

A DIREÇÃO DE ARTE E AS JANELAS DE RECONHECIMENTO DO MUNDO

Ma. Monica Palazzo

Diretora de arte de cinema, assina direção de arte de longas e curtas metragens, exposições, shows e publicidade. Ministra cursos de direção de arte na ECA-USP, AIC-SP

Jovens personagens caminham sem perspectiva em uma cidade de São Paulo construída minuciosamente para o quadro cinematográfico, inseridos no Brasil em que vemos pela TV – nós espectadores e os protagonistas - viver um grande salto econômico se comparado às últimas décadas.

O filme é em branco e preto, e a ironia já começa no título. São 3 amigos – Luca, Luiz e Luara - que vivem uma vida quase analógica: no filme não há computador, mas sim fita cassete, há telefone fixo, orelhão, e o celular, do pouco que aparece, é só dentro da casa de um dos personagens.

O tema deste ensaio teve como inspiração o título dado por Sergio Alpendre para a crítica do recém-lançado longa-metragem *Cores*, no qual assino a direção de arte: "*Cores*" é um filme dos anos 80 perdido neste confuso século 21 (*Folha de S. Paulo*, 09/05/2013)¹.

Tomo a total liberdade de me expressar em primeira pessoa e compartilhar o cruzamento da experiência do processo criativo da direção de arte com uma reflexão sobre o cotidiano na era digital, iniciado na pesquisa do Mestrado em Poéticas Visuais, defendida em dezembro de 2009 na ECA/USP.

Realizar a Direção de Arte deste filme, foi, além de um privilégio, a oportunidade de visitar um mundo cujas relações interpessoais coexistem com os dispositivos tecnológicos de comunicação, mas que se realizam de forma quase independente deles.

A ideia não é a comemoração das novas configurações das relações humanas, mas sim uma quase homenagem à vida – e as possibilidades narrativas - em outra(s) época(s). E a responsabilidade (melhor dizendo: a oportunidade) promovida pelo ofício da Direção de Arte de Cinema em recriar e reviver contextos narrativos. A direção de arte constrói uma realidade para ser filmada, a partir do roteiro e das diretrizes trocadas com o diretor.

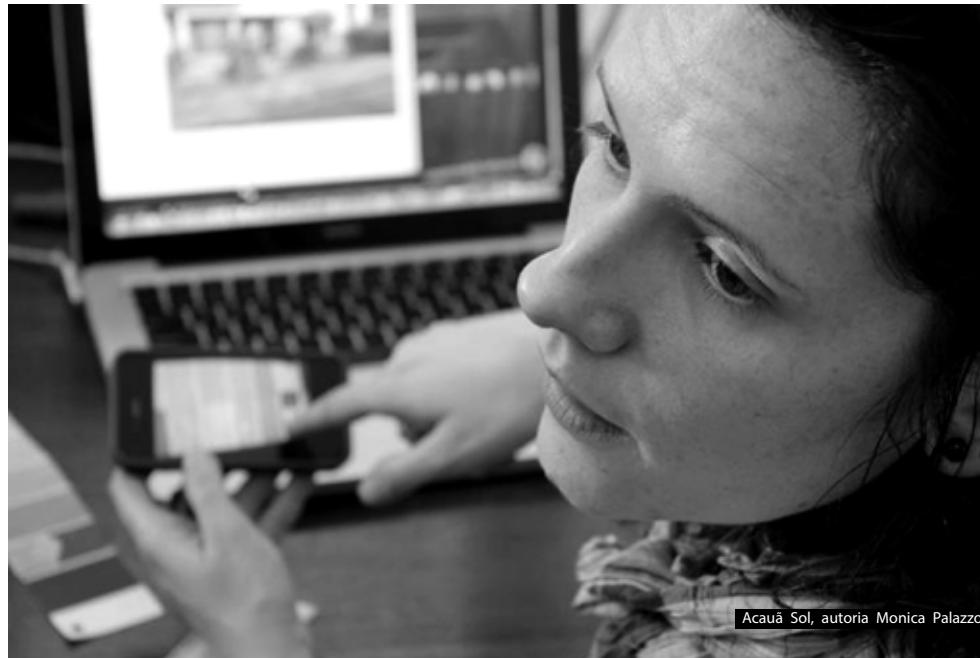
O diretor de arte e sua equipe trabalham para tornar possível a visualidade planejada para a história a ser contada, criando realidades pensadas em cada detalhe humano ou material, com o objetivo de concretizar o contexto para se desenvolver a narrativa e engendrar experiências subjetivas em quem assistirá o filme acabado.

Em sua crítica ao filme "*Cores*", Sérgio Alpendre destaca: "Da bela fotografia em preto e branco ao repertório gestual dos personagens, mas também o cuidado com a composição de quadro e com o posicionamento da câmera, tudo no filme nos leva a uma outra época, em que essas preocupações eram mais frequentes no cinema."

Cada elemento colocado no espaço construído pela Direção de Arte não está isento de um valor alegórico e simbólico, mas muitas vezes eles acabam sendo agregados ao projeto pelo viés da sensação. Não é raro o trabalho seguir naturalmente um fluxo criativo e de execução depois de definido o conceito estético (da sensação) que desemboca no plástico (das formas e dos materiais). A partir desses parâmetros conceituais definidos

¹*Cores* tem direção de Francisco Garcia, que escreveu o roteiro com Gabriel Campos, a produção é da Kinoosfera Filmes e da Dezenove Som e Imagem. 95 min, P&B, 2012.





Acauá Sol, autoria Monica Palazzo.

com base no roteiro, a visualidade de um filme passa a ser construída a várias mãos, sob as batutas do diretor, do diretor de arte, e diretor de fotografia, dentro da estrutura que a produção possui para a empreitada.

Agora cabe mais um item nesse processo - que serve de reflexão para a construção do universo estético de um filme - a relação dos personagens com a tecnologia. No final dos anos 60, Michel Foucault, em tom visionário, já previa “(...) a época atual seria talvez a época do espaço. Estamos na época do simultâneo, da juxtaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso” (FOUCAULT, 1967).

É sabido (e sentido), portanto, que os dispositivos tecnológicos de comunicação transformam a relação do ser humano com os outros e com o mundo: esses dispositivos são responsáveis pelas interpenetrações da multiplicidade de dimensões espaço-temporais que permeiam a vida das pessoas no contexto da cibercultura. Esse fluxo interminável de imagens – desde as impressas até as digitais, produzidas e reproduzidas via celular, TV ou computador – reorganiza a noção de realidade e de experiência do real, o que faz com que a vivência concreta seja diretamente influenciada pelo transbordamento de sensações que essas imagens geram.

Não é de hoje que a presença e convivência com as novas (computador, smartphone, tablet, GPS, totens de informação, TVs internas de estabelecimentos comerciais,...) e velhas telas audiovisuais (cinema e TV), formam o conjunto de janelas que atravessam as relações sociais, redefinindo o cotidiano em todas as suas camadas.

Para além da janela arquitetônica

O cinema de ficção – que hoje é *um dos* elementos que constituem o grande universo do audiovisual – pode ser interpretado com uma janela que possibilita aos espectadores experimentar histórias, vidas, situações das mais diversas, com maior ou menor pontos de encontro, ressonância ou reverberação no cotidiano de quem assiste.

Essa janela dá vista a paisagens, e cada paisagem é resultado de uma decisão ativa e intencional da equipe de Direção de Arte. Ela não é a captação aleatória de um espaço (urbano ou rural, interno ou externo, dia ou noite) dado, mas sim, resultado de um recorte específico feito tanto pela intervenção da fotografia quanto pela estruturação espacial feita pelo trabalho da Direção de Arte. Esta escolha limita a área que será trabalhada - o quadro -, e o compõe (ou recompõe) com a inserção de elementos materiais, plásticos, construtivos, de efeitos, etc.

Para o diretor de arte, o encontro com o percurso dramático dos personagens exige uma vivência afetiva obrigatória, um mergulho no universo indicado pelo roteiro, nos costumes e tradições de uma época, de um local, de um povo, ou no pormenor de uma situação particular sugerida.

E seja qual for a eloquência do universo a ser retratado, o planejamento é minucioso e executado de maneira que a ambientação pareça espontânea, com o intuito de promover o máximo do mergulho dos espectadores no universo que está sendo apresentado, favorecendo assim, o despertar de estados afetivos, ora pelo reconhecimento ou estranhamento.

Embriagar-se de realidade

Atualmente as diversas linguagens se conjugam e se reconfiguram por meio das transmissões da televisão; do monitor do computador em que imagens, sons e textos são editados e compartilhados; canais de exibição na internet que divulgam produções das mais sofisticadas a qualquer produzida pelo transeunte comum; o *display* do celular, que funciona também como interface para a captura, envio e recepção de imagens.

São inúmeras as convergências das janelas com as quais convivemos diariamente, elas somam um emaranhado de possibilidades de vivenciar a consistência das diversas outras realidades, consideradas em suas diferentes qualidades e intensidades. O aprendizado e o reconhecimento das experiências vividas são vertiginosamente reconfigurados pelas imagens que intercruzam o dia a dia; até mesmo acontecimentos não vivenciados ganham realidade.

E é esse o ponto de encontro entre uma vivência concreta, e o transbordamento de sensações gerado pelas imagens e informações vindas dos dispositivos tecnológicos: cabe ao diretor de arte ter a consciência da necessidade de se embriagar dessa experiência do corpo que se encontra em meio aos vários estímulos sensoriais de natureza diversa. Uma lembrança, uma caminhada a pé pelo próprio bairro, o cheiro da mata, ou do mar, um casarão abandonado, uma textura no muro vizinho, uma cor desbotada, uma fachada recém-pintada.

Que as novas gerações de artistas que já nasceram imersos em um mundo cujas



relações estão totalmente mescladas com possibilidades digitais permitam-se a mergulhar na realidade concreta e cotidiana, e não acredititem que toda experiência já esteja catalogada pelo *Google*. É exatamente na observação da realidade que nos rodeia que se desenha o caminho para um processo criativo, seja lá qual for a história a ser contada. Sensibilidade pode ser construída individualmente com o enriquecimento do repertório de vida.

A tentativa deste ensaio foi a breve reflexão influenciada por um processo criativo da direção de arte, e quem sabe inspirar os leitores a ter consciência das multicamadas e dimensões com as quais vivemos, sabendo tirar o melhor proveito de cada uma delas.

Como artista, o filme *Cores* proporcionou-me o mergulho e a embriaguez em uma realidade que se realiza de maneira quase analógica. Ao rever o longa, agora como espectadora, afastei-me de minha própria vida, dando espaço para a visão crítica de como as relações interpessoais se dão hoje em dia.

Nesta nova configuração, o ser humano tem a oportunidade de transitar e estabelecer nexos relacionais, tanto com aquilo que é próximo, quanto com o remoto; é possível sentir e experimentar sem as limitações de distância e de tempo que se vivia em épocas anteriores.

Mas é válido lembrar que a produção frenética de imagens e sua circulação alucinante se inicia com a metrópole moderna, é ela que, na origem, impõe um novo regime de produção de imagens, no mais público dos lugares, na rua, um mundo inteiramente onírico. Basta estar atento, e se permitir.

{REFERÊNCIAS}

- ALPENDRE, Sérgio. Cores é um filme dos anos 80 perdido neste confuso século 21. Ilustrada: Folha de S. Paulo, São Paulo, 09 de maio de 2013.
- BAUDELAIRE, Charles. O pintor da vida moderna. In *Obras Estéticas: filosofia da imaginação criadora*. Petrópolis, Editora Vozes, 1993.
- BELLOUR, Raymond. Entre-imagens. Campinas: Papirus, 1997.
- DUBOIS, Philippe. Cinema, Video, Godard. Cosac Naify, SP, 2004.
- DULTRA, Maruzia et al. ENTRE-TELAS: Interpenetrações espaço-temporais vivenciadas através das janelas audiovisuais contemporâneas. II Simpósio Nacional ABCiber outubro de 2009. Disponível em: http://www.abciber.com.br/simpacio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/2_entretenimento/eixo2_art38.pdf. Acesso em maio de 2013.
- FOUCAULT, Michel. Des Espace Autres. Disponível em: <<http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html>>. Acesso em maio de 2013.
- JACOB, Elizabeth Motta. Um lugar para ser visto: a direção de arte e a construção da Paisagem no cinema, 2006. Dissertação de Mestrado, Instituto de Artes e Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.bdtd.ndc.uff.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=907>. Acesso em maio de 2013.
- PALAZZO, Monica P. A Experiência de Verô ou Janela para Veracidade, 2009. Dissertação de mestrado, Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-19112010-092109/en.php>>. Acesso em maio de 2013.
- PALAZZO, Mônica. Revista Zoom. São Paulo: Editora Crazy Turkey, ed. 108, ano 09, out de 2008.

Texto enviado em março de 2013
Aceito em abril de 2013

