



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
PRODUÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA  
OFICINA DE GESTÃO CULTURAL**

**EMILLY JOANA SANTOS DIAS**

**ARTE QUE NÃO DORMIA**

**A cinematografia e o Departamento de ARTE, segundo ilustrações do filme “O  
Homem que não Dormia”, 2009.**

Salvador  
2009.2

**EMILLY JOANA SANTOS DIAS**

**ARTE QUE NÃO DORMIA**

**A cinematografia e o Departamento de ARTE, segundo ilustrações do filme “O Homem que não Dormia”, 2009.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Graduação em Comunicação Social com Habilitação em Produção Cultural da Universidade Federal da Bahia como requisito de finalização das atividades acadêmicas da aluna em análise.

Prof. Orientador André Oliveire Setaro

**BANCA EXAMINADORA**

---

**PROF. ANDRÉ OLIVIERE SETARO – ORIENTADOR  
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**

---

**PROF. UMBELINO BRASIL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**

---

**LUÍS HENRIQUE OLIVEIRA  
CINEASTA, PRODUTOR, PRESIDENTE DA ASSOCIAÇÃO BAIANA DE CINEMA E VÍDEO  
2007/2009**

Salvador  
2009.2

## RESUMO

Este trabalho representa a reflexão sobre uma das atividades invisíveis do glamoroso e laborioso mundo do cinema: a Direção de Arte. Em suas páginas componentes, uso didaticamente as etapas de produção de um filme – que consiste na preparação; na pré-produção, nas filmagens e na desprodução – para elucidar a insone rotina de quem trabalha por detrás das câmeras construindo todo e cada detalhe que é e como é visto nas telas das salas de cinemas e auditórios. Embasada no meu primeiro contato com a cinematografia – que representa a minha primeira experiência empírica neste campo de trabalho – o presente escrito foi gerado com intuito de ilustrar, com fotos e textos, que para se fazer um filme é necessária um estrutura muito mais complexa do que apenas os tão conhecidos elementos: luz, a câmera e a ação.

Palavras-Chave: Direção de Arte, Cenografia, Departamento de Arte, “O Homem Que Não Dormia” (Edgard Navarro, Brasil, 2009).

## **ABSTRACT**

This work represents a reflexion about one of all the invisible activities inserted in the glamorous and laborious world of cinema: The Production Design or, mostly known in Brasil, Art Direction. I used didactically - in the pages of this work – the steps in which the films are usually made (the preparation; the pre-production; the production and Post-production) to demonstrate the routine of the people who work behind the camera to built all the visual elements that will be seeing in a new future through the cinema's or auditorium's screens. Using my first experience with the cinematographic world, the present paperwork was generated to illustrate, with pictures and words, that to make a film much more is needed then just the widly known elements such as "light, camera and action!"

Key Words: Production Design; Art Direction, Scenography; Art Department, "O Homem Que Não Dormia" (Edgard Navarro, Brasil, 2009).

## AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente aos amigos:

Jânio Dias e Ana Yolanda que são meus pais, companheiros e amigos que apóiam e incentivam todos os meus sonhos acima de qualquer medo e desconhecimento;  
Davi Caires, amor, amigo e cúmplice que me inseriu no mundo mágico do cinema; sempre me mostrou os melhores caminhos e nunca me deixou desistir, apesar das oscilações;

Carol Tanajura por me inserir no mundo cinematográfico e que, por acreditar no meu projeto, me incentivou e apoiou a produzir o presente trabalho;

Carolina Marques que freqüentemente me atualizava e sempre esteve presente nas horas que mais necessitei de ajuda;

Raquel Rocha, Daiane Oliveira, Renata Marques e Luís Parras pelo apoio e companhia durante o processo de ambos os trabalhos (o prático e o teórico);

André Setaro por me fazer amar o cinema e por me apresentar filmes, no meu primeiro ano de Faculdade, dos quais eu jamais esquecerei na vida.

Finalmente agradeço a Moacyr Gramacho, um dos maiores Diretores de Arte do Brasil a quem aprendi a respeitar e que idealizou e criou o projeto que se tornou a musa inspiradora do Trabalho de Conclusão das minhas atividades acadêmicas.

## SUMÁRIO

<b>1. Apresentação</b>	<b>pág. 1</b>
<b>2. Justificativa</b>	<b>pág. 2</b>
<b>3. Departamento e a Direção de Arte – Um Breve Conceito</b>	<b>pág. 4</b>
<b>4. O Homem Que Não Dormia</b>	<b>pág. 7</b>
<b>5. Arte Que Não Dormia – Etapas e Construção</b>	<b>pág. 8</b>
5.1 Preparação	pág. 8
5.2 Pré-produção	pág. 20
5.3 Produção	pág. 34
5.4 Desprodução	pág. 40
<b>6. Anexos</b>	<b>pág. 42</b>
6.1 ROTEIRO DO FILME.	pág. 43
6.2 DECUPAGEM DA ARTE	pág. 44
6.3 DECUPAGEM POR LOCAÇÃO	pág.45
6.4 ANÁLISE TÉCNICA	pág.47
6.5 CRONOGRAMA - PLANO DE FILMAGENS	pág.48
6.6 ORDEM DO DIA	pág.45
<b>7. Referências Bibliográficas</b>	<b>pág. 50</b>
7.1 Site, Livros e Artigos Online	pág. 51
7.2 Livros e Artigos Acadêmicos	pág. 52

## ARTE QUE NÃO DORMIA

### 1. APRESENTAÇÃO

O presente trabalho tem como função primordial apresentar, questionar e dialogar com o Departamento de Arte, este se configura como parte componente (e imprescindível) do fazer cinematográfico. Explicitando as diversas funções deste departamento, assim como esclarecendo os papéis dos integrantes do grupo da Arte, este texto se utiliza do filme “O Homem Que Não Dormia” do diretor Edgard Navarro, como estudo de caso e ilustração do quadro aqui apresentado.

Durante a realização deste longa-metragem - primeiro quadrimestre do ano de 2009 – houve a possibilidade da coleta de material de diversas características, sejam elas fotográficas, *sketches*, esboços e mesmo pequenos vídeos. A partir da análise deste material coletado, proponho a confecção de um livro (virtual) que esclarecesse as etapas, organização e funções que estão envolvidas num departamento de Arte no cinema.

A maioria das pessoas que assistem aos filmes ou produtos audiovisuais são totalmente alheias da importante função que a direção de arte e cenografia desempenham neles. Esta anulação da percepção do trabalho do cenógrafo e diretor de arte, no entanto, faz parte da magia do cinema. Esta magia não é necessariamente aplicada ao teatro, por exemplo, já que nas peças teatrais não existe uma preocupação autêntica de se reproduzir uma exata e fechada realidade, esta que, muitas vezes, corresponde à atual realidade ou corresponde ao nosso imaginário de como seriam realidades passadas ou futuras.

Muito embora a cenografia tenha uma relação muito próxima em ambas as expressões artísticas, suas funções e diálogo são totalmente diferentes, uma vez que no cinema o departamento de Arte além de compor o teor visual do filme, se configura também como o grande feiticeiro que solidifica a ilusão do cinematógrafo. Ao construir o suporte visual (seja na escolha da tonalidade de cor que a história irá assumir ou na construção dos cenários), o departamento de Arte se empenha de tal maneira para que o resultado do seu trabalho seja como um testemunho “em tempo real” que os

telespectadores teriam das ações e fatos ocorrentes com as terceiras pessoas (atores) e estas ações e fatos fossem de fato verdadeiros. A exceção da regra para a construção desta ilusão reside, porém, no discurso metalingüístico do cinema.

O teatro, por sua vez, que desde a anciã Grécia já produzia monumentais peças com os eficientes mecanismos de cenografia e cuja fórmula fora emprestada ao cinema, usa a direção da sua arte em termos mais livres, muitas vezes desempenhando grandes funções dramáticas. O teatro moderno é um grande exemplo disso. A composição do cenário de uma casa não mais deve seguir necessariamente o padrão de cama, parede e fotos. Muitas vezes a luz e uma única cadeira, ou banheira são o suficiente para problematizar o drama e compor o visual dum monólogo. Na peça de Felipe Hirsch “Não sobre o Amor” (2008), por exemplo, o ar fantástico que a peça possui é primeiro comunicado pela cenografia. A janela está no teto, as cadeiras anexadas às paredes e o chão não é mais o local que se anda. Entender e mostrar os bastidores deste departamento de ilusões no cinema é, pois, o dever do presente trabalho.



Cenário do espetáculo “Não sobre o amor” (2008)

Direção: Filipe Hirsh<sup>1</sup>.

## 2. JUSTIFICATIVA

Há três grandes motivos que me levaram à reflexão sobre a necessidade de confecção de um livro eletrônico que possa ser disponibilizado na rede para estudantes e curiosos do Brasil afora. Poderia ampliar este quadro para outros países da língua portuguesa, uma vez que o presente trabalho possui como característica a universalidade do tema, mesmo que os exemplos sejam restritos à produção cinematográfica brasileira.

---

<sup>1</sup> Foto retirada do site: [http://www.pco.org.br/conoticias/ler\\_materia.php?mat=6059](http://www.pco.org.br/conoticias/ler_materia.php?mat=6059)



Os três motivos a que me refiro no começo deste texto são também restritos ao país onde resido, uma vez que tenho como acompanhar as modificações mais de perto e com mais propriedade. Desde o ano 2000, a Lei Roaunet, a Funcines (Fundo Nacional de Cinema) e, mais preponderantemente as Leis de Incentivo ao Audiovisual (ficando com 45% do investimento total)<sup>2</sup> têm se configurado como principais mantenedores e investidores da produção cinematográfica no país. Com o advento do Governo Lula, e o lema da descentralização, o Nordeste brasileiro aumentou suas possibilidades produtivas.

“A Lei do Audiovisual veio dar novo alento a essa combalida “indústria” brasileira (levada à produção quase nula com a extinção da EMBRAFILME no Governo Collor), uma vez que retomou-se a produção e o público voltou a freqüentar as salas, motivado pelos títulos lançados. (...) Em Porto Alegre, no III Congresso Brasileiro de Cinema (2000), plantou-se a semente de uma nova política para indústria cinematográfica e surgiu a ANCINE – Agência Nacional do Cinema – para viabilizar suas diretrizes”<sup>3</sup>.

Este *boom* do cinema brasileiro ocasionou um aumento no número de estudos sobre o cinematógrafo, sua história e técnicas. Nunca na história da cidade de Salvador, por exemplo, fora visto tantos cursos (tanto temporários quanto de graduação), palestras e pequenas produções sendo possíveis e efetivadas como tem acontecido nos últimos cinco anos. O público baiano tem consumido mais informações sobre o cinema, apesar de a predominância da bilheteria ainda estar concentrada nos *bluckbusters* internacionais e nacionais.

O aumento da produção cinematográfica brasileira e também dos estudos, curiosidades e vontade de desvelamentos sobre esta prática cultural são os dois primeiros motivos que me impulsionam a produzir um material sobre uma das “seções” produtivas da indústria cinematográfica – o departamento de ARTE. O terceiro motivo impulsionador reside na própria produção de conteúdo disponível na

---

<sup>2</sup> Informações retiradas do Plano Nacional de Cultura: Estudo sobre a indústria cinematográfica brasileira. Escrito por: Felipe de Oliveira Ribeiro SPC-MinC. Disponível no site: <<http://www.cult.ufba.br/enecult2007/FelipedeOliveiraRibeiro.pdf>>

<sup>3</sup> Trecho retirado do livro RODRIGUES, Chris. *O Cinema e A Produção*. Rio de Janeiro – DP&A, 2002. Página 9.

internet e nos materiais impressos (sendo eles livros ou artigos). Muito pouco se têm nas prateleiras ou em tradução para o português sobre a história, as funções, as conquistas e revoluções que o departamento de Arte e cenografia trouxeram para a própria linguagem cinematográfica.

Aproveitando a minha privilegiada posição de estudante, me sinto estimulada a produzir e traduzir um conteúdo que desvela esta arte que compõe não só a *Mis-én-scene* dos filmes e peças teatrais, mas, muito além disso, lhes dão vida, pulso e as imprimem visualmente para o espectador e fotógrafo, mas dramaticamente para quem habita a cena. Cinema não é composto apenas de palavras, diálogo ou história: esta é uma reivindicação que tento exprimir no produto proposto.

### **3. O Departamento e a Direção de Arte – Um breve conceito:**

“É recente a assimilação do trabalho da Direção de Arte enquanto elemento de estruturação da imagem no cinema. Por muito tempo o trabalho desta equipe foi entendido apenas por seus aspectos decorativos, ficando o trabalho de construção da imagem cinematográfica deslocados para outros departamentos, tais como a Fotografia ou a Direção. Além disso, (...) com o desenvolvimento das técnicas cinematográficas, em especial nas formas naturalistas de representação, gerou-se uma educação do olhar do espectador que tornou os artifícios da Direção de Arte (ainda) menos sensíveis nas produções recentes. Deste modo o público em geral tende a considerar a organização física dos espaços no cinema como um dado “natural”, sem intervenção de uma equipe e de um conceito plástico de organização espacial da imagem...”<sup>4</sup>

Se formos buscar por uma definição para “Direção de Arte” em inglês, a inclinação direta de tradução para o termo seria “*Art Direction*”, o que se configura como um grande equívoco. Muitos são os livros e dissertações que foram e são escritos sobre a produção cinematográfica em seus mais diversos âmbitos. Assim

---

<sup>4</sup> Trecho retirado do capítulo “Considerações preliminares sobre a Direção de Arte” componente da dissertação de Jacob, Elizabeth Motta “**Um lugar para ser visto: A direção de Arte e a construção da Paisagem no Cinema**”. Págs. 49 e 50.

sendo, a Direção de Arte não poderia ficar à margem desta elaboração de conteúdo. Em Hollywood e em países de língua inglesa este ofício é designado como *Production Design*. “O designer é o agente que cria o conceito visual de um filme através do design (concepção e criação de uma idéia) além de coordenar a construção de cenários físicos, da realidade visual. Ele se constitui como a força criativa do departamento de arte<sup>5</sup>”.

A aparência e estilo de qualquer produto fílmico são criados pela imaginação, artisticidade e colaboração da tríplice do diretor com o diretor de fotografia e, principalmente, com o diretor de arte. Este último é o responsável pela interpretação do roteiro e da visão do diretor, transformando-as em ambientes físicos nos quais os atores podem desenvolver seus papéis e a sua história. A definição mais exata do processo de “*design de produção*” se dá por intermédio de algumas outras funções ou substantivos, tais como: metáforas visuais; palheta de cores; projetos arquitetônicos de determinadas épocas; locação; design e SETS. São ainda delegadas a este designer a coordenação e escolha dos figurinos, da maquiagem, da caracterização, dos cortes e estilos de cabelo<sup>6</sup>.

O Diretor de Arte usa *sketches*, modelos, ilustrações, fotos, colagens, maquetes, entre outros materiais, tudo em prol da construção desta identidade visual que necessita, muito além da arquitetura, de espaço, *décor*, tonalidade, objetos (Props) e texturas<sup>7</sup>. Estando à frente das decisões conceituais do departamento de arte (e diplomáticas com os outros diretores), ele opera com um grande time o qual transporá para realidade efeitos criativos nascidos das referências, estudos e *sketches*.

A ARTE é a maior de todas as equipes que compõem a produção de um filme e envolve a contratação de profissionais de diversos perfis para executar funções multifacetadas, todas em favor da construção de um mundo “real” e “físico” tomando

---

<sup>5</sup> Tradução da autora do presente trabalho para o fragmento: “Production designer delivers the visual concept of a film through design and construction of physical scenery. The designer is the seminal, creative force of the art department.” Retirado do livro *The Art Direction Handbook for Film*, de Michael Rizzo, página 3.

<sup>6</sup> O termo deriva, originalmente, de *designare*, palavra em latim, sendo mais tarde adaptado para o inglês *design*. Denomina-se **design** qualquer processo técnico e criativo relacionado à configuração, concepção, elaboração e especificação de um artefato. Esse processo normalmente é orientado por uma intenção ou objetivo, ou para a solução de um problema. Retirado do link: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Design>>

<sup>7</sup> Adaptação traduzida – da autora do presente texto (Emilly Dias) – sobre o primeiro capítulo “What is Production Design?” do livro *The Filmmaker's Guide to Production Design*, de Vincent LoBrutto.

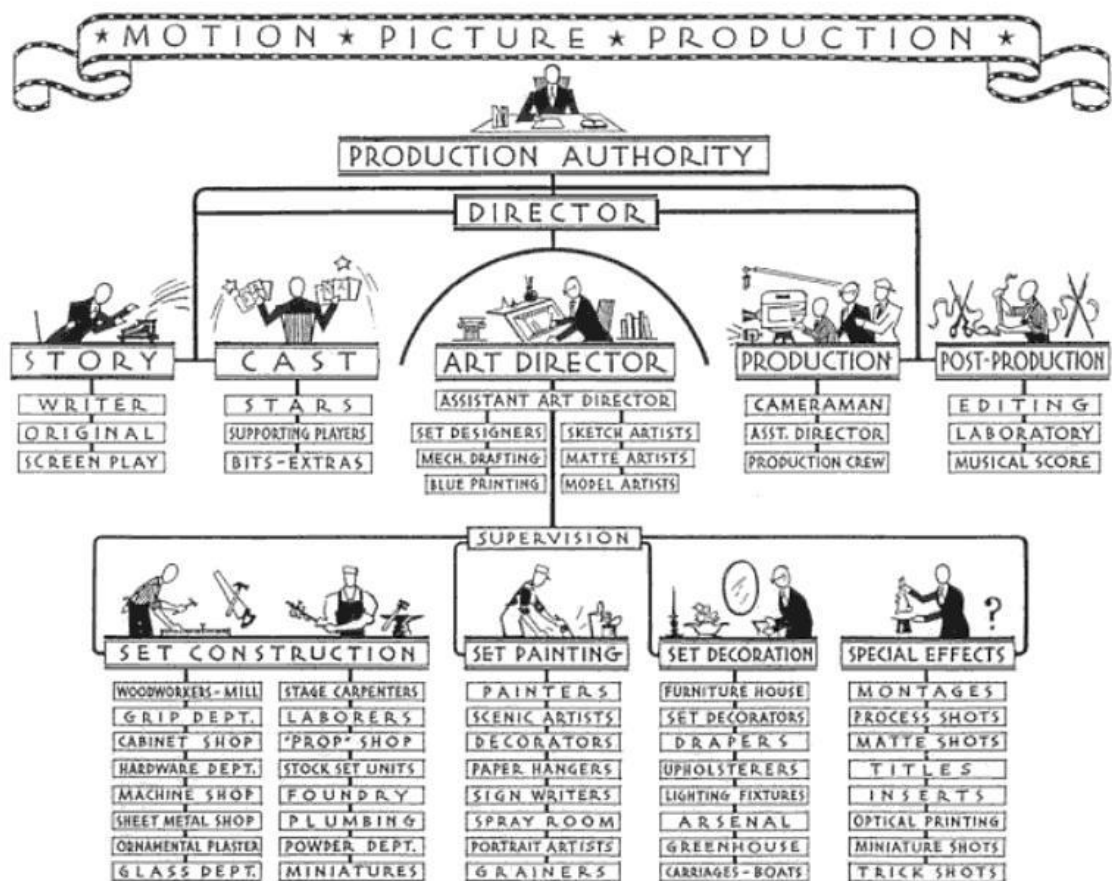
como base as descrições e palavras contidas no texto cinematográfico – o roteiro. Estas funções e os seus agentes produtores são:

a) a composição do visual do filme (como coloração, texturas e referências) e cenários: Diretor (a) de Arte, Cenógrafo (a), Cenotécnicos, Contra-regra, Pintor de Arte, Produtor (a) de Objetos, Aderecista, Produtor de Arte e seus respectivos assistentes e/ou estagiários;

b) a confecção e escolha de figurinos para elenco e figurantes: Figurinista, Modelista, Costureiras, Produtora de Figurino, e todos os respectivos assistentes e/ou estagiários;

c) a caracterização e maquiagem dos personagens: maquiadora (s), cabeleireira e assistentes;

d) efeitos-especiais: técnico(s) responsável pelos efeitos e assistente(s).



A FUNCTIONAL CHART PRESENTED BY THE SOCIETY OF MOTION PICTURE ART DIRECTORS  
HOLLYWOOD, CALIFORNIA

Organograma que demonstra imageticamente as divisões do cinema e, mais detalhadamente da Equipe da Arte. Da esquerda para direita temos: **Cenotécnicos** (ou construtores de Set – e as funções subordinadas a eles); **Pintor de arte** (ou Pintor de SET, e as respectivas funções subordinadas); **Decorador de SET**: Cenógrafo e Produtor de Objetos (adaptando esta função à realidade brasileira), além das funções subordinadas; e, por último, temos os **Efeitos Especiais** (com funções subordinadas tais quais, make-up, tiros, títulos, miniaturas, etc.). Ilustração retirada do livro *The art direction handbook for film*, de Michael Rizzo, página 25.

Os assistentes e mão-de-obra (não especializada) recrutada no local onde estão sendo realizadas as filmagens (seja em uma pequena cidade, num estúdio ou em um bairro de uma metrópole) são as mais numerosas e freqüentes. Como a Cenotecnia envolve um grande canteiro de obras, pedreiros, marceneiros, serralheiros, etc., são sempre necessários para concretização das construções e reformas. Da mesma maneira, o pintor de arte e produtores de objetos também necessitam de um número de pessoas (fora da equipe de Arte) que efetivem de modo eficiente e mais rápido, respectivamente, a pintura de fachadas ou que possam carregar móveis grandes e pesados durante a desprodução, por exemplo.

#### **4. O Homem Que Não Dormia (2009).**

“A Direção de Arte contribui de forma intensa na criação da imagem (cinematográfica) tornando possível a sua captação e, mais do que isso, sendo responsável pela composição da imagem criada – seja pelos volumes, texturas, disposição de elementos, criação de linhas de fuga ou de olhar, criação de profundidade espacial ou não. O trabalho de Direção de Arte vai muito além de uma instância de viabilização de registro, constituindo uma criação visual com base conceitual e plástica eficazes”.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Trecho retirado do capítulo “Considerações preliminares sobre a Direção de Arte” componente da dissertação de Jacob, Elizabeth Motta “**Um lugar para ser visto: A direção de Arte e a construção da Paisagem no Cinema**”. Págs. 52.

Eis a história, em sinopse:

Numa mesma noite, cinco pessoas de uma cidadezinha do interior são acometidas por um mesmo pesadelo envolvendo um homem sinistro e um tesouro enterrado. Com a chegada de um misterioso peregrino, o vilarejo é arrebatado da rotina medíocre e os personagens são lançados num vórtice de acontecimentos insólitos. Será assim que cada um terá sua verdade trazida à luz e se libertará do jugo perverso das hipocrisias, medos e doenças, assumindo as rédeas de seus destinos e reescrevendo suas vidas<sup>9</sup>.

Qual seria, então, o papel da Arte em “O homem que não dormia”? Muito além de apenas construir os cenários, a equipe da arte deveria deixar disponíveis para os outros componentes do filme (principalmente fotografia, elenco e direção) todos os indícios e truques visuais para viabilizar: o pesadelo, o mistério, a peregrinação. Além disso, deveria criar este vilarejo que cercava as vidas monótonas, dar-lhe vida, formato e uma identidade, mesmo que enfadonha. Deveria ainda expressar visualmente como estas mudanças e desvelamentos revolucionariam as vidas dos relacionados personagens principais – quase como um reforço “positivo” para confirmação das mensagens pretendidas e ações desenvolvidas pelos atores e atrizes do filme.

A equipe da arte deveria, portanto, fertilizar o campo das estruturas físicas e visuais, dando base para que todo o processo dramatúrgico e o fotográfico fossem possíveis.

## **5. ARTE QUE NÃO DORMIA: ETAPAS DE CONSTRUÇÃO.**

### **5.1 PREPARAÇÃO**

“O Diretor de Arte, em geral, recebe uma sinopse, um roteiro e o perfil psicológico dos personagens e toma conhecimento de determinadas características da obra tais como sua localização espacial e temporal, além de dados sobre procedimentos e prazos de pré-produção e

---

<sup>9</sup> Sinopse retirada do blog: <http://ohomemquenaodormia.blogspot.com/>

produção. Ele procede então a uma leitura criteriosa da obra e realiza uma decupagem para a Direção de Arte”<sup>10</sup>.

O Roteiro do filme “O Homem que Não Dormia” era um antigo projeto de Edgard Navarro. Após sucessivas correções e revisões, ele o disponibilizou para leitura de uma restrita equipe, formada pela Produtora Executiva, pelo 1º Assistente de Direção, pelo Diretor de Fotografia, pelo Diretor de Arte e seu (a) assistente e pelo Produtor de locação. A partir daí, visitas às locações foram sendo providenciadas e a **análise técnica**<sup>11</sup> do filme começou a ser confeccionada pelo 1º Assistente de Direção. Isto era Janeiro, quando os outros integrantes das respectivas equipes do filme começavam a ser convocados. Ainda foi necessário o aumento de reuniões para que o projeto fosse discutido e os trabalhos de pesquisa comesçassem a ser maturados e desenvolvidos.

#### VISITA A LOCAÇÕES.

Lido o roteiro, uma das primeiras preocupações de todos os departamentos é o local onde serão filmadas as cenas do filme. Uma lista de Locação será gerada a partir do roteiro, que contém um cabeçalho específico para cada seqüência:

#### SEQ.01- EXT./NOITE/ CEMITÉRIO ABANDONADO e ARREDORES

#### SEQ.02 - INT./ Noite / Quarto de Vado

#### SEQ.03 - INT./ Noite / Quarto de Madalena

---

<sup>10</sup> Trecho retirado do capítulo “Direção de Arte dentro da estrutura da Produção cinematográfica” componente da dissertação de Jacob, Elizabeth Motta “**Um lugar para ser visto: A direção de Arte e a construção da Paisagem no Cinema**”. Págs. 54.

<sup>11</sup> É na análise técnica que todos os departamentos do filme irão busca (depois de lido o roteiro) as informações necessárias para efetivação de cada cena. Muitas vezes o diretor e 1º assistente adicionam nesta análise informações não contidas no roteiro literário – principalmente aquelas pertinentes aos efeitos especiais, produção (e platô), contra-regragem, som e maquiagem. Geralmente é feita em formato de tabela, sendo cada quadrado destinado a um departamento específico. Vale notar que na Análise Técnica, informações pertinentes (e específicas) à cenografia e fotografia serão destacadas, após reuniões com diretores dos respectivos departamentos, como por exemplo: **Cenografia**: cavar buraco para enterrar a botija; **Fotografia**: amanhecer; penumbra e efeito de fumaça.

No livro *O Cinema e A Produção*, de Chris Rodrigues encontramos a seguinte definição: “É a descrição de todos os elementos necessários para realização da cena do roteiro técnico. Pode ser: geral (planilha de referência para conjunto de cenas); de cenas (feita cena a cena); e de departamentos (direcionada a cada departamento envolvido)”. Página 44.



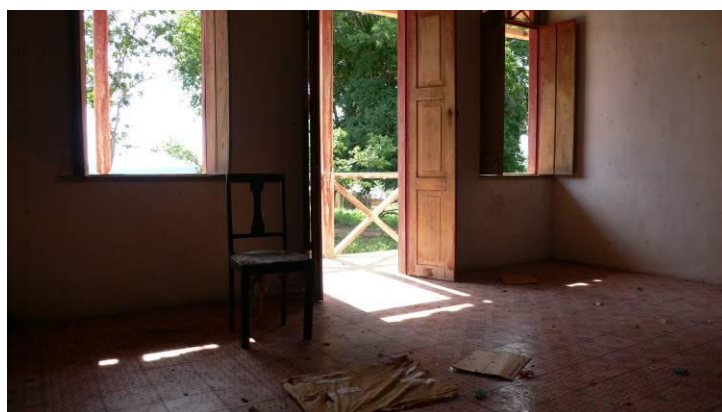
E é a partir destes cabeçalhos que a lista de locação será gerada para posteriormente ser guia para a escolha, em campo, das locações que mais se adéquem às observações e desejos de cada chefe de departamento: a Produção procurará as soluções menos onerosas e mais práticas; o Desenhista (Diretor) de Som se ocupará em analisar o eco e ruídos existentes na localidade visitada; o Diretor de Fotografia se preocupará (principalmente) com a luz e quantidade de recuo disponíveis para confecção do melhor quadro; já o Diretor de Arte pensará em como determinado local pode ser aproveitado, remodelado ou adaptado para cada personagem e suas histórias. O longa-metragem de Edgard Navarro possuía uma grande gama de locações, onde as ações do roteiro se tornavam reais:

### LISTA DE LOCAÇÕES (2009)

#### 1. Cemitério (novo e abandonado) e arredores;



#### 2. Casarão (vivo e abandonado), arredores e Pomar;





3. Casa de Vado - rua na periferia;

- fachada
- sala
- quarto
- quintal
- caminho;



4. Casa de madalena:



Quintal



Fachada (possibilidade descartada)

5. Rua de madalena (com bar e barbearia em frente);



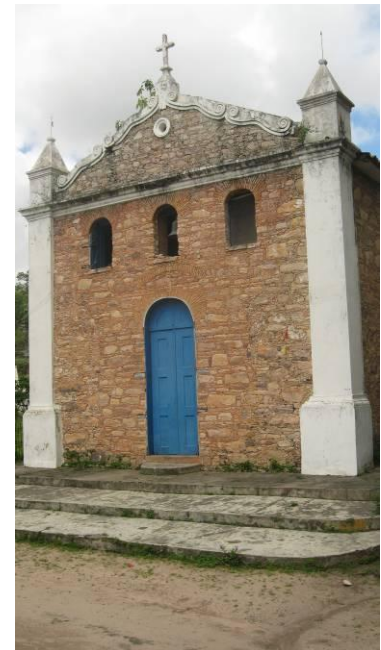
6. Quarto do Padre Lucas

- Interior
- Exterior





6. Praça e Igreja (sacristia, rua lateral, porta lateral, saleta junto à sacristia e nave principal);



7. Casa do coronel (sala, fachada frontal e lateral, gabinete, banheiro);



8. Praça da Fonte dos patos;



## OUTRAS LOCAÇÕES:

9. Casa de Dona Cora (interior e exterior);
10. Cruzeiro com mirante;
11. Barbearia;
12. Bar;
13. Casa de Pafrente Brasil;
14. Casa de São Nezin (fachada, largo em frente e cozinha);
15. Horizonte com morros;
16. Grupo escolar/ Escola;
17. Canto escuro nos arredores da cidade (Dona Brígida e o Lubisone);
18. Trilha nos arredores da cidade;
19. Descampado nas cercanias da cidade (Vado);
20. Colina e pradaria (Pafrente Brasil);
21. Árvore frondosa;
22. Trilha deserta com encruzilhada;
23. Trilhas desertas na paisagem da região, locações diversas (peregrino);
24. Arredores da pequena cidade (1970);
25. Rua em salvador (1970); entrada e subterrâneo de um quartel (1970);

Concluído todo levantamento das locações necessárias para concretização do filme, o Produtor de Locação deverá pesquisar - fazendo um levantamento dos lugares potenciais. Esta pesquisa, registrada em fotografias, é acompanhada identificação dos responsáveis (sejam eles órgãos públicos, privados ou mesmo pessoas físicas) pelo aluguel ou empréstimo destes locais, como por exemplo:

LOCAÇÃO	ONDE FICA?	RESPONSÁVEL	CONTATOS
Cemitério e Arredores	Igatú	1. Prefeitura de Andaraí 2. IPHAN	1. (075) xxxx-xxxx 2. (071) xxxx-xxxx
Casarão do Barão	Ibiquera	Dr. Moneteiro (ele reside em Andaraí)	(075) xxxx-xxxx
Casa de Vado	Rua Periférica - Igatú	Duas opções: 1. Casa Sr. Humberto (falar com Gibran); 2. Projeto da Gruna de Verruga.	1. (075) xxxx-xxxx 2. Procurar Bodega na sede do Projeto – Igatú;

Praticamente todas centradas em Igatú, as locações foram sendo buscadas uma por uma de acordo com o gosto conjunto do Diretor do filme; do Diretor de Arte, do Diretor de Fotografia e, também, do Desenhista de Som. As escolhas, porém, não são aleatórias uma vez que, como abordado anteriormente, casas, quartos e ambientes falam muito sobre os personagens e suas personalidades. Durante três dias – de 23 a 25 de janeiro de 2009 - uma reduzida equipe foi a campo aprovar as locações cogitadas em visitas anteriores à cidade de Igatú. Esta equipe era formada por: diretor do filme, diretor de arte e sua assistente, diretor de fotografia, chefe da elétrica, diretora de produção, produtor de locação. Cada membro respeitando a sua função procurava as melhores soluções para a escolha e concretização das filmagens em determinadas locações ou mesmo dentro de um estúdio. A equipe analisava os prós e contras de cada localidade que sugerida assim como os problemas e soluções (para produção, luz, fotografia, som e arte) de modo que a melhor escolha fosse efetivada e agradasse a todos, ou a maioria dos responsáveis de cada departamento.

#### FORMAÇÃO DA EQUIPE DE ARTE

Entrei oficialmente para a Equipe de Arte de “O Homem Que Não Dormia” (2009) no dia 03 de fevereiro de 2009. Nesta data, a equipe de arte era apenas composta por:

Diretor de Arte – Moacyr Gramacho.

Assistente de Direção de Arte - Carol Tanajura

2ª Assistente de Direção de Arte – Emilly Dias

Cenógrafa – Raquel Rocha

Assistente de Cenografia – Daiane Oliveira

Produtora de Objetos – Renata Marques

Figurista – Diana Moreira

Assistente de Figurino – Luis Santana

2ª Assistente de Figurino – Amaryllis Nogueira e Valécio Santos

Produtora de Figurino – Alice Santos

Modelista – Dora Moreira

Mais próximo da data da viagem a qual estabelecia a Equipe de Arte em Igatú no processo de pré-produção (17 de fevereiro de 2009), foram contatados:

Pintor de Arte – Luís Parras

Cenotécnicos – Paulo Batistela & Adriano Passos

Contraregra – André Passos

Costureiras – Letícia Santos & Rita Moreno

Camareira – Bruna Santana

Make up Designer – Denise Borro

Maquiadora – Gislene Morro

Assistente de Maquiagem – Mel Meireles

Efeitos Especiais – Kapel Furman

Assistente de Efeitos Especiais – Raphael Borghi

Muito embora a equipe já estivesse formada na Pré-produção, apenas uma parte dela precisava permanecer em Igatú. Estar na cidade significava disparar o processo de construção e configuração das locações (além de definir aquelas que ainda não estavam fechadas); coleta de objetos e, mais precisamente, começa neste momento o intenso e imprescindível contato com a população da cidade que acolherá a equipe de filmagens.

#### DECUPAGEM DA ARTE

A partir da **análise técnica** e, mais preponderantemente, do roteiro, a Arte começou o seu trabalho de **decupagem**, este que se caracteriza enquanto a identificação: das locações (internas e externas); do momento em que as ações aconteciam na história (dia ou noite); dos objetos de cena destacados no roteiro; identificando, também, onde existem e quais eram os efeitos especiais, animais, veículos, peças gráficas, traquitanas ou caracterizações presentes no filme. O roteiro foi, então, desmontado da sua ordem de sucessão dos acontecimentos e as peças que guiavam a equipe de arte eram as locações e cenas em que elas apareceriam. A partir daí se pensava na necessidade de decoração do espaço, de construção do ambiente no

qual o personagem iria desenvolver a sua história. Este ambiente deveria respeitar o perfil de cada personagem. Pesquisas são, então, o primeiro passo para a viabilização de uma idéia e dão coesão ao conjunto visual a ser criado num futuro próximo.

O HOMEM QUE NÃO DORMIA						
Direção de Arte - DECUPAGEM						
SEQ. 02	INT./ NOITE / QUARTO DE VADO					
LOCAÇÃO:	QUARTO DE VADO					
DESCRIÇÃO DA CENA:	VADO ACORDA DO PESADELO E PERCEBE QUE ESTÁ PRESO.					
OBJETOS DE CENA	MÓVEIS E OBJETOS	VEÍCULOS DE CENA e ANIMAIS	GRÁFICA	CENOGRAFIA E CENOTECNIA	CONTRAREGRAGEM	EFEITOS ESPECIAIS
CORRENTE E "COLEIRA" COM CADEADO	CAMA TOSCA COM TÁBUAS DE AGRESTE	NÃO	NÃO	QUARTO PEQUENO, POBRE E SOTURNO.		NÃO
PICARETA						
FERRAMENTAS DE LAVOURA						
COMIDA DE CENA	NÃO					

Outro modelo mais detalhado de decupagem será feita durante a produção do filme. Objetos de cena serão constantemente listados e verificados para que, no momento do SET, tudo esteja no devido lugar como manda o roteiro.

**Locação: CEMITÉRIO**

**1 - SEQ.01- EXT./NOITE/ CEMITÉRIO ABANDONADO E ARREDORES:** SONHO: NA MATA FECHADA E EM MEIO ÀS LÁPIDES, O BARÃO TENTA SE COMUNICAR, MAS NÃO CONSEGUE/ EM DETERMINADO MOMENTO SURGE O ROSTO DO PEREGRINO. CEMITÉRIO DE IGATU E BRENHA (MATAGAL, EM FRENTE À IGREJA)

**Objetos de cena**

TROUXA  
BASEADO

**Cenário:** CEMITÉRIO ABANDONADO. LÁPIDES COBERTAS DE LODO, LIMO, VEGETAÇÃO. GRADES ENFERRUJADAS. CRUZES DE MADEIRA APODRECIDA, FLORES PLASTICO E FERRO, JARROS;

**Veículos:** Jipe

**44 - SEQ.44 - EXT./ DIA / CEMITÉRIO ABANDONADO ::** GRUPO DE JOVENS FUMAM UM BASEADO. PACO MIJA NUMA COVA. SAEM TODOS E TOMAM O JIPE.



**Objetos de cena**

BASEADO  
BANDEIRAS

**Cenário**

CEMITÉRIO ABANDONADO. LÁPIDES COBERTAS DE LODO, LIMO, VEGETAÇÃO, GRADES ENFERRUJADAS, CRUZES DE MADEIRA APODRECIDA;

**Veículos**

JIPE

**PROJETO DE ARTE**

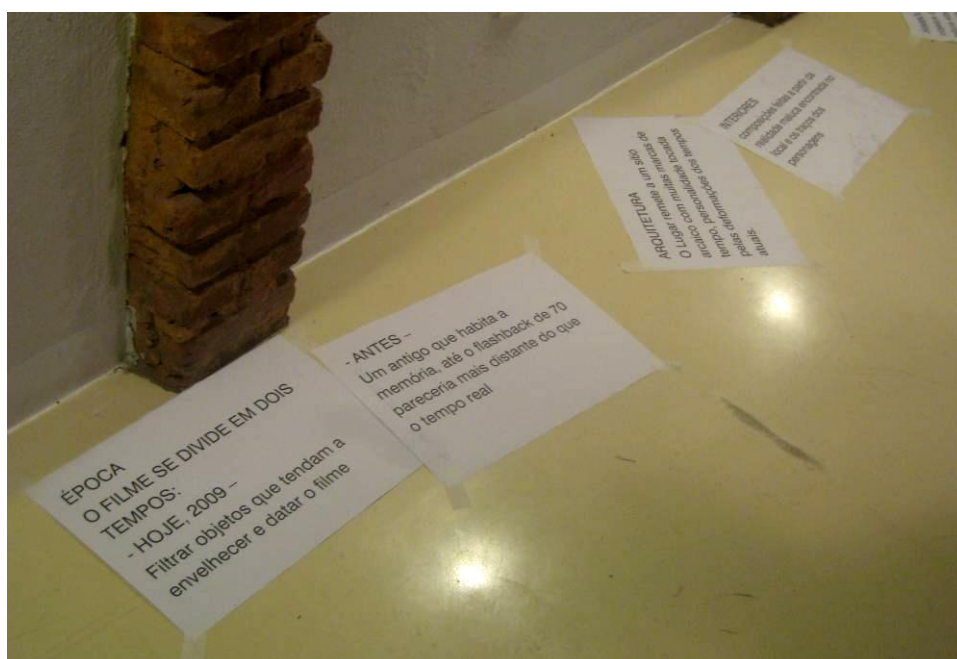
Em fevereiro de 2009 a equipe de Arte estava quase toda formada. Para a fase da construção do conceito do filme, Cenógrafa, assistentes e o próprio Diretor de Arte atuavam em extensas pesquisas e discussões de formato, referências. A identidade visual do filme paulatinamente se formava, assim como o Projeto de Arte em si. Esta identidade visual possui uma ampla gama de atuação, uma vez que se firmavam tanto em características físicas dos personagens da trama quanto no ambiente que os circundava. Foi nesta etapa também que as linhas conceituais de figurino e dos cenários foram pré-estabelecidas.



Guiado pelo roteiro, o Projeto de Arte ficou configurado da seguinte maneira:

1. Nas primeiras cenas do longa-metragem ocorre a apresentação dos personagens e é o momento em que se inaugura o enigma da história, este que tem a

corporificação etérea em um pesadelo, comum a cinco diferentes habitantes de uma pequena cidade do interior. Neste pesadelo um misterioso peregrino chega à cidadezinha onde residem estes principais personagens. Para esta abertura, que é essencialmente noturna e misteriosa, Igatú recebeu uma coloração acinzentada, endurecida com as texturas de envelhecimento nas fachadas das casas, auferidas com diferentes tons de cinza. A escolha desta escala de cor deu uma atmosfera monocromática e fechada à cidade, além de ser parte da composição cenográfica da primeira e tenebrosa parte do filme.



2. Em meio ao desvelamento do mistério, uma torrencial chuva lavou a cidade. A botija foi desenterrada; os personagens atormentados experimentavam sua rendição e novamente signos cenográficos que davam uma identidade à cidade tiveram de ser modificados. O pesadelo fora dissolvido, por isso o cinza, o suspense e a penumbra não mais faziam sentido como expressão visual. A decisão tomada foi mobilizar a equipe de pintura para que eles devolvessem timidamente as cores da vila. Estas cores, todas derivadas das originais existentes nas fachadas, eram esmaecidas, lavadas e envelhecidas: daí o porquê da escolha de pintura usando Hidracor (tinta em pó) com pigmentos diversos.

A escolha de devolver a cor ao vilarejo expressava a mudança significativa do roteiro e do futuro dos personagens. A chuva – velho símbolo de mudanças e fertilidade - foi quem exorcizou o peregrino e sua andança sonâmbula; o tesouro e os



segredos exumados davam outra atmosfera à história, livradas pelas águas da chuva que levou consigo o cinza e o pesadelo que acometiam aquela vila.

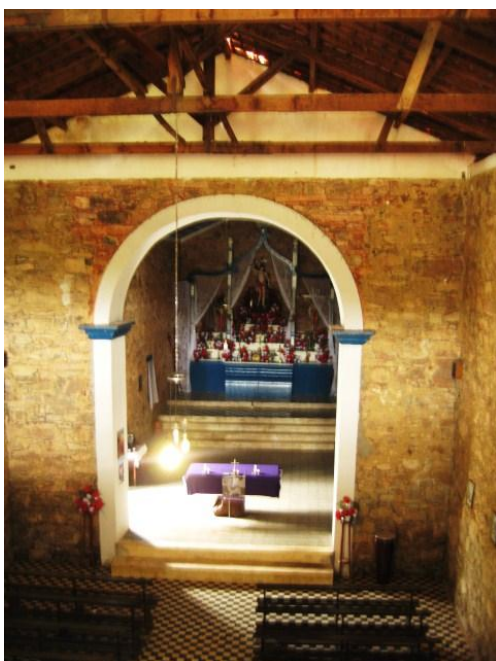
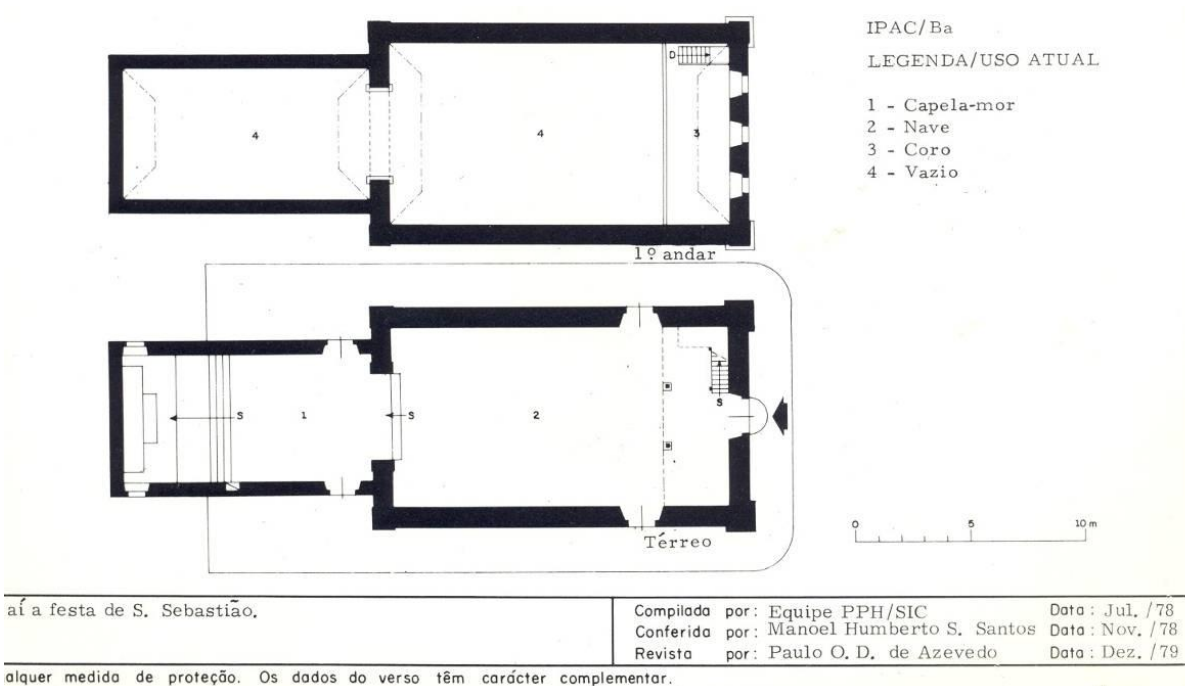


3. A procissão. Concomitante à libertação que a cidade recebeu do pesadelo que a prendia aos grilhões do mistério, a Procissão do Divino Espírito Santo se preparava para resgatar o vilarejo da sua monotonia cotidiana, com suas cores e beleza. E esta foi exatamente a linha que a Direção de Arte escolheu como estratégia para expressar o momento de conclusão do filme. Balões, crianças, fogos de artifício, fantasias, bolinhas de sabão, pombos, adereços, barracas, fanfarra e carros alegóricos pareciam ampliar a magnitude da libertação, do desfecho. As fachadas recebiam novamente suas cores vibrantes, os figurinos a pompa e beleza; os personagens recebiam, com alegria, a resolução. Restou ao Padre frustrado o vó emancipador.



## 5.2 PRÉ-PRODUÇÃO

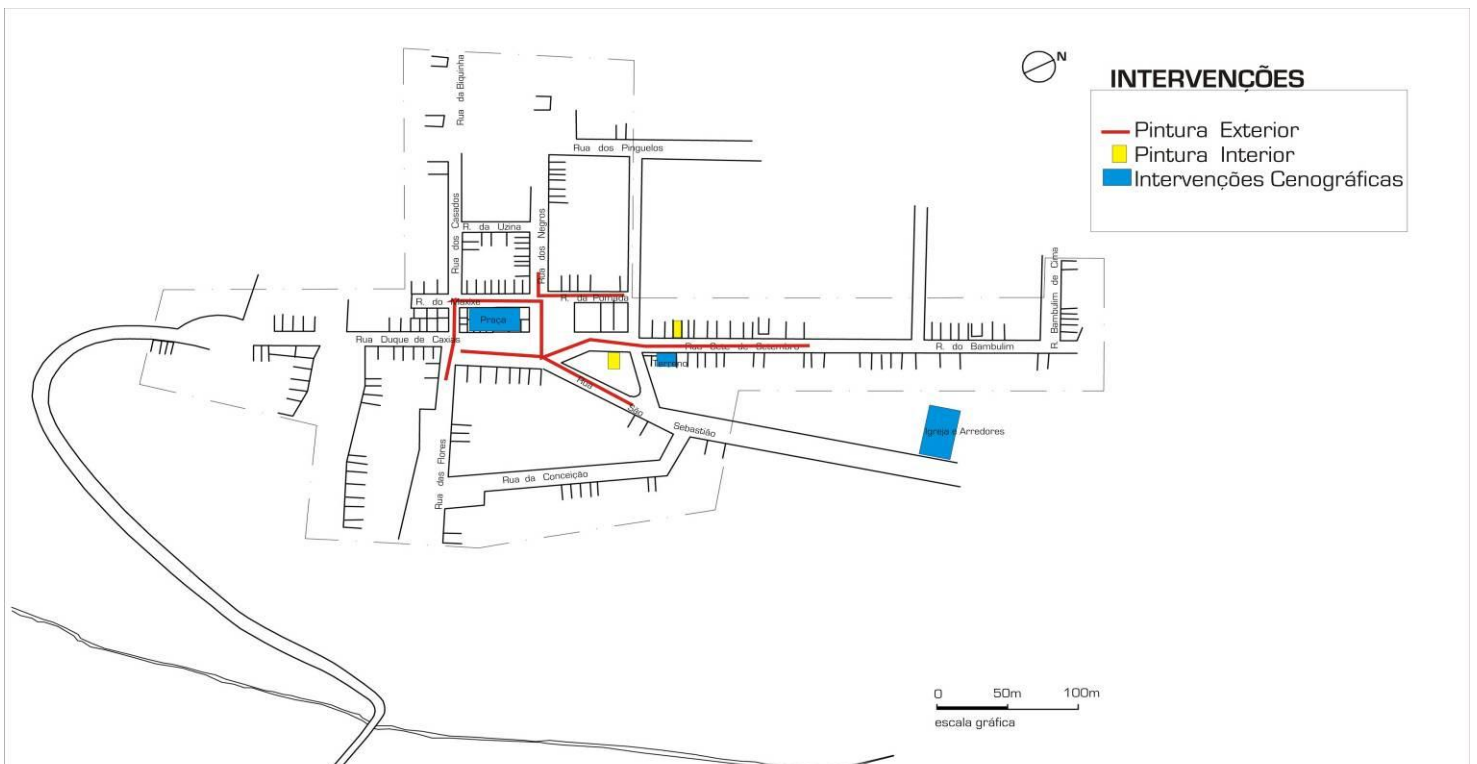
A chegada em Igatú foi tranqüila e o reconhecimento das locações foi logo providenciado para a equipe de arte que chegara com número restrito. De todas as equipes do filme, apenas tínhamos companhia da base de produção – composta pela Diretora de Produção, Assistente de Produção e Produtor de locação. Visitamos as locações cujas autorizações já estavam em nossa posse e, com auxílio de medições e fotos, o *decó* dos respectivos espaços já estava incipientemente sendo pensado e projetado.



Xique- Xique do Igatú fica na Chapada Diamantina, Bahia. Uma das suas principais características, além da estonteante redondeza natural e das pedras e ruínas que a identificam, é a sua condição de Patrimônio Histórico. Isso significa mais cautela e menos interferência da arte no conjunto arquitetônico da cidade.

Seguindo o Projeto de Arte proposto, construído e posteriormente aceito pelo diretor Edgard Navarro – a equipe de Arte deveria anular as cores das fachadas das casas que ficam no centro de Igatú. Seguindo o mapa da cidade, assinalado com os pontos que se configuravam como locação – externa ou interna – foi efetuado um registro fotográfico das fachadas destes determinados locais para que, no período de **desprodução**, a nova fase de pintura obedecesse aos padrões de cor “originais”.

Todo o trabalho fotográfico serviu como documentação para o IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – comprovando que tínhamos registradas as cores das fachadas, para que ao final das filmagens, devolvêssemos a cidade exatamente como ela estava antes das nossas interferências. O documento ainda nos serviu de guia para cálculo de quantidade de tinta a ser comprada nas três etapas de pintura.





Recebida a autorização do IPHAN, as fachadas foram todas recebendo um *dégradé* de cinza e textura de envelhecimento (com auxílio de óleos, esponja e cera pastosa incolor). As cores e texturas foram baseadas em pesquisa fotográfica de várias épocas, mas um calendário que tem fotos da cidade de Igatú, na década de 70, serviram como base visual da proposta a ser realizada.



### LOCAÇÕES – CONSTRUÇÃO E DECÓ

Durante a pré-produção acontecem as primeiras reformas e construções de cenários e **SETS** – uma intensa preparação cenográfica para os dias de filmagem que estão prestes a acontecer. Pode-se dizer que as principais e mais complicadas obras, pinturas e reformas (as quais requerem tempo e trabalho exaustivo) são adiantadas nesta etapa produtiva do cinema, não isentando, porém, que obras aconteçam no decorrer das filmagens. Veremos, pois que a arte não dorme e o SET do dia não é sinônimo de descanso, mas de planejamento e organização do próximo (ou próximos) SET (s).

Como dito no tópico “Visita a Locações” dentro da etapa de **Preparação** (4.2.2) deste longa-metragem foi destacado a grande gama de locais (no total de 25) que necessitariam de ser filmados para dar vida à história de Edgard Navarro. Para ilustração do presente tópico escolhi quatro principais locações, cada uma delas

focada em um dos processos de elaboração e finalização das Locações para o dia de filmagens.

#### a. Casa de Madalena

Durante a **Pré-produção** de “O Homem Que Não Dormia” processos concomitantes de construção, reforma e pintura foram disparados. Desde a chegada da equipe de Arte (esta que almejava estruturar seus afazeres segundo o cronograma de filmagens pré-estabelecido pelo 1º assistente de Direção) a Iगतú que houve a necessidade da visita e primeiras análises das locações com maior encargo de modificações e todas as outras que deveriam estar prontas para as primeiras semanas de filmagem. Este foi o caso da casa de Madalena, uma dos Personagens Principais. A casa dela era importante não só para o desenvolvimento da personagem e da dramaturgia, mas porque ações imprescindíveis no filme – como encontro com o Pelegrino; o fechamento da trama simbolizado com as cores e beleza do desfile da Procissão Religiosa, entre outros – aconteciam na rua da formosa doceira.

O diretor tinha como prioridade a altura das janelas, uma vez que era nela que Madalena acompanhava os movimentos rotineiros da sua vila e era através dela também que os homens da cidade deliravam pela mulher. A primeira opção que tínhamos como locação logo fora descartada. A proprietária – por motivos de saúde e instabilidade familiar – não cedia a autorização do uso do espaço e o tempo disponível para arte estava cada vez mais escasso. Outro problema pensado foi o tempo e dinheiro que seriam despendidos para a feitura de toda a estrutura de um bar e da barbearia – locações situadas em frente à janela de Madalena.



Estes locais deveriam ser construídos todos com estruturas temporárias: paredes, janelas, piso deveriam ser de materiais que não modificassem as características originais do terreno em uso. Além disso, deveriam ser de fácil e rápido desmonte para facilitar e baratear a desprodução.

Mas, qual seria a necessidade da construção de um bar e barbearia cenográficos? A necessidade se fazia presente pelo simples fato de que a casa cogitada como locação para Madalena tinha em sua frente um terreno baldio. E porque não usar as casas vizinhas como locação? Porque entrecortando a visão havia um poste de luz que impossibilitava o desenvolvimento das ações como haviam sido descritas no roteiro, além de se caracterizar como um fator que poluiria o quadro a ser fotografado. A casa de Madalena, assim como o bar, a barbearia e a própria rua da personagem eram para ser filmadas na segunda semana de filmagem. Construir duas locação e esperar pela autorização de mais uma seria, então, um grande problema que o escasso tempo de pré-produção não podia permitir a perduração.

A saída encontrada foi utilizar o mercado da cidade como a casa de Madalena. O Bar seria uma adaptação de um bar já existente e a barbearia seria construída no bar vizinho, meio abandonado.

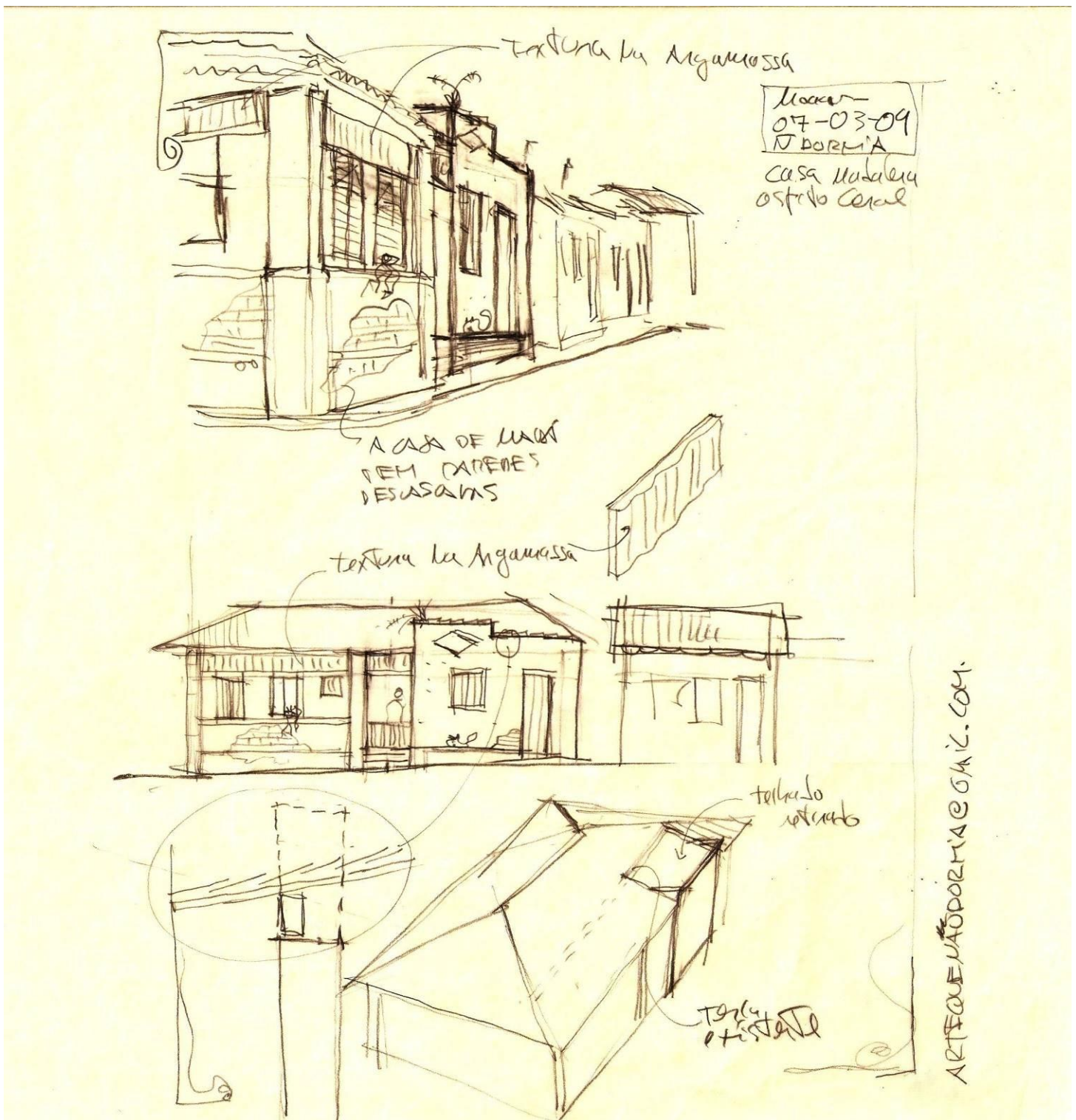


Fechadas as três locações, medições, materiais e fotografias foram urgentemente providenciados para que as construções pudessem acontecer deste modo a equipe poderia ter tempo hábil para pintura, acabamentos e decós das respectivas locações.



Durante quase 15 dias a equipe formada por 1 cenotécnico e ajudantes se empenhou para finalização do quarto de Madalena – única locação totalmente construída para o filme. Madeirites, ripas, ripões e compensados – além de cimento, argamassa, tela para fixação da massa, e outros materiais foram comprados e em conjunto formaram o quarto da bela doceira Madalena.

### Etapas de Construção da Casa de Madalena:







Casa de Madalena Finalizada – Antes da Procissão.



## b. Cemitério

Aberto o canteiro de obras da cenotecnia, as tumbas e lápides de madeirites e cruces de vergalhões, ripas e ripões se configuraram como as primeiras demandas de confecção. O cemitério, assim como outras locações do longa-metragem, passava por duas fases díspares, sendo retratado, pois, em dois momentos (épocas) diferentes: no passado (por volta dos anos 40/50) quando estava em seu momento áureo de existência, sob comando e manutenção do sádico Barão. O local aparecia no momento atual num estágio de abandono notável, com suas lápides sujas, velhas e acabadas, o berço funesto da botija enterrada.



Grande parte das filmagens que aconteceriam neste local se dava na época do cemitério abandonado: o pesadelo (SEQ 1); o desvelamento do segredo (SEQ 45); a constatação da existência e maldição do tesouro (SEQ 57 e 59). Por este motivo, o Diretor de Arte optou por primeiro representar o cemitério decadente, fato que daria mais tempo a equipe da Arte para dedicação do trabalho em outras locações e, concomitante a isto, a equipe de filmagens teria em mãos um set pronto para adiantar as várias cenas diferentes do roteiro contidas nesta locação (enorme vantagem,

também, para produção e direção que adiantariam o cronograma de filmagens e possíveis *retakes*).



Folhas secas, túmulos gastos, puídos e detonados, tomados por mofo e limo; lápides de pedra desmoronadas; mato, monocromia: foi esta a linha conceitual do abandonado cemitério.

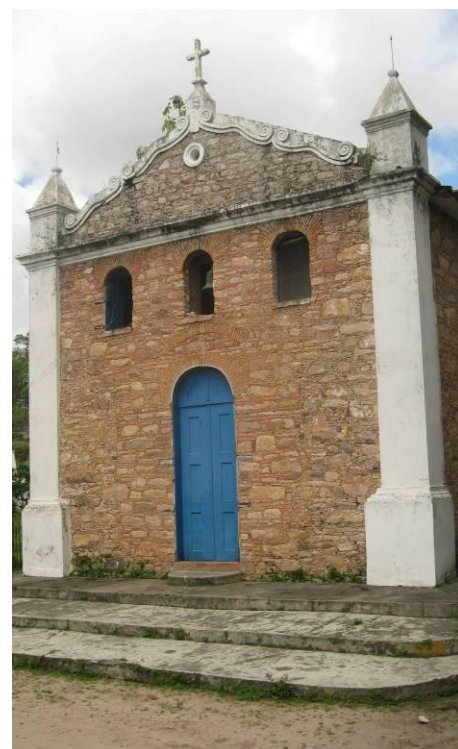
Retrocedendo 50 anos, flores, jarros, velas, parafina derretida, fotos e quadros de santos, cores e o branco retornaram a identificar o cemitério. As folhas secas foram retiradas do chão moribundo, todas as lápides e tumbas foram reformadas e repintadas; plantas como bromélias, orquídeas, margaridas e cravos, boa noites, além de plantas

pertencentes ao terreno antes de usarmos ele como locação, foram repostas em pequenos jardins em diversos pontos da necrópole, próximo aos túmulos, numa representação do zelo que aquele local ainda recebia dos seus mantenedores. Em um dia de trabalho intenso, a locação foi renovada para desvelar ao telespectador parte dos mistérios que envolviam a botija enterrada (SEQ 57): a personalidade do impassível Barão assassino, um dos motivos da caminhada errante do peregrino.

### c. Igreja

A Igreja de Xique-xique do Igatú por si só é uma grandiosa e bela obra. Uma das críticas e desapegos existentes no filme está exatamente no papel da Igreja e princípios católicos ainda vigentes na nossa sociedade hodierna, ainda mais forte e imperante nas cidades do interior do país.

Edgard Navarro quer desconstruir a santificação da Igreja e dos membros clericais. O diretor abre seu filme representando o Padre por um dos seus lados encobertos:



SEQ. 07 - INT./ NOITE / QUARTO DO PADRE LUCAS

(...)

PADRE LUCAS revira-se na cama, insone. Por baixo do lençol, acaricia o próprio sexo e geme de prazer.

PADRE LUCAS

Ai... ssssssssss... Ai...  
sssssssss...

Analisando este repudio do diretor à Instituição Católica, o Diretor de Arte (Moacyr Gramacho) pensou em fazer uma descaracterização na estrutura física da Bela Igreja de Igatú, deixando-a deformada. No período de preparação do filme, propôs a Navarro esta desfiguração cenográfica, mas o diretor não foi conivente com a sugestão. A partir daí, a Igreja passou a ser uma locação cujas intervenções se dariam apenas em forma de Decó: quadros, objetos, disposição dos móveis e até a criação da sacristia com estruturas temporárias de construção.

#### **LISTA DE SEQÜÊNCIAS – LOCAÇÃO IGREJA**

Seq. 13, Seq.78, Seq.80 (PRAÇA da IGREJA)

Seq. 14 (NAVE DA IGREJA)

Seq.49 (RUA LATERAL – PORTA DA SACRISTIA)

Seq.50, Seq.73 (SALETA E SACRISTIA)

Seq.51, Seq.72 (PORTA)

Seq.74 (NAVE DA IGREJA – PRAÇA)



Aparecendo em 10 seqüências diferentes do filme, a Igreja passou por algumas modificações no decorrer do filme. Na sua primeira aparição ela era apenas a costumeira Igreja da enfadonha cidadezinha do interior (SEQS. 13 e 14). Avançando no tempo do roteiro e filme, vemos que as mudanças da locação são internas, apenas alguns dos preparativos da grande festa do Divino que está na iminência de acontecer. Andores, flores de plástico, estandartes começam a fazer parte do *decó* da Igreja. Outras modificações na locação se deram a partir da inserção de outros elementos da colorida procissão religiosa, como mantos nas janelas e mastro do Rabêa (pau de



aproximadamente 8 metros, fincado na porta da Igreja adornado por velas e uma bandeira vermelha com a pomba branca – símbolo do Divino Espírito Santo).



A Igreja era uma locação importante, pois, além de ser um local que requeria poucas modificações estruturais pesadas (como reformas ou pintura), representava para a arte aquilo que é conhecido no Cinema como “Opção Chuva”. Vale lembrar que uma condição climática “ruim” (como uma chuva, por exemplo) pode significar um dia de filmagens perdida – prejuízo para produção e um péssimo fator para o Departamento de Arte, o qual – sempre que possível – deve ter saídas práticas para evitar maximamente dias de trabalhos perdidos. Opção Chuva é, pois, um sinônimo para a locação que, por possuir uma praticidade de montagem e por estar localizada em áreas internas, se caracteriza como alternativa a ser encaixada no Cronograma de Filmagens do dia quando o tempo não estiver propício para filmagem de cenas externas. Idealmente é que as locações que servem como opção chuva já estejam prontas e sirvam como coringas para qualquer emergência ou fatalidade.

A sacristia da Igreja foi um exemplo de locação preparada durante o período de filmagens. Também caracterizada como “Opção Chuva”, ela foi rapidamente montada pela equipe da arte que aproveitou a própria nave da Igreja para criar a ambiência da

Saleta do Padre. Um tapete, fotos emolduradas dos Beneméritos, uma mobília pomposa e objetos menores (ecumênicos e decorativos) foi o montante necessário para que a equipe de arte – mesmo utilizando de mecanismos que poupassem tempo e dinheiro e ainda assim fossem criativos – viabilizasse a montagem completa da Sacristia.

### c. Casarão do Barão – as duas fases.

A imponente casa do Barão fora uma das mais instigantes e trabalhosas locações de todo o filme. Como ela passava por dois momentos distintos, mudanças, reformas, pinturas e reparos foram feitas nela praticamente durante todo o processo de filmagem. Ela não era só uma casa antiga. Era visceralmente a casa de um homem muito rico, poderoso e extremamente cruel que teve lustres de cristais em seu momento de auge e a alucinação do abandono e habitação dos porcos no seu momento do declínio. E como representar isto imagetivamente? Como conseguir todos os móveis, adereços e acessórios para este casarão e seus momentos tão dispares? Como conseguir um envelhecimento ou renovação fidedignos? Como evitar o *fake* e, mais ainda, como imprimir as nuances de cores e contrastes numa história contada em preto e branco?

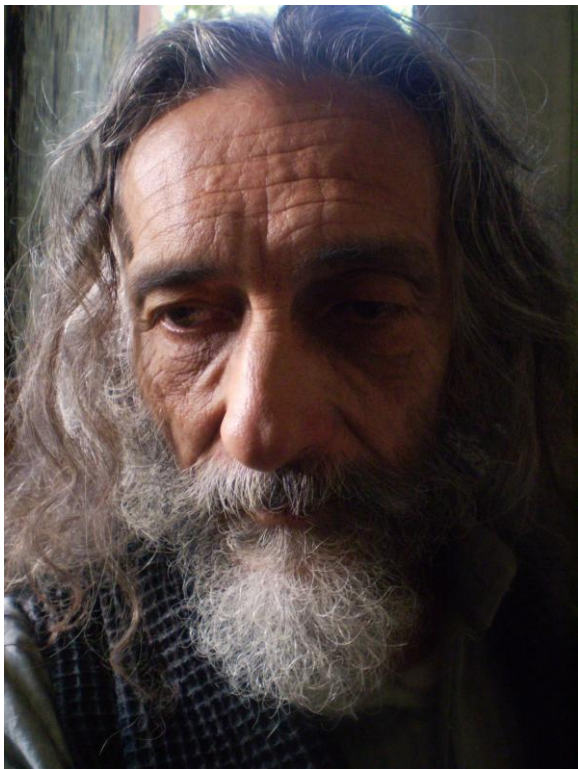
O casarão era a primeira locação listada no Plano de Filmagens. O Diretor de Arte procurou, então, a melhor solução para trabalhar as duas fases concomitantes ao desenvolvimento do filme. Uma parede precisava ser derrubada para, além de aumentar o recuo, reforçar a grandeza estrutural da locação – esta que era uma das principais do filme; o chão precisava ser todo reformado, uma vez que os azulejos existentes na casa datavam muito o seu



período de instalação e uso; o telhado recebeu um forro como cobertura. Começar

com o casarão no período áureo significava fazer todas estas modificações com o acabamento impecável, além disso requeria um *dress* pesado não só de mobília como de objetos pequenos e peculiares que identificassem os personagens que residiam e davam a sua personalidade àquele ambiente. Por estas incongruências, o Diretor de Arte decidiu, pois, por começar a preparar o casarão pelo seu período decadente.

Além do que foi dito acima, tornar mais jovem o Barão seria uma operação muito mais fácil que fazer com envelhecê-lo, uma vez que a barba e o cabelo do ator (que foi o próprio Edgard Navarro, diretor do filme) não teriam tempo hábil para



crescer o suficiente para comporem o Barão decadente.

Estes dois fatores foram, pois, decisivos para que as filmagens comessem pelo casarão em sua segunda fase de aparição, cujas características deveriam enaltecer o abandono, o declínio, a maldição. Para que este efeito fosse conseguido, texturas<sup>12</sup> foram estudadas, teias de aranha foram feitas com auxílio da cola de isopor, caminho de cupim foi confeccionado a partir da alquimia do pó de serra com cola branca; muita poeira cobria os poucos móveis restantes da casa e raízes de uma árvore foi implantada no centro da casa. Todo esforço cenográfico acontece por uma busca: a aproximação

com a crível realidade.

O período áureo da casa do Barão requeria cuidados redobrados, uma vez que deveria ter acabamentos perfeitos e especificidades na escolha da paleta de cores. Isto porque esta fase do casarão seria registrada em Preto e Branco e, para conseguir os contrastes e cinzas desejados, as cores deveriam ser escolhidas cautelosamente. As

---

<sup>12</sup> “A textura é um elemento essencial na criação da autenticidade: evocando idade, desgaste, uso e passagem de tempo nos objetos e lugares, reflete o resultado das condições ambientais em uma superfície. A superfície de um objeto geralmente reflete seu estado de conservação ou desgaste. (...) A textura é utilizada normalmente para criação de contraste e complementaridade ente os objetos, além de aumentar sua verossimilhança em relação ao sentido tátil, servindo para explicar as suas [dos objetos] propriedades”. Retirado do texto: BRUTUCE, Débora Lúcia Vieira. *A direção de Arte e a imagem Cinematográfica: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro nos anos 1990* (2005), na página 52



cores do filme – e de cada etapa do casarão - foram definidas durante as pesquisas da Preparação, logo no momento em que se confeccionava o Projeto de Arte. No filme, elas se mantiveram de acordo com o que havia sido proposto no Roteiro e, mais incisivamente, no Projeto de Arte por isso, as cores da casa do Barão deveriam manter os tons desbotados (para que houvesse coesão com a visualidade do filme). Para conseguir este efeito, o Diretor de Arte resolveu, então, optar por trabalhar com cinzas coloridos, ou seja, cinza com tons de cor aplicados da seguinte maneira: para as internas a escala escolhida foi o cinza azulado, já para as externas foi optado pelo cinza violáceo.

“A principal diferença em se trabalhar em preto e branco e em cores é que a paleta não é construída pela cores do espectro e sim pela escala de cinza. A compreensão de como cada cor representa um valor nesta escala é essencial para o trabalho em preto e branco, já que diferentes tons de cor podem criar o mesmo efeito (...) O trabalho da direção de arte consiste em atingir o equilíbrio, o contraste, o sentido do espaço e dimensão propostos pelo filme através da variação da escala de cinza”.<sup>13</sup>



Outra coisa importante a ser pontuada é que a escolha da ordem de filmagens (que começou pelo abandono e depois se reverteu para o período áureo) fez com que a equipe escolhesse e testasse mecanismos para evitar que as pinturas, reformas e saídas cenográficas para se alcançar o envelhecimento fossem coisas danosas ou muito difíceis de ser modificados. A degradação deveria ser facilmente reversível e temporária porque a equipe precisava

<sup>13</sup> BRUTUCE, Débora Lúcia Vieira. *A direção de Arte e a imagem Cinematográfica: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro nos anos 1990* (2005), na página 51.

otimizar ao máximo seu tempo disponível para trabalhar na renovação enquanto os outros SETS eram filmados na cidade de Igatú.

Para denotar a passagem de tempo e a diferenciação dos estágios do casarão, as manchas na parede, as teias de aranha, a poeira eram elementos usados na medida exata e equilibrada para reafirmar a verossimilhança da degradação sofrida pelo Casarão. As imagens (fotografias emolduradas) igualmente passaram por vários estágios, necessitando de várias réplicas (tanto das fotos quanto das molduras) para serem utilizadas nos diversos estágios que denotassem a passagem do tempo que era muito importante para esta locação e também filme – o qual tinha na figura do peregrino a encarnação do espírito amaldiçoado do Barão que ficou errante e insone no purgatório dos homens.



### 5.3. PRODUÇÃO

“A produção é o período que envolve as filmagens em termos fotográficos, a captação do som, das cenas descritas no roteiro, envolvendo os atores principais sobre a supervisão do diretor (...)”<sup>14</sup>

A produção para o cinema é a etapa que envolve a execução das filmagens – em outros termos significa a realização e coleta da matéria bruta para futura lapidação e formatação do produto final, o Filme. Neste período toda a equipe da filmagem se encontra nos arredores dos SETS, desde a equipe de alimentação e

<sup>14</sup> Trecho retirado do livro RODRIGUES, Chris. *O Cinema e A Produção*. Rio de Janeiro – DP&A, 2002. Página 67.



transporte à equipe de direção, fotografia, elenco, entre outros. Deste modo, os gastos gerais se tornam maiores e a necessidade de controle e rigor aumentam. Toda a maestria e organização da produção são fragmentadas diariamente na **Ordem do Dia**, documento que destaca as cenas a serem filmadas no próximo dia, indica os transportes, horários de lanche, almoço e jantar, determina o horário de preparação, maquiagem e caracterização dos atores. Deste modo TODAS as equipes que integram o filme devem seguir à risca a Ordem do Dia, se planejando, porém, em primeira instância a partir do Cronograma<sup>15</sup> confeccionado durante a pré-produção.

Como já foi dito anteriormente o departamento de ARTE tem grande autonomia de trabalho durante a execução do filme, exceto no cumprimento da Ordem do Dia. Esta autonomia se configura como um grande motivo para que a Arte possua como requisito básico um orçamento e produtor próprios. Eles são, principalmente em se tratando de longas-metragens, imprescindíveis para o bom funcionamento deste departamento.

Mesmo havendo uma distinção conceitual das etapas para a confecção de um filme, para a ARTE estas fases não acontecem tão independentes umas das outras. A pré-produção, por exemplo, além de ser um “lugar” de excelência para execução das pesquisas, se configura como uma oportunidade de adiantamento das etapas da produção, no que toca planejamento e obras pesadas (como a construção de um quarto ou rua cenográfica ou mesmo a pintura de todas as fachadas de um pequeno vilarejo).

Com a produção não é diferente. Este período ainda abarca incessantes pesquisas e é o momento no qual as estratégias pensadas devem ser postas em prática. As obras, pinturas e coleta de objetos de cena são processos que devem estar adiantados e serão concluídas paulatinamente ao longo da filmagem. Caso a equipe consiga findar todos os grandes afazeres antes da data de filmagem, isto causa um grande conforto e um maior espaçamento para pôr em prática todos os pequenos detalhes dos SETs, além de ter tempo hábil para planejamentos futuros. Caso este quadro não aconteça, a equipe de arte malmente acompanhará o desenrolar das

---

<sup>15</sup> Vale ressaltar que o Cronograma é apenas um guia. Ele muda com muita frequência durante as filmagens, por causa da chuva, ou por causa de algum incidente, ou ausência de ator, entre outros fatores que determinam estas mudanças.

filmagens, uma vez que estará (literalmente) “correndo contra o tempo” para fechar uma parede da locação de amanhã, colocar uma janela na casa da personagem ‘X’ ou ainda estará na gincana de se conseguir a cadeira na qual o personagem “Y” irá desenvolver o seu papel no dia seguinte.

A partir deste quadro entende-se como um planejamento global, e o planejamento diário (focado principalmente na Ordem do Dia) são imprescindíveis para o bom andamento das etapas que envolvem esta equipe da arte. Controle de estoque dos materiais também se torna de grande serventia, uma vez que evita compras desnecessárias, poupando tempo e dinheiro, além de evitar gastos e desperdícios – tanto de matéria-prima quanto de recursos financeiros.

Nesta etapa, além do Diretor de Arte, suas/seus assistentes, cenógrafo, produtor (a) de objetos, produtor (a) de arte, pintor de arte, cenotécnico e seus respectivos ajudantes, uma função imprescindível na arte e para ajustes das locações momentos antes das cenas começarem, deve ser ocupada. Esta função é a do **Contra-regra**<sup>16</sup> (contrarregra), que é o responsável pelo porte e manuseio dos objetos de cena e pelas últimas mudanças (visuais) no SET do filme. Estas mudanças podem ser de vários aspectos, desde o envelhecimento dos móveis ou peças gráficas; aplicação do “Kit Mato”<sup>17</sup>; a mudanças – seja de localização, seja a retirada, seja pequenos ajustes – de objetos, móveis, decoração. O contra-regra deve reparar pequenas coisas (caso elas existam) no SET no modo como o Diretor de Arte desejar: molhar o chão, para reforçar indício de chuva; pôr Extrato de Nogueira<sup>18</sup> nos atores, objetos ou móveis, para dar um aspecto de sujo ou usado; deve colar cartazes e fixar faixas que façam parte da cenografia no dia e local de filmagens; deve estar atento a TODOS os objetos de cena,

---

<sup>16</sup> Em inglês, o contra-regra (contrarregra) é conhecido como: *Set Dresser*, ou *Swing Gang* ou *Lead Man*

<sup>17</sup> O “Kit Mato” é geralmente uma saída para “esconder” coisas que denunciem a produção cinematográfica, uma vez que a cinema é a arte da ilusão e da sensação do realismo. O Kit Mato cobre equipamentos, fundos, objetos e símbolos indesejáveis, simula sombras, dentre tantas outras coisas que puder ser maquiada com árvores e arbustos de pequeno e médio porte.

<sup>18</sup> “O extrato de noqueira é utilizado em madeira como corante escurecedor, dando um acabamento envelhecido enriquecido por diversos tons de marrom escuro e preto. Pode ser aplicado puro ou misturado a vernizes base água. O acabamento final é sedoso e semi-brilhante”\*. No cinema, seu uso é mais amplo. Tudo que precisar parecer velho ou precisar de um pouco de envelhecimento, recorre-se para o Extrato de Nogueira, de preferência granulado, uma vez que ele é mais eficiente e dura mais que o Nogueira líquido (mesmo que concentrado).

\* Fragmento retirado do link: <https://www.ironfittings.com.br/acabamentos-para-madeira/stains-e-corantes/100-extrato-de-nogueira-grao>

verificando se eles estão no local exato, ou se eles estão com os atores ou se eles apresentam algum dano, etc.

### A IMPORTÂNCIA DA ORDEM DO DIA.

A Ordem do Dia (*daily callsheet*, como é conhecido em inglês) é um documento produzido por um dos assistentes de direção (no caso de longas-metragens é geralmente confeccionado pelo 2º assistente de direção), que contém uma gama de informações que norteiam todas as equipes envolvidas na etapa de produção do filme. Ela tem a validade de apenas 1 dia. Seu conteúdo deve estar todo agrupado em uma única página de ofício (*sheet* em inglês) que, dividida em uma tabela, agrupa as seguintes informações: contatos de telefone das bases onde se localizam cada equipe; a previsão do tempo; o cronograma do dia – com horário de filmagem, dos transportes, da alimentação – as cenas que serão filmadas, onde, quando e com que atores; além de alguns objetos de cena que foram previamente destacados na **Análise Técnica**. Igualmente, informações de segurança e observações pontuais (como por exemplo, a Cena 5 é uma externa noturna e acontece dentro de uma caverna. Na Ordem do Dia constará a advertência: Por favor, lembrem-se de suas lanternas. Usem calça e sapato fechado para evitar escorregões ou picadas de insetos). Todas as pessoas que portam a Ordem do Dia devem lê-la de modo a evitar dúvidas, atrasos e desencontros e mais ainda DESACORDOS.

Para a ARTE, a Ordem do dia ainda funciona como o indicador que a Locação X e o Figurino Z devem estar prontos para o dia seguinte. Sendo guiado pelo Plano de Filmagens, os SETS já devem estar finalizados, assim com os figurinos, com algum tempo de antecedência. Mas, se por algum problema de planejamento, nenhum deles estiverem prontos ou concluídos, as equipes sabem exatamente o tempo hábil que disporão para finalizar suas atividades. Caso o tempo não seja suficiente, uma frente de negociação deve ser aberta com o 1º Assistente de Direção. Esta negociação deve ser efetuada, também, com antecedência uma vez que várias outras equipes dependem deste cronograma diário e, além disso, as 12h de trabalho dos grupos (que muito dificilmente se aplica à arte) devem ser respeitadas, como é previsto no contrato de trabalho.

## FILMAGENS - O DIA NO SET

“Quando a câmera começa a rodar, ela se mantém fiel ao seu plano de filmagens. Durante a captura das seqüências válidas, todo o foco é direcionado ao SET. A função do departamento da arte é, pois, assegurar que todo o cenário, objetos de cena e efeitos especiais estejam prontos para as necessidades da equipe de filmagem e para quando todas as outras equipes estiverem prontas para rodar. O diretor de Arte e seu (s) assistente (s) têm como objetivo o de assegurar que as filmagens ocorram da melhor maneira possível, a despeito dos eventuais contratemplos que possam aparecer. Este objetivo apenas será alcançado se as estratégias e ações arquitetadas durante a pré-produção forem sólidas e cumpridas e, além disso, monitoradas e ajustadas sempre que necessário. Comunicação, organização e um bom cronograma são a chave para o sucesso de qualquer resolução”<sup>19</sup>.

O set é o local de excelência para todos aqueles que trabalham para o cinema. Todos têm vontade de testemunhar as cenas a serem rodadas após o incisivo chavão “Som, luz, câmera, ação” seguido do seco estalar do claquete. Ritualístico, é este o momento em que o filme deixa apenas de ser palavras escritas em um roteiro e passa a ter vida seja nas locações, personagens e história tornada “ficcionalmente real” por uma grande equipe, fragmentada em diversos departamentos.

O departamento da Arte será, a priori, representado pelo Diretor de Arte, seu (a) assistente, pelo (s) contra-regra (s) e algum cenotecnico e/ou técnico em efeito especial, a depender da dificuldade que a cena



<sup>19</sup> Tradução da autora do presente trabalho para o tópico: “*Keeping Ahead of the Camera*” Retirado do livro *The Art Direction Handbook for Film*, de Michael Rizzo, página 200.

demande. Em alguns casos, faz-se necessária a presença do (a) cenógrafo (a) e do (a) produtor (a) de arte. A permanência no SET de todas estas pessoas vai depender muito, no entanto, do andamento e do fechamento dos afazeres da equipe de arte em todas as outras locações. O produtor de Objetos, por exemplo, só permanecerá no SET se e somente se todos os objetos para cenas futuras estiverem na base de objetos ou já postos nas suas devidas locações.

O Diretor de Arte e seu (s) assistente (s) junto ao Coordenador (Produtor) de Arte devem cumprir algumas etapas para o bom funcionamento do mecanismo de filmagens. Planejar o dia é sempre importante, principalmente em se analisando o Plano de Filmagens e a Ordem do Dia emitida e entregue às equipes do filme antes do último SET do dia.

Em posse da Ordem do Dia, o Diretor de Arte e assistentes devem checar os SETS prontos e se o contra-regra tem em mãos todos os objetos de cena para a

filmagem do dia seguinte. Eles devem, ainda, delegar todos os reparos e finalizações necessárias nas locações que serão filmadas num futuro próximo. Dadas as ordens, fica a critério da equipe de finalizar bem todos os trabalhos em tempo hábil para as filmagens.

Dentro do SET, Diretor de Arte e assistente (s) devem estar extremamente atentos às mudanças e/ou queixas ou sugestões do Diretor do filme. Eles precisam fazer isto de uma maneira pioneira, pois assim ganham tempo de criar novas demandas de trabalho ou de consertar algo que esteja fora dos padrões. Este tempo será importante para a equipe de arte, uma



vez que ela estará apta a resolver os problemas enquanto o restante das equipes de filmagem se apronta para atender as mudanças ocorridas.

## 5.4 DESPRODUÇÃO<sup>20</sup>

Fim da filmagem, malas prontas e despedidas: estes são os primeiros sintomas da desprodução. Esta etapa faz parte da **pós-produção**<sup>21</sup> do longa-metragem, restando agora poucos membros da equipe da arte para finalização total das atividades.

A desprodução é caracterizada pela desconstrução dos cenários; pela devolução de todos os objetos e móveis usados em cena; pela efetuação do restante dos pagamentos da mão-de-obra local, pela resolução de pendências em aberto e pela repintura da cidade/ casa/locação/ cenário deixando tudo exatamente como estava antes: das cores à arrumação dos objetos.

Nesta etapa é muito importante ter em mãos os documentos fotográficos, preparados durante a pré-produção, para que não haja nenhum equívoco ou confusão no momento da ordenação e reorganização dos locais que serviram para cena, além de ser um exemplar de fidelidade e organização da equipe para com os locatários. Geralmente pequenas modificações (um porta, o piso, frisos, cor das paredes...) – feitas para as filmagens – são bem vistas pelos proprietários das locações. Elas servem muitas vezes como uma contrapartida que a equipe da arte oferece pelo uso do local, além do aluguel, que é efetivado pela produção. Porém, caso haja alguma implicação com o proprietário, a equipe da arte deve estar munida e preparada para todos os

---

<sup>20</sup> “Em linhas gerais, a pós-produção envolve todo o processo de desprodução, que significa:

- Encerrar todos os contratos com os atores e equipes, bem como pagá-los, no caso de produções comerciais ou com subsídio;

-Providenciar a volta e o deslocamento de atores e membros das equipes de outros estados e localidades distantes, para que voltem sem ônus para casa;

-Devolver todas as locações no mesmo estado em que se encontraram antes das filmagens, pintar novamente estas locações se for preciso, bem como arcar com os custos de alguma perda ou substituir objetos e utensílios que possam ter sido quebrados por conta da filmagem.

-No caso de cenários, desmontá-los e procurar formas de reutilizar ou reciclar a matéria-prima (madeira, plástico, papel ), ou ainda doar itens que não serão mais utilizados. Evita-se a todo o custo jogar coisas fora.

-A produção também deve providenciar a devolução de todos os objetos tomados emprestados ou em consignação para o filme, e devolvê-los de preferência com uma carta de agradecimento assinada pelo diretor de produção”. Fragmento retirado do texto: “Como se faz cinema: Etapas de produção. Por Felipe Salles”. Disponível no link:

[www.mnemocine.com.br/pdf/%7B18102007215451\\_cine\\_etapas\\_producao%7D.pdf](http://www.mnemocine.com.br/pdf/%7B18102007215451_cine_etapas_producao%7D.pdf) –

<sup>21</sup> A pós-produção envolve ainda: finalização do filme; montagem; adição de efeitos especiais ou animação ou elementos em 3D, por exemplo; envolve também divulgação, distribuição e exibição, que pode acontecer de maneiras diversas. Os filmes brasileiros que geralmente não possuem fundo para distribuição nos grandes circuitos de cinema, têm como parte da “distribuição” a submissão dos seus filmes finalizados em festivais nacionais e internacionais. Ainda pelo fato da falta de verba, as cópias são restritas, por isso deve haver uma seleção dos festivais que se pretende participar.

contratempos, por isso fotografias são importantes e, mais ainda, é também por isso que boas e frutíferas relações com os moradores locais e com os proprietários das casas/ locações são princípios de suma importância que as equipes do filme devem abraçar.



## **LISTA DE ANEXOS:**

- I. ROTEIRO DO FILME** (A PÁGINA 1 DO DOCUMENTO ANEXADA COMO EXEMPLO). PÁGINA 43
- II. DECUPAGEM DA ARTE** (A PÁGINA 1 DO DOCUMENTO ANEXADA COMO EXEMPLO). PÁGINA 44
- III. DECUPAGEM POR LOCAÇÃO** (SERÁ ANEXADO A DECUPAGEM FEITA PARA O CASARÃO DO BARÃO). PÁGINAS 45 E 46.
- IV. ANÁLISE TÉCNICA** (A PÁGINA 1 DO DOCUMENTO SERÁ ANEXADA COMO EXEMPLO). PÁGINA 47
- V. CRONOGRAMA - PLANO DE FILMAGENS** (A PÁGINA 1 DO DOCUMENTO SERÁ ANEXADA COMO EXEMPLO). PÁGINA 48
- VI. ORDEM DO DIA** (COMO EXEMPLO SERÁ UTILIZADO O DOCUMENTO GERADO PARA AS FILMAGENS DO DIA 10/04/2009 QUE CONSISTE NA DIARÁ 16). PÁGINA 49