



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

MILENA LEITE PAIVA

DA COR MATERIAL À COR DIEGÉTICA:
O PENSAMENTO DA COR NA DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL

CAMPINAS

2021

MILENA LEITE PAIVA

DA COR MATERIAL À COR DIEGÉTICA:
O PENSAMENTO DA COR NA DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL

Tese apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Doutora em Artes Visuais.

ORIENTADOR: FILIPE MATTOS DE SALLES

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À VERSÃO FINAL
DA TESE DEFENDIDA PELA ALUNA MILENA LEITE
PAIVA, E ORIENTADO PELO PROF. DR. FILIPE
MATTOS DE SALLES.

CAMPINAS

2021

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Artes
Sílvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

Paiva, Milena Leite, 1981-
P166d Da cor material à cor diegética : o pensamento da cor na direção de arte audiovisual / Milena Leite Paiva. – Campinas, SP : [s.n.], 2021.

Orientador: Filipe Mattos de Salles.

Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Cor. 2. Direção de arte. 3. Percepção visual. 4. Audiovisual. I. Salles, Filipe Mattos de, 1972-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: From material colour to diegetic colour : the thought of colour in the audiovisual art direction

Palavras-chave em inglês:

Color

Art direction

Visual perception

Audio visual

Área de concentração: Artes Visuais

Titulação: Doutora em Artes Visuais

Banca examinadora:

Filipe Mattos de Salles [Orientador]

Gilberto Alexandre Sobrinho

Paulo Cesar da Silva Teles

Elizabeth Motta Jacob

Álvaro André Zeini Cruz

Data de defesa: 30-04-2021

Programa de Pós-Graduação: Artes Visuais

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0000-0003-0978-7076>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/4407401340175170>

COMISSÃO EXAMINADORA DA DEFESA DE DOUTORADO

MILENA LEITE PAIVA

ORIENTADOR: FILIPE MATTOS DE SALLES

MEMBROS:

1. PROF. DR. FILIPE MATTOS DE SALLES
2. PROF. DR. GILBERTO ALEXANDRE SOBRINHO
3. PROF. DR. PAULO CESAR DA SILVA TELES
4. PROFA. DRA. ELIZABETH MOTTA JACOB
5. PROF. DR. ÁLVARO ANDRÉ ZEINI CRUZ

Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da comissão examinadora encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertação/Tese e na Secretaria do Programa da Unidade.

DATA DA DEFESA: 30.04.2021

Dedico esta tese à minha mãe, o meu amor incondicional.

E ao meu pai, uma saudade sentida.

AGRADECIMENTOS

À minha família, pelo total apoio durante este período de estudos.

Ao Prof. Dr. Filipe Mattos de Salles, pela orientação tranquila e acertada.

À Profa. Dra. Anna Paula Silva Gouveia, pela orientação nos meus primeiros passos no estudo das cores.

Aos meus companheiros do *Grupo de Pesquisa Mantis - Cor, Cariz e Sintaxe Visual*, pelas experiências, jantares e risos compartilhados.

Aos discentes do Instituto de Artes da Unicamp que se disponibilizaram em participar das oficinas do *LabArte Mantis - Laboratório de Direção de Arte Cinematográfica*.

Ao meu querido amigo Rogério Bordini, este anjo da guarda que se fez presente na Unicamp.

À Juan Villon, por estar ao meu lado neste *não-lugar* chamado Barão Geraldo.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Número do processo de concessão de bolsa: 88882.435499/2019-01.

Como conhecer as coisas, senão sendo-as?

(Jorge de Lima)

RESUMO

Esta tese apresenta os resultados de uma investigação conceitual e metodológica acerca da inserção da cor nos processos da direção de arte audiovisual e do seu papel na estruturação da visualidade, visando traçar o *pensamento da cor* nas etapas de um projeto de arte e os seus desdobramentos plásticos na imagem. A abordagem teórica da cor se deu a partir de dois eixos: o da cor luz-refletida, que aqui denominamos de *cor material*, oriunda da pigmentação dos elementos materiais da cena - cenários, objetos, figurinos e itens de caracterização -, em sua interação com a iluminação do set; e o da cor luz-direta proveniente da imagem acabada, a qual é a base formal e analítica do conceito de *cor diegética* em desenvolvimento na tese. A pesquisa se fundamentou em um estudo dos processos cromáticos recorrentes nas práticas da direção de arte, estruturado pelas seguintes etapas: levantamento e revisão bibliográfica, análise cromática de uma obra referencial, experimentação laboratorial e sistematização de práticas. Dos dados obtidos nas referidas etapas, uma metodologia de criação de paletas de cores foi desenvolvida e aplicada na elaboração do projeto cromático de um curta-metragem em fase de pré-produção intitulado *Sanjo* — um filme ficcional que traça uma discussão sobre cor, cultura material e ancestralidade pela perspectiva da direção de arte.

Palavras-chave: cor; direção de arte; visualidade; audiovisual.

ABSTRACT

This thesis presents the results of a conceptual and methodological investigation about the colour insertion in the audiovisual art direction processes and its role in structuring visuality, aiming to trace the *thought of colour* in the stages of an art project and its imagery's plastic developments. The theoretical approach to colour was based on two dimensions: the light-reflected colour, which I call here *material colour*, derived from the pigmentation of the material elements of the scene – scenarios, objects, costumes and characterization items – in their interaction with the set lighting; and the direct light colour from the finished image, which is the formal and analytical basis of the concept of the *diegetic colour* in development in the thesis. The research is based on a study of the chromatic processes recurring in the practices of art direction, structured by the following steps: survey and bibliographic review, chromatic analysis of a reference work, laboratory experiments and systematization of practices. Based on the data obtained in the referred procedure, a methodology for creating material colour palettes was developed and employed in the elaboration of the chromatic project of a short film in the pre-production phase entitled Sanjo — a fictional film that guides a discussion about colour, material culture and ancestry from the art direction perspective.

Keywords: colour; art direction; visuality; audiovisual.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. O PENSAMENTO DA COR NA DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL	23
2.1 A visualidade em Meu Pedacinho de Chão	23
2.2 A cor material	34
2.3 A cor diegética	40
3. A CRIAÇÃO DE PALETAS DE CORES	54
3.1 LabArte Mantis: Laboratório de Direção de Arte Cinematográfica	55
3.2 Uma metodologia de criação de paleta de cores	65
4. PROJETO DE PALETA DE CORES	76
4.1 Roteiro	78
4.2 Decupagem cromática do roteiro	98
4.3 Pesquisa	101
4.3.1 Contexto Material	101
4.3.2 Pesquisa de Campo	105
4.4 Painéis de Referências	106
4.5 Estudo de Paletas de Cores	118
4.6 Paletas de Cores	122
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	123
REFERÊNCIAS	125
ANEXO I	128

1. INTRODUÇÃO

Algumas imagens nos arrebatam por suas cores. Seja por nos distanciar visualmente do mundo tangível, seja por nos aproximar das suas possíveis visualidades, as cores de uma fotografia, de um filme ou de uma imagem qualquer, podem suscitar uma experiência de fruição estética única, ainda que variável de indivíduo para indivíduo. Nesta investigação de doutorado, busquei aprofundar uma percepção pessoal acerca desta experiência, considerando uma abordagem da estética da imagem audiovisual a partir dos princípios da direção de arte.

No Brasil, denominamos de direção de arte à concepção da estética visual de uma obra audiovisual — seja para cinema, televisão ou publicidade — pelo direcionamento conceitual da criação dos elementos materiais da cena e dos seus desdobramentos plásticos na estrutura visual da imagem. Integram o escopo da direção de arte a pesquisa e o estudo de referências e de conceitos visuais, a criação de paletas de cores e a elaboração e coordenação dos projetos de cenografia, figurino, produção de objetos, maquiagem e efeitos especiais mecânicos — termos estes que podem variar a depender do meio audiovisual.

O diretor de arte é o profissional responsável pela coordenação do Departamento de Arte, que é integrado por uma equipe de cenógrafos, figurinistas, maquiadores, produtores de objetos, entre outros profissionais. O Departamento de Arte surgiu e se desenvolveu no contexto da produção cinematográfica, que definiu um modelo de hierarquia e organização profissional, métodos e processos de trabalho replicados posteriormente aos demais segmentos do audiovisual, com suas devidas adaptações. A composição da equipe de arte pode variar de acordo com o tamanho, o formato e os recursos disponíveis para a produção.

O Departamento de Arte cria o mundo físico do filme. Isso é essencial porque o ambiente habitado pelas personagens ajuda a transmitir as ideias do roteiro e transporta o público para o espaço cinemático. O Departamento de Arte escolherá usar locações reais e estúdios, e muitas vezes uma combinação dos dois. Em filmes com grande estrutura, pode haver vários sets construídos de uma vez. O Departamento de Arte geralmente é o maior departamento de um filme. (BARNWELL, 2013, p. 18).

Em atuação conjunta com a direção e a direção de fotografia, a direção de arte é uma das áreas fundamentais na criação da estrutura visual da imagem. Enquanto o diretor define a linguagem estética da obra e as diretrizes da encenação (*mise en scène*), ao diretor de arte

cabe a *transcrição*¹ destes conceitos na materialidade cênica que irá compor o set de filmagem. Ao diretor de fotografia cabe o registro deste arranjo material a partir da manipulação da luz e de tonalidades, assim como pela formatação de pontos de vista sobre as cenas.

Hamburger (2014) assim conceitua a direção de arte no cinema brasileiro:

Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e objetos quanto pela caracterização das figuras em cena. A partir do roteiro, o diretor de arte baliza as escolhas sobre a arquitetura e os demais elementos cênicos, delineando e orientando os trabalhos de cenografia, figurino, maquiagem e efeitos especiais. Colabora, assim, em conjunto com o diretor e o diretor de fotografia, na criação de atmosferas particulares a cada momento do filme e na impressão de significados visuais que extrapolam a narrativa. (HAMBURGER, 2014, p. 18).

Enquanto Pereira (1993) apresenta a seguinte definição:

A Direção de Arte é a regente maior de toda estética do filme, da “arte”, do visual. É ela quem dá a linguagem plástica de determinado filme.

A Direção de Arte, bem como a cenografia e figurinos, podem ser considerados no plano da obra de arte, pois exige o uso de códigos de diversas linguagens, como a pintura, a moda, a fotografia, além de um projeto e de uma “criação”. Mas não é uma obra completa em si mesma, como uma escultura, uma pintura, uma fotografia ou um desenho; ela existe em função de algo, ou seja, de um filme, uma peça teatral, uma novela, um show, etc.

Com base nos conceitos formulados pelos autores, podemos então afirmar que a direção de arte constrói a plasticidade da cena através do desenho do espaço, da caracterização de figuras (objetos e personagens) que ocupam este espaço e da criação de atmosferas. Um repertório que se desdobra visualmente em imagem, estética e linguagem audiovisual, e define “significados que extrapolam a narrativa”(HAMBURGER, 2014).

A partir dessa demarcação conceitual, definimos que a direção de arte é um campo de criação interdisciplinar que engloba e integra princípios das artes visuais, do design e do cinema. No projeto de direção de arte são determinados conceitos, etapas e procedimentos para a criação da estética visual da imagem pelos domínios da matéria, articulando um processo de *transcrição* de materialidades em visualidades. Os cenários, os objetos, as peças

¹ O termo *transcrição* é aplicado aqui com o objetivo de enfatizar a ideia de um processo não literal, não linear e complexo, que envolve diversas intervenções visuais dos departamentos atuantes na criação da imagem audiovisual.

de figurino e os corpos dos atores são itens físicos no set de filmagem, porém pensados de forma a estruturar e compor linhas, formas, cores e texturas na imagem.

(...) é preciso ressaltar que a direção de arte visa a criação de um espaço cênico como forma de mediar o verdadeiro objetivo, que é a obtenção de uma imagem final fotográfica em movimento, ou seja, uma visualidade. As formas, volumes, massas, profundidades, texturas e outros aspectos constituintes da criação de um cenário perderão suas características imanentes durante o ato da filmagem e se converterão ao fim em pura visualidade por ocasião do filme montado e projetado, participando neste momento apenas como elemento intrinsecamente fotográfico (...) (BUTRUCE, 2005, p. 06).

Delimitando a abordagem do audiovisual pelos campos do cinema e da televisão, a presente pesquisa tem como objeto de estudo geral a direção de arte e como objeto específico a cor, caracterizando-se por uma investigação circunscrita na intersecção dos domínios visuais do cinema, do design e das artes visuais e estruturada a partir de três perspectivas do processo de criação cromática na imagética audiovisual: (1) teórica; (2) metodológica; e (3) prática. Neste sentido, não se trata de um estudo histórico, físico ou psicológico das cores, mas de uma tentativa de imersão no trajeto de expressão da cor na imagem.

Para o estudo teórico das cores, foi utilizado principalmente Luciano Guimarães (2000), autor que compreende a cor como “um código específico da comunicação humana” e traça uma abordagem ampla da construção da simbologia das cores, desde as implicações biofísicas até as culturais. Na perspectiva metodológica, o estudo se baseou na sistematização de dados de uma bibliografia referencial do campo da direção de arte, na experiência de projeto advindo da minha formação acadêmica e profissional no campo do design visual e em uma experimentação laboratorial de métodos para estruturar uma metodologia de criação de paletas de cores. Já na perspectiva prática, consideramos todo o trajeto investigativo implementado, além de meus anseios pessoais acerca de uma criação audiovisual voltada para a linguagem material e cromática da direção de arte.

O estudo das cores

Segundo Guimarães (2000, p.12), “A cor é uma informação visual, causada por um estímulo físico, percebida pelos olhos e decodificada pelo cérebro”. Tal estímulo físico é a luz.

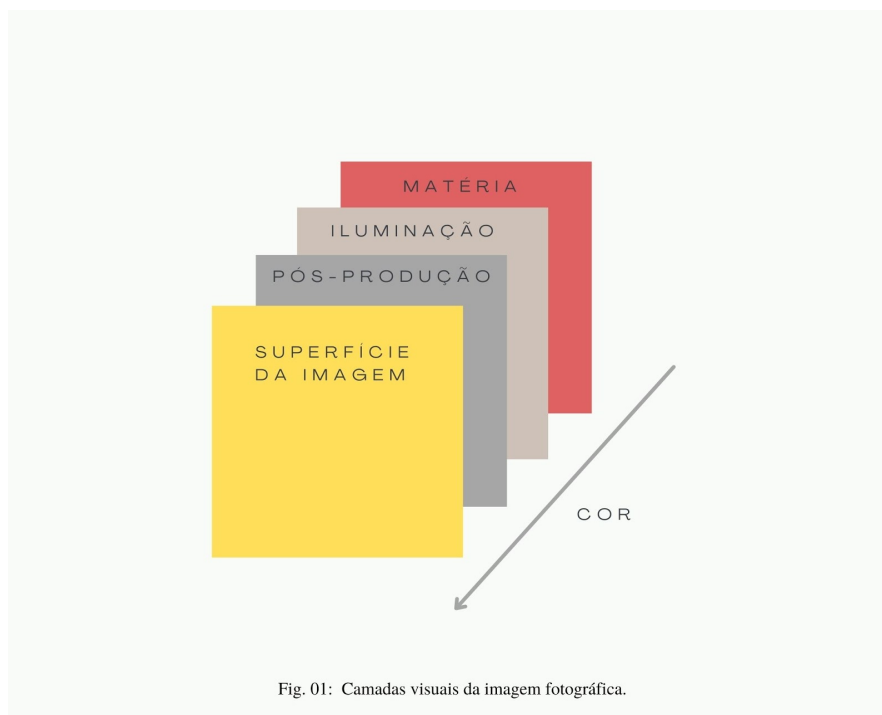
Embora percebamos as cores dos objetos como suas propriedades intrínsecas, a cor é de fato um percepto, um efeito perceptivo decorrente da sensibilidade do órgão da visão humana ao estímulo luminoso. A matéria tem a capacidade de absorver e refletir a luz, que ao atingir os olhos cria o fenômeno das cores. A cor é assim uma sensação visual que nos permite perceber, reconhecer e diferenciar as formas do mundo.

Os objetos do nosso mundo sensível, particularmente os cromáticos, guardam latente a sua manifestação, que é levada aos olhos pelos fluxos de raios luminosos. A luz atinge todos os objetos que, por sua vez, refletem inúmeros feixes luminosos em todos os sentidos. Todo o espaço tridimensional é ocupado por vetores luminosos que carregam as informações visuais dos objetos. Para o homem, parte desse espaço será revelado pela projeção dos feixes que atingirão as pupilas dos seus olhos. (GUIMARÃES, 2000, p. 12)

Na composição da imagem audiovisual, as cores cumprem um importante papel de construir, diferenciar e interrelacionar formas, texturas e superfícies nas cenas, estruturar as relações de figura-fundo nos planos e se projetar visualmente da estrutura material para a imagem. Sob a influência massiva da luz, as cores constroem atmosferas, cujo cromatismo carrega em si emoções, sonhos e afetos. Seja ocupando ínfimos espaços ou expandindo-se no quadro imagético, a cor é um elemento visual que potencialmente nos direciona através da visualidade de uma obra audiovisual, delineando narrativas, simbolismos e significados.

No estudo aqui empreendido, não nos detemos apenas em mapear os significados da cor na *superfície da imagem*, mas propomos transpor este “espelho d’água”: não teria um mundo em cores sob essa superfície? É um pressuposto desta pesquisa a proposição de que a imagem fotográfica pode ser decomposta em camadas visuais sobrepostas, cujas especificidades são definidas nas etapas da feitura imagética por aspectos de caráter conceitual, formal e ideológico. Seriam camadas visuais elementares da imagem, para além da sua superfície, os filtros, correções e efeitos visuais da pós-produção, o desenho da luz, a matéria. Nas imagens coloridas, todas estas camadas seriam perpassadas pela cor.

Nos interessa aqui uma camada em especial, a qual consideramos como o ponto de partida do trajeto da cor na imagem. Ao transpormos a superfície e submergirmos nas camadas subsequentes, nos defrontamos por fim com a camada material da cena registrada. O que é a imagem fotográfica em cores senão o registro de um arranjo material a partir de conceitos e cromatismos específicos? A matéria, que na imagem se torna virtual, é uma das bases da encenação e da criação de sentidos na narrativa.



Sobre o percurso da cor desde a sua concepção na materialidade da cena até a sua configuração na superfície da imagem audiovisual, é disso que trata esta pesquisa. A direção de arte e o seu papel fundamental no processo de manipulação e controle do que conceituamos neste trabalho de *cor material*² — a cor advinda do conjunto de elementos cenográficos, de figurino e de maquiagem — com foco na composição visual de quadros cromáticos posteriormente conectados por movimentos, narrativas e sonoridades, a partir do desdobramento de tais elementos em imagética fílmica e televisiva.

Com o intuito de fomentar uma discussão acerca da linguagem material da cor na estética audiovisual, definimos assim a *cor material* como a principal base cromática da imagem, que a partir de processos e intervenções diversas, se *transcria* no que denominamos de *cor diegética*. Um conceito decorrente da hipótese em desenvolvimento nesta pesquisa: se há espaços, tempos e sons diegéticos, há também *cores diegéticas*. A *diegese* é o mundo imaginário configurado nas imagens de uma obra ficcional.

A *transcrição* da *cor material* em *cor diegética* articula a direção de arte aos demais departamentos conceptivos da imagem audiovisual, tais como à direção de fotografia e à pós-produção. O Departamento de Arte define as cores de cenários, estejam estes em estúdio

² Cor-luz refletida por superfícies materiais.

ou em locações, as cores advindas do aspecto visual de figuras que atuam e se deslocam em cena, dos figurinos e da caracterização dos corpos, assim como as cores dos inúmeros objetos, artefatos e acessórios cênicos. A direção de fotografia delinea a luz da cena que cria tonalidades nesta materialidade, para então registrá-la sob um determinado ponto de vista. Já na pós-produção, é finalizado o *look*³: o cromatismo imagético idealizado pela direção, direção de arte e direção de fotografia.

No processo de criação cromática implementado no set de filmagem devem ser consideradas as especificidades de duas percepções complementares do fenômeno da cor: a cor-luz (iluminação) e a cor-luz refletida (pigmentos e matérias artificiais ou naturais), cujas primárias codificamos tecnicamente como RGB (vermelho, verde e azul violeta) e CMY (ciano, magenta e amarelo), respectivamente.

O tipo de iluminação irá definir todo o aspecto cromático da materialidade da cena, já que interfere na sua luminosidade. Natural ou artificial, em diferentes cores, intensidades e direções, a luz da cena pode se originar de uma janela, da irradiação da chama de uma vela ou ser direcionada de um refletor. Cada um destes recursos constrói uma narrativa visual diversa, por isso, é fundamental investir no planejamento e no controle da luz e da cor nas cenas.

Neste processo, existem “(...) muitas maneiras de se controlar a cor: a paleta de cores, os filtros, a hora e a locação, a fotografia digital e em filme, e o laboratório” (BLOCK, 2010, p.169). Interessa-nos nesta pesquisa, primordialmente, os princípios da paleta de cores. “A melhor maneira de se controlar a cor é limitar a paleta de cores em si. A paleta significa a cor real dos objetos (*sets*, cenários, figurinos) que estão na imagem” (BLOCK, 2010, p.170). A paleta de cores é o esquema ou amostra de cores que será aplicada nos elementos materiais da cena e que estrutura o cromatismo dos planos fílmicos.

Nesta tese, discutimos o processo de *transcrição* da cor pela perspectiva da direção de arte. Alinhada a aspectos subjetivos tanto da estrutura dramática do roteiro quanto da sensibilidade visual do diretor de arte, defino a *cor material* como um *código dramático* que ocupa um espaço na estrutura imagética, configurando-se a partir de uma simbiose visual que aqui intitulo de *forma-cor*. A direção de arte articula as etapas de concepção da *cor material*, desde o conceito até a configuração da *forma-cor*.

³ “O look do filme é [...] um visual proposto pelos profissionais envolvidos, relacionado à cor em um filme”. (SOUZA, 2018, p.20)

Denomino como *pensamento da cor na direção de arte audiovisual* à subjetividade que permeia a concepção da *cor material* em projetos audiovisuais e os seus desdobramentos na estética da imagem. Como se estrutura o processo de concepção da cor na materialidade? Como se dá a criação de paletas de cores? Por quais métodos e ferramentas? Quais as etapas de um projeto cromático audiovisual? E, ademais, qual o nível de participação e controle do diretor de arte nestas etapas, desde a pré até a pós-produção?

Antes de entrarmos nestas questões, considero importante, contudo, uma discussão acerca da perspectiva metodológica que permeia a direção de arte audiovisual, de forma a entendermos a inserção criativa da cor no projeto de arte.

O pensamento de projeto

Grande parte dos produtos industriais, materiais e virtuais, consumidos na contemporaneidade são resultantes de processos de design, seja design gráfico, de produto, de interfaces, web design ou outra especialidade. Design é projeto e todo “(...) projeto está voltado para um objetivo. São as necessidades particulares de cada projeto, as ferramentas e o receptor que variam”. (MACHADO, 2011, p. 80).

Na produção audiovisual também é imprescindível a estruturação de um projeto, cujas etapas demandam métodos, ferramentas e técnicas específicas; tendo cada projeto seus objetivos e variáveis particulares. Estas premissas projetuais colocam a referida área criativa em diálogo com o campo do design.

(...) exibir uma imagem não significa comunicar uma mensagem. O designer, pela possibilidade de poder usar qualquer material e qualquer técnica sem preconceitos artísticos, precisa de um método que lhe permita realizar o projeto com o material correto e técnicas adequadas e na forma correspondente à função. Deve produzir um objeto que não só possua qualidades estéticas, mas cujos componentes, inclusive o econômico, sejam considerados no mesmo nível. (MACHADO, 2011, p. 80)

No contexto da produção audiovisual, o termo *design* remete ao *production designer*, função já instituída na indústria cinematográfica dos Estados Unidos desde a produção do filme *E o Vento Levou* (1939), na qual o minucioso desenho das imagens levou à inserção na estrutura hierárquica do Departamento de Arte de um profissional responsável pela criação da visualidade fílmica quadro a quadro. “O *production designer* é o responsável pela concepção

global do aspecto visual de um filme; trabalha para que o conjunto tenha coerência; dessa forma, as opções plástico-formais são concatenadas entre si (...)” (MACHADO, 2011, p. 76).

A expressão *production designer* faz parte da nomenclatura norte-americana de cinema e televisão, e se refere ao profissional responsável pelo projeto/desenho da imagem de tudo aquilo que aparece na tela. Essa expressão foi criada em 1939, em respeito à complexidade do projeto visual de William Cameron Menzies para o filme *E o vento levou*. (MACHADO, 2011, p. 75)

Diversos países adotam a nomenclatura do *production designer*, mas na produção audiovisual brasileira empregamos uma classificação anterior, que é a do diretor de arte, função que, no entanto, na indústria audiovisual dos Estados Unidos está subordinada ao *production designer* e tem uma atuação menos conceitual e mais prática no set de filmagem.

No Brasil, muitos profissionais e pesquisadores defendem uma equivalência entre o *production design* e a direção de arte nos moldes brasileiros. Sobre essa questão, considero que embora possamos apontar aproximações conceituais nas referidas atividades, há uma perspectiva projetual diversa entre ambas. Uma das principais diferenças seria em relação ao nível da interferência criativa nas etapas da criação imagética.

Enquanto o diretor de arte tende a finalizar a sua participação em uma produção audiovisual após a desprodução do set, o *production designer* atua ainda na pós-produção, coordenando e supervisionando a edição visual das imagens captadas, os processos técnicos de correção de cor, colorização, computação gráfica e efeitos visuais. O referido profissional tem, nesse sentido, uma ampla atuação conceitual na construção da visualidade, desde a pré até a pós-produção e finalização das imagens.

O que difere, portanto, ambas as funções é o design. No *production design*, o pensamento de projeto permeia todas as etapas do projeto visual fílmico. Já o projeto de direção de arte visa principalmente a concepção da materialidade na cena física montada no set de filmagem e geralmente o diretor de arte não participa das etapas de finalização das imagens, ou seja, há uma ruptura da sua participação no projeto visual da obra. No entanto, é possível observar, nos últimos tempos, uma tendência de expansão das perspectivas projetuais da direção de arte devido a uma crescente valorização deste campo profissional.

Nesta pesquisa, nos propomos a refletir sobre os aspectos formais da materialidade desenhada pela direção de arte, especificamente sobre o pensamento da cor que permeia esta concepção, mas a partir de uma perspectiva projetual do *production design*. Para tanto,

construímos uma metodologia de criação de paletas de cores considerando todas as etapas da criação cromática da imagem, desde a pré até a pós-produção. Uma metodologia de design que visa a estruturação de um projeto de paletas de cores a partir do conceito da *cor material*. Com o intuito de experimentar esta metodologia, construímos um projeto de paleta de cores para um curta-metragem em fase de pré-produção.

Projeto de paleta de cores

Sanjo é o título do referido curta-metragem, cujo roteiro da minha autoria foi escrito a partir do horizonte da direção de arte. O projeto de paletas da obra, construído a partir da metodologia desenvolvida, apresenta uma sistematização de dados materiais e imagéticos circunscritos ao universo espacial e visual da narrativa. Este projeto traz a proposição de um cromatismo estruturado pelo realce da *cor material* na superfície das imagens através do arranjo estético entre matéria, cor e luz nas cenas.

O projeto imagético de *Sanjo* tem como principal referência visual a telenovela *Meu Pedacinho de Chão* (2014), da autoria de Benedito Ruy Barbosa e concepção e direção artística de Luiz Fernando Carvalho e veiculada pela Rede Globo de Televisão; uma obra audiovisual que traz a *cor material* como um elemento de protagonismo na estética visual das imagens. O projeto de arte do curta tem como principal premissa a experimentação dos aspectos formais e visuais dos elementos materiais da cena, o que se irá desdobrar no cromatismo das imagens.

A escolha desta referência se deve ao fato de que desde a minha pesquisa do mestrado tenho desenvolvido um estudo sobre o papel da direção de arte nas produções do diretor Luiz Fernando Carvalho, cujo conjunto da obra revela uma busca por visualidades inovadoras e instigantes. No doutorado, este repertório adquirido alicerçou uma análise imagética focada na narrativa da cor na visualidade de *Meu Pedacinho de Chão*, com o intuito de sustentar o estudo teórico e conceitual desenvolvido. No texto é analisado o espaço da cor nas imagens da referida telenovela e como esta configuração ilustra os conceitos de *cor material*, *forma-cor* e da *cor-diegética*.

Meu Pedacinho de Chão se desvia dos padrões estéticos da teledramaturgia brasileira, por investir na experimentação dos aspectos formais da materialidade da cena e em um cromatismo inovador. Uma paleta de cores expressiva define o aspecto visual da obra,

estruturando a composição dos quadros, delimitando os contornos formais e ampliando a interação visual dos elementos materiais — cenários, trajes, objetos cênicos e caracterização —, de forma a estruturar relações de figura-fundo inusitadas.

A experimentação da visualidade da cena é um traço recorrente na trajetória de Luiz Fernando Carvalho que impulsiona e direciona conceitualmente o processo criativo do Departamento de Arte. Sob o olhar particular do referido diretor, um meticuloso trabalho de composição imagética se expressa visualmente nas obras, em todas as suas minúcias técnicas, delineando novas possibilidades plásticas no audiovisual.

Estrutura da Tese

Esta tese está estruturada em cinco capítulos, contando a *Introdução* e as *Considerações Finais*. No capítulo *O pensamento da cor na direção de arte*, com base em uma bibliografia de referência na área, traçamos um mapeamento da inserção criativa da cor no projeto de direção de arte a partir de uma análise da visualidade de *Meu Pedacinho de Chão*.

No capítulo *A criação de paletas de cores*, partimos para uma experimentação e sistematização de métodos de criação cromática a partir de processos de direção de arte. Inicialmente, discorreremos acerca da experiência do *LabArte Mantis - Laboratório de Direção de Arte Cinematográfica*, projeto que idealizei e montei no meu período de estudos no *Grupo de Pesquisa Mantis - Cor, Cariz e Sintaxe Visual*. O laboratório se constituiu em uma série de oficinas de criação audiovisual voltadas para a experimentação do pensamento da cor da direção de arte e contou com a participação de discentes do Instituto de Artes da Unicamp.

Dos resultados alcançados no *LabArte*, apresentamos, em seguida, a proposta de uma metodologia de criação de paletas de cores sob uma perspectiva de *design*, construída com o intuito de contribuir para uma ampliação das possibilidades projetivas da criação cromática no campo da direção de arte audiovisual. No capítulo *O projeto de paleta de cores*, apresentamos o projeto de paletas de *cores materiais* concebido para o curta-metragem *Sanjo*.

Esta tese foi desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Unicamp, dentro da Linha de Pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação. A partir da sua proposição, do percurso realizado e dos resultados alcançados, pretendemos incentivar a expansão e a difusão de estudos acadêmicos da direção de arte audiovisual, fortalecendo-a como um campo de pesquisa de caráter indisciplinar.

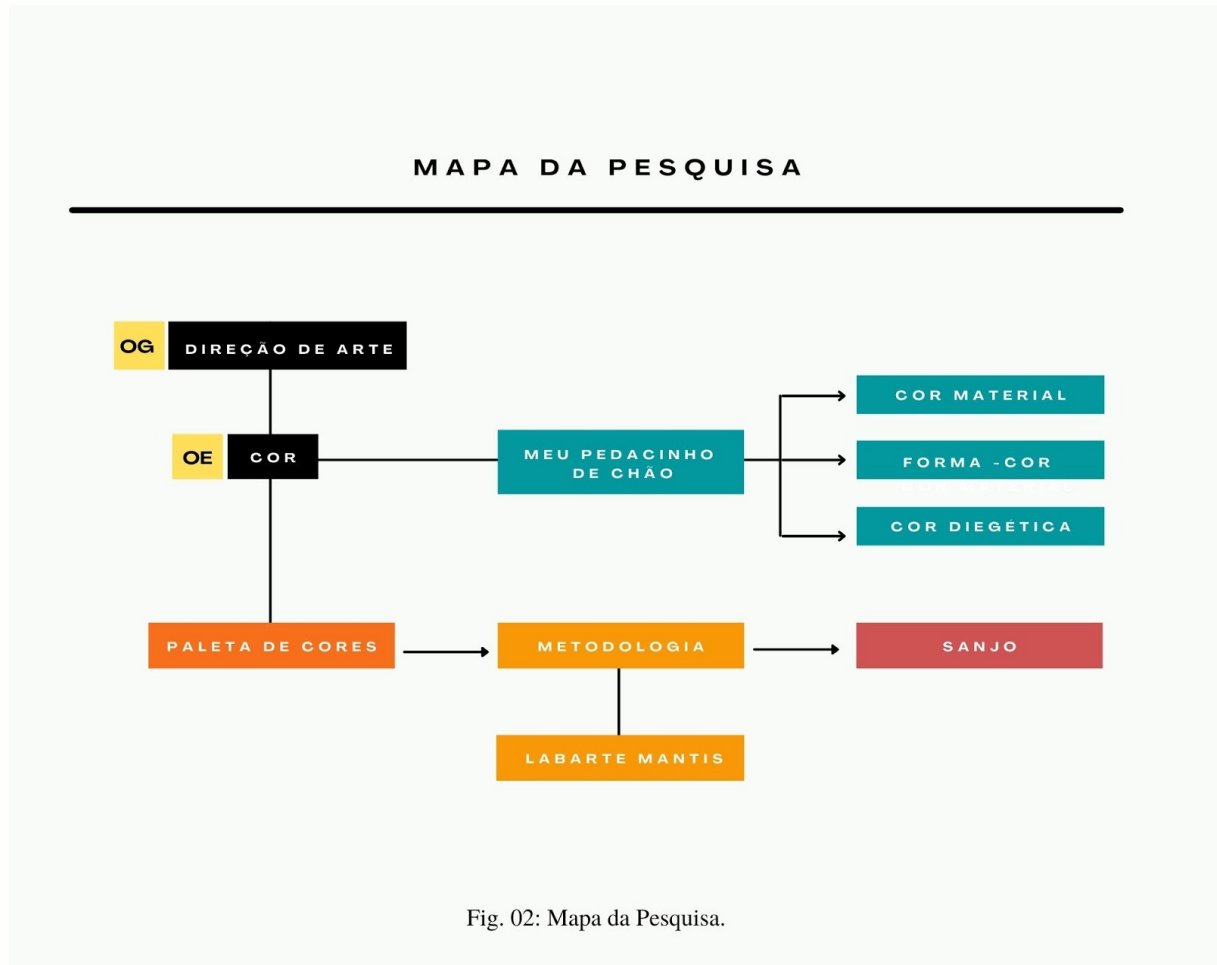




Fig. 03: Frame de Meu Pedacinho de Chão (Divulgação TV Globo).

2. O PENSAMENTO DA COR NA DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL

2.1 A visualidade em *Meu Pedacinho de Chão*

No dia 07 de abril de 2014, estreou na Rede Globo de Televisão a telenovela *Meu Pedacinho de Chão*. Esta, que poderia ser apenas mais um dos muitos folhetins produzidos pela indústria televisiva, pode ser considerada um “hiato” no fluxo contínuo de imagens da televisão aberta brasileira devido a uma concepção estética inovadora para os padrões contemporâneos da teledramaturgia, o que atraiu a atenção do público e repercutiu na mídia especializada. Mas, o que havia de tão especial nestas imagens?

Se analisarmos superficialmente apenas um frame da referida obra, é possível falarmos de uma construção visual no mínimo inusitada para o contexto midiático em questão. Aprofundando a análise e estudando a fundo a referida produção, em seus aspectos processuais e tecnológicos, podemos apontar de fato uma ruptura estética na televisualidade brasileira. E se focarmos ainda mais nesta análise, então observaremos o caráter inovador dos processos de direção de arte implementados e da sua intensa expressão na sintaxe cromática das imagens. É neste ponto que justificamos a abordagem da obra nesta pesquisa.

Vestidos confeccionados com plástico, árvores recobertas de crochê, cenários e objetos construídos artesanalmente com materiais reciclados. Um colorido expansivo que permeia as cenas das pequenas às grandes superfícies. Em *Meu Pedacinho de Chão*, a criação de uma pequena vila rural situada no interior do Brasil e do aspecto caricato dos seus habitantes, cujas ações são narradas sob o ponto de vista de uma criança, decorre de recursos e procedimentos extremos de estilização, que demarcam um protagonismo da direção de arte na visualidade.

A pesquisa sobre o imaginário infantil dá o tom à estética visual da obra, cuja plasticidade remete à ludicidade e à poesia pueril. A cidade cenográfica da novela ganha então as feições de um mundo “de brinquedo”, cujas peças teriam sido criadas e montadas pelo menino protagonista. Peças elaboradas de um plástico que, se não está presente materialmente, está visualmente simulado, seja através da caracterização, atuação e gestualidade dos atores - que remetem a bonecos -, ou pelo visual artificial final das cenas.

No livro sobre o processo criativo da novela⁴, o diretor Luiz Fernando Carvalho define como principais referências visuais do projeto as pinturas surrealistas pop americanas, o

⁴ CARVALHO, Luiz Fernando Carvalho. *Meu Pedacinho de Chão*. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2014.

Vaudeville, a *Commedia Dell'Arte*, a Ópera, as histórias em quadrinhos, os mangás japoneses, os contos de fadas, o circo e o *Bang Bang*. Um híbrido conceitual que agrega profundidade às imagens. Teatro, circo, quadrinhos, artes visuais, cinema e televisão. De cada linguagem o seu quinhão de procedimentos e referências.

A partir desta perspectiva estética, o projeto de direção de arte de *Meu Pedacinho de Chão* é inovador na teledramaturgia brasileira, por investir na experimentação formal da materialidade da cena, tanto no desenho, nos materiais e na confecção dos elementos físicos do set de filmagem, quanto na concepção da paleta de cores. O plástico e a sucata foram definidos como as principais matérias-primas da produção, sendo a maior parte dos materiais empregados nos figurinos, cenários e objetos resultantes do reaproveitamento de lixo e artefatos em desuso, por vezes da própria emissora, e reciclados pela equipe de arte.

A figurinista Thanara Schönardie criou modelagens atemporais, com referências que vão da indumentária européia do século XIX aos figurinos tradicionais do *mangá*. Na sua oficina de costura, orientou as costureiras na confecção de trajes com plástico bruto, em suas diversas variedades e densidades, e criou os acessórios de fino acabamento que compõem o aspecto visual das personagens.

O artista plástico Raimundo Rodriguez coordenou a equipe que formatou e coloriu as milhares de latas de tinta que revestiram e compuseram a textura das paredes de casas e edifícios da cidade cenográfica. Rodriguez foi ainda o responsável pela elaboração das traquitanas⁵ de plástico acionadas pelos atores nas cenas, tais como cavalos e vacas leiteiras. Já o produtor de arte Marco Cortez pesquisou e selecionou os objetos dispostos nos cenários internos de acordo com o universo pessoal de cada personagem, optando por itens originários de épocas diferentes, definindo assim uma visualidade anacrônica nos cenários.

A partir destes dados, é possível constatar que em *Meu Pedacinho de Chão* a linguagem da direção de arte tende a se impor no projeto imagético, definindo sentidos narrativos e unidade visual à novela a partir da configuração da matéria cênica. A análise desta obra torna-se, portanto, relevante nesta pesquisa, posto que temos como um dos objetivos traçar uma compreensão acerca da expressividade e dos significados construídos pela materialidade no universo diegético de uma obra audiovisual, tendo como recorte o estudo da cor.

Bruce Block no seu livro *A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais* (2010, p.01) define que: “Toda imagem é composta de narrativa, elementos

⁵ Estruturas cênicas articuláveis.

visuais e, algumas vezes, sons. Em conjunto, esses três elementos transmitem o significado da imagem para o espectador”. Segundo o autor, os componentes visuais básicos da imagem são *espaço, linha, forma, tonalidade, cor, movimento e ritmo*, que relacionados nos planos constroem a estrutura visual da obra. Os elementos materiais da cena são formados por esses componentes visuais que, após o registro fotográfico, estruturam a imagem.

Esses componentes visuais são encontrados em todas as imagens que vemos, sejam elas fixas ou em movimento. Os atores, as locações, os acessórios, o figurino e os cenários são formados por esses componentes visuais. Um componente visual transmite estados de ânimo, emoções, ideias e, mais importante ainda, proporciona estrutura visual às imagens. (BLOCK, 2010, p. 01).

Para Block, cuja referida publicação tem fins didáticos, todos os profissionais envolvidos na criação imagética - diretores, diretores de fotografia, designers de produção, diretores de arte e editores - para citar os principais - utilizam e aplicam invariavelmente os componentes visuais na sua prática, pois “a tela nunca fica vazia”. A partir disso, é fundamental um entendimento da especificidade de cada um destes elementos na estruturação visual da imagem para assegurar o seu uso eficiente alinhado à estrutura da narrativa.

Como os componentes visuais estão sempre na tela, entendê-los, controlá-los e usá-los é fundamental para criar ótimas imagens.

Definir os componentes visuais abre as portas para entender a estrutura visual, que pode ser um guia para a seleção de locações, *casting*, cores, cenários, acessórios, fontes tipográficas, figurinos, lentes, posicionamento de câmera, composição, iluminação, atuação dos atores e decisões editoriais. Entender os componentes visuais responderá a perguntas sobre todos os aspectos visuais de suas imagens. (BLOCK, 2010, p. 03-04).

O *espaço*, para o autor, pode ser classificado em três tipos: “[...] primeiro, o espaço físico em frente à câmera; segundo, o espaço que aparece na tela; e, terceiro, o tamanho e a forma espacial da tela em si”. A direção de arte manipula o primeiro tipo através da cenografia. Ao desenhar o cenário e produzir os objetos que moldam o espaço físico da cena, a direção de arte delineia, insere e articula formas, superfícies, texturas e cores no espaço fílmico. Atua na composição do primeiro, entendendo que este se desdobrará no segundo, cujo aspecto visual final dependerá ainda das escolhas conceituais e técnicas da direção e da direção de fotografia nas filmagens, além das intervenções estéticas da pós-produção.

O pensamento do espaço na cena fílmica teve como referências iniciais - no chamado primeiro cinema ou cinema das origens⁶ -, a espacialidade da pintura e do palco teatral, mas se libertou da estaticidade do quadro pictórico e do “confinamento” do cubo teatral quando a linguagem cinematográfica se tornou mais específica, adaptada às expressões do meio. Neste momento, a câmera ganhou autonomia para percorrer o espaço físico da cena e os cenários passaram a ser pensados não somente para a colocação e movimentação dos atores, e para o manuseio dos objetos em cena, mas também para assegurar a liberdade dos pontos de vista através do deslocamento do cinegrafista.

A cenografia cinematográfica tem características próprias. Diferente do teatro com palco italiano ou de arena, no qual cada espectador tem um ponto de vista fixo e, normalmente, longínquo da cena, o cinema relaciona-se de forma mutante com o espaço cênico. A cada enquadramento e movimento de câmera, as relações espaciais se transformam e multiplicam seus significados.
(HAMBURGER, 2014, p.).

Por ser o espaço um percepto, uma construção da percepção humana frente ao deslocamento de um corpo no tempo — as percepções de espaço e de tempo são simultâneas —, a câmera revela-se como um dispositivo de imersão e de trânsito do espectador no espaço e no tempo da narrativa, por direcionar o olhar do público e a sua percepção espaço-temporal do universo ficcional. A materialidade dos cenários moldam o espaço físico percebido em frente à câmera, assim como o espaço virtual que aparece na tela. O olhar da câmera sobre a matéria define seus contornos formais na visualidade da obra.

Os cenários de um filme servem não somente para emoldurar o movimento dos atores, como também o da câmera, já que é através de seu arsenal de trabalho que se estabelece a disposição visual dos espaços. A habilidade em isolar ou aumentar um detalhe, a mobilidade, precisão, até a indiscriminação de certa tomada constituem a perspectiva fílmica. Tal característica requer controle e exatidão na composição da visualidade de um filme.(BUTRUCE, 2005, p. 06).

O desenho do espaço poderá, por sua vez, desenvolver uma narrativa visual própria. Se o espaço cênico é fechado, este pode transmitir uma sensação de claustrofobia. Se aberto, uma sensação de liberdade. Anguloso ou labiríntico pode evocar um clima de suspense, medo ou loucura. Para além destas convenções, desenhar o espaço físico da cena é construir um conceito espacial manipulando a materialidade de acordo com as necessidades da ação e da

⁶ MACHADO, Arlindo. **Pré-Cinemas e Pós-Cinemas**. São Paulo, Papirus, 2002.

personagem. Tradicionalmente, a cenografia cinematográfica se fundamentou no conceito da verossimilhança e empregou a técnica da perspectiva para criar uma ilusão de realidade na visualidade fílmica. Há, porém, projetos audiovisuais que se desviam desta proposição e investem em cenários estilizados ou “conceituais”.

A composição da poesia do espaço joga com diversos elementos combinados. Em sua base está a eleição da arquitetura e da paisagem dominantes e, nesse contexto, a inserção da arquitetura e da paisagem referentes a cada personagem ou cena. A cada traço do projeto, o desenho do espaço define a disposição de pontos de referência para a ação, levando em conta os efeitos que se podem conseguir através do olhar da câmera. Em mente, a exploração da continuidade espacial e da profundidade de campo, as relações de proporção entre corpo e espaço, os desenhos produzidos pelas relações de perspectiva e a atmosfera que se pode criar pelo posicionamento das fontes de luz, sejam naturais ou artificiais. (HAMBURGER, 2014, p. 32-33).

A opção pelo realismo ou pela estilização pode se revelar nas três partes da imagem - narrativa, elementos visuais e sons (BLOCK, 2010). Da conjunção estética destas partes é construído o discurso audiovisual, que para Xavier (2005) pode ser orientado pelos princípios da *opacidade* (quando a encenação assume e expõe os meios de produção) ou da *transparência* (quando a encenação esconde os meios de produção, seguindo as regras da narrativa clássica instituída pela indústria cinematográfica de Hollywood). O discurso orientado pelo princípio da *transparência* promove uma completa imersão do espectador na obra, enquanto o orientado pela *opacidade* promove o seu distanciamento.

Se traçarmos um inventário da visualidade na produção audiovisual brasileira desde os seus primórdios, iremos constatar que a maior parte das obras, seja do cinema ou da televisão, apresenta um discurso orientado pelo princípio da *transparência*. E neste panorama, tanto as narrativas se aproximam da vida cotidiana do espectador - problemas sociais, dramas pessoais e familiares, biografias, etc. - como também os elementos materiais/visuais da cena são replicados da realidade social tangível.

Esta perspectiva visual da produção nacional, contribuiu para a manutenção do já referido status de inferioridade da direção de arte, por se crer que nos moldes deste tipo de projeto audiovisual não há uma proposição conceitual de criação dos aspectos materiais da cena, já que seria uma simples "cópia" da realidade. Por isso que, com frequência, a direção de arte é associada somente a obras audiovisuais nas quais se mostra evidente na visualidade construída, tais como filmes de época, de fantasia, musicais e ficção científica.

Torna-se fundamental, neste sentido, ampliarmos a compreensão dos princípios da direção de arte para além de padrões imagéticos pré-estabelecidos, e entendê-la como um campo de criação estética que extrai visualmente da matéria uma essência conceitual e expressiva geradora de simbolismos e sentidos narrativos. Assim, a experimentação formal da cena é possível tanto sob um conceito realista quanto não realista, cabendo em ambas a concepção de um projeto de arte imaginativo e inovador.

Na sua tese intitulada *Cidade de Deus: a construção imagética da favela* (USP, 2016), Ludmila Ayres Machado emprega o termo *direção de arte invisível* para denominar uma direção de arte cuja premissa de projeto se fundamenta em uma busca pelo realismo, ocultando-se, dessa forma, a manipulação da materialidade da cena e revestindo as imagens de um caráter verossímil. A partir da análise da representação da favela em *Cidade de Deus* (2001) e dos processos cenográficos de construção do espaço na imagética do filme, Machado (p.113) define a *direção de arte invisível* como

(...) uma direção de arte bastante elaborada, que, entretanto, se faz *real* a ponto de induzir o espectador a acreditar no caráter documental das imagens. Esse termo expressa o conceito de um cinema que tem na arte um critério importante de verossimilhança que, por fim, faz crer que não houve manipulação do espaço filmado, por meio de pontos de contato entre as imagens produzidas e a experiência contemporânea.

Neste sentido, a estruturação visual de imagens realistas legitima os processos de direção de arte e não suprime a atuação do Departamento de Arte, na medida em que formas, cores e texturas são expressivas na imagética audiovisual quando arranjadas a partir de um projeto de arte sólido, que no caso de *Cidade de Deus* se pautou por um desenho cenográfico específico para a reconstituição espacial da favela carioca. O conceito de *direção de arte invisível* não se aplica, no entanto, em obras cujo projeto da direção de arte é inexistente. A desvalorização e o achatamento deste campo de criação tende a resultar na criação de uma visualidade fragmentada ou inexpressiva esteticamente.

Em *Meu Pedacinho de Chão*, como já apontado anteriormente, há uma proposição estética em sentido oposto à invisibilidade da direção de arte. Orientado pelos princípios da *opacidade*, o desenho cenográfico da novela se reveste de um *artificialismo explícito* (COLLAÇO, 2013) que instiga o espectador a uma reflexão acerca do processo criativo da equipe de arte. Neste sentido, a cenografia cria a representação de uma vila rural a partir da

disposição das suas construções arquitetônicas - casas, comércio, escola, igreja e estação de trem -, mas o aspecto visual destes elementos revelam uma escolha por materiais inusitados, um cromatismo experimental e processos artesanais de produção.

Localizada na memória repleta de cores e texturas do menino Serelepe, Santa Fé está longe de ser uma cidade de mentira criada apenas para servir de locação para as ações da novela. Com casas recobertas de latas, árvores andantes vestidas de mantas de crochê e animais articulados de fibra de vidro, o vilarejo ganha vida e alcança status de protagonista ao lado dos personagens que o habitam. Um lugar mágico e atemporal. (CARVALHO, 2014, p. 18).

Componentes visuais estruturantes do desenho espacial, a *forma* e a *linha* delineiam os cenários e as figuras que ocupam e interagem neste espaço: os elementos arquitetônicos, a paisagem, os objetos e os atores. A linha não tem existência real, é um percepto que se origina “(...) de outros componentes visuais que nos permitem perceber linhas (BLOCK, 2010)”. A linha delimita formas e define fronteiras espaciais. Conceitualmente, a forma é a trajetória de uma linha e ambos os componentes se integram na composição para construir o arranjo formal da imagem, que, a depender das suas características, define sentidos e significados próprios. A linha e a forma ao preencherem (ilusoriamente) o espaço no quadro fílmico constroem a nossa percepção do mesmo.

Segundo Block (2010), o espaço estruturado e percebido na imagem pode ser classificado como espaço plano ou espaço profundo. Tais definições dependem da relação figura e fundo entre os objetos e o cenário a partir do olhar da câmera. O espaço plano refere-se a um desenho espacial que evidencia a estrutura bidimensional do quadro fílmico e que remete a uma relação gráfica entre os elementos visuais. Já o profundo, é referente a uma representação do espaço em perspectiva. Neste, os elementos visuais são tridimensionais. A opção por um ou outro depende da visualidade definida para a obra, cujo resultado imagético decorre da atuação conjunta da direção de arte e da direção de fotografia.

O espaço profundo é a ilusão de um mundo tridimensional em uma superfície de tela bidimensional. É possível proporcionar ao público a experiência visual de ver um espaço tridimensional (altura, largura e profundidade), embora a profundidade seja ilusória. Nunca há uma profundidade real, pois a tela sobre a qual a imagem existe é apenas bidimensional.

O público acredita que vê profundidade em uma tela bidimensional por causa de informações de profundidade. (BLOCK, 2010, p. 13).

No espaço plano, são acentuados contornos, formatos, texturas de superfícies, além do grafismo construído pelo conjunto. Horizontalidade, verticalidade e simetria são, por exemplo, conceitos gráficos que podem ser trabalhados em espaços planos através dos elementos materiais da cena, pelas suas características físicas. Já no espaço profundo são evidenciados os volumes das figuras em cena, atores e objetos, além de determinados movimentos de câmera.

Na estruturação espacial é possível enfatizar valores como leveza, densidade, tenuidade, volume, organicidade, angulosidade, entre outros, de modo que o aspecto formal de cada elemento poderá construir uma narrativa visual própria, alinhada à narrativa dramática da obra. Cada elemento desempenha um papel duplo, não somente de apoio à encenação, mas também de construção semântica.

Desta forma, não somente o espaço, mas também o objeto tem um papel fundamental na criação da cena pelo seu potencial de inserção de uma carga dramática na visualidade, que pode ser direcionada, por exemplo, à poesia ou à metáfora visual, ou simplesmente evocar o espírito ou a atmosfera de uma determinada época, passada ou futura. O objeto, em uma simplificação didática, é uma forma, contornada por uma linha (conceitual), com determinado desenho (design). O mesmo pode ser dito do ator, que para Block (2010) também é um objeto, com suas particularidades.

Um ator é um objeto singular a ser colocado na tela. A aparência, a personalidade e o talento do ator são o que atraem o público. O ator se comunica através da fala, de expressões faciais e da linguagem corporal, mas um ator também é uma combinação de espaços, linhas, formas, tonalidades, cores, movimentos e ritmos. Portanto, no que diz respeito a isso, não há diferença entre um ator e qualquer outro objeto. (BLOCK, 2010, p. 03).

Agrupados ou sozinhos em cena, os objetos constroem uma relação plástica com o espaço cenográfico (de figura e fundo), não necessariamente tendo o objeto como figura e o espaço como fundo. Esta relação pode ser alterada a depender da proposta estética. Neste sentido, é importante pontuar ainda que o protagonismo na encenação não cabe obrigatoriamente ao ator, pois tanto o cenário e objeto, quanto os demais aspectos materiais, figurino e maquiagem, podem se destacar na imagem e se projetar expressivamente na estrutura narrativa da obra, se tornando personagens inanimados ou não.

Em *Meu Pedacinho de Chão*, todos os componentes materiais das cenas se destacam no aspecto visual da obra, por vezes um em detrimento do outro, em outras em competição

visual. Isso se dá não somente pelas características formais inusitadas destes elementos, mas sobretudo pelo cromatismo do conjunto. A expressividade das formas na composição da cena são construídas principalmente pelo desenho da cor e da luz.

A conceituação dos componentes visuais descritos por Block se manteve até aqui em um nível teórico, mas no que tange à *tonalidade* e à *cor*, podemos descrevê-los como os componentes que, embora sejam estudados a partir de uma teoria, são os que dão maior complexidade e um caráter realista às formas. Isso porque todo ser humano - se considerarmos os que têm o órgão da visão normal-, enxerga o mundo em cores devido ao estímulo da luz sobre os olhos.

Neste sentido, as formas não são percebidas empiricamente como estruturas simples, mas complexas, por integrar todos os componentes visuais, sendo que a cor e a tonalidade são os que permitem a diferenciação, destaque e arranjo das formas na cena. Assim, a estrutura cromática de uma obra audiovisual se destaca nos planos, instiga o olhar e constrói a relação visual entre todos os elementos. No próximo subitem, iremos aprofundar esta abordagem da cor na estruturação da imagem, a partir de conceitos construídos na pesquisa.

Para finalizar, consideremos os componentes de movimento e ritmo. Segundo Block (2010, p. 2), o “(...) movimento é o primeiro componente visual que atrai o olhar. O movimento ocorre no manejo de objetos, no deslocamento da câmera e dos olhos dos espectadores que observam a tela”. No âmbito da direção de arte, os objetos de cena, e até mesmo os cenários, são elementos passíveis de manuseio e deslocamento devido às necessidades da ação, o que insere movimento nas imagens. Tais elementos serão registrados pela câmera, mas também recortados no tempo pela montagem. Torna-se fundamental à direção de arte se aprofundar no conceito da encenação proposta para a obra durante o percurso do seu processo criativo.

Porém, independente se há a movimentação de objetos e personagens na cena, a configuração material, e não somente a câmera e a montagem, irá imprimir um ritmo na obra. “O ritmo é encontrado em objetos estacionários (que não estão em movimento), em objetos que se movem e na edição.” (BLOCK, 2010, p.2). Tudo dependerá da narrativa visual pensada pela direção e a sua orientação para a direção de arte. Em filmes cuja proposta cênica prevê uma maior contemplação da imagem, ou seja, dotados de um ritmo mais lento, a materialidade será evidenciada.

Já em obras cujo movimento é a base da encenação, tais como cenas de dança ou de perseguição, por exemplo, o ritmo será mais acelerado e a materialidade poderá escapar ao olhar da câmera. A lentidão e a aceleração irão influenciar a percepção do espectador, determinando sensações e sentidos narrativos. A leitura da narrativa visual se dá, portanto, não somente na horizontalidade (no tempo), mas também na verticalidade da imagem (no plano). O ritmo é construído pela percepção do espectador sobre ambos os eixos.

Entre cenas aceleradas, “normais” e lentas, *Meu Pedacinho de Chão* apresenta uma espécie de arritmia visual, que resulta em importantes reverberações na percepção do espaço e do tempo narrativos. Porém, não somente a edição atua nesta construção rítmica, a direção de arte cumpre um papel fundamental neste processo. Na paleta de cores com um predomínio de primárias, na sinuosidade e na composição de texturas do desenho cenográfico, no figurino volumoso e na caracterização “exagerada” das personagens com a aplicação de maquiagem circense e o uso de perucas e chapéus super dimensionados, por exemplo. Em conjunto, todas essas escolhas criam o que definimos como “pontos fortes” na composição da imagem, pontos de tensão visual que atraem o olhar do espectador e criam um ritmo na leitura da imagem.

Juntos, os componentes visuais — espaço, linha, forma, tonalidade, cor, movimento e ritmo —, estruturam a visualidade da obra audiovisual. Como já apontado, no projeto de direção de arte cada um desses componentes tem um importante papel na construção da cena, desde o seu aspecto material no set de filmagem até o seu aspecto visual na imagem final. A manipulação destes componentes se dá a partir de um projeto visual que parte das indicações descritivas do roteiro, passando pela criação de conceitos visuais, da construção de materialidades até a sua *transcrição* em uma visualidade imagética, resultante do registro do desenho da luz na matéria.

Todo esse conjunto de componentes visuais quando empregados na composição da cena corroboram a criação de atmosferas particulares. A atmosfera pode ser definida como o estado de espírito evocado pela cena. Para Barnwell (2004), na concepção de atmosferas os sonhos e as memórias são frequentemente evocados e podem delinear a fruição fílmica. “Os sonhos têm certas similaridades com um filme naquilo que eles são incríveis interpretações individuais do mundo (tradução nossa)” ⁷. Através da atmosfera pode-se promover uma imersão do

⁷ “Dreams have certain similarities with film in that they are incredibly individual interpretations of the world” (BARNWELL, 2004, p. 53).

espectador na cena ao se acessar, por vezes, o seu repertório de imagens e de sensações individuais.

A criação de atmosferas está condicionada à expressividade e à potencialidade imersiva da materialidade, conjugada ao registro fotográfico, ao design de som e às interferências criativas nas etapas de pós-produção das imagens, tais como montagem e cromatização. A concepção do espaço, da luz e da cor é fundamental nesse processo, sendo necessário o controle das suas influências visuais na materialidade. Juntos estes elementos compõem o aspecto visual da imagem e definem os sentimentos transmitidos.

Os componentes visuais da cena podem ser pensados, segundo Block (2010), em termos de contraste ou afinidade, assim como em progressão visual. O contraste determina uma composição de maior intensidade visual. Já a afinidade, uma composição mais harmônica e de menor intensidade visual. Quanto maior o contraste em uma composição visual, maior a intensidade ou dinâmica visual. Quanto maior a afinidade, menor a intensidade ou dinâmica visual. A escolha por um ou outro, deve estar alinhada à estrutura da narrativa, que poderá ainda definir a construção de progressões visuais na obra, podendo-se partir de uma estrutura visual simples a uma mais complexa, ou vice e versa.

A visualidade de *Meu Pedacinho de Chão* tem força conceitual e expressividade devido a um investimento no contraste dos componentes visuais, perceptível desde os elementos cênicos mais simples, tais como objetos e acessórios, passando pelo cenário e pela caracterização das personagens. Contraste de cores nos materiais e na textura dos cenários. Contraste entre os objetos de cena e os corpos das personagens. Contraste de cores e de formas nos figurinos e na maquiagem. Contraste de movimentos e de composição rítmica. O artificialismo de determinados objetos e animais cênicos (galinhas, vacas e cavalos) em contraste com as criaturas orgânicas (atores e plantas). E, por fim, o contraste entre o universo da obra, com feições fabulosas, frente à realidade empírica do telespectador.

Para concluir, é possível afirmar que há um protagonismo visual da direção de arte na estrutura visual da obra devido à uma articulação inusitada e experimental dos componentes visuais básicos na imagem, que relacionados segundo o princípio de contraste, criam intensidade à narrativa visual da novela. Desta construção, a cor é o elemento que exerce um papel de maior expressividade. Não somente por delimitar, diferenciar e destacar tais elementos, mas principalmente por se expandir no desenho dos planos, a composição

cromática da obra se revela inovadora. E esta inovação advém de um projeto de arte que domina o emprego da cor na configuração do repertório material.

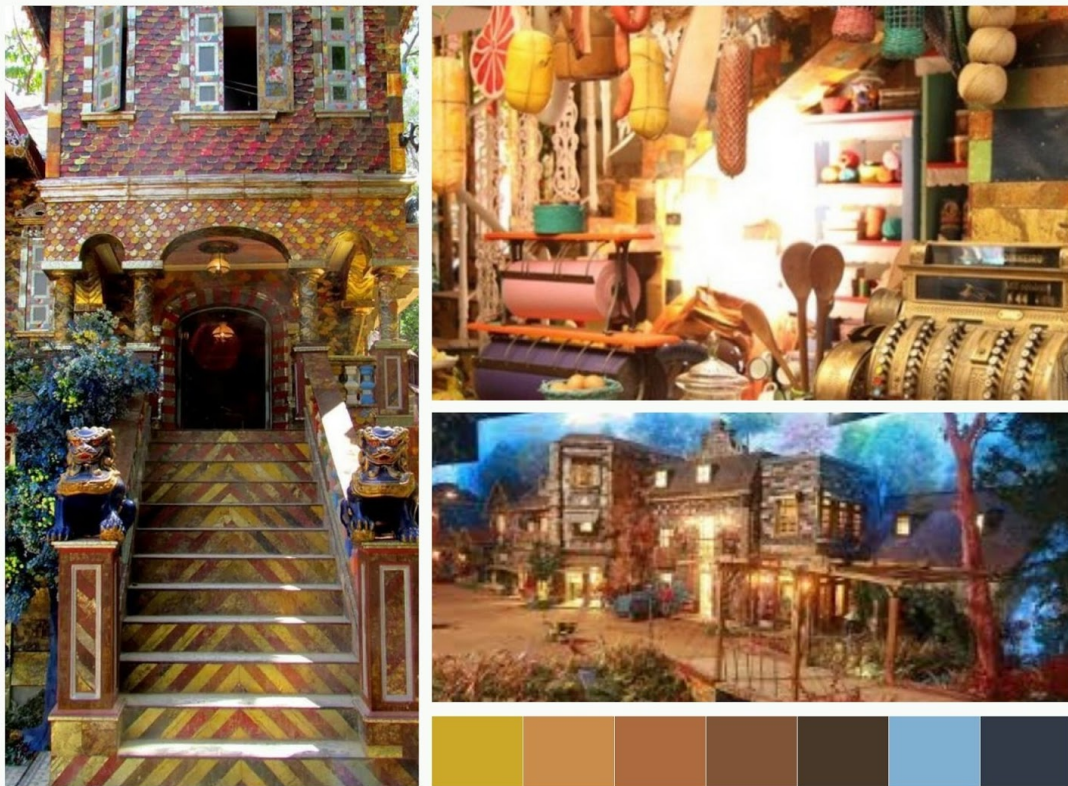


Fig. 04: Cidade Cenográfica de Meu Pedacinho de Chão (Divulgação TV Globo).

2.2 A cor material

O conceito de *cor material* surge nesta pesquisa com o propósito de demarcar as cores refletidas pelos elementos materiais da cena. Sendo a cor um percepto e, portanto, sem uma existência material, o termo pretende apenas assinalar o contexto investigado — a materialidade cênica no set de filmagem —, no qual os meios expressivos da cor, tais como tintas e pigmentos, tecidos, papéis, objetos, etc, são compostos por substâncias químicas ou naturais capazes de refletir cores, o que cria a ilusão de que a cor é inerente às superfícies

materiais. Para Guimarães (2000, p. 7) [...] de forma corrente, compreendemos a cor como propriedade ou como qualidade natural dos objetos”. Ao tingir tecidos, pintar superfícies, maquiar rostos com diferentes matizes e tons, entre outras ações, a equipe de arte parece manipular as cores a partir do contato físico, atribuindo à cor uma materialidade ilusória.

A ilusão da materialidade da cor está presente na nossa realidade empírica, mas na feitura audiovisual, no qual há um registro da cena concebida no set de filmagem, a ilusão se desfaz, na medida em que há um desdobramento do cromatismo da matéria no cromatismo imagético. É esta trajetória da cor, a partir da perspectiva de criação da direção de arte, que nos interessa: Como se pensa a cor no projeto de arte? Em quais etapas? Quais as variáveis envolvidas na concepção/manipulação da *cor material*?

No projeto de direção de arte, a cor pode ser definida como um código dramático, por criar sentidos narrativos específicos, para além de simbologias culturais pré-definidas. Sendo a luz a matéria-prima de construções plástico-imagéticas, é através da manipulação perceptiva da cor, tanto na sua manifestação na materialidade sensível quanto na sua expressão a partir do registro e da manipulação técnica, que tais códigos dramáticos são criados. A linguagem das cores é capaz de sensibilizar e promover uma imersão do espectador na narrativa visual e na atmosfera fílmica.

A cor é uma ferramenta poderosa, que opera subliminarmente na emoção do espectador. Ao conformar o clima geral, o manejo das cores contribui para o estabelecimento da relação do espectador com o conteúdo do filme. Ao trabalhar com as cores, a direção de arte elege matizes, estabelece suas qualidades, explora os contrastes, de maneira a construir códigos dramáticos. As cores, em constante transformação no tempo e no espaço, emprestam novos sentidos visuais aos sujeitos, às cenas e às sequências. (HAMBURGER, 2014, p. 41)

A força expressiva das cores enquanto códigos dramáticos está condicionada ao espaço plástico que estas ocupam na estrutura visual da imagem. Tal espacialidade cromática é definida no projeto de arte e no projeto fotográfico, a partir da leitura do roteiro e das orientações conceituais da direção geral; e está relacionada ao modo como as cores são aplicadas no desenho material da cena e à sua aparência no espaço e no tempo narrativos. “A capacidade expressiva das cores está ligada à extensão de sua superfície, formato, repetição, contraste, combinações e distribuição no espaço e no tempo” (HAMBURGER, 2014, p. 42).

Um *designer* de produção inteligente sabe como controlar a cor. Não se trata apenas de figurino e cores das paredes. Em termos ideais, a cor de cada objeto em cada tomada deve ser escolhida com cuidado. Isso pode ser cansativo, então limitar a

paleta de cores faz com que o controle seja mais simples e permite que as cores usadas tenham significado visual para o público. (BLOCK, 2010, p. 170)

Desde a leitura do roteiro, a concepção da cor no projeto de arte se dá a partir de etapas de criação que envolvem a pesquisa e o estudo de conceitos e de referências visuais, a construção de uma base semântica da paleta de cores e a sua aplicação na cena, com vistas à sua expressão na imagem. A paleta de cores deve ser pensada para o filme como um todo, de forma a construir uma identidade visual, mas, a depender da interpretação da narrativa, as personagens, cenas ou atos podem ter paletas específicas alinhadas à uma paleta geral. “Cada personagem inspira um repertório de cores característico, num processo paralelo ao que tinge os ambientes” (HAMBURGER, 2014, p. 41).

De acordo com a proposta estética da obra, a composição de paletas de cores pode seguir os princípios de contraste ou de afinidade. As cores se relacionam espacialmente e expressivamente nos planos e, neste sentido, para a concepção de uma base cromática que funcione no set de filmagem, o ideal seria que o diretor de arte e a equipe de arte dominassem os fundamentos básicos da física e da teoria da cor, de forma a construir esquemas de cores pelas características particulares de cada matiz e das suas relações no círculo cromático. Cores primárias e cores secundárias, cores complementares e cores análogas, é fundamental saber como combiná-las eficientemente para estruturar uma narrativa visual baseada não somente em significados e simbolismos pré-definidos, mas em aspectos sensoriais da cor.

Considerar, portanto, as qualidades plásticas e psicofísicas das cores no momento da concepção de um cenário, bem como de um figurino, é bastante importante para a construção das paletas. Sendo assim, é muito útil que o profissional tenha estudado sobre estas potencialidades da cor e que tenha construído para si um amplo repertório de artes visuais. (MOURA, 2015, p. 44)

A criação da paleta de cores é uma das etapas iniciais do projeto visual, pois influenciará as etapas subsequentes. Além do conhecimento de aspectos teóricos e técnicos implicados nos processos audiovisuais, a criação da cor envolve também aspectos subjetivos, decorrentes de uma dada interpretação da narrativa e da sua estrutura dramática, do tipo de linguagem da obra e do perfil do seu público, assim como do método e do repertório artístico do diretor de arte. Referências à literatura, a outros filmes, a pinturas ou a uma determinada matéria plástica, são entre outros inúmeros, itens físicos possíveis de suscitar a criação de

paletas; assim como referências abstratas à memórias e emoções pessoais, tal como o cromatismo de um dado objeto de família.

De forma a não se distanciar do projeto visual inicialmente proposto, é fundamental a realização de testes e o acompanhamento do registro da câmera pela direção de arte. O departamento de arte pode alterar a aparência cromática de superfícies, ou até mesmo pintar, colorir ou texturizar cenários, figurinos e elementos da caracterização dos personagens, com o objetivo de alcançar a visualidade pretendida. Atualmente, com os avanços dos processos digitais de tratamento da cor, o correto é que as possíveis interferências técnicas, tal como ajustes de luminosidade e saturação, estejam previstas anteriormente, pois estas impactam substancialmente no projeto de arte.

O departamento de arte pode manipular a paleta de cores. Em *Peggy Sue - seu passado à espera* (Peggy Sue Got Married, 1986), o visual antigo de fotos kodachrome de 1950 foi conseguido porque a grama foi pintada de um verde incomumente saturado e as calçadas foram pintadas de roxo. Em *O dilema de uma vida* (The Red Desert, 1964), de Michelangelo Antonioni, tudo o que aparece em uma cena de rua, incluindo frutas e vegetais em um carrinho, foi pintado de cinza. (BLOCK, 2010, p. 170)

O projeto de arte deve prever todas essas variáveis ao construir uma paleta de cores e manipulá-la conforme o objetivo visual final. O que observamos na tela é o registro da influência da luz sobre os elementos materiais da cena, definindo uma composição cromática específica. Esta é a base da relação entre direção de arte e direção de fotografia no set. “Do fotógrafo, as características finais da luz de cena; do diretor de arte, as do pigmento; do entendimento entre eles, o resultado final” (HAMBURGER, 2014, p. 42).

Segundo LoBrutto, as gelatinas podem ajudar na acentuação de uma determinada locação sem a necessidade de uma intervenção efetiva como a pintura das paredes, demonstrando ser uma econômica e rápida solução. Portanto, os equipamentos fotográficos podem beneficiar tanto sua equipe quanto a direção de arte, especialmente quando ambos compreendem a importância de suas respectivas ferramentas na obtenção do melhor resultado para o filme proposto. (BUTRUCÉ, 2005, p. 41)

O pensamento da cor que perpassa o projeto de arte fundamenta o que denominamos de processos cromáticos da direção de arte, que tem como uma das suas principais etapas a criação e o emprego de uma paleta de cores à materialidade cena, considerando aspectos da relação técnica entre luz e cor, do equipamento de filmagem e da pós-produção. O diretor de

arte deve atentar ao fato de que toda a construção material no set é uma concepção imagética que definirá o cromatismo dos planos da obra.

É muito importante achar e estabelecer as nuances e as tonalidades, que se quer obter com o uso da cor dentro do projeto. No momento que ela é encontrada e estabelecida, vai auxiliar na concepção do Diretor de Arte e do Diretor de Fotografia, que juntos são os responsáveis para que este objetivo seja cumprido durante a realização. (PEREIRA, 1993, p. 34)

Tendo como base a bibliografia acessada nesta pesquisa, constatamos que na produção cinematográfica brasileira não há um padrão metodológico na criação de paletas de cores. Nas obras consultadas, esta questão não é aprofundada. Pelos relatos, entende-se que alguns profissionais recorrem à simbologia das cores para criar as suas paletas, optando por uma perspectiva plana de construção dos significados cromáticos na obra, enquanto outros desenvolvem um processo mais intuitivo, baseado em referências visuais dadas pela direção e no seu repertório artístico e cultural particular.

De uma forma ou de outra, ao conferir a cada cor ou tonalidade significados rígidos ou generalizar sua expressividade incorre-se na simplificação de seu valor expressivo e em regras distorcidas para seu uso. A experiência pessoal é sempre a forma mais rica de se aproximar das matérias artísticas e criar intimidade em sua exploração, já que as regras e manuais não conseguem abranger as infinitas possibilidades de significação dos elementos em jogo. (HAMBURGER, 2014, p. 42)

O cromatismo experimental de *Meu Pedacinho de Chão* advém de um projeto de paleta de cores alinhado à proposta de potencialização plástica dos elementos materiais da cena. Embora a direção de fotografia e a pós-produção tenham tido uma interferência significativa na estética final das imagens, a partir da pesquisa realizada foi possível constatar que a base do arranjo cromático já é dado no set de filmagem. A imagem é o desdobramento visual do trabalho meticuloso realizado pela equipe de arte na montagem da cidade cenográfica e nos ateliês de produção de arte e figurino.

O conceito de *cor material* toma corpo na visualidade da referida novela, na medida em que o cromatismo das imagens não somente se sustenta nos elementos materiais da cena, mas encontra nestes a sua essência conceitual. No processo de *transcrição* da materialidade em visualidade, ocorre uma espécie de simbiose visual entre forma e cor, em que ambos os componentes se conectam em cena a partir de vetores formais, estéticos e narrativos.

Desta conexão, surge o que conceituamos aqui como uma *forma-cor*, uma configuração desdobrada da materialidade da cena e conectada à visualidade da obra. Após o registro fotográfico, a *cor material* se desdobra em *forma-cor* na imagética audiovisual, mas, enquanto a *cor material* se sustenta na ilusão de materialidade da cor, a *forma-cor* já se apoia em fatores advindos da sua imaterialidade.

Seja um objeto, um tecido, uma superfície ou um artefato qualquer, ou até mesmo o corpo de um ator, cada elemento material da cena pode, a partir dos processos cromáticos da direção de arte, se converter em uma *forma-cor*, na medida em que se expande na superfície da imagem e se integra à narrativa visual da obra, construindo seus próprios significados. Ao se integrar à narrativa, a construção de significados pela *forma-cor* pode ir além de simbolismos pré-estabelecidos, mas emergir da própria dinâmica do universo ficcional.

Neste sentido, podemos concluir que o processo de criação da paleta de *Meu Pedacinho de Chão* se pautou na seleção e no arranjo de cores que *transcriassem* visualmente aquele universo ficcional, através de um processo no qual foram considerados não somente os aspectos estéticos da cor, mas a sua capacidade de expansão visual e de criação de sentidos visuais na imagem a partir de conceitos extraídos da própria narrativa. Devido ao caráter singular do projeto, a paleta de cores da novela constrói sentidos circunstanciados ao arranjo formal daquele mundo, delineando o espaço e o aspecto físico das personagens, moldando tanto a percepção espacial e temporal destes personagens, assim como a nossa percepção como telespectadores.

Deste emprego potencializado das cores e da estruturação da *forma-cor*, surgiu nesta pesquisa as seguintes questões: qual definição conceitual poderíamos atribuir às cores formalmente e esteticamente vinculadas a um mundo ficcional, posto que se desvinculassem ambos, as cores e o mundo, este último pareceria incompleto ou mesmo outro. Com base neste questionamento, surge nesta pesquisa o conceito de *cor diegética*.

No próximo subitem, apresentaremos uma análise do discurso cromático construído em *Meu Pedacinho de Chão*, buscando apontar a sua relação com a estrutura da narrativa e os sentidos construídos na visualidade. A análise cromática terá foco nos aspectos formais da imagem, mais especificamente no que definimos como *forma-cor*. A bordo desta análise, iniciaremos uma discussão acerca do conceito de *cor diegética*.



Fig. 05: Equipe de arte no set de *Meu Pedacinho de Chão* (Divulgação TV Globo).

2.3 A cor diegética

Do *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema* (AUMONT, MARIE, 2003, pgs. 77-78), extraímos o seguinte trecho da definição dos autores para *diegese*:

Para Souriau, os “fatos diegéticos” são aqueles relativos à história representada na tela, relativos à apresentação em projeção diante dos espectadores. É diegético tudo o que supostamente se passa conforme a ficção que o filme apresenta, tudo o que essa ficção implicaria se fosse supostamente verdadeira. Souriau dá o exemplo de dois cenários de estúdio que podem ser contíguos e ser diegeticamente (na lógica suposta da história que o filme conta) distantes em várias dezenas de quilômetros.

Nessa perspectiva, o filme é, portanto, plenamente uma narrativa, mas a noção de diegese em sua acepção filmológica tem grande pertinência para dar conta da intensidade do efeito ficção provocado no espectador pela representação cinematográfica.

Segundo Aumont (1993), a imagem é um objeto visual que carrega em si uma representação de espaço e tempo segundo as intenções dramáticas de uma narrativa. Este espaço e tempo são de caráter diegético, ou seja, são estruturados de forma a compor a diegese, que para o referido autor é “(...) uma construção imaginária, um mundo fictício que tem leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural, ou pelo menos com a concepção, variável, que se tem dele” (AUMONT, 1993, p. 259).

A representação do espaço e do tempo na imagem é quase sempre, portanto, uma operação determinada por uma intenção mais global, de ordem narrativa; o que se trata de representar é espaço e tempo diegéticos, e o próprio trabalho da representação está na transformação de diegese, ou de fragmento de diegese, em imagem. (AUMONT, 1993, p. 259)

Portanto, se “(...) a imagem representativa mostra um mundo imaginário, uma *diegese*.” (AUMONT, 1993, p. 120), e considerando que “(...) a visualidade é uma expressão da diegese construída na obra, e se alinha a uma determinada opção estética de manipulação dos componentes visuais básicos da imagem, com vistas à construção de uma plasticidade particular” (PAIVA, 2015, p. 44), nesta tese, proponho a hipótese de que se há em uma obra audiovisual a representação de um espaço e tempo diegéticos, há também de *cores diegéticas*.

Neste sentido, defino que a *cor diegética* é um elemento intrinsecamente vinculado às características formais de uma diegese e submetido às suas leis. A existência e as características das cores diegéticas estariam, portanto, condicionadas à diegese. Esta constatação nos leva a refletir que se em uma obra audiovisual ficcional há a representação de uma diegese, é possível afirmar também que esta possui *cores diegéticas*.

As *cores diegéticas* seriam as cores que compõem a materialidade das cenas, o contexto espacial e o aspecto visual das personagens. Seriam as cores hipoteticamente vistas e percebidas por essas personagens no contexto do seu universo visual. Já as cores veiculadas em vinhetas de abertura e legendas, por exemplo, seriam *cores extra-diegéticas*, já que são percebidas somente pelos espectadores.

Há obras que de fato potencializam a construção de cores diegéticas, enquanto outras as planificam ao optar por modismos ou esteticismos sem base conceitual. As cores diegéticas são potencializadas quando empregadas com o intuito de atender aos objetivos da construção semântica da diegese, estando estas em estreita relação formal com a história e as

personagens. Neste caso, a cor não seria um mero elemento decorativo, mas sim um elemento que constrói sentidos visuais narrativos.

Potencializadas, as cores se configuram no universo diegético como uma *forma-cor* estruturada por camadas *ideo-cromáticas*, que incorporam os aspectos físicos e sensoriais próprios da cor, mas também os ideológicos vinculados a questões narrativas, sociais, culturais e estéticas nas quais a obra está circunscrita. Neste caso, os conceitos advêm do próprio contexto interno da obra e o aprofundamento na etapa da pesquisa é imprescindível para a estruturação do projeto de paletas de cores.

Neste perfil de projeto, a *cor material* seria a camada base da *cor diegética* e a sua concepção demandaria uma intensa carga conceitual. Um investimento na pesquisa acerca do elementos materiais da cena é fundamental, não somente dos seus aspectos estéticos - superfícies, texturas, formas, design, etc. - como também dos relacionados a sua história, época, inserção cultural e importância imaterial, este último se referindo aos valores ligados à afetividade, memória, crenças, ancestralidade, etc. Estas são variáveis que contribuem para a criação de paletas originais. A depender da força conceitual incidida na *cor material*, ela pode se expandir na visualidade, tornando-se uma *forma-cor*.

A luz tem um importante papel na transição da *cor material* em *forma-cor*. Quando posta em cena como um item diegético, a iluminação pode influenciar “de dentro” a cor da materialidade, como no caso de uma luminária em uma sala de estar; ou pode acarretar luminosidades específicas, como no caso de um objeto que reflete a luz da lua. Para Aumont (2004, p.172): “A luz, no cinema, está sempre ali, e até mesmo duplamente ali, já que a luz do projetor - a luz de depois do filme - serve para mostrar a luz registrada tal como ela caía sobre as coisas filmadas - a luz de antes do filme”.

A concepção da luz na cena pela direção de fotografia deve estar alinhada ao projeto de direção de arte, com o intuito de prever e controlar as suas influências na cor da materialidade. A cor-luz, quando usada dramaticamente no set de filmagem, pode desempenhar um importante papel na criação semântica da diegese, podendo ser explorada em seus inúmeros efeitos sensíveis sobre a materialidade, não somente em cenários e peças de figurino, mas também nos corpos dos atores, tornando-se, por vezes, um elemento de caracterização.

Antes de iniciarmos a análise do discurso cromático em *Meu Pedacinho de Chão*, é importante apresentarmos os princípios teóricos que irão nos orientar neste trajeto.

No que tange ao estudo e à delimitação do espaço da cor em um objeto audiovisual, além da compreensão dos sentidos narrativos estruturados na obra, consideramos fundamental a análise da aparência da cor no aspecto imagético a partir de três parâmetros:

(01) o *matiz*, correspondente à posição exata da cor no espectro eletromagnético;

(02) o *valor*, referente à luminosidade da cor e às “(...) atenuações ascendentes (clareamento) e descendentes (escurecimento) da cor” (GUIMARÃES, 2000);

(03) o *croma*, relacionado à pureza da cor e à “(...) proximidade da cor espectral com a sua correspondente em uma escala de tons de cinza” (GUIMARÃES, 2000).

Um tom é a cor alterada em sua aparência a partir do seu valor e/ou croma, ou seja, pelas alterações na sua luminosidade e saturação.

Por *matiz*, entendemos a própria coloração definida pelo comprimento de onda; é o que determina o que conhecemos por azul, vermelho, amarelo, verde etc. Por *valor*, entendemos a luminosidade da cor, ou o quanto a cor se aproxima do branco ou do preto. Por *croma*, entendemos a saturação ou o grau de pureza da cor. (GUIMARÃES, 2000, p. 54)

Ademais, é fundamental a compreensão de que a cor pode exercer três funções na composição das cenas: discriminação, expressão e significação (GUIMARÃES, 2000). Podemos observar uma exploração estética destas funções na narrativa visual da referida novela. A capacidade de discriminação da cor é, por exemplo, aplicada como recurso de diferenciação entre os personagens através dos seus figurinos e da caracterização. Por se tratarem de cenários hiper coloridos, a escolha cromática para os trajés parece estar alinhada não somente à representação, mas também à plasticidade da relação figura-fundo.

No que se refere à dimensão expressiva da cor, Guimarães (2000) cita Kandinsky para explicar a função: “A cor provoca, portanto, uma vibração psíquica. E seu efeito físico superficial é apenas, em suma, o caminho que lhe serve para atingir a alma”⁸. A expressão da cor é a sua capacidade de impressionar os sentidos. O cromatismo expressivo de *Meu Pedacinho de Chão* se deve principalmente a uma paleta de cores concebida e aplicada de forma a explorar os aspectos formais da materialidade da cena. Alinhada à uma paleta geral, há ainda a marcação de uma paleta para cada personagem, o que se evidencia no fato de haver poucas ou nenhuma troca de figurino.

⁸ Kandinsky, Do espiritual na arte. p.64.

Na paleta de cores da novela há um predomínio dos matizes vermelho, amarelo, azul, verde, laranja e violeta, associados ao branco e ao preto, em variados tons, de diferentes valores de iluminação e saturação, que se relacionam espacialmente segundo o princípio do contraste. Por se tratarem de cores primárias e secundárias, e pela pureza dos matizes em determinadas cenas, observa-se como resultado um alto contraste que dá intensidade à narrativa visual da obra.

Consideramos primárias as cores que não podem ser formadas pela soma de outras cores (são irredutíveis) e secundárias as cores formadas pelo equilíbrio ótico ou físico entre duas cores primárias, ou seja, cores formadas pela mistura de duas cores primárias em iguais quantidades ou iguais intensidades. (GUIMARÃES, 2000, p. 65-66)

Serão analisados dois capítulos da novela: o capítulo um, momento em que a paleta de cores é apresentada e é estabelecida uma identidade visual; e o capítulo oitenta e três, quando, devido à uma mudança climática no contexto espaço-temporal diegético, há uma ampliação do espaço do branco nos planos, demarcando uma alteração transitória na aplicação da paleta. Tais recortes analíticos foram escolhidos devido à sua importância na construção da linguagem visual da obra.

Já nas primeiras sequências do capítulo da estreia de *Meu Pedacinho de Chão*, nos deparamos com uma sintaxe imagética de intensa expressividade, sendo a cor o componente visual de maior destaque na composição dos planos. Tal prerrogativa estética, que se mantém até os capítulos finais da obra, evidencia os desdobramentos de um projeto de criação audiovisual que tende a expandir o espaço narrativo da cor na televisualidade brasileira.

Os primeiros capítulos de uma novela cumprem tradicionalmente um importante papel na estrutura dramática da narrativa, de apresentar uma exposição inicial da trama, do perfil das personagens e dos seus conflitos, introduzindo o telespectador no espaço e no tempo diegéticos, e na plasticidade do universo material e visual da obra. No decorrer dos capítulos, os conflitos são intensificados até se chegar ao clímax da história e por fim ao desfecho.

A narrativa cromática de *Meu Pedacinho de Chão* se inicia pelo amarelo (Fig.06). O dia amanhece, o sol irradia e o galo Bené⁹ canta para acordar a todos os moradores da Vila de Santa Fé, vilarejo rural onde se desenrola a trama. Simulando artificialmente a luz do amanhecer, uma camada transparente de amarelo se sobrepõe aos matizes dos elementos de cena, interferindo diretamente na sua aparência e compondo a imagem com tons amarelados e alaranjados. Uma visualidade que já remete ao caráter fabuloso da narrativa e que, possivelmente, resulta de um filtro aplicado na etapa da pós-produção, tanto sobre registros realizados no set de filmagem quanto sobre criações por computação gráfica.

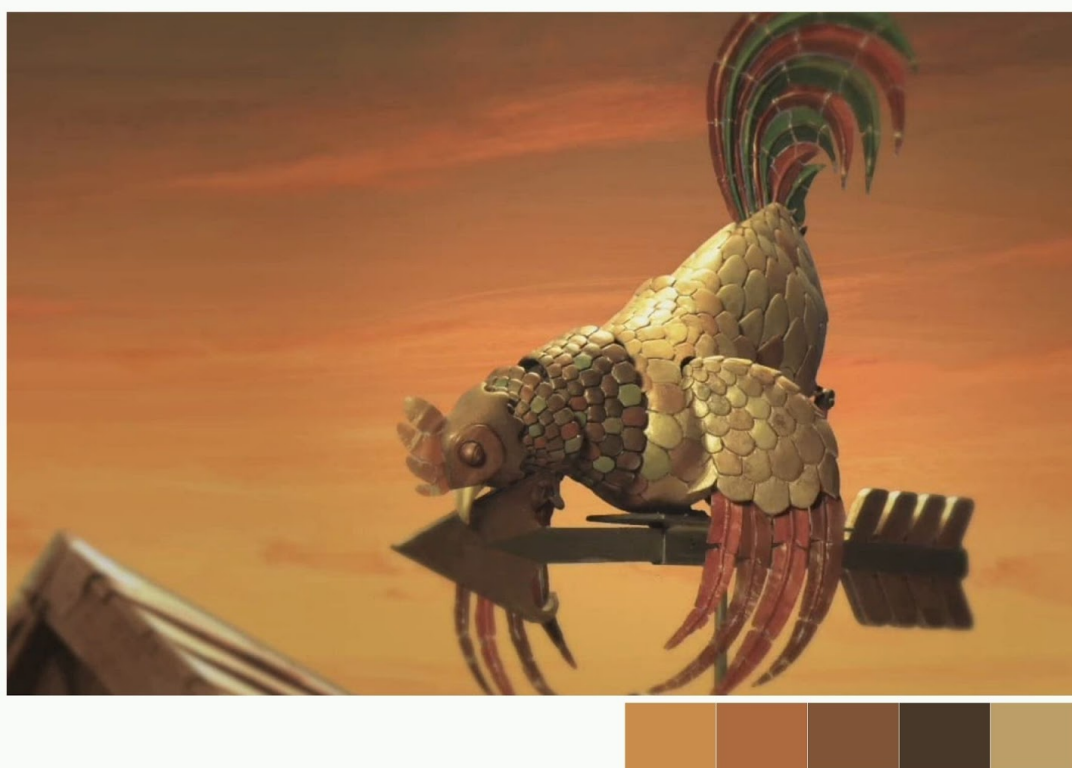


Fig. 06: Amanhacer na Vila de Santa Fé (Divulgação TV Globo).

⁹ Boneco metálico, colorido, animado por stop motion e inserido pelo diretor Luiz Fernando Carvalho como uma homenagem ao autor da novela Benedito Ruy Barbosa. Sobre este assunto, acessar: <http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/novelas/meu-pedacinho-de-chao-2014/meu-pedacinho-de-chao-2014-curiosidades.htm>.

Nas cenas seguintes, o amarelo abre espaço para a expressividade de uma gama maior de matizes, que agora acentuados pela influência de uma luz branca, ganham espaço na imagem. Serelepe e Pituca, protagonistas da trama “cantam à primavera” e a cena é pincelada por elementos coloridos (Figura 07). A diversidade de tons advém tanto de flores, folhas e árvores, como também de objetos, edifícios e figuras humanas. Observa-se que os matizes têm sua luminosidade alterada em atenuação ascendente, ou seja, estão clareados. Uma escolha estética que se alinha à diegese lúdica construída e narrada pelo menino Serelepe, pois a aparência das cores parece refletir o seu olhar sobre o mundo que apresenta e descreve.



Fig. 07: Pituca canta a primavera (Divulgação TV Globo).

Quando os adultos são apresentados na trama, observamos que os matizes já estão mais saturados, tanto na caracterização das personagens quanto na dos cenários. Podemos destacar, como exemplo, o núcleo da família do agricultor Pedro Falcão, sua esposa Tereza e sua filha

Gina. A casa apresenta um colorido vibrante que pressupõe um *dressing*¹⁰ do ambiente calculado com base na composição cromática. Neste contexto cênico, as cores de figurinos e da caracterização coincidem, construindo uma relação plana de figura e fundo.

O aspecto visual da personagem Gina é todo estruturado pelo contraste. O seu traje cênico é composto por uma camisa de mangas bufantes (costuradas pela técnica de casinhas de abelha) de um plástico vermelho saturado, sob um colete verde acinzentado com pequenos aviamentos em cores dessaturadas. Segundo Carvalho (2014), tais peças, junto com uma calça bufante em azul violeta, compunham um traje *bloomer* de 1891, assim como o cabelo cacheado e volumoso em amarelo avermelhado é inspirado no visual da personagem principal do filme *Valente* (2012), o que agregou ainda mais intensidade ao visual da personagem.

Na casa do coronel Epaminondas, cujo cenário remete a uma “casa de bonecas”, a paleta de cores se mantém atenuada ascendente, com pinceladas de cores saturadas em objetos cenográficos e em figurinos, tais como nos trajes do seu filho Ferdinando e da criada Amância). No figurino do coronel predomina o preto, o que se alinha ao perfil sombrio da personagem. Já o traje e a caracterização da mãe de Pituca, Catarina, neste primeiro capítulo, é criado com o predomínio de cores atenuadas, do azul e do vermelho.

Na figura 08, podemos observar uma relação figura-fundo minimizada devido às escolhas cromáticas do figurino de Catarina e do cenário da casa. É o que ocorre com a maioria das personagens da novela em cenários internos. A composição das cenas apresenta um mesmo repertório de cores e é recorrente que a caracterização visual das personagens harmonize com os cenários, ou que, pelo menos, a cor de um elemento desse conjunto coincida com a cor de algum elemento do fundo. Na referida imagem, é possível apontar uma proposta de “camuflagem” cromática da personagem no cenário. Nota-se que o tom de amarelo do vestido coincide com o tom de amarelo da cortina, assim como o tom de azul da peruca aplicada na caracterização é coincidente com o azul do gradil ao fundo.

No entanto, o contraste define, como já dito, as relações formais da maior parte dos quadros, o que pode suscitar diferentes reações e sensações no público, e construir sentidos narrativos específicos. A chegada da professora Juliana na vila (Figura 09) tende a ser, por exemplo, decodificada como um evento especial não somente pelo discurso narrativo, que evidencia a importância do acontecimento para a trama, mas também pelo cromatismo da caracterização da personagem. O conjunto composto pelo cabelo rosa com o vestido vermelho

¹⁰ Montagem dos elementos cenográficos no cenário.

(harmonia por matiz) contrasta marcadamente com o azul dos olhos da atriz, dos detalhes ornamentais do seu chapéu e de elementos do fundo. Um aspecto visual que constrói uma aura especial à personagem.

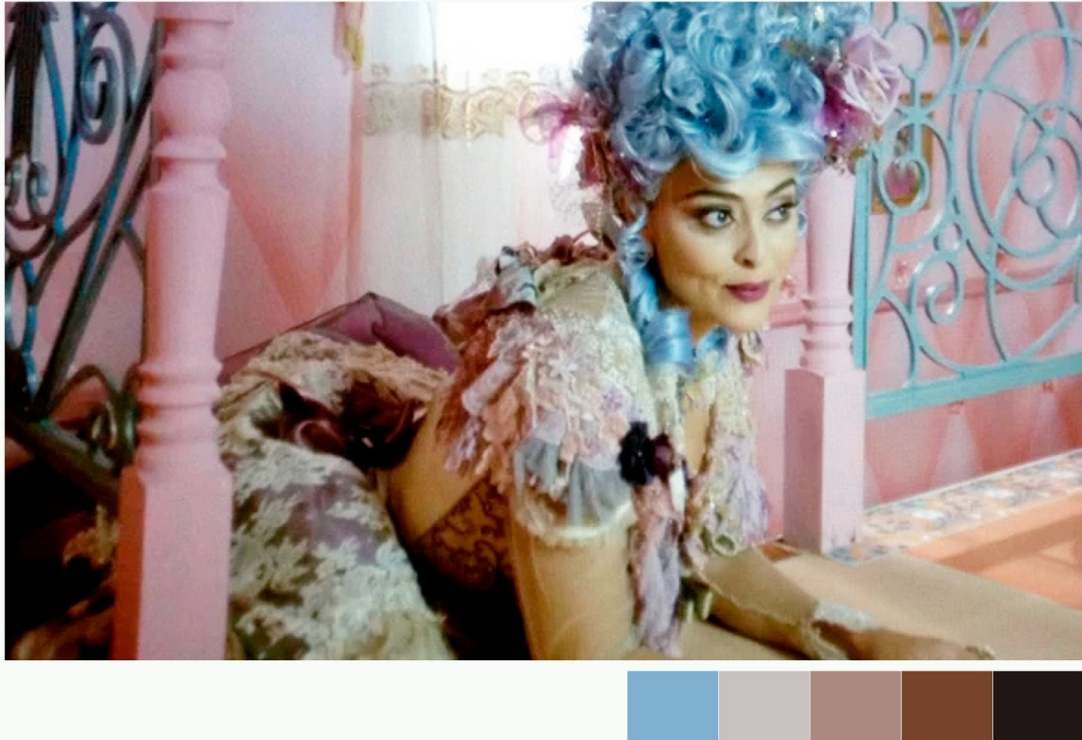


Fig. 08: Camuflagem cromática entre figurino e cenário (Divulgação TV Globo).

Já na figura 10, a composição de amarelo-vermelho do traje do personagem Zelão se destaca por contraste de matiz do fundo composto por plantas verdes. Por outro lado, nota-se uma relação de harmonia por matiz no tom do detalhe vermelho do colete que compõe o traje com o das rosas que aparecem no fundo da imagem. Devido a esta ligação cromática entre os elementos vermelhos, o amarelo ganha espaço e se destaca na imagem.

Zelão é uma personagem cuja paleta de cores é alterada no decorrer da narrativa da novela, acompanhando as suas ações e transformações psicológicas. Inicialmente composta pelo vermelho, amarelo e azul, o seu traje é alterado para outro com predominância do vermelho quando Zelão se apaixona pela professora Juliana. Torna-se preto quando sente-se

rejeitado por ela e branco quando se casa com ela. Há, portanto, uma ampliação de matizes nas cenas de acordo com a estrutura da narrativa.

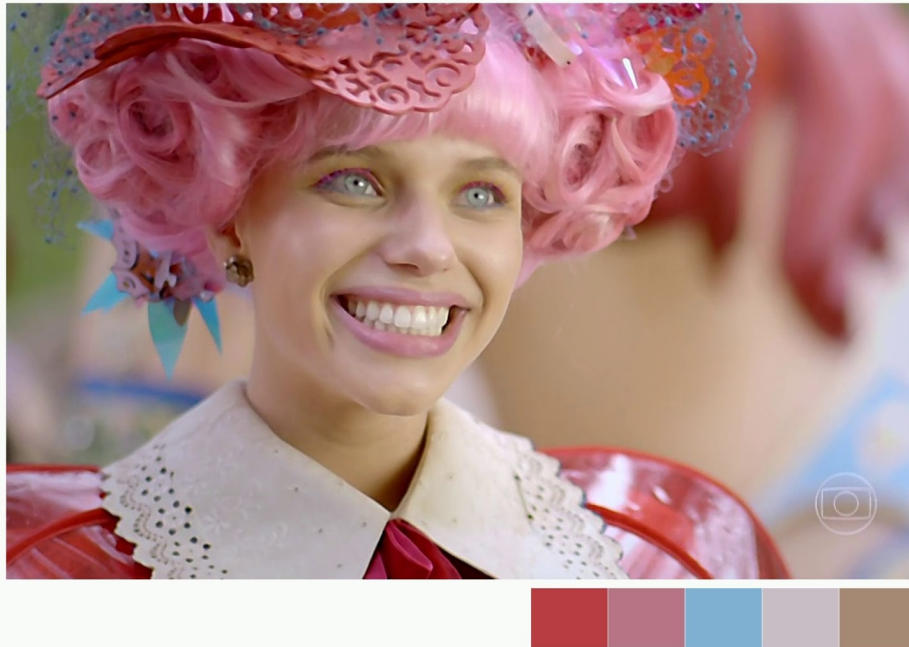


Fig. 09: Contraste cromático no aspecto visual da professora Juliana. (Divulgação TV Globo).



Fig. 10: Contraste de matiz no figurino de Zelão. (Divulgação TV Globo).

A “venda” do italiano Giacomo é um ambiente cênico em que a composição das cores aparenta ter sido pensada minuciosamente para o registro da câmera, devido ao espaço que cada um dos matizes ocupa na estrutura visual da imagem. Os quadros revelam um *dressing* em que cada objeto é posto em uma relação expressiva com o próximo e com o todo, e com uma paleta de cores em harmonia cromática, pelos matizes terem sido aplicados em atenuação ascendente. Já na relação figura e fundo entre as personagens que transitam neste espaço e o cenário, observa-se também uma relação de contraste, por conta dos figurinos saturados ou em atenuação descendente.

Esse formato de uso aplicado das cores é reproduzido na maior parte dos capítulos, entre opções por composições em contraste ou afinidade e com ampliações ou reduções do espaço dos matizes na estrutura visual das imagens. A luz de cena se mantém “branca” na maior parte das sequências, algumas vezes oriunda de fonte natural e em outras de fonte artificial, possibilitando uma expressividade patente dos matizes. Há uma determinada sequência, no entanto, em que existe uma ruptura radical no padrão de luz: na cena do banho da professora Juliana a imagem é inundada por uma luz azul, que não somente indica que é noite, mas também constrói um clima de tensão, pois neste momento Juliana percebe uma ação estranha da personagem Gina e se assusta com a sua rudeza.

A experimentação da luz é ampliada durante a novela, em especial em momentos em que há alterações na atmosfera. Esse é o caso da sequência do sonho futurista de Gina, na qual há uma experimentação de luzes multicoloridas evidenciada especialmente nas sequências do capítulo oitenta e três.

No final do capítulo oitenta e dois, já é anunciada uma mudança climática da novela: a chegada do inverno. As cenas então passam a apresentar uma ampliação do branco na materialidade, devido à representação da neve e do gelo, e à atmosfera de frio nas cenas (ventos e sopros gelados). Como a luminosidade externa é diminuída devido ao tempo nebuloso, a iluminação nos espaços internos é rebaixada e as cores, conseqüentemente, são atenuadas em descendência. As cenas são desenhadas com luzes azuis, verdes e amareladas douradas originadas do fogo (aquecimento) e dos raios do sol de inverno.

Esta reviravolta na narrativa demarca ainda mudanças nos figurinos e na caracterização das personagens, aspectos da direção de arte que se tornam ainda mais exuberantes e experimentais. Tais composições mantêm a paleta anterior e o predomínio de cores saturadas, interagindo agora com o branco ampliado no cenário: árvores e telhados cobertos pelo gelo;

flocos de neve salpicados nos corpos das personagens. Há, portanto, uma alteração perceptiva da paleta de cores pela ampliação do branco (neutro) entre o espaço de uma cor e de outra, definindo também uma relação figura e fundo diversa dos padrões anteriores (Figura 11). O que determina uma estrutura cromática instigante, mas de menor intensidade visual.

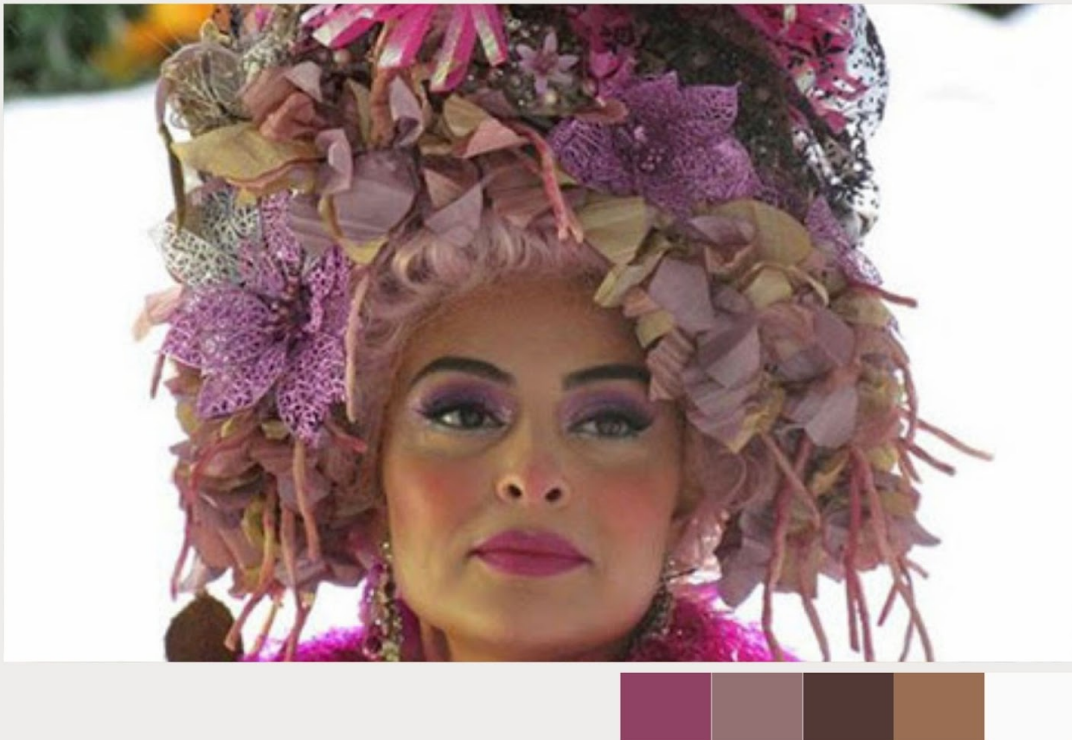


Fig. 11: Relação cromática de figura e fundo alterada com a chegada do inverno. (Divulgação TV Globo).

A partir da análise realizada, foi possível constatar que a interação das cores nos planos é o alicerce do dinamismo e da autenticidade que a obra alcança visualmente. A estética contemporânea híbrida de linguagens artísticas e repleta de referências visuais adotada na obra revela uma aposta tanto no caráter simbólico quanto no caráter imersivo da cor, tornando este elemento visual o principal protagonista das cenas.

Meu Pedacinho de Chão evidencia o potencial da direção de arte de manipulação da *cor material* no desenho cênico, de modo que o arranjo da *forma-cor* nas cenas têm o espaço e a expressividade ampliados na estética visual da obra. A base conceitual e o modo de aplicação

da paleta de cores expande a capacidade narrativa da cor, tornando-a um elemento estruturante e formalmente vinculada da diegese, pincelando a visualidade com *cores diegéticas*.

Com base nisso, concluímos que na referida produção o pensamento da cor da direção de arte domina os processos cromáticos de concepção da imagem, estando as outras instâncias da criação imagética subordinadas às resoluções determinadas pelo projeto visual implementado pelo diretor artístico Luiz Fernando Carvalho, no qual a experimentação da plasticidade da matéria se destaca e se amplifica na configuração das imagens.

*

No presente capítulo nos dedicamos à sistematização de fundamentos teóricos e à construção de conceitos que estruturam o pensamento da cor na direção de arte audiovisual, a partir da análise cromática de uma obra referencial nesta pesquisa. No próximo capítulo, apresentaremos os resultados de um estudo de métodos de concepção de paletas de cores, tendo como base a experimentação de processos da direção de arte.

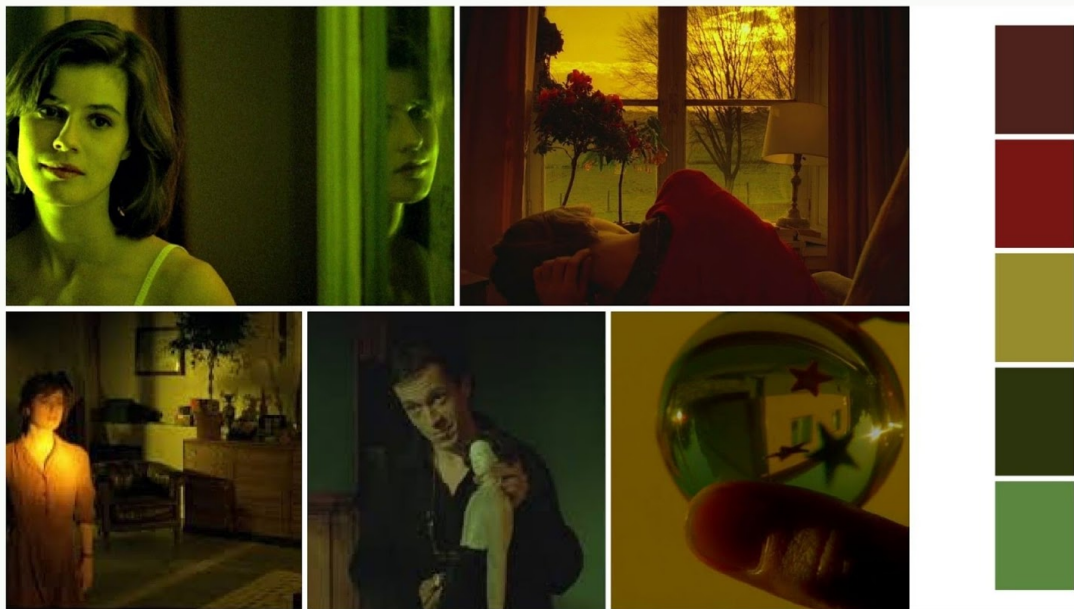


Fig. 12: Pannel Semântico da paleta de cores do filme *A Dupla Vida de Veronique* (1991) realizado no LabArte Mantis.

3. A CRIAÇÃO DE PALETAS DE CORES

Todo projeto demanda um método. Nesta pesquisa, definimos que a criação de paleta de cores é uma das principais etapas do projeto de direção de arte e a sua complexidade conceitual e técnica exige um projeto e uma metodologia específicos. Com base nisso, considerei fundamental no estudo empreendido realizar uma investigação acerca de métodos de criação de paletas de cores, tendo como ponto de partida um estudo laboratorial da concepção da cor na realização audiovisual pelos domínios da direção de arte.

Surgiu então o *LabArte Mantis - Laboratório de Direção de Arte Cinematográfica*, um projeto que idealizei, coordenei e implementei no Instituto de Artes da Unicamp. A denominação LabArte Mantis se deve ao fato de que neste período eu integrei, como pesquisadora, o Grupo de Pesquisa *Mantis - Cor, Cariz e Sintaxe Visual*.

O laboratório teve como objetivo promover um estudo do pensamento da cor na direção de arte através da experimentação prática da criação da paleta de cores. A iniciativa se fundamentou na realização de oficinas criativas voltadas para o desenvolvimento e o exercício de processos de aplicação da cor nos elementos materiais da cena e dos seus desdobramentos na imagem audiovisual. No Anexo I desta tese, apresento uma compilação dos registros fotográficos obtidos nas oficinas. Cada oficina foi nomeada e pensada de forma a atender a uma determinada esfera dos processos cromáticos da direção de arte, de forma que no estudo laboratorial foram observados os seguintes tópicos:

- (01) a criação de conceitos cromáticos;
- (02) a relação entre o roteiro e a narrativa da cor;
- (03) a pesquisa e a organização de referências visuais e cromáticas;
- (04) a cor nos elementos materiais da cena: cenografia, figurino e maquiagem;
- (05) os processos de criação cromática experimentados coletivamente;
- (06) as soluções cromáticas alcançadas na visualidade das imagens criadas.

A experiência do laboratório consistiu em uma espécie de *brainstorming*¹¹ para a concepção e a estruturação das etapas de uma *metodologia de criação de paletas de cores* direcionada a criação de um projeto cromático/visual, cuja linha criativa é traçada pelo pensamento da cor da direção de arte, partindo das premissas conceituais da *cor material* até a formatação final da visualidade.

¹¹ Termo original do Inglês traduzido para a língua portuguesa como “chuva de ideias”.

3.1 LabArte Mantis: Laboratório de Direção de Arte Cinematográfica

As atividades do LabArte Mantis ocorreram no segundo semestre de 2018, entre os meses de agosto e novembro, e se caracterizaram por oficinas teórico-práticas que contaram com a participação de quinze discentes dos cursos de graduação em Comunicação Social com habilitação em Midialogia e de Artes Visuais do Instituto de Artes da Unicamp.

A seleção dos participantes se deu por inscrição prévia e a principal justificativa de interesse informada pelos inscritos foi a da inexistência de uma disciplina na grade curricular dos cursos direcionada para a direção de arte. Os alunos de Midialogia, principalmente, relataram a importância deste conteúdo para a sua futura atuação na área do audiovisual. Os alunos de Artes Visuais demonstraram um interesse pela experimentação estética em um campo artístico pouco contemplado no seu curso.

Os encontros foram realizados no estúdio e no auditório do Laboratório de Imagem e Som (LIS), uma instalação anexa ao Instituto de Artes da Unicamp, assim como no prédio principal do referido instituto. Foram realizadas seis oficinas, totalizando uma carga horária de 20h, com os seguintes temas: (1) “A universidade é um set”; (2) “A cor em cena”; (3) “A sintaxe da cor na imagem cinematográfica”; (4) “A leitura da cor no roteiro”; (5) Cromatismo e espacialidade na cena: cenografia e objeto”; e (6) “O cromatismo da figura em cena: figurino e maquiagem”. Segue abaixo o cronograma final das oficinas.

DATA	CONTEÚDO
16 Ago	Oficina 1. “A universidade é um set”
30 Ago	Oficina 2. “A cor em cena”
06 e 13 Set	Oficina 3. “A sintaxe da cor na imagem cinematográfica”
20 Set e 04 Out	Oficina 4. “A leitura da cor no roteiro”
01 e 08 Out	Oficina 5. “Cromatismo e espacialidade na cena: cenografia e objetos”
22 e 29 Nov	Oficina 6. “O cromatismo da figura em cena: figurino e maquiagem”

Apresentamos a seguir as especificidades do conteúdo, a dinâmica e os projetos desenvolvidos em cada oficina.

3.1.1 Oficina 1 – “A universidade é um set” (Carga horária: 4h)

A oficina “A universidade é um set” foi o primeiro encontro dos participantes do LabArte Mantis, e se pautou por uma apresentação da minha formação acadêmica como pesquisadora responsável, da descrição do projeto e dos seus objetivos, justificando a sua inserção no contexto desta pesquisa de doutorado, além da apresentação das temáticas e dos conteúdos a serem estudados, e do cronograma de encontros. Após esta primeira parte, os participantes foram convidados também a se apresentar, informando o nome, o curso e o semestre, além do seu principal interesse ao se inscrever no laboratório.

Em seguida à etapa de apresentações, me dediquei a explanação de uma breve introdução aos princípios da direção de arte, situando a cor no campo de criação da referida área e iniciando uma discussão acerca dos processos cromáticos recorrentes na construção da estética fílmica, em especial a criação da paleta de cores, para a partir desta abordagem iniciar a realização dos projetos audiovisuais programados no laboratório.

Nesta primeira oficina, foi proposto aos estudantes o exercício intitulado “A universidade é um set”, que teve como objetivo principal a experimentação da cor na cena através da criação da estética visual de um fotofilme — um curta metragem resultante da edição e da montagem em sequência de fotografias estáticas —, cuja encenação foi concebida a partir da escolha pelos estudantes de um espaço físico na Unicamp que serviria de set de filmagem e de cenário para uma narrativa de autoria dos mesmos, e da seleção de elementos cênicos entre um repertório material dado de figurinos e acessórios em cores diversas¹². Divididos em duas equipes de trabalho, os estudantes criaram um roteiro com temática livre e uma paleta de cores com base na relação entre a cor predominante da paisagem escolhida e o arranjo das cores dominantes nos recursos cênicos de caracterização selecionados.

Constituíram-se como principais etapas do exercício: (1) reunião de planejamento para a definição da paleta de cores com base na configuração cromática do espaço e das peças cênicas; (2) criação de roteiro e perfil de personagens; (3) criação de storyboard; (4) definição da relação figura-fundo entre personagens e cenário; (5) registro e controle da narrativa visual da obra pelo espaço das cores na cena, considerando também a sua relação com a montagem e o som; (6) edição e pós-produção das imagens.

¹² Os figurinos utilizados na oficina foram emprestados do acervo de figurinos do curso de Artes Cênicas do Instituto de Artes da Unicamp.

Nesta atividade foram produzidos dois fotofilmes, a partir dos quais pretendeu-se observar o desempenho dos estudantes na seleção e aplicação das cores na cena audiovisual, antes do seu acesso ao conteúdo teórico programado para o LabArte.

3.1.2 Oficina 2 – “A cor em cena” (Carga horária: 4h)

Nesta oficina, inicialmente foram expostos e discutidos os conceitos e os princípios da criação cromática na cena cinematográfica, através da abordagem do seguinte conteúdo: conceito de cor; teoria das cores; cor-luz e cor-pigmento (cor-luz refletida); círculo das cores; cores análogas e cores complementares; e como tais classificações podem ser entendidas e aplicadas nos processos práticos da direção de arte e na sua atuação no set de filmagem. A exposição teórica contou com a utilização de recursos de slides e com a exibição de imagens e de trechos de obras audiovisuais.

Entendidas as diferenças entre cor-luz e “cor pigmento” e como estas podem ser pensadas na criação cênica, partimos então para o segundo exercício do LabArte. A partir da definição de novas equipes de trabalho, com o intuito de se alternar as relações e explorar as competências individuais, os estudantes foram encaminhados para o estúdio do LIS e lhes foi entregue um conjunto de lâmpadas Led RGB (vermelho, verde e azul violeta), assim como três peças de tecido TNT em estampas diversas e com um metro de comprimento cada.

A proposta era que os discentes criassem uma encenação utilizando os recursos cênicos entregues, e elaborassem o roteiro e o perfil de uma personagem a partir das sensações das cores dos recursos de iluminação (cor-luz), em sua relação tonal com a estampa do tecido TNT escolhido (cor-pigmento) que definiria espacialmente o fundo da cena. O fundamental do exercício era dar destaque a rostos e corpos, construindo expressões e significados através do desenho da luz na pele sobre o fundo estampado. Como a ideia era construir a tonalidade da cena com a irradiação das lâmpadas Led, os intérpretes seriam, dessa forma, vestidos e maquiados pela luz colorida.

O objetivo principal desta oficina foi fazer com que os estudantes observassem e registrassem a relação expressiva entre cor-luz e cor-pigmento no set de filmagem, um conhecimento fundamental no processo de criação de paletas de cores. O experimento seguiu as seguintes etapas: (1) definição da paleta de cores da cena através da escolha das lâmpadas e

do tecido TNT a serem utilizados; (2) criação do roteiro e do perfil das personagens; (3) montagem do set de filmagem e caracterização do intérprete; (4) registro (filmagem); e (5) montagem. A orientação fundamental no experimento foi que não se editasse digitalmente a composição cromática das imagens e se mantivesse a visualidade conforme o registro no set.



Fig. 13: Discentes durante experimento na oficina “A cor em cena”.

3.1.3 Oficina 3 – “A sintaxe da cor na imagem cinematográfica” (Carga horária: 8h)

Enquanto nas oficinas 1 e 2 os discentes se dedicaram a um estudo do papel e da expressividade das cores na composição e na manipulação estética da matéria no set de filmagem, através da experimentação de cores “pigmento” e de cores-luz no desenho da cena, nesta terceira oficina, propusemos um estudo dos desdobramentos destes processos práticos

na imagem cinematográfica, construindo uma discussão sobre o espaço e a narrativa da cor na dramaticidade da obra finalizada. Para tanto, foram desenvolvidos dois exercícios:

(1) “*A narrativa da cor quadro a quadro*”, no qual foi proposto aos alunos a realização de um stop motion a partir de um ensaio fotográfico. Os estudantes foram divididos em três equipes de trabalho, e a cada uma delas foi entregue um objeto específico escolhido dentro de três opções: uma mala antiga, um banquinho de madeira e uma peça de mobiliário (em formato de vírgula). O objetivo era que cada equipe criasse o enredo de uma animação com base no registro de posições do objeto em movimento e com o intuito principal de construir uma narrativa cromática a partir da sequência dos quadros. Os alunos fizeram o registro em preto e branco e coloriram digitalmente quadro a quadro, que animados posteriormente resultaram em gifs animados.

(2) “*Painel Semântico*”, um exercício de pesquisa e de estudo da visualidade de uma obra referencial do cinema no que tange à criação da narrativa cromática. À cada uma das equipes — as mesmas do exercício anterior — foi indicado um filme por sorteio, selecionado devido à sua estética visual ímpar, ao caráter expressivo da sua paleta de cores e pela sua representatividade em um determinado período da história do cinema. Com foco na cor, cada equipe analisou a direção de arte do filme e criou uma Painel Semântico com elementos de destaque no aspecto visual da obra. Os filmes trabalhados foram *Macunaíma* (1969), *A Dupla Vida de Véronique* (1991) e *A Garota Dinamarquesa* (2015).

Os estudantes expuseram em sala uma sistematização dos dados coletados nas pesquisas realizadas, justificaram e defenderam os painéis semânticos montados. Como os filmes foram produzidos em épocas e contextos culturais diversos, e em conjunturas tecnológicas diferentes, foi interessante observar a influência dessas variáveis no aspecto material das obras. Além de apontar as diferenças de projeto de direção de arte, o estudo dos referidos filmes evidenciaram um tratamento diferenciado da cor nas obras, que reflete não somente escolhas estéticas particulares, mas também padrões no arranjo das paletas de cores.

Entre as obras referenciais desta oficina, além das já citadas, podemos incluir ainda o filme *Maria Antonieta* (2006), da diretora Sofia Coppola, cuja composição cromática foi analisada em conjunto com os discentes em sala com o intuito de observarmos não somente os desdobramentos do projeto de arte implementado no aspecto visual fílmico — cenários, objetos, figurinos, maquiagem e caracterização impecáveis —, mas, sobretudo, o alinhamento

entre a narrativa da cor e a estrutura da narrativa dramática. Essa discussão teve por objetivo o desenvolvimento do olhar analítico e a ampliação do repertório visual dos estudantes.

3.1.4 Oficina 4 – “A leitura da cor no roteiro” (Carga horária: 8h)

Na quarta oficina, os discentes iniciaram a elaboração de um projeto estético para uma obra audiovisual com foco na experimentação cromática. Após uma breve explanação acerca do pensamento de projeto da direção de arte e das etapas projetivas a serem cumpridas, os participantes do laboratório foram divididos em duas equipes de trabalho. Cada uma delas deveria criar um projeto de arte a partir de um texto sugerido.

Como a proposta do LabArte era trabalhar a subjetividade artística na *transcrição* de textos em imagens audiovisuais, optamos por sugerir às equipes um exercício de leitura visual de uma obra literária e não de um roteiro pronto, para que desta forma os estudantes pudessem construir interpretações e sentidos visuais originais. Para tanto, seria fundamental que estes acessassem a repertórios artísticos e culturais, assim como a experiências de vida pessoais, que em conjunto com uma pesquisa de conceitos e de referências indicados ou citados no texto, pudessem iniciar o processo de criação da obra.

Clarice Lispector foi a autora sugerida devido ao caráter subjetivo e imersivo do conjunto da sua obra. Além de que é recorrente nos seus textos uma evocação ao elemento visual da cor como estratégia de construção de atmosferas literárias. A partir de um breve levantamento da produção de Lispector, os estudantes escolheram trabalhar com os seguintes contos: *A Imitação da Rosa*, publicado no livro *Laços de Família* (1960) e *Restos do Carnaval*, publicado no livro *Felicidade Clandestina* (1971). A escrita do roteiro foi direcionado à estruturação de uma escaleta das cenas.

Nesta etapa projetiva, no desenvolvimento do método de trabalho com o texto aplicou-se um conceito criativo frequentemente defendido pelo diretor Luiz Fernando Carvalho nas suas produções: a concepção deste perfil de projeto como uma *aproximação* audiovisual a uma obra literária (discurso empregado durante a realização da minissérie *Capitu*, de 2008), que podemos entender não como uma adaptação literária, didática e literal do texto, mas como uma aproximação imersiva ao seu universo diegético, espiritual e

sensorial. Após a etapa de leitura e de interpretação narrativa, e de uma discussão coletiva, as equipes começaram a traçar as primeiras diretrizes do projeto de direção de arte.

O projeto de arte construído deveria ter como base conceitual o pensamento da cor latente no texto escolhido e, neste sentido, como etapa de criação de conceitos, os estudantes foram convidados a realizar uma leitura cromática do conto, buscando responder às seguintes questões: (1) é possível construir uma estrutura cromático dramática na obra? (2) a que cores remete o perfil psicológico e o universo emocional das personagens? (3) o clima das cenas remetem a qual desenho de luz e de cores? (4) como poderíamos descrever o cromatismo da atmosfera do conto? (5) e a partir de quais elementos — materiais ou visuais — indicados no conto eu poderia montar uma paleta de cores para a obra? As respostas se originaram da percepção sensorial dos participantes com base na *transcrição* de palavras em imagens.

Nesta oficina, os estudantes se dedicaram à etapa de estruturação da narrativa textual e visual da obra audiovisual requerida, através da criação de conceitos e da realização de pesquisas de referências visuais.

3.1.5 Oficina 5 – “Cromatismo e espacialidade na cena: cenografia e objeto” (Carga horária: 8h)

Dando prosseguimento ao exercício de projeto iniciado na oficina anterior, na Oficina 5 os discentes apresentaram os resultados já alcançados e deram continuidade à pesquisa e ao desenvolvimento de conceitos. O objetivo desta quinta oficina se manteve em desenvolver o pensamento de projeto no campo da direção de arte, porém com um enfoque no processo de criação da cor na área de cenografia e objeto. Para tanto, inicialmente a ministrante apresentou uma exposição dos princípios da criação cenográfica, estabelecendo como elementos visuais da cena o espaço, a forma, a textura, a luz e a cor. Exemplos de trabalhos referenciais na área foram apresentados e discutidos em sala.

O experimento proposto foi de observação e controle da construção da espacialidade da cena e do aspecto formal do objeto a partir da incidência da luz em diversos tons. Às equipes de trabalho foi solicitado inicialmente que fizessem a decupagem cenográfica das cenas roteirizadas e definissem o desenho do espaço e dos objetos por cena. Além de realizarem pesquisas e montarem um painel de referências (moodboard), considerando variáveis de

época e o contexto cultural da narrativa. Nesta etapa, foi fundamental que os estudantes fizessem uma listagem das peças indicadas no texto ou necessárias para compor os cenários, elaborando o que Hamburger (2014) define como *mapa da arte*.

Após a etapa de listagens, os discentes elegeram o objeto de maior destaque no conto, de forma a observarem o seu aspecto visual, mapeando suas formas, cores e texturas. A partir deste mapeamento, foi possível simular e experimentar o cromatismo do objeto na cena, observando as alterações na percepção das suas cores e formas sob diferentes iluminações. Os resultados alcançados foram registrados por fotografias digitais.

O experimento proposto seguiu as seguintes etapas: (1) definição do objeto marcante do conto; (2) mapeamento do aspecto visual do objeto: formas, cores e texturas; (3) experimentação cromática com iluminação Led RGB; (4) registro fotográfico. Pretendeu-se que a partir deste estudo visual e das imagens registradas, os estudantes obtivessem subsídios para o processo de criação da paleta de cores da obra, definindo possíveis atmosferas e sentidos cromáticos.



Fig. 15: Experimento com objeto cênico para o curta Imitação da Rosa.

3.1.6 Oficina 6 – “O cromatismo da figura em cena: figurino e maquiagem” (Carga horária: 8h)

Na sexta e última oficina, mantivemos o objetivo de abordar o pensamento de projeto no campo da direção de arte, porém pelo estudo do processo de criação da cor na área de figurino. Para tanto, inicialmente houve uma exposição dos princípios visuais da criação de trajes cênicos, das suas classificações e dos aspectos práticos envolvidos nas etapas projetivas da área. Para exemplificar, apresentamos e discutimos em sala projetos de referência neste campo criativo, em especial o figurino da telenovela *Meu Pedacinho de chão*.

Com o intuito de dar continuidade à pesquisa e ao desenvolvimento de conceitos do projeto de arte em concepção pelos participantes, o exercício previsto para esta oficina se constituiu na elaboração do desenho do figurino das personagens dos contos trabalhados, sendo fundamental o pensamento dos princípios visuais do traje na cena, tais como forma, textura, volume e, principalmente, cor. As equipes deveriam elaborar um croqui e montar um painel de referências (moodboard), considerando as variáveis da época e do contexto cultural da narrativa.

Em seguida, foi proposto que cada equipe trouxesse um fragmento ou uma peça de um material que remetesse à materialidade e ao cromatismo do traje desenhado, fosse um retalho de tecido, um botão ou outro aviamento qualquer. Com este elemento em mãos, os estudantes passariam a experimentar, assim como na oficina anterior, a alteração tonal da “cor material” a partir da incidência de cores-luz variadas. A paleta de cores para o figurino deveria ser pensada então a partir dos conceitos e das referências, assim como dos resultados alcançados nos exercícios.

Para fechar as atividades do LabArte Mantis, convidamos o pesquisador Andrés Morales, discente do curso de mestrado da Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Unicamp, para ministrar uma palestra sobre a sua experiência como diretor de arte na produção cinematográfica do Peru. Interessado nos estudos desenvolvidos no laboratório, Morales apresentou aos participantes do laboratório uma seleção de trabalhos audiovisuais em que assinou a direção de arte e a cenografia, debatendo questões do processo de criação fílmica e da sua atuação prática no set de filmagem, em especial, na concepção e controle da paleta de cores das obras. O debate fomentou o interesse dos discentes acerca da produção audiovisual em outros espaços culturais da América Latina.

*

A experiência do LabArte Mantis permitiu a sistematização de novos percursos e processos de criação no âmbito da feitura audiovisual, tendo como base a experimentação empírica e o improviso da cena. Os exercícios foram direcionados de forma a mapear o pensamento da cor da direção de arte a partir da relação do artista com a matéria em sua potencialidade como imagem.

A cor-luz e a cor pigmento, ampliada aqui para o conceito de *cor material*, foram exploradas em sua potencialidade expressiva e imersiva, de forma a expandir o seu espaço na composição da imagem, tornando-as protagonistas das narrativas encenadas e delineando assim sentidos cromáticos na obra. Assim como em *Meu Pedacinho de Chão*, as obras finais da disciplina buscam situar a cor na superfície da imagem¹³.

É importante pontuar que, por se tratarem de exercícios livres, não houve uma metodologia rígida nos processos criativos desenvolvidos, mas sim indicações de possíveis trajetos. Os projetos foram guiados pela intuição, pela formação estética, pelo senso artístico e crítico dos estudantes, e principalmente pelo improviso no set de filmagem. No entanto, o mapeamento da cor na criação audiovisual pretendido nos exercícios orientou o olhar das equipes sobre a pré, a produção e a pós-produção, o que trouxe contribuições para concepção da metodologia que apresentaremos a seguir.

¹³ Links dos vídeos resultantes da oficina “A universidade é um set”:
Desvio (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=vb0oxRHMGA>
Socorro (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=DvtbdVEFslo>

3.2 Uma metodologia de criação de paleta de cores

Com base no estudo teórico e na análise visual apresentados no primeiro capítulo, assim como nos estudos realizados no LabArte Mantis, elaboramos uma metodologia de criação de paletas de cores que estabelece a estruturação e a execução de projetos de direção de arte pelos princípios do design, de forma a pensar o cromatismo visual em todas as etapas da criação audiovisual, desde a pré-produção até a pós-produção e a finalização da imagem. A metodologia criada é definida pelas seguintes etapas: (01) Decupagem Cromática do Roteiro; (02) Pesquisa; (03) Painel de Referências; (04) Paletas de cores; (05) Aplicação da cor e (06) Registro e Sintaxe da cor.

1. Decupagem cromática do Roteiro

A decupagem do roteiro é a etapa inicial do processo de criação audiovisual presente em todos os departamentos, embora com especificidades por área. No departamento de arte, esta se caracteriza, de um modo geral, como uma decupagem material e visual do texto. Quando e onde ocorrem as cenas? Em qual época? Em qual espaço, cidade, país? Em qual cultura? Qual é a personalidade das personagens? Como se vestem? Quais são as suas características físicas? Quais objetos e móveis aparecem nas cenas?

Estes, entre outros tantos dados, irão orientar as primeiras escolhas conceituais do diretor de arte e compor o *mapa da arte*, que deve estar em conformidade com as ideias do diretor e do diretor de fotografia após as primeiras reuniões das áreas criativas da imagem; sem desconsiderar ainda os aspectos do som do filme.

Mas, se o texto dá indicações da encenação, da fotografia, do som e da materialidade, este também dá indicações de cores. E neste ponto torna-se fundamental ao diretor de arte realizar uma imersão na diegese da obra em um processo que definimos neste estudo como *decupagem cromática* do roteiro. Os espaços têm cores, os figurinos têm cores, as características físicas das personagens têm cores. Mas também os sentimentos e as sensações das cenas evocam cores. O cromatismo da obra pode, neste sentido, ser percebido nas linhas e entrelinhas narrativas, delineando a atmosfera das cenas.

A *decupagem cromática* do roteiro se insere na etapa de pré-produção audiovisual e prevê uma sistematização das primeiras impressões cromáticas da obra, que pode ser realizada através de listagens por cenas ou sequências, em anotações e diários, e até mesmo pela configuração dessas impressões em imagens, tais como desenhos, pinturas, colagens, objetos, etc, ou em materiais, tais como objetos, tecidos, aviamentos, etc. O que permite traçar um rascunho de qual seria o espaço e a narrativa da cor nas imagens, dando início ao processo de criação cromática da direção de arte, com foco na criação de conceitos e atmosferas.

2. Pesquisa

Após a *decupagem cromática* do roteiro, a etapa seguinte é a *pesquisa*. A pesquisa dará profundidade ao que antes eram apenas impressões. Nos referindo à *cor material*, devemos entendê-la sob influxos espaço-temporais, que a circunscrevem numa intrincada rede de paradigmas estéticos, culturais, sociais e tecnológicos. A escolha de uma determinada cor demanda, portanto, dados que legitimem a configuração, o suporte e o espaço desta na cena.

Por exemplo, se a cena remete ao azul, como este matiz de fato deve se configurar na imagem? Com qual tonalidade? Qual o contexto histórico, social, cultural e tecnológico deste azul? Se a cena se passa no século XIX, o azul seria idêntico no século XX? Neste caso em específico, estamos nos referindo a períodos históricos marcados por importantes transformações no campo das artes e das ciências, e pelo desenvolvimento da indústria, o que obviamente se reflete na *cor material*, devido ao surgimento de novos pigmentos e tintas industrializadas, além de materiais diversos, como o plástico. As mudanças sociais são constantes e alteram a nossa relação com a matéria e, consequentemente, com as substâncias que as compõem e a cor refletida por estas.

Para o diretor de arte, o mundo à sua volta deve inspirar visualidade, e a depender da sensibilidade do artista, as suas fontes de inspiração podem se originar de todos os elementos físicos/visuais que compõem este mundo. E ainda que o roteiro descreva um universo ficcional fantástico, mágico ou futurista, é da apropriação da materialidade humana, em suas diversas configurações históricas e sociais, que a imaginação constrói ou reconstrói o mundo das personagens de uma narrativa, com ou sem licenças poéticas.

Neste sentido, na direção de arte, pesquisar é fundamental. A pesquisa cumpre o papel de estruturar um repertório de referências que irão consolidar as escolhas projetuais. É nesta fase que os conceitos tomam forma e os sentidos visuais da narrativa são concebidos. Nessa metodologia, propomos a definição de *conceitos cromáticos*, com o intuito de construirmos um entendimento da cor como um elemento de intensa carga de subjetividade na imagética audiovisual. A proposta é que ao criarmos uma paleta de cores não nos atermos apenas à superficialidade de esteticismo ou a simbolismos pré-estabelecidos, mas que nos aprofundemos de fato no potencial expressivo daquela cor como um *código dramático*.

São quatro os tipos de pesquisa propostos nesta metodologia, aplicados conforme a especificidade do projeto, concomitantemente ou individualmente: (a) anamnese; (b) bibliográfica; (c) iconográfica; e (d) campo.

a) Anamnese

As memórias e o universo material e visual íntimo do pesquisador/diretor de arte são as principais fontes de dados do que definimos aqui de anamnese da cor. As lembranças da infância e a experiência da vida adulta, a origem geográfica e cultural, a ancestralidade e a história familiar, a visão de mundo, a formação escolar e profissional, o repertório artístico, as emoções e a afetividade, os objetos pessoais, são, entre outras, esferas do imaginário e da realidade subjetiva de onde se pode acessar referências cromáticas durante um processo criativo do indivíduo.

Na criação de paletas de cores, estes dados podem agregar densidade aos *conceitos cromáticos*, ao atribuir às cores significados conforme a subjetividade do criador, o que se expressa no aspecto visual da atmosfera cênica. Se provavelmente não enxergamos as cores da mesma maneira, por que a sentiríamos de forma idêntica? Por esse viés, os diretores de arte, após a decupagem cromática do roteiro, poderiam encontrar soluções inovadoras e experimentais no processo de concepção da paleta de cores da obra.

b) Bibliográfica

A pesquisa bibliográfica é de suma importância nesta fase de reunião de referências visuais/cromáticas para a criação de paletas de cores. Seja qual for o tema abordado no

roteiro, o acesso a informações de publicações, textos e livros pode auxiliar o diretor de arte na concepção do universo material/visual diegético de forma crível. Arquivos públicos e pessoais, livros de história e costumes, de artes e design, de moda e vestuário, entre tantas opções, podem apontar soluções para o projeto cromático em desenvolvimento.

A cor, é importante pontuar, não se circunscreve apenas ao campo das imagens, mas pode estar latente, por exemplo, em um poema ou conto literário, na descrição de um fato histórico, nos livros e ritos sagrados de uma religião ou nas crenças e costumes de um determinado povo. Dessa forma, as fontes bibliográficas podem estimular o imaginário do artista, não somente no que concerne aos elementos materiais da cena, mas também na criação da paleta de cores que melhor reflete e expressa as ações e os sentidos da narrativa.

c) Iconográfica

A pesquisa de imagens no processo de criação de paletas de cores exige do diretor de arte algumas noções básicas da teoria das cores para uma leitura efetiva da estrutura cromática da imagem, assim como dos sentidos narrativos relacionados ao seu aspecto visual. Ainda que a cor seja um elemento visual patente na imagem, uma leitura superficial da sua aparência — desconsiderando os parâmetros do matiz, da luminosidade e da saturação — pode comprometer a interpretação do cromatismo dessas imagens.

A pesquisa iconográfica deve partir ainda de premissas conceituais, sejam estas de base histórica, social ou estética. A escolha de referências guiada somente por aspectos estéticos pode incorrer em um esteticismo gratuito. A conjunção entre cor e luz no quadro imagético a partir de um conceito, cria a atmosfera da cena, seja esta estática ou em movimento, e, portanto, aprofundar-se na atmosfera de cada imagem é fundamental.

Neste sentido, ao reunir as referências visuais para um projeto de paleta de cores, tais como filmes, pinturas, desenhos e fotografias, o diretor de arte deve realizar uma análise pertinente do espaço e do significado das cores nessas imagens, e a sua possível relação com a estrutura dramática do roteiro decupado na etapa inicial do processo e com as indicações de atmosfera para as cenas. É importante salientar que cada uma destas referências poderá estar manifesta, nem que seja por um traço visual, na visualidade final da obra, e que juntas estas irão compor uma narrativa visual que deve estar alinhada à textual. As imagens referenciais

para o projeto podem ser obtidas por diversos meios, desde livros até bancos e aplicativos de imagens, cada vez mais desenvolvidos com os avanços do digital.

d) Campo

Quando um projeto de paleta de cores exige dados iconográficos bem específicos, pode surgir a necessidade de uma pesquisa de campo. Isto ocorre principalmente quando o espaço e a materialidade das cenas têm características específicas e circunscritas a um território geográfico e social. Dessa forma, a paisagem e os elementos geográficos e geológicos de um lugar, a arquitetura e os adornos decorativos de uma cidade, as cores e a atmosfera de espaços fechados e abertos, o universo material de determinados ambientes sociais, acervos museológicos e coleções privadas ou institucionais, entre outras possibilidades, são itens acessados neste tipo de pesquisa.

A ida à campo possibilitará a coleta de amostras e o registro visual/ fotográfico destes elementos materiais, obtendo-se dessa forma dados e imagens que irão compor um conjunto de referências visuais para o projeto de paleta de cores. Este processo só irá agregar conceito e originalidade ao cromatismo e à estrutura visual da obra.

3. Painel de Referências

Após a pesquisa, a etapa seguinte é a criação de um painel de referências, também chamado de painel semântico ou *mood board*; uma organização visual de imagens, textos e amostras de materiais referenciais do projeto, de forma a construir uma síntese dos conceitos que irão direcionar a concepção de paletas de cores. Nesta metodologia, propomos que seja criado um painel de referências por cor ou paleta concebida, a depender das especificidades do projeto visual em desenvolvimento.

O painel deve estar visível durante todo o processo, com o intuito de corroborar o alinhamento das paletas criadas com os conceitos estabelecidos. Seja físico ou digital, o formato do painel é variável, sendo este normalmente montado manualmente em quadros ou paredes, ou no computador, por meio do uso de softwares de edição e tratamento de imagens, assim como por aplicativos. Ao diretor de arte cabe escolher a forma de visualização que melhor se adapta ao seu processo criativo.

4. Estudo de paletas de cores

Após a montagem do(s) painel(éis) de referências, o diretor de arte deve dar início à criação de paletas de cores. É importante reiterar que nos referimos aqui à paletas de *cores materiais*, ou seja, as cores da materialidade da cena (cenários, figurinos e itens de caracterização), manipuladas a partir das diretrizes da narrativa da obra, da proposta de encenação e dos conceitos visuais pré-definidos. Configuradas nesta etapa do projeto de direção de arte, as *cores materiais* serão posteriormente alinhadas ao desenho da luz da cena, podendo ainda ser reajustadas na pós-produção.

Nessa metodologia, propomos inicialmente a realização de um *brainstorming* a partir das referências cromáticas consolidadas na pesquisa e com foco em um estudo de paletas de cores. Nesta fase é feita a seleção e o arranjo das cores com o intuito de se montar uma amostragem. Trata-se de um processo no qual devem ser considerados não somente os aspectos da intuição e da inspiração do artista, mas também os parâmetros formais que estruturam a aparência da cor — o matiz, a luminosidade e o croma —, e as suas implicações expressivas, como já colocado anteriormente, assim como a potencialidade estética de combinações cromáticas por harmonia ou por contraste.

As amostras podem ser criadas a partir de procedimentos materiais ou digitais. Nas amostras materiais são diversos os materiais passíveis a serem empregados, tais como tintas e pigmentos, tecidos e aviamentos, papéis coloridos, plásticos e fibras diversas, objetos e sucatas, entre outros. Já nas paletas digitais, podem ser utilizados softwares de manipulação da imagem, assim como sites e aplicativos específicos.

As paletas de cores podem ser pensadas para a obra como um todo, mas também para personagens, cenas, sequências ou até mesmo para espaços e objetos específicos. Para assegurar uma unidade cromática na visualidade material da cena, propomos, nesta metodologia, uma sequência no processo de criação das paletas, que se inicia pela concepção da paleta geral da obra, e parte desta para a criação das demais.

A paleta de cores geral pode se alinhar expressivamente à estrutura dramática da narrativa, alterando-se conforme as tensões e reviravoltas do roteiro, ou pode simplesmente delinear uma atmosfera plana. Para a composição das paletas não há um número fechado de cores, porém este dado pode influenciar o nível estético que se pretende alcançar na

visualidade. No entanto, o espaço dessas cores na imagem é o que de fato define o cromatismo da obra.

As paletas adjacentes à paleta geral mantêm as suas características, porém a estas podem ser associadas novas cores, principalmente se é pretendido criar um *ponto de ruptura*. Em paletas com cores em atenuação ascendente, por exemplo, a inserção de uma cor saturada implicaria em uma ruptura na narrativa visual da obra, mas sendo a cor um *código dramático*, poderia estar expressando uma diretriz da narrativa textual, tal como a transformação de uma personagem ou de um ambiente.

A partir da amostragem criada, o diretor de arte selecionará, junto com a direção e a direção de fotografia, as paletas de cores definitivas para a obra, assim como discutirá os ajustes finais a partir dos direcionamentos para a iluminação e a encenação.

5. Aplicação da cor

Com as paletas definidas, a etapa seguinte será a sua aplicação na materialidade da cena. É importante salientar que, nesta metodologia, estas paletas são criadas pelo diretor de arte e seus assistentes (a depender do perfil e do tamanho da produção) e este as encaminha para as demais áreas do Departamento de Arte: cenografia, figurino e caracterização, assim como efeitos especiais. Dessa forma, o cenógrafo, o figurinista e maquiador, entre outros profissionais, desenvolvem um processo criativo seguindo estas paletas de cores e sob a coordenação do diretor de arte.

No caso da cenografia, todos os objetos e os materiais dos cenários, tais como revestimentos e pinturas, por exemplo, devem seguir a paleta de cores pré-definida. No entanto, no início do projeto de cenografia e nas reuniões com o diretor de arte, cabe um espaço de discussão acerca das cores, em especial sobre o espaço destas neste campo material. O cenógrafo poderá inserir outras cores na paleta? Sim, caso esta inserção seja bem justificada conceitualmente. No entanto, uma alteração das paletas previamente criadas deve ser encaminhada para a direção e a direção de fotografia, de forma a atualizar os esquemas da iluminação e da encenação.

O mesmo sucede nos projetos de figurino, caracterização e efeitos especiais. O fundamental é que estes sigam as orientações do diretor de arte acerca do cromatismo da obra,

que tem como base a paleta de cores. Todos estes campos de criação, embora atuem sobre repertórios materiais diversos, devem estar alinhados quanto ao emprego da cor.

Após o avanço nas etapas de criação nestes departamentos, é fundamental realizar testes e experimentação das *cores materiais* no set. Este repertório material será registrado sob a influência de uma iluminação específica, que natural ou artificial, pode transformar cromaticamente as superfícies; daí decorre uma fase fundamental da parceria da direção de arte com a direção de fotografia na criação imagética, iniciada desde as primeiras etapas da realização audiovisual.

Nestes testes, todas as áreas da criação da imagem devem se reunir no set: a direção de arte (montagem de cenários, provas de figurino e de maquiagem, o funcionamento de traquitanas e trucagens da cena sob a responsabilidade da equipe de efeitos especiais); a direção (ensaios das cenas com os atores nos cenários e vestindo os figurinos produzidos) e a direção de fotografia (testes com equipamentos de filmagem e iluminação, estudo e experimentação dos ângulos e enquadramentos propostos no storyboard).

Nesta etapa da produção, é possível avaliar, por exemplo, se tais cores da materialidade da cena funcionam sob determinada luz, a relação entre as cores do figurino com a dos cenários ou se é necessário realizar uma alteração da aparência de uma determinada cor componente da paleta. Além disso, a cor do traje pode não ter favorecido o clima que se pretendia alcançar na encenação ou ainda pode-se ajustar a luz até se delinear a atmosfera desenhada para a obra.

Enfim, antes de se iniciar o registro propriamente dito das cenas, a etapa dos testes irá permitir que falhas sejam detectadas em todas as áreas da produção audiovisual, o que se aplica também ao aspecto cromático da obra, cabendo a experimentação e a manipulação do cromatismo material da cena, a partir de alterações e reformulações. Um processo que deve ser acompanhado de perto pelo diretor, diretor de arte e diretor de fotografia.

6. Registro e Sintaxe da cor

Com os testes realizados e a *cor material* ajustada ao desenho da luz, a próxima etapa é a do registro da cor pela filmagem. Esta é de total responsabilidade da direção de fotografia, no entanto, deve ser acompanhado pelo diretor de arte, assim como as alterações cromáticas

que ainda se fizerem necessárias devem ser realizadas sob a sua supervisão. O diretor de arte deve estar atento não somente à composição e a expressividade dos elementos materiais na imagens, mas também ao aspecto cromático dos mesmos. Na configuração visual da imagem resultante do registro, a paleta e o espaço das cores devem estar de acordo com as prerrogativas conceituais anteriormente definidas.

As imagens registradas são então encaminhadas para a edição/montagem e, logo após, para a pós-produção. Nesta metodologia, propomos que o diretor de arte faça um acompanhamento de ambas as fases com o objetivo de supervisionar as ações que possam intervir no projeto visual estruturado pelo Departamento de Arte, e no âmbito deste, na configuração da paleta de *cores materiais*.

Ao associar e conectar as imagens, a montagem acaba por definir o ritmo da narrativa visual da obra. Neste sentido, sendo a cor um elemento visual de força expressiva e um código dramático, possíveis interferências no espaço das cores na imagem acarretaria uma ruptura nas diretrizes conceituais do projeto cromático da obra, o que afetaria o encaminhamento do aspecto visual pretendido.

A interferência da pós-produção na cor das imagens é ainda maior devido principalmente ao tratamento e correção cromática. O acompanhamento do diretor de arte deve evitar alterações drásticas na aparência das cores que compõem a paleta, o que implicaria em distorções no projeto cromático original e na visualidade que se pretende alcançar, como já dito. Dessa forma, não somente o diretor e o diretor de fotografia, mas também o diretor de arte deve atuar junto com o colorista na referida fase.

A visualidade estruturada nas imagens finais da obra após as etapas da montagem e da pós-produção, deve ser um desdobramento das diretrizes visuais estabelecidas no projeto de direção de arte, assim como o cromatismo presente nesta visualidade deve ser um desdobramento do projeto de paleta de cores, expressando conceitos definidos desde a decupagem do roteiro até a etapa da pesquisa.

Por um continuísmo da cor

Durante o desenvolvimento desta metodologia, foi possível constatar que são seis os departamentos que interferem em menor ou maior grau no cromatismo de uma obra audiovisual: Roteiro; Direção; Direção de Arte; Direção de Fotografia; montagem; e

Pós-produção e Efeitos Visuais. Identificamos, neste sentido, a necessidade da inserção no quadro organizacional das produções audiovisuais de um profissional que exerça a função de continuísta da cor, que se tornaria um elo entre as referidas áreas e teria o papel de assegurar a execução do projeto cromático pré-estabelecido para a obra nos referidos departamentos.

*

A partir desta metodologia de design, foi proposto um projeto de criação de paletas de *cores materiais* no Departamento de Arte, cujo controle da cor ocorre desde a pré até a pós-produção audiovisual. Uma metodologia que estrutura em etapas o pensamento da cor da direção de arte no processo de criação audiovisual, estabelecendo diretrizes conceituais desde as primeiras reuniões dos departamentos de criação da imagem e no processo de decupagem do roteiro, até a etapa da finalização da imagem, de forma assegurar a criação unificada do cromatismo de base material.

No próximo capítulo, apresentamos um pré-projeto de paletas de *cores* no qual foi colocada em prática a metodologia descrita neste capítulo. *Sanjo* é uma obra audiovisual cuja visualidade, assim como a novela *Meu Pedacinho de Chão*, será estruturada a partir da materialidade da cena. O cromatismo que se pretende alcançar nas imagens da obra advém, em especial, das *cores materiais* do espaço e da paisagem protagonistas da narrativa. Como *Sanjo* está na fase de pré-produção, apresentamos na tese um projeto estruturado desde a decupagem cromática do roteiro até um estudo de paletas.



Fig. 16: Solar Bandeira, Ladeira da Soledade, 126. Aquarela de J. Naher, séc. XIX - Coleção IGHB

4. PROJETO DE PALETA DE CORES

Sanjo é um nome de origem iorubá¹⁴ que significa “aquela que aprecia o seu passado”. Este é o título do projeto de curta-metragem criado no percurso desta investigação de doutorado, que propõe uma aproximação ficcional a atmosferas não mais vivenciadas, mas passíveis de serem revisitadas, imaginadas e ressignificadas. Pautando uma discussão sobre cor, cultura material e ancestralidade pela perspectiva da direção de arte, trata-se de um projeto imagético que tem como prerrogativa conceitual a reconstrução de um espaço e tempo esquecidos, a partir do arranjo estético entre matéria, cor e luz, tornando-se nesta tese objeto de experimentação metodológica da criação de paletas de *cores materiais*.

Sanjo é uma menina negra, na faixa dos dez anos de idade, que vive com os pais no bairro da Soledade, na cidade de Salvador, Bahia. Em uma das suas tardes pueris, Sanjo corre pelas calçadas em frente ao casario antigo da Ladeira da Soledade, quando, instigada pela curiosidade, entra em um dos casarões em ruínas do bairro, o Solar Bandeira. Entre escombros, ferrugens e entulhos, a menina descobre um portal para um universo espacial e temporal desconhecido, mas estranhamente familiar, e vivencia uma experiência assíncrona: um encontro entre o passado e o presente, que a reconecta ao futuro.

Sanjo nasceu nos tempos “do hoje”, momento em que testemunhamos a desvalorização, a degradação e o abandono de inúmeros casarões seculares do centro antigo de Salvador, evidenciado nos sucessivos desabamentos ocorridos nas últimas décadas na região, mas a sua trajetória assíncrona no Solar Bandeira representa a esperança de um futuro em que a nossa cultura material, em toda a sua imaterialidade, seja respeitada, preservada e valorizada.

Este projeto audiovisual surge do meu vínculo afetivo como pesquisadora/autora com as ruas do bairro da Soledade, já que sou natural de Salvador e moro nessa região da cidade, mas se sustenta principalmente do meu imaginário criativo acerca da materialidade desse outro espaço e tempo latentes nas ruínas do casario local, em especial, do imponente Solar Bandeira. A narrativa construída traz uma representação visual da cidade de Salvador em trânsito temporal do século XXI ao início do século XIX, o que implicou em uma investigação material da conjuntura cultural, social e política do Brasil Colônia.

Considerando principalmente os elementos formais e decorativos da arquitetura colonial, os objetos, a indumentária e aspectos relativos à aparência das personagens da época,

¹⁴ Idioma da família linguística nigero-congolesa falado no sudoeste da África, principalmente na Nigéria.

assim como as organizações, os hábitos e os costumes oriundos da vida privada e social neste espaço-tempo remotos, a concepção do roteiro se baseou em uma pesquisa histórica e iconográfica da cidade de Salvador e, em específico, do bairro da Soledade, tendo como base fontes bibliográficas, assim como amostras materiais e registros imagéticos obtidos em pesquisas de campo realizadas nos espaços abordados visualmente na narrativa.

A partir da sistematização desses dados, busquei no roteiro uma reconstrução da atmosfera da referida época, cuja visualidade se molda conforme os anseios, os sonhos e as dores da menina protagonista. A plasticidade do universo diegético da obra é, neste sentido, delineada por uma reconstituição de época, mas passível de distorções formais alinhadas ao olhar da personagem sobre os acontecimentos.

Foram muitas as questões que nortearam a criação de *Sanjo*: O que pensaria ou sentiria uma criança diante desta materialidade refeita? Como ela se encaixaria neste universo? De que matéria e forma eram feitas as “coisas” ao seu redor? Que contornos estéticos teria a visualidade neste espaço-tempo remoto? E o mais fundamental: qual a luz e quais as **cores materiais** que compunham tal espaço?

No século XIX, em passagem pela cidade de Salvador, um viajante estrangeiro de nome Julius Nacher retratou o Solar Bandeira em sua época áurea, quando recebia muitos visitantes atraídos pelo seu belo jardim voltado para a Baía de Todos os Santos. A sua aquarela intitulada *Das Schlless Soledade* (fig. 16), tornou-se referencial nesta pesquisa, por nos remeter à atmosfera do casarão naqueles tempos. Da sua visualidade foi possível extrair as primeiras referência das **cores materiais** que compunham tal espaço, assim como o desenho da luz que o transpõe, tornando-se um dado iconográfico elementar no estudo proposto.

Neste sentido, o estudo de paletas de cores que apresentamos no presente capítulo, parte da metodologia desenvolvida no capítulo anterior, da estrutura narrativa do roteiro e da pesquisa histórica e iconográfica acerca do contexto material da obra, mas se sustenta principalmente em uma investigação do cromatismo material do casario em ruínas da Soledade e do Solar Bandeira. É importante salientar que, devido a este projeto audiovisual estar ainda em fase de pré-produção, não é possível cumprir a metodologia em todas as suas etapas. Consideramos, contudo, que o estudo de paletas de cores já cumpre um papel fundamental de visualização prática dos conceitos propostos nesta tese.

4.1 Roteiro

SANJO

Roteiro de Milena Leite

CENA 1 - EXT. LADEIRA DA SOLEDADE - DIA

De costas, SANJO, uma menina negra, na faixa dos dez anos de idade, vestida com camiseta e short jeans, cabelos soltos, desce apressada a ladeira. Sons de passos e de respiração ofegante se misturam. Sons de trânsito ao fundo. Transeuntes sobem e descem a ladeira. Não vemos os seus rostos, apenas partes dos seus corpos. Alguém grita: Sanjo! SANJO se volta ao chamado. Rosto em primeiro plano. Um brilho no olhar.

CENA 2 - EXT. SOLEDADE - DIA

Cartela: Título da Obra. Trilha sonora. Imagens do casario da Ladeira da Soledade. Cenas dos moradores do bairro nas suas atividades cotidianas.

SANJO ADULTA (V.O)

O meu nome é Sanjo. Eu nasci em Salvador. Esta cidade de paisagens desconstruídas, onde o antigo e o novo se sobrepõem. Cresci no bairro da Soledade, que, se no passado trazia ares de solidão, no presente adquiriu ares de abandono. Um abandono que se reflete nas ruínas e lacunas do seu conjunto arquitetônico colonial, nos entulhos acumulados nos sobrados obsoletos, na ferrugem de vigas, na infiltração de paredes, na deterioração de portas e janelas, e nos estilhaços de azulejos portugueses caídos nas calçadas. Traços materiais de tempos passados encobertos pela inóspita estética do hoje, resultando numa sobreposição de camadas de cores e texturas que, ainda que belas, evocam a nostalgia e a melancolia do esquecimento.

Porém, cabe aqui dizer, Salvador não é uma cidade para principiantes. Tais espaços esquecidos têm memórias latentes, que mesmo que não sejam acessadas no plano do visível,

são no plano do sensível. E a infância parece ser um destes períodos de sentidos amplos, em que os nossos anseios transcendem o cotidiano, permitindo ao nosso imaginário nos transportar para além de barreiras materiais, temporais e espirituais.

Foi assim que, quando menina, revivi em um solar na esquina da rua onde morava, os fragmentos de minhas memórias adormecidas. Numa viagem assíncrona por territórios ancestrais, constituídos de camadas de tempo, de sonhos, mas também de dores, vivenciei o meu passado, o que me permitiu entender o meu presente e contemplar o meu futuro. Não à toa, o meu nome é Sanjo, que em iorubá significa "aquela que aprecia o seu passado".

CENA 3 - EXT. RUA BARÃO DA VILA DA BARRA - Dia.

2021 (Intertítulo). Início da tarde. Plano de costas de um grupo de CRIANÇAS. À frente delas, uma casa simples de tijolos sem reboco.

CRIANÇAS
(gritando)

Sanjo!Sanjo!

SANJO aparece na porta e dá um sorriso traquino. Imagem panorâmica da Baía de todos os Santos e das ruas de Água de Meninos. Ao fundo, sons de passos apressados e gritos infantis de alegria. A câmera sobrevoa as mesmas crianças brincando e correndo pela rua. SANJO está entre elas. Uma mão adulta segura uma mangueira que esguicha água em uma casa próxima. Imagem da água no contraluz. Planos detalhe de pernas, braços, cabelos e pés das crianças.

CENA 4 - EXT. LADEIRA DA SOLEDADE - Dia.

SANJO desce a Ladeira da Soledade à procura de um esconderijo. Sons de passos apressados. Risos de crianças ao fundo. SANJO se esconde atrás de um poste. Olha novamente a rua e corre em direção à calçada oposta. Câmera subjetiva: SANJO observa os sobrados à sua frente. Olha para trás. Rosto em primeiro plano. Gritos de crianças ao longe.

SANJO vira de costas e corre pela calçada procurando um lugar para se esconder. SANJO percebe a porta aberta de um dos sobrados. Para e observa. Um corredor na penumbra. Uma luz amarela suave pende do teto por entre o assoalho desgastado. Algo reluz no chão. SANJO fica curiosa e entra no sobrado.

CENA 5 - INT. SOLAR BANDEIRA - Dia.

SANJO anda pelo corredor escuro cautelosamente. Ela tem os olhos fixos no objeto brilhante e aos poucos vai se esquecendo dos amigos. Ao se aproximar do objeto, ela pára e observa. Plano de um espelho de mão antigo no chão. Plano detalhe do brilho do reflexo da luz no espelho. SANJO chega mais perto devagar. Close no seu rosto olhando para o espelho.

SANJO se agacha e pega o espelho com a mão direita. Reflexo do rosto de SANJO no espelho. Contraplano do olhar de SANJO. Novamente o reflexo do seu rosto no espelho. A direção do seu olhar se altera no reflexo. Foco no reflexo de uma escada antiga de madeira atrás de SANJO. SANJO se vira para olhar a escada às suas costas. Câmera subjetiva da escada. Ela deixa o espelho onde estava e se levanta. Para um tempo em frente à escada e depois a sobe devagar. Som do ranger dos degraus desgastados pelo tempo.

CENA 6- INT. SOLAR BANDEIRA - DIA

SANJO chega a um cômodo no primeiro pavimento do casarão. O espaço está iluminado apenas pelo feixe de luz amarela que agora entra pelas janelas frontais entreabertas do edifício. O

ambiente é insalubre. SANJO pisa devagar no assoalho coberto de muita poeira. Ela olha em volta. Todo o espaço remonta a uma outra época. Dos detalhes decorativos no teto e na parede, ao tamanho das portas e janelas. Para uma criança aquele espaço parece ainda mais estranho.

SANJO chega próximo às janelas e olha a vista lá fora. Recorte da paisagem urbana do bairro através da janela entreaberta. Transeuntes descem e sobem a ladeira. SANJO se volta novamente para o cômodo. Ela observa que portas laterais levam a outros espaços no casarão. Plano do rosto da menina. Seus olhos demonstram uma mistura de curiosidade, medo e fascínio, mas, apesar disso, algo a atrai àquele espaço. Ela resolve então "explorar" os outros cômodos na penumbra.

CENA 7 - INT. SOLAR BANDEIRA - DIA

Câmera subjetiva de SANJO caminhando pelos cômodos. Vigas de sustentação nas paredes e no teto em ruínas, infiltrações, alicerces desgastados. No piso, entulhos e sucatas diversas: trastes de tecido, pedaços de madeira, de plástico e de ferro distorcidos, estilhaços de vidro e lascas de azulejo. Planos detalhe da materialidade do ambiente. Som do bater das asas de um morcego. SANJO se assusta com o animal e grita. Respira fundo. Ela cogita retornar para a saída do casarão, fica por alguns instantes indecisa, mas decide continuar.

CENA 8 - INT. SOLAR BANDEIRA - DIA

Plano dos pés de SANJO caminhando. O som dos seus passos ecoam no assoalho de madeira. Planos detalhe da textura da parede e do rodapé do corredor. Algo cai no casarão. Eco. Ela se volta novamente assustada. Começa a entardecer lá fora e a iluminação no interior do casarão diminui.

SANJO pára com olhos vidrados. Imagem de uma escada à sua frente. A mesma luz amarela do corredor de entrada do edifício banha a escada. A escada leva para o segundo pavimento do casarão e a luz se origina de lá. SANJO sobe a escada e pára de frente à uma porta.

CENA 9 - INT. SÓTÃO DO SOLAR BANDEIRA - DIA

Plano do rosto de SANJO. Som da porta abrindo. Uma luz amarela ofusca os seus olhos. SANJO abre os olhos devagar. Câmera subjetiva do olhar de SANJO para dentro do espaço. É o sótão do casarão. Há três janelas ao fundo do cômodo com vista para a Baía de Todos os Santos. Assim como os outros cômodos, o espaço está em ruínas e coberto de lixo, mas uma luz amarela ilumina todo o lugar. Ela olha para o telhado. Telhas quebradas, falhadas.

SANJO anda sobre o entulho, olhos voltados para a janela. SANJO encosta na janela e observa a paisagem. Pôr do Sol. Contraluz de SANJO de costas. Imagem panorâmica da Baía de Todos os Santos. Plano fechado do olhar de SANJO absorta no espetáculo crepuscular. Som da sua respiração calma. SANJO boceja e fecha os olhos. Sons abafados de carros das ruas de Água de Meninos. Som do apito do ferryboat ao longe.

CENA 10 - INT. SÓTÃO DO SOLAR BANDEIRA - DIA

SANJO abre os olhos. O sol já se pôs e o céu está tingido de uma gama de tons alaranjados. Imediatamente SANJO se lembra do mundo lá fora e de que precisa retornar para casa. Ela se volta novamente para o cômodo agora na penumbra. Ela então caminha rápido em direção à porta. SANJO põe a mão na maçaneta para abrir a porta, quando novamente a luz amarela inunda o espaço. SANJO coloca as mãos no rosto para proteger os seus olhos. Tela escura.

CENA 11 - INT. SÓTÃO DO SOLAR BANDEIRA - DIA

VOZ
(grito)

Sanjo!

SANJO abre os olhos. A porta está aberta. Luz da manhã. Ela se assusta. 1808 (Intertítulo). A GOVERNANTA do Solar Bandeira,

branca, de meia idade, usando um vestido preto longo no estilo das criadas do século XIX, chega de repente e puxa a menina pelas orelhas, a empurrando escada abaixo para fora do sótão. Não vemos o rosto da mulher, apenas o seu corpo do pescoço para baixo.

GOVERNANTA
(ríspida)

Ah!! Sua escravinha petulante... negrinha preguiçosa... você foge do trabalho pra dormir em plena luz do dia! Vamos, vadia! Tem muito serviço na cozinha te esperando.

SANJO
(assustada)

O quê? Não sou eu não moça, eu não moro aqui não... ...ai...isso dói...

Mas a GOVERNANTA não a ouve e a arrasta pelo casarão. Enquanto está sendo arrastada, SANJO então percebe que algo inacreditável aconteceu. O casarão, antes em ruínas, está todo reconstruído em sua frente. O assoalho de madeira está novo e limpo. As paredes estão impecáveis em todos os seus detalhes decorativos. As janelas abertas permitem a entrada da luz do sol da manhã. Todos os cômodos decorados com móveis, cortinas e objetos luxuosos.

CENA 12 - INT. SOLAR BANDEIRA - DIA

SANJO e a MULHER descem a escada para o pavimento térreo do casarão.

GOVERNANTA
(esbravejando)

Aqui no Solar Bandeira temos muito trabalho e não há espaço para negrinhas indolentes como você!

SANJO está calada, totalmente em choque com a transfiguração do casarão e com a atitude agressiva daquela mulher. SANJO também percebe que está vestindo uma roupa totalmente diferente da que estava antes. Ela continua com os cabelos soltos, mas agora está usando um vestido floral roto e sujo de algodão. Ela fica sem reação.

As duas percorrem o corredor até a porta que dá acesso à área dos fundos do edifício. À essa altura, a GOVERNANTA já havia soltado as orelhas da menina e passou a puxá-la pelos braços. Ao passar pela porta, SANJO se encanta com o que vê.

CENA 13 - EXT. JARDIM DO SOLAR BANDEIRA - DIA

Nos fundos do casarão havia um lindo jardim. Plano geral do jardim em contraluz. Plano do olhar de SANJO encantada com a paisagem. Canteiros de flores e de plantas em simetria. Um chafariz no centro. Variadas espécies de borboletas e passarinhos sobrevoando o espaço. SANJO sorri, mesmo sendo arrastada pela mulher. As duas atravessam o jardim.

Elas chegam em uma murada com vista panorâmica para a Baía de Todos os Santos. SANJO está maravilhada. Na paisagem há praias na costa da baía e barcos bem diferentes dos que ela está acostumada a ver. Não pôde olhar mais. Ela e a GOVERNANTA atravessam a entrada central da murada do jardim no alto do escarpa, descem uma escada e chegam à cozinha do casarão.

CENA 14 - INT. COZINHA - DIA

A GOVERNANTA segura o braço de SANJO na porta da cozinha.

GOVERNANTA
(gritando)

Francisca! SANJO estava de novo vadiando no sótão na hora da lida! Ela e as suas malditas bonecas! Onde já se viu isso?! Da próxima vez, não vou

perdoar, está ouvindo?! Ela vai tomar uma surra daquelas!

A GOVERNANTA então arrasta SANJO para dentro da cozinha.

GOVERNANTA
(gritando)

Trate de botar essa negrinha pra trabalhar! Vê se precisa pegar água na fonte, descascar milho ou catar feijão. Eu não quero mais pegar essa praga longe dos afazeres da cozinha. É um último aviso!

SANJO permanece muda. Olhos voltados para o chão. Plano de costas de FRANCISCA no contraluz em frente à SANJO e à GOVERNANTA.

FRANCISCA
mulher negra, escravizada, 30 anos
(nervosa e cabisbaixa)

A senhora governanta não se preocupe, isso não vai mais acontecer...

SANJO é então deixada sentada no chão da cozinha.

GOVERNANTA

Não se levante, negrinha!! Somente pra trabalhar, ouviu? Sua preguiçosa!!

A GOVERNANTA sai enraivada pela porta e retorna para o casarão. Plano superior de SANJO sentada no chão. Plano do olhar distante de SANJO. Som ambiente da cozinha ao fundo.

SANJO ADULTA (V.O.)

Naquele momento, eu comecei a refletir sobre o que havia me ocorrido. Eu entrei naquele sótão e a realidade se transformou. O casarão que antes estava em ruínas, se reconstruiu milagrosamente. Com toda certeza eu tinha voltado para um tempo bem antigo. Mas como? Com certeza se eu contasse isso para alguém dali, não iam acreditar em mim.

Como eu faço para voltar ao meu próprio tempo? Será que eu ficaria presa ali pra sempre? E aquela mulher que me chamou pelo meu nome? Como ela poderia saber? E por que ela agiu daquela forma?

Mesmo eu não sendo rica, eu nunca tinha sido tão maltratada e nunca antes tinham me obrigado a trabalhar. Sempre ouvi dos meus pais e dos meus professores que crianças não trabalham, mas sim tinham a obrigação e o direito de estudar, além de brincar e se divertir. Que tempo era esse em que crianças não podiam brincar?

CENA 15 - INT. COZINHA - DIA

SANJO observa o ambiente à sua volta. Câmera subjetiva. Planos detalhe dos móveis e objetos da cozinha colonial. FRANCISCA olha triste para a menina. Câmera subjetiva do corpo da mulher negra a partir do ângulo de visão de SANJO. Plano da mão de FRANCISCA entregando à SANJO um copo de barro com água. SANJO bebe a água com vontade. Olhos curiosos naquela mulher que supostamente seria a sua mãe naquele outro tempo.

FRANCISCA
(afetuosamente)

Porque você não vai ajudar o Bento
lá no jardim, Sanjo?

FRANCISCA mexe uma panela grande de barro com uma colher de pau. Ela olha para SANJO e sorri.

CENA 16 - EXT. JARDIM - DIA

A câmera sobrevoa a Baía de Todos os Santos e entra pelo jardim do Solar Bandeira. De cima, vemos SANJO correr pelo jardim. Som de samba de roda tradicional durante a sequência. Aos poucos a câmera desce devagar e se aproxima de SANJO.

VOZ
Sanjo!

O som de fundo é bruscamente interrompido. SANJO se vira na direção da pessoa que a chama. Era BENTO, um homem negro de meia idade, escravizado, que cuidava das rosas do jardim. BENTO sorri para SANJO. Um sorriso que ilumina toda a imagem. Ela sorri de volta. SANJO sente então uma vontade imensa de correr para abraçar BENTO. E assim o fez. O mais estranho de toda essa situação é que SANJO sente certo pertencimento àquele lugar e época. Era forte a impressão de que ela conhecia aquelas pessoas e até mesmo tinha um afeto por elas.

BENTO
(sorrindo)

Quer molhar as plantas comigo, Sanjo?

A menina balança a cabeça em afirmativa. BENTO lhe entrega um regador.

BENTO

Vá pegar água, vá!

Inicialmente ela não sabe bem para onde ir, mas logo se lembra da fonte no centro do jardim. SANJO corre até lá e enche o regador. Retorna e começa a regar as rosas. Eram roseiras de todas as cores. Sequência de planos: SANJO regando as rosas, planos detalhe das rosas, planos detalhe de Sanjo interagindo com as rosas.

CENA 17 - INT. COZINHA - DIA

SANJO está sentada novamente no chão da cozinha do casarão. Uma mão estendida lhe entrega uma cumbuca de barro com comida.

FRANCISCA

(com autoridade de mãe)

Tome filha! Coma!

SANJO olha para FRANCISCA. O sorriso da mulher faz os olhos da menina brilharem. SANJO olha para a comida. Um pirão de farinha de guerra com feijão e pedaços desfiados de carne seca. Esta é a ração servida aos negros escravizados do Solar Bandeira. A menina olha em volta. Bento come com a mão. SANJO então começa a comer também com as mãos. Ela sorri para a mãe, que sorri de volta. FRANCISCA coloca arroz numa tigela.

CENA 18 - INT. SALA DE JANTAR - DIA

FRANCISCA entra na sala de jantar do Solar Bandeira. Ela põe a tigela grande de arroz sobre a mesa, onde já estavam postos um jogo de jantar de porcelana portuguesa, talheres, cálices e uma jarra para vinho de prata, além de uma ave e um porco assados, legumes cozidos, pães, frutas e verduras. O ambiente é luxuoso, com lustre de cristal, cortinas de seda e móveis de jacarandá.

Plano do rosto de FRANCISCA atenta à chegada do Senhor Bandeira e dos seus convidados. Ao fundo da cena ouvimos o burburinho das pessoas chegando no recinto. Não é possível entender o que elas falam. A câmera se mantém fixa nas expressões servis de FRANCISCA.

A negra escravizada serve vinho às pessoas sentadas à mesa. Não vemos os seus rostos. Apenas ouvimos o tilintar dos talheres misturado ao burburinho. A câmera continua fixa nas expressões servis de FRANCISCA. FRANCISCA sai do quadro. A câmera se aproxima sutilmente e explora a textura e quadros pendurados na parede enquanto o burburinho se mantém. Plano sequência das costas de FRANCISCA retornando para a cozinha com a jarra de vinho vazia nas mãos.

CENA 19 - INT. CORREDOR - DIA

Após o almoço, o Senhor Bandeira e os seus três convidados se retiram às alcovas para a siesta. Eles atravessam as portas das alcovas. Não vemos seus rostos, apenas seus corpos da cintura para baixo. Eles estão vestidos conforme os padrões da elite da época.

SANJO atravessa a porta que dá acesso ao Solar Bandeira pelo jardim. Ela está muito curiosa sobre a aparência do casarão. Sequência de SANJO explorando o casarão. Som do eco dos seus passos no chão. Vemos SANJO entrando e saindo pelas portas que dão acesso aos cômodos do térreo.

CENA 20 - INT. 1º PAVIMENTO DO SOLAR - DIA

SANJO sobe a escada para o primeiro pavimento do Solar. Ela caminha pelo salão nobre, sala de jantar e sala de missa. SANJO entra no gabinete do Senhor Bandeira. A câmera explora visualmente o ambiente. Sobre a escrivaninha há um livro de contabilidade. Ao fundo da sequência, ouvimos o ambiente sonoro do bairro no século XIX.

CENA 21 - INT. CORREDOR - DIA

SANJO desce a escada de volta para o térreo.

QUITUTEIRA
(anunciando repetidamente)

Olha a cocada, beiju de coco, pamonha de milho, bolo de carimã!

Ao ouvir os gritos vindos da rua, SANJO corre eufórica para a frente da casa. Contraluz de SANJO na porta do Solar para a rua. Sequência em *Slow Motion*: Iluminada por uma luz amarela, uma negra quituteira olha e sorri para a menina. Ela se aproxima da porta de entrada do Solar.

A quituteira pára na porta do Solar de frente para Sanjo e tira o balaio de palha da cabeça.

QUITUTEIRA
(com um brilho no olhar)

Tenho cocada branca, de coco queimado e de amendoim. Pé-de-moleque, quebra-queixo e queijada. Beiju de coco, seco e molhado, pamonha de milho e pamonha de carimã. Bolo de ovos, de aipim, de milho e de carimã. O que vai levar hoje, freguesa?

Sequência em *slow motion*: Contraplano do rosto de SANJO encantada com todas essas possibilidades. Seu rosto está parcialmente iluminado pela luz amarela em contraste com o interior escuro do corredor do casarão. Novamente a imagem da quituteira está em primeiro plano. Em segundo, transeuntes sobem e descem a ladeira. Seus rostos e corpos estão borrados, transformando-os em silhuetas coloridas em movimento.

SANJO
(gritando eufórica)

Beiju!

A quituteira dá um sorriso largo e tira do balaio de palha, sob os paninhos brancos de renda, um beiju enrolado numa folha de bananeira. Ela o entrega a SANJO. A menina recebe o quitute e o morde com muita vontade. Movimento de câmera da altura do telhado da casa até a expressão de felicidade de SANJO.

SANJO ADULTA (V.O)

Eu sempre adorei beiju de coco... e como foi maravilhoso descobrir que naquele tempo também existia beiju. Mas o que eu mais gosto é o molhado, que dissolve na boca...hum... e aquele que eu provei no Solar Bandeira nunca mais encontrei igual...

CENA 22 - INT. CORREDOR - DIA

SANJO corre pelo corredor em direção ao jardim. Ela ouve um grito pavoroso de dor. Ela pára e olha para trás. O grito vinha da direção da rua. SANJO faz uma intenção de ir olhar o que estava acontecendo, quando FRANCISCA a segura pela cintura.

FRANCISCA
(gritando)

Não! Você não vai chegar perto desta porta!

Neste momento, FRANCISCA tapa os olhos de SANJO. Sequência em câmera subjetiva: A imagem escurece. Som de correntes sendo

arrastadas. Correria no Solar. Gritos de pavor, correria e rebuliço. Sons de cavalaria. Burburinho.

BENTO
(sussurrando)

Foi o Jeremias... Pegaram o Jeremias... (pausa)
Tenho que fazer alguma coisa, FRANCISCA!
Não posso ficar aqui só olhando...

FRANCISCA
(sussurrando)

Não, BENTO! Não faça nada!
Se você for lá, é o mesmo que se entregar...
E não podemos te perder também...

Som de tiro. FRANCISCA cai em choro compulsivo. Mas ainda assim ela mantém as mãos vedando os olhos da filha.

SANJO ADULTA (V.O)

Nada vi naquele momento. Mas tudo senti. Senti as lágrimas quentes daquela mulher, a minha mãe, cair sobre os meus cabelos. O seu medo. A sua dor. A angústia perante a injustiça. A incerteza sobre o futuro. Eu era uma criança, mas a escuridão daqueles tempos corromperam toda a mágica e eu cresci. O Solar Bandeira, assim como diversas outras construções desta cidade, foi testemunha de uma sociedade imersa no lodo da escravidão. E os escombros de hoje escondem cada imagem, cada sentimento de outrora.

Uma preta velha entoa uma música melancólica em uma língua totalmente desconhecida para SANJO. Mas ela sabia, aquela mulher cantava a tristeza que todos ali estavam sentindo.

CENA 23 - INT. COZINHA - NOITE

Os negros escravizados da casa estão reunidos na cozinha para o jantar. O grupo está calado e circunspecto. O ambiente está iluminado com lamparinas. Sobre a mesa, uma botelha de vinho praticamente vazia e utensílios de prata sujos que aguardavam para serem lavados. FRANCISCA estava de frente ao fogão à lenha mexendo uma panela. SANJO está sentada no chão, no canto do cômodo. Olhos baixos em silêncio. A sua cumbuca está no chão. Ela olha para FRANCISCA.

SANJO ADULTA (V.O)

Aquela mulher era a minha mãe. Eu não sabia explicar como isso era possível, mas eu sentia que havia nascido do seu ventre. Assim como o afeto que a gente compartilhava era real. Eu vivia aquilo, não apenas observava. As memórias estavam emergindo. Àquela altura, eu já reconhecia todo o Solar, mas não porque já havia percorrido todos os seus cômodos, mas porque de fato eu me lembrava de cada canto que pisei. Aquelas pessoas ali na cozinha me viram nascer. Eu conhecia cada uma delas e sabia o que cada uma estava sentindo. Aos dez anos de idade, há muito tempo eu já entendia e sentia o que era a dor e o medo.

Plano sequência. A câmera se aproxima do corpo de SANJO. Se afasta novamente e começa a rodar a cozinha simulando o transe de um ritual de candomblé. Som de batida de candomblé.

CENA 24 - EXT. JARDIM SOLAR BANDEIRA - NOITE

FRANCISCA e SANJO caminham pelo jardim em direção ao Solar. As duas estão abraçadas. BENTO se aproxima e sussurra próximo ao ouvido de FRANCISCA.

BENTO

(falando bem baixo)

FRANCISCA, saímos depois da meia-noite.

FRANCISCA

Num sei não, Bento. Acho que essa reunião de hoje não deveria ter... a polícia e os senhores estão de olho em nós... seria arriscado... Eu tenho a minha filha...

BENTO

Mas a gente tem que revidar, FRANCISCA!

Eles não podem continuar nos matando!

FRANCISCA olha para BENTO com uma expressão de revolta. E dá uma afirmativa com a cabeça. SANJO observa a conversa dos dois calada.

CENA 25 - INT. 3º PAV. SOLAR BANDEIRA - NOITE

Os negros escravizados estão deitados em esteiras de palha no terceiro pavimento do Solar Bandeira. Estão todos acordados. Deitada abraçada à sua mãe, SANJO observa o ambiente à sua volta. Elas estão próximas à janela. A luz da lua entra pelo vidro. FRANCISCA está de olhos abertos.

SANJO ADULTA (V.O)

Fôra naquele lugar que a mágica aconteceu. Algo havia me transportado do século XXI para o início do século XIX. Era ali onde os escravizados da casa dormiam e era ali onde as suas memórias eram absorvidas. Em cada uma daquelas paredes, nas frestas do assoalho e das janelas de madeira, nos cantos empoeirados. Na solidez da matéria construída, camadas imateriais de sentimentos humanos se sobrepõem. Gritos, brigas, alegrias, crenças, choros e gozos...

CENA 26 - INT. 3º PAV. SOLAR BANDEIRA - NOITE

Alguém bate na porta do sótão. SANJO tem um sobressalto, mas permanece abraçada à mãe. FRANCISCA se senta na esteira nervosa. Novamente, o som da batida. Os negros deitados próximos às duas olham para FRANCISCA. Ela se desvincula dos braços de SANJO e se ajeita para levantar. A menina permanece deitada, mas se vira para ver FRANCISCA sair.

Quando FRANCISCA abre a porta, SANJO observa que há a silhueta de um HOMEM na escada. Ele tem uma lamparina nas mãos. Pela silhueta é um homem branco. FRANCISCA desce um degrau da escada e o HOMEM a puxa pelos braços. A porta se bate. Silêncio.

SANJO ADULTA (V.O)

Fico pensando... de FRANCISCA, minha mãe, quais memórias foram absorvidas pela materialidade do Solar? Dos limites impostos pelas grades frias do cativeiro? Das dores dos abusos e das violências vividas cotidianamente? Da solidão de criar uma filha sem pai? Uma filha nascida escravizada e tolhida até mesmo de viver a

sua infância? Mas os seus sonhos e lutas pela liberdade, não estariam também sobrepostas nestas camadas?

CENA 27 - INT. 3º PAV. SOLAR BANDEIRA - NOITE

FRANCISCA retorna para o cômodo. Ela entra devagar, o seu vestido tem um rasgo no decote. SANJO está dormindo. FRANCISCA deita novamente ao lado da filha e a abraça. Lágrimas escorrem pela sua face iluminada pela luz da lua.

CENA 28 - INT. 3º PAV. SOLAR BANDEIRA - NOITE

Nas pontas dos pés, BENTO se aproxima da esteira onde SANJO e FRANCISCA estão dormindo. Ele cutuca FRANCISCA para acordá-la. Ela abre os olhos. Ela ajeita as suas vestes. Acomoda SANJO na esteira, se levanta e acompanha BENTO. SANJO entreabre os olhos e vê os dois saindo pela porta. Ela adormece novamente.

CENA 29 - INT. 3º PAV. SOLAR BANDEIRA - FINAL DA TARDE

SANJO abre os olhos. Som do apito do ferryboat ao longe. Ela olha em volta. Ela está no sótão em ruínas novamente. A luz amarela desenha o espaço. A porta está aberta. Ela olha novamente o pôr-do-sol pelas janelas destruídas pelo tempo. Ela caminha sobre o entulho e sai pela porta.

CENA 30 - EXT. LADEIRA DA SOLEDADE - FINAL DA TARDE

Plano da porta do Solar Bandeira em ruínas. A porta se abre. SANJO sai pela porta. Ela está adulta. A sua aparência é a mesma de FRANCISCA.

4.2 Decupagem cromática do roteiro

Conforme a metodologia proposta nesta pesquisa, a *decupagem cromática do roteiro* é a etapa inicial do processo de elaboração de paleta de cores, pois é da narrativa dramática que são obtidos os primeiros dados objetivos e subjetivos que possibilitam a definição dos conceitos visuais do projeto, os quais serão posteriormente aprofundados, expandidos ou ainda agregados a outros na etapa da pesquisa. Para a decupagem, é fundamental não somente um olhar técnico sobre o texto, mas sobretudo uma sensibilidade aguçada do artista na interpretação visual das cenas descritas.

Para o projeto de *Sanjo*, especificamente, é importante pontuarmos que a decupagem cromática parte de uma leitura analítica da diretora de arte associada à sua visão como autora / pesquisadora, já que a visualidade no texto está alinhada ao seu processo de escrita. A criação dos primeiros conceitos cromáticos do projeto decorrem, portanto, das suas escolhas formais para a obra. Um processo diverso do que seria realizado por um Departamento de Arte alheio à etapa de elaboração do roteiro, mas que se encaixa nesta tese por ilustrar o processo de criação dos significados e da narrativa da cor a partir de diretrizes textuais.

Ao iniciarmos a decupagem, assinalamos que não há indicações objetivas sobre cores na maior parte das cenas de *Sanjo*, exceto naquelas em que é descrito o aparecimento de uma *luz amarela*, da qual falaremos posteriormente neste subitem. Decorre disto que, é a partir da descrição dos elementos da materialidade que nos orientamos na concepção do aspecto cromático das cenas e dos sentidos que se pretende alcançar na obra.

Inicialmente, tendo como base a estrutura dramática do roteiro, propomos três fases distintas para o discurso da cor em *Sanjo*, as quais estariam alinhadas à divisão de atos construída na narrativa: (Fase 1) Sequências iniciais no século XXI; (Fase 2) Sequências no século XIX; e (Fase 3) Sequência final do retorno da personagem ao século XXI. Cada fase demarca uma atmosfera específica na visualidade da obra, o que implica em um desenho da cor e da luz distinto para cada uma delas.

Com base nisso, o projeto de paletas de cores se estruturaria da seguinte forma: a obra teria uma paleta de cores geral, e não paletas específicas, tal como por personagens, cenas ou ambientes. Porém, a cada fase, as cores seriam alteradas na sua aparência, mas alterações por valor de luminosidade ou por saturação, e não por matiz. Da primeira para a segunda fase, haveria uma transição de valores por tonalidade. Da segunda para a sequência final, as cores

tendem a retomar a aparência da primeira fase, porém sob a influência de uma camada de luz amarela, uma escolha estética que iremos justificar mais adiante.

Neste projeto, definimos que a *cor material* é a base da paleta de cores geral e que o processo de *transcrição* da materialidade em imagem deve ser direcionado de forma a acentuar o cromatismo dos elementos materiais da cena, minimizando interferências posteriores. Dessa forma, pretende-se que a paleta de cores determinada no projeto de direção de arte e que guiará os projetos de cenografia, figurino e caracterização, e demais áreas de atuação do Departamento de Arte, esteja patente na visualidade final da obra.

Em *Sanjo*, a *cor material* se origina do contexto material da obra e advém das ruínas do casario do bairro da Soledade, tendo-se um enfoque visual maior no Solar Bandeira, que será retratado tanto em ruínas (séc. XXI) quanto no seu auge estrutural (séc. XIX). Dessa forma, as cores devem ser pensadas de forma a contemplar essas duas etapas do ciclo de vida deste espaço, o que deve se refletir nas alterações tonais da paleta de cores.

Definimos então que a primeira fase será marcada por uma paleta de cores “realista”, advinda de um registro documental do cromatismo do bairro da Soledade, do casario local e do Solar Bandeira. O interior do solar em ruínas, que será recriado em estúdio, deve expressar o atual aspecto cromático do edifício. Nesta paleta, haverá o predomínio de tons terrosos dessaturados ou escurecidos em atenuação descendente.

Na segunda fase, que apresenta uma reconstrução da materialidade e da atmosfera do Solar Bandeira no início do século XIX, a paleta de cores advém também do cromatismo do casario da Soledade, porém de um inventário de amostras de cores coletadas a partir de camadas materiais das ruínas. Em uma busca por uma visualidade próxima à aquarela de Julius Nasser (Fig. 16), na paleta haverá um predomínio de tons terrosos, amarelos, vermelhos e azuis em tons saturados ou em atenuação ascendente.

Na última fase, propomos um retorno à paleta da primeira fase. A luz amarela que aparece pontualmente na narrativa visual e tem a sua aparência inalterada em todas as suas aparições, tende a expandir gradativamente o seu espaço na imagem a cada fase, até culminar na cena final do curta, na qual ela domina totalmente a visualidade, influenciando na aparência das *cores materiais* das cenas.

Neste ponto, convém esclarecer que, através da expressividade do amarelo, pretendeu-se construir uma narrativa simbólica da cor, na qual o aparecimento da luz evoca a ancestralidade de Sanjo, se definindo como uma espécie de chamado para uma jornada existencial de

descoberta do seu papel e lugar no universo. A escolha do amarelo no processo da escrita e da criação visual remete à mitologia africana e a sua simbologia no candomblé brasileiro, em que o amarelo é a cor da orixá Oxum, a rainha das águas doces ou ainda a rainha das águas da vida, associada à beleza e à vaidade, ao amor e à espiritualidade, à feminilidade e ao poder feminino de geração da vida. Oxum é tida como a protetora dos fetos e das crianças.

No contexto da narrativa, o espelho de mão encontrado por Sanjo no início da sua trajetória é um objeto relacionado ao arquétipo da Oxum. É pelo reflexo no espelho que Sanjo vislumbra a possibilidade de adentrar no casarão desconhecido. Assim como é o *abebé* de cobre (como é denominado o espelho em iorubá) que Oxum carrega em uma das suas mãos que lhe dá o poder divino de acessar a verdade oculta do mundo. Portanto, quando a luz amarela corta a visualidade da obra demarca uma atmosfera sobrenatural, deslocada da materialidade objetiva que rodeia Sanjo.

Na tabela a seguir, apresentamos uma síntese da decupagem cromática realizada.

DECUPAGEM CROMÁTICA DO ROTEIRO			
Fases	Cena	Descrição	Paleta
Fase 1 (Séc. XXI)	01 a 10	Tarde de verão em Salvador. Sol forte e alta luminosidade. Cromatismo das ruas e do aspecto visual de moradores e transeuntes do bairro da Soledade. Casario e Solar Bandeira em ruínas. Sanjo vivencia a pureza da infância.	Cores dessaturadas e em atenuação descendente (escurecimento pela adição do preto). Aparecimentos pontuais da luz amarela.
Fase 2 (Séc. XIX)	11 a 28	Ciclo diário do sol. Solar Bandeira no seu auge estrutural. Luz da manhã no jardim. Casarão sob luz indireta, entrada por janelas e portas. Sanjo intimidada, assustada e encantada. Sanjo em fase de	Cores saturadas ou em atenuação ascendente (clareamento pela adição do branco). Aparecimento mais expandido do amarelo.

		descoberta da sua ancestralidade. Sanjo amadurece diante da dor.	
Fase 3 (Retorno ao Séc. XXI) Cenas: XXX	29 e 30	Retorno ao Solar Bandeira em ruínas. Retorno ao bairro da Soledade degradado. Sanjo transformada e consciente.	Cores em atenuação descendente. Expansão total do amarelo.

4.3 Pesquisa

Após a decupagem do roteiro, a etapa seguinte é a da pesquisa. É na pesquisa que iremos aprofundar os conceitos propostos. Para o projeto de *Sanjo*, a pesquisa se pautou por dois tipos: *pesquisa do contexto material da narrativa*, considerando aspectos históricos, culturais e sociais, com base em fontes bibliográficas e acadêmicas; e *pesquisa de campo*, organizada a partir de idas presenciais da pesquisadora ao espaço retratado na narrativa com o intuito de mapear visualmente, através de coleta de materiais e de registros fotográficos, o cromatismo advindo do referido contexto material, assim como a atmosfera local.

É fundamental pontuar que, a pesquisa sobre o contexto material da narrativa teve um início anterior à escrita do roteiro, partindo de parte desses dados a criação da narrativa e da maior parte das cenas. Concluída a escrita, esses dados se tornam fundamentais no processo de criação da paleta de cores da obra.

4.3.1 Contexto Material

Primeira capital do Brasil, a cidade de Salvador, fundada no dia 29 de março de 1549, guarda até hoje inúmeros resquícios materiais dos seus séculos de história, os quais se estruturam por camadas visuais na paisagem urbana. Da cultura material advinda do período colonial, se destaca uma arquitetura de influência portuguesa presente em casarões construídos entre os séculos XVI e XIX e situados principalmente no centro antigo da cidade. Muitos dos quais, submetidos à atual lógica predatória do setor imobiliário, ou desabaram ou estão, em sua maioria, abandonados e em ruínas.

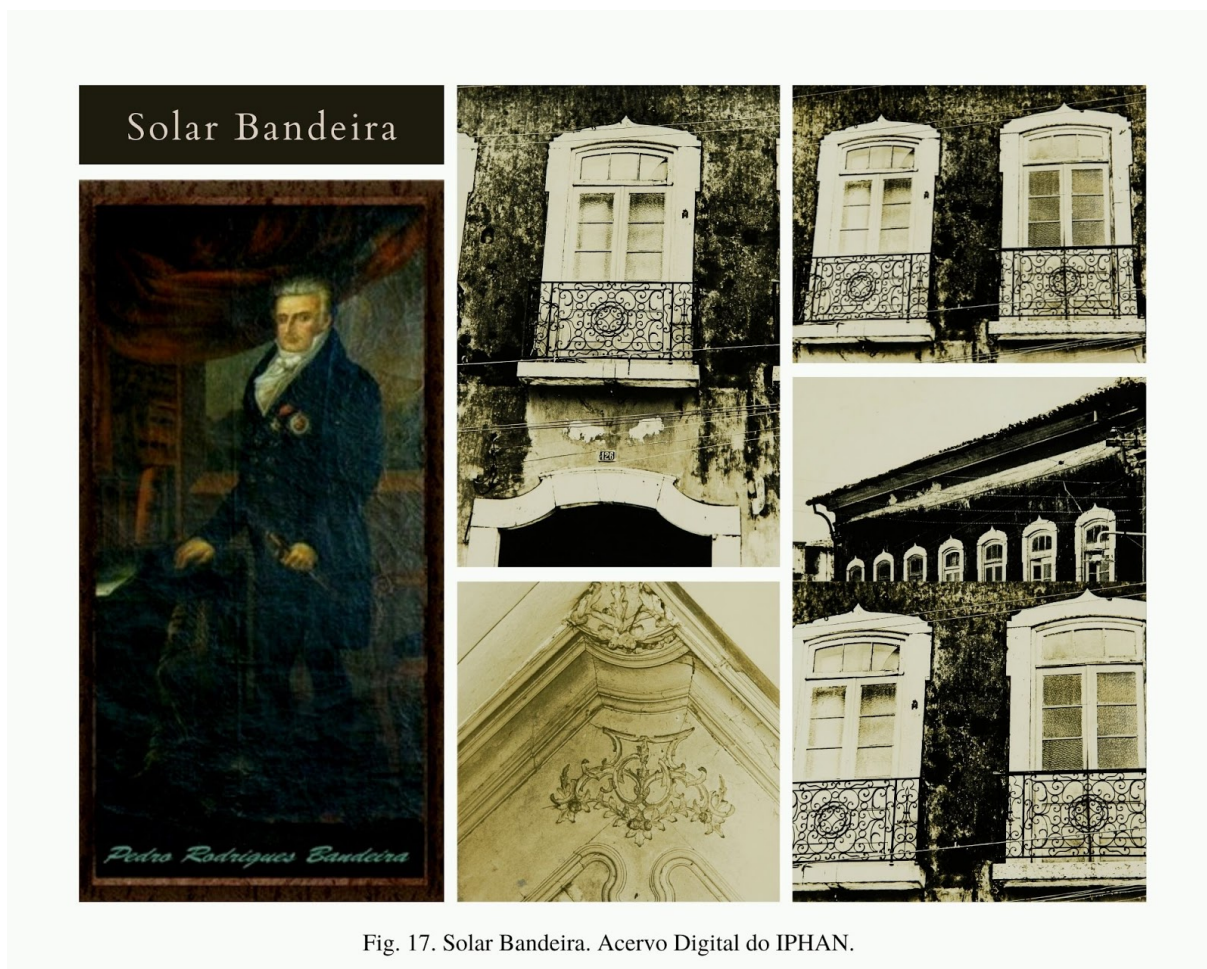


Fig. 17. Solar Bandeira. Acervo Digital do IPHAN.

Neste projeto imagético, buscamos traçar um olhar sobre a matéria que compõe esses casarões, com o intuito de mapear o cromatismo presente nas suas superfícies. Considerando as diretrizes do roteiro, como já dito, do conjunto de casarões coloniais de Salvador, delimitamos como área da pesquisa o casario que compõe o Conjunto Arquitetônico e Urbanístico da Soledade, tendo como objeto principal o Solar Bandeira.

Construído em meados do século XVIII, pelo comerciante e senhor de engenho Pedro Rodrigues Bandeira, um dos mais ricos e influentes cidadãos de Salvador na sua época áurea, o Solar Bandeira se destaca na arquitetura colonial da cidade devido ao desenho da sua fachada principal e ao jardim de contemplação no quintal voltado para a Baía de Todos os Santos. O solar é uma construção típica da arquitetura portuguesa, e se diferencia das demais por ser construída diretamente sobre o solo — por isso o nome solar —, e ainda pelo seu desenho apresentar uma interação direta do edifício com o jardim. O Solar Bandeira, em

especial, foi um amplo e requintado palácio, de luxuosa decoração, cujo belo jardim foi visitado por muitos viajantes estrangeiros entre os séculos XVIII e XIX.

O solar tinha uma planta típica da época. No térreo do casarão, havia alojamentos, possivelmente para os comerciantes que viessem tratar de negócios com o Sr. Bandeira, algo recorrente no período colonial. Neste pavimento, a circulação permitia ao visitante um acesso direto do vestíbulo ao jardim e à uma escada para os andares superiores. No primeiro andar, havia o salão nobre, duas ante salas e dois gabinetes voltados para a fachada principal. Na parte posterior, havia uma sala de jantar e uma sala de missa, além de sete alcovas e uma varanda voltada para o jardim. O último andar, o sótão, era um pavimento de serviço, onde ficava o dormitório dos escravos da casa. No quintal, uma escadaria construída na escarpa permitia o acesso a cozinha, a coqueira e a cavalaria.

No século XX, os cômodos do casarão foram subdivididos, e estes espaços alugados individualmente para famílias e para o comércio, o que deu início ao processo de degradação do edifício. A planta original foi desfeita e atualmente o edifício se encontra em um avançado estado de abandono e ruína, e o escoramento nas suas paredes internas inviabiliza a visitação. Apesar do funcionamento de pequenos comércios no andar térreo, com entradas independentes para a rua, há um eminente risco de desabamento. Pela sua importância histórica, no ano de 2010, o Solar Bandeira foi tombado pelo Governo do Estado da Bahia, mas até o momento não foram feitas intervenções de restauro no edifício.

As paredes são de alvenaria de pedra, as divisórias em tijolo chato e paredes francesas. A edificação resguarda requintes decorativos, além das molduras de lioz na fachada, gradis de ferro decorados sobre púlpito de pedra no andar superior, além de forros de madeira com arremate em forma de ramalhetes de flores.

(...) Nos séculos 18 e 19 o jardim do Solar Bandeira chegou a ser classificado de “maravilha e orgulho da Bahia”, e se articulava por escadarias, onde antes havia declividade e hoje há uma casa. Seus canteiros perderam a forma geométrica, ao gosto do século 19. Apesar do atual aspecto de abandono, embaixo da copa de árvores, foram encontrados muro, conversadeiras de mármore e apoio de plantas, além de pedaços de louça policromada de origem mourisca.¹⁵

¹⁵ <http://www.ipac.ba.gov.br/noticias/solar-bandeira-sera-tombado-pelo-estado-da-bahia>



Fig. 18. Casario da Ladeira da Soledade. Acervo Digital do IPHAN.

O Solar Bandeira está localizado na parte inferior da Ladeira da Soledade. Situada na primeira cumeada da cidade e voltada para a Baía de Todos os Santos, a Soledade integra os limites do centro antigo de Salvador, a aproximadamente 1200 m ao norte do Convento do Carmo e nas imediações do bairro da Liberdade. A partir da expansão da cidade pelo vetor nordeste no século XVIII, o povoamento da referida área foi estimulado pela implantação da Igreja e do Convento da Soledade, no alto da ladeira, e pela sua proximidade com a Estrada das Boiadas — principal acesso à cidade pelo recôncavo baiano.

A Ladeira da Soledade, larga, imponente, de sobradões antigos, fachadas azulejadas e beirais de telhas de louça, abre ao visitante um teatro urbano que lembra uma Ladeira do Pelourinho limpa e de população melhor alimentada. (BRANDÃO; SILVA; 1958)

No início do século XIX, um período de intensa agitação política no país, Salvador foi palco de importantes levantes populares em prol da abolição da escravidão e pela independência do Brasil. Na chamada Independência da Bahia, datada de 2 de julho de 1823,

quando as tropas portuguesas são expulsas definitivamente do território nacional, o desfile das tropas vitoriosas, protagonizado principalmente por negros e caboclos, adentrou a cidade pela Estrada das Boiadas (denominada posteriormente de Estrada da Liberdade), passando pela Soledade até o centro da cidade. A tradição do desfile do 2 de Julho é mantida até os dias atuais, tendo o casario da Soledade como pano de fundo.

O referido casario foi construído no século XIX por comerciantes de classe média. Os sobrados no estilo eclético tem como principais características as fachadas recobertas por azulejos portugueses e beirais de telhas de louça. Pela sua importância patrimonial, o Conjunto Arquitetônico e Urbanístico da Soledade foi tombado em 1981, o que não impediu o processo em andamento de arruinamento e de degradação do casario, que atualmente tem diversas lacunas por conta de desabamentos, além de unidades subutilizadas em moradias precárias ou modificadas por intervenções estéticas não apropriadas nas suas fachadas.

4.3.2 Pesquisa de Campo

O casario da Soledade é a base material do projeto cromático de *Sanjo*. Neste sentido, a partir das informações sistematizadas sobre o contexto material da obra, na pesquisa de campo nos dedicamos a realizar um inventário da *cor material* patente nos sobrados deteriorados e abandonados. A partir tanto da coleta de amostras da materialidade quanto de registros fotográficos, obtivemos um repertório pertinente de dados visuais que revelam um discurso cromático próprio às ruínas do casario.

Constatamos, a partir da análise destes dados, a existência de camadas cromáticas que se sobrepunham na materialidade dos sobrados abandonados, assim como uma recorrência de tons nos espaços visitados; cores que traçam um discurso visual do desgaste do tempo naquela materialidade.

No processo de coleta de dados materiais, extraímos pequenos fragmentos das camadas de pintura de fachadas e paredes, de lascas de azulejos e pedras que resgatamos pelas calçadas e no piso de sobrados, assim como resíduos de ferrugem, madeiras apodrecidas de janelas, portas e gradis. Este material foi armazenado em pequenos recipientes transparentes, de forma a possibilitar a extração da cor e a comparação de tons.

Foram coletados dezesseis recipientes ao todo, e, após uma seleção, foram reduzidos para doze os que de fato apresentavam uma particularidade cromática no comparativo com o conjunto. De cada recipiente foi extraída uma paleta de cores particular. Com base nisso, os recipientes foram agrupados a partir da sua proximidade tonal, compondo-se, dessa forma, uma paleta de cores geral do conjunto, o que é apresentado nos painéis das amostras.

Já o registro fotográfico do casario teve foco no mesmo perfil de elementos materiais, de forma que os dois processos de pesquisa se complementam. Foram obtidas mais de cento e vinte imagens, posteriormente filtradas por uma seleção. As imagens foram então agrupadas por categorias e por proximidade cromática, e as pranchas foram montadas a partir de registros dos seguintes elementos: paredes, azulejos, estruturas e pisos.

4.4 Painéis de Referências



Fig. 19: Prancha 1 - Conceito geral de *Sanjo*.



Fig. 20. Prancha 2 - Solar Bandeira no Séc. XIX.



Fig. 21. Prancha 3 - Solar Bandeira no Séc. XXI.



Fig. 22. Prancha 4 - Amostras Materiais.



Fig. 23. Prancha 5 - Amostras Materiais.



Fig. 24. Prancha 6 - Paredes. Registro fotográfico.

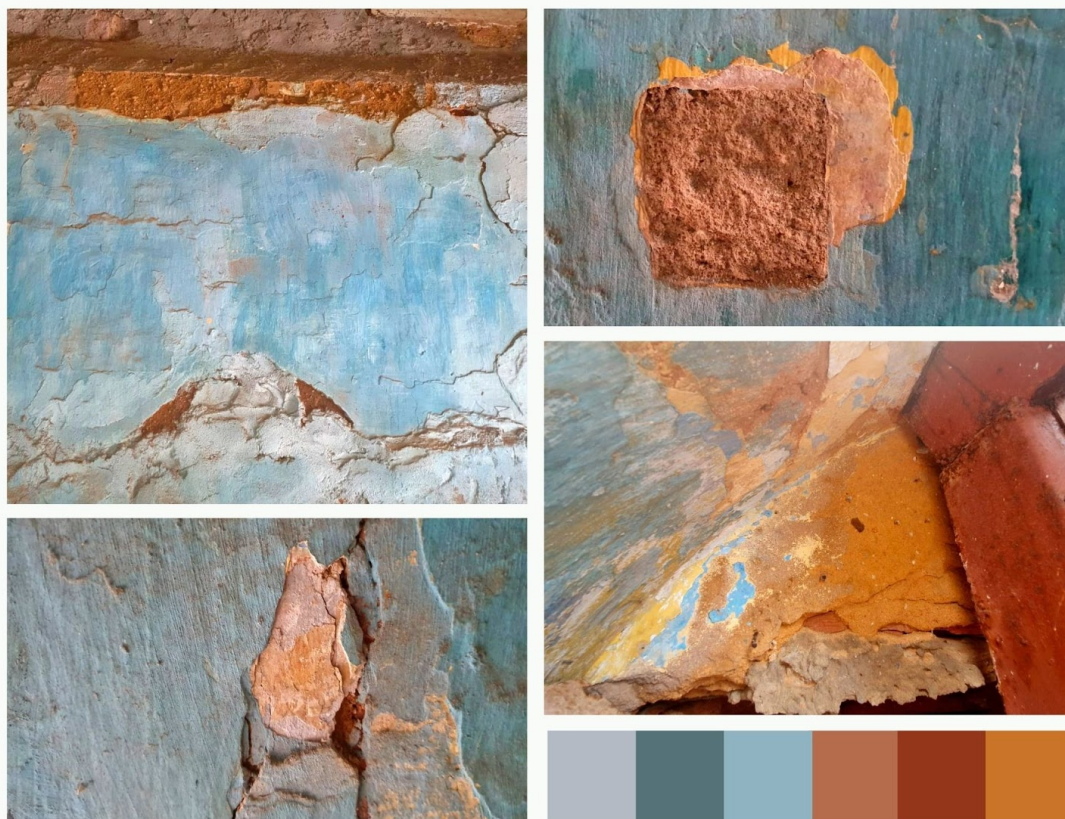


Fig. 25. Prancha 7 - Paredes. Registro fotográfico.



Fig. 26. Prancha 8 - Paredes. Registro fotográfico.



Fig. 27. Prancha 09 - Paredes. Registro fotográfico.



Fig. 28. Prancha 10 - Azulejos. Registro fotográfico.



Fig. 29. Prancha 11 - Pisos. Registro fotográfico.



Fig. 30. Prancha 12 - Estruturas. Registro fotográfico.

4.5 Estudo de Paletas de Cores



Fig. 31. Paletas das amostras materiais.



Fig. 32. Paleta extraída das amostras materiais.



Fig. 33. Paleta extraída do Solar Bandeira (aquarela e registro fotográfico).



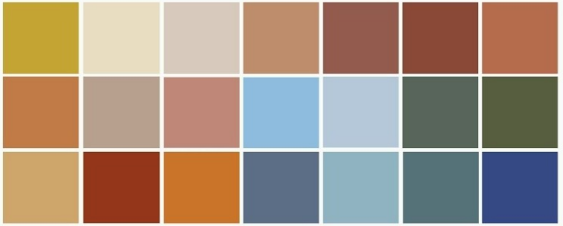
Fig. 34. Paleta extraída dos registros fotográficos do casario.

4.6 Paletas de Cores

Fase 1



Fase 2



Fase 3



Fig. 35. Paletas de Cores de Sanjo

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta tese, buscamos tocar o intangível. A cor é uma sensação visual que nos permite não somente distinguir as formas do mundo, mas nos integrar sensorialmente à natureza. É a partir da percepção das cores no seu entorno que os seres humanos tendem a controlar os seus efeitos e criar os seus próprios códigos cromáticos, os inserindo nas suas produções materiais e visuais, entre estas as culturais e as artísticas.

Desenvolvemos, nesta pesquisa, um estudo das cores na concepção da imagem audiovisual. Entendendo-a como estruturada por camadas visuais sobrepostas, buscamos traçar a trajetória da cor entre a superfície da imagem e a sua camada material, que consideramos a base do cromatismo imagético. A abordagem teórica se estruturou, neste sentido, a partir de dois conceitos principais: o da *cor diegética* e o da *cor material*.

A *cor diegética* nasce desse impulso humano de construir os seus próprios códigos cromáticos, os quais, revestidos de contornos narrativos, compõem cenas e delineiam os mundos ficcionais concebidos pelo nosso imaginário, a *diegese*. Mas se essencialmente todas as obras audiovisuais se valem de uma estrutura espacial, temporal e sonora diegéticas, nem sempre o arranjo das cores é potencializado no desenho deste universo ficcional. Neste sentido, entendemos que a direção de arte, através da sua linguagem material, cumpre um papel fundamental de acentuar a narrativa da cor nas imagens.

A matéria é um dos principais veículos de expressão da cor, o que lhes atribui certa materialidade ilusória. Desta asserção decorre o segundo conceito proposto neste estudo: o da *cor material*. O cromatismo de cenários, trajes de cena, objetos e itens da caracterização dos atores podem ser manipulados e arranjados no set de um modo que a *cor material* possa se impor na estrutura da visualidade audiovisual, *transcriando-se* no que denominamos nesta pesquisa de *forma-cor*, uma simbiose visual que se expande espacialmente na superfície da imagem e evidencia o caráter diegético das cores.

No processo de criação das paletas de cores para uma obra audiovisual, esta potencialidade expressiva e narrativa da cor deve ser mensurada. Por isso, apresentamos neste estudo uma investigação de métodos de criação de paletas. Uma metodologia direcionada às perspectivas projetuais da criação de paletas de cores foi então construída a partir da

sistematização de dados bibliográficos e de uma experimentação laboratorial, para, por fim, nos dedicarmos à sua aplicação no projeto de paletas de cores para o curta-metragem *Sanjo*.

Das etapas estruturadas nesta metodologia, destaca-se a proposição de uma *decupagem cromática do roteiro*, fase em que os primeiros conceitos cromáticos da obra são delineados, estabelecendo-se assim as primeiras diretrizes diegéticas das cores. Em *Sanjo*, a decupagem cromática acentua a dimensão simbólica da cor, traçando uma discussão visual entre cor, tempo, infância e ancestralidade.

A partir desta investigação conceitual e metodológica, que evidenciou um aspecto “material” na imaterialidade da cor, nos dedicamos a descrever uma possível trajetória deste elemento visual na composição da imagem, construindo a base do que denominamos de *pensamento da cor na direção de arte audiovisual*. Pensar a *cor material* para além de simbolismos e significados pré-estabelecidos pode instigar processos criativos inovadores no Departamento de Arte, cujos resultados se desdobram na estrutura conceitual e formal das visualidades construídas.

A temática desta pesquisa se origina de uma lacuna nos estudos das cores no audiovisual e no campo de pesquisa da direção de arte, mas esta investigação não se encerra aqui. As discussões conceituais e teóricas iniciadas podem se desdobrar em novas pesquisas, assim como daremos prosseguimento ao projeto imagético de *Sanjo*, cujo projeto de paletas de cores apresentado deve ser executado nas próximas etapas da realização audiovisual.

REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual. Uma Psicologia da Visão Criadora. Tradução de Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
- AUMONT, Jacques. A imagem. Campinas, SP: Papirus, 1993.
- _____. O olho interminável: cinema e pintura. Cosac e Naify: São Paulo, 2004.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michael. Dicionário Teórico e Crítico de Cinema. Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2003.
- BARNWELL, Jane. Fundamentos de produção cinematográfica. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. A Direção de arte como função criativa no filme brasileiro dos anos 1990. Estudos Socine de Cinema, Ano V, p. 119-126, 2004. BARNWELL, Jane. Production Design: Architects of the screen. London: Wallflower Press, 2004.
- BLOCK, Bruce A. A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais. Tradução: Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Elsevier, 2010.
- BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. A Direção de arte e imagem cinematográfica. Sua inserção no processo de criação no cinema brasileiro dos anos 1990. 2005. 227f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Imagem e Informação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005.
- CARVALHO, Luiz Fernando Carvalho. Meu Pedacinho de Chão. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2014.
- COLLAÇO, Fernando Martins. Luiz Fernando Carvalho e o processo criativo na televisão: a minissérie Capitu e o estilo do diretor. 2013. 161p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais), Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2013.
- DARWIN BRANDÃO & MOTTA SILVA. Cidade do Salvador: caminho do encantamento. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1958.
- GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação. A construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annablume, 2000.

HAMBURGER, Vera. Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Editora Senac São Paulo; Edições Sesc São Paulo, 2014.

MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas. Campinas: Papirus, 1997.

MACHADO, Ludmila Ayres. Cidade de Deus: a representação imagética da favela. 2016. 236p. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação), Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

_____. Design e linguagem cinematográfica: narrativa visual e projeto. São Paulo: Blucher, 2011.

MOURA, Carolina Bassi de Moura. A direção e a direção de arte: construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho. 2015. 473p. Tese (Doutorado em Artes Cênicas), Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

OLIVEIRA, Lorene Pauline Lopes de. Projeto de intervenção no Solar Bandeira. 2015. 226p. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Arquitetura, Salvador, 2015.

PAIVA, Milena L. A direção de arte no audiovisual brasileiro: uma abordagem sobre Subúrbia. 2015. 153f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015.

PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1982.

PEREIRA, Luiz Fernando. A Direção de Arte: construção de um processo de trabalho. 1993. 88f. Dissertação (Mestrado em Artes). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 1993.

SOUZA, Pedro Felipe Pinho. O look no cinema digital. 2018. 136p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018.

SOUZA, Laura de Mello e (Org.). História da vida privada no Brasil: cotidiano e vida privada na América Portuguesa. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

ULLOA, Beatriz Pinto. Entre sobrados e vilas, do casario aos quintais: Reabilitação da Avenida Lourdes da Soledade (Salvador/BA). 2018. 367p. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2018.

XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005. 212p.

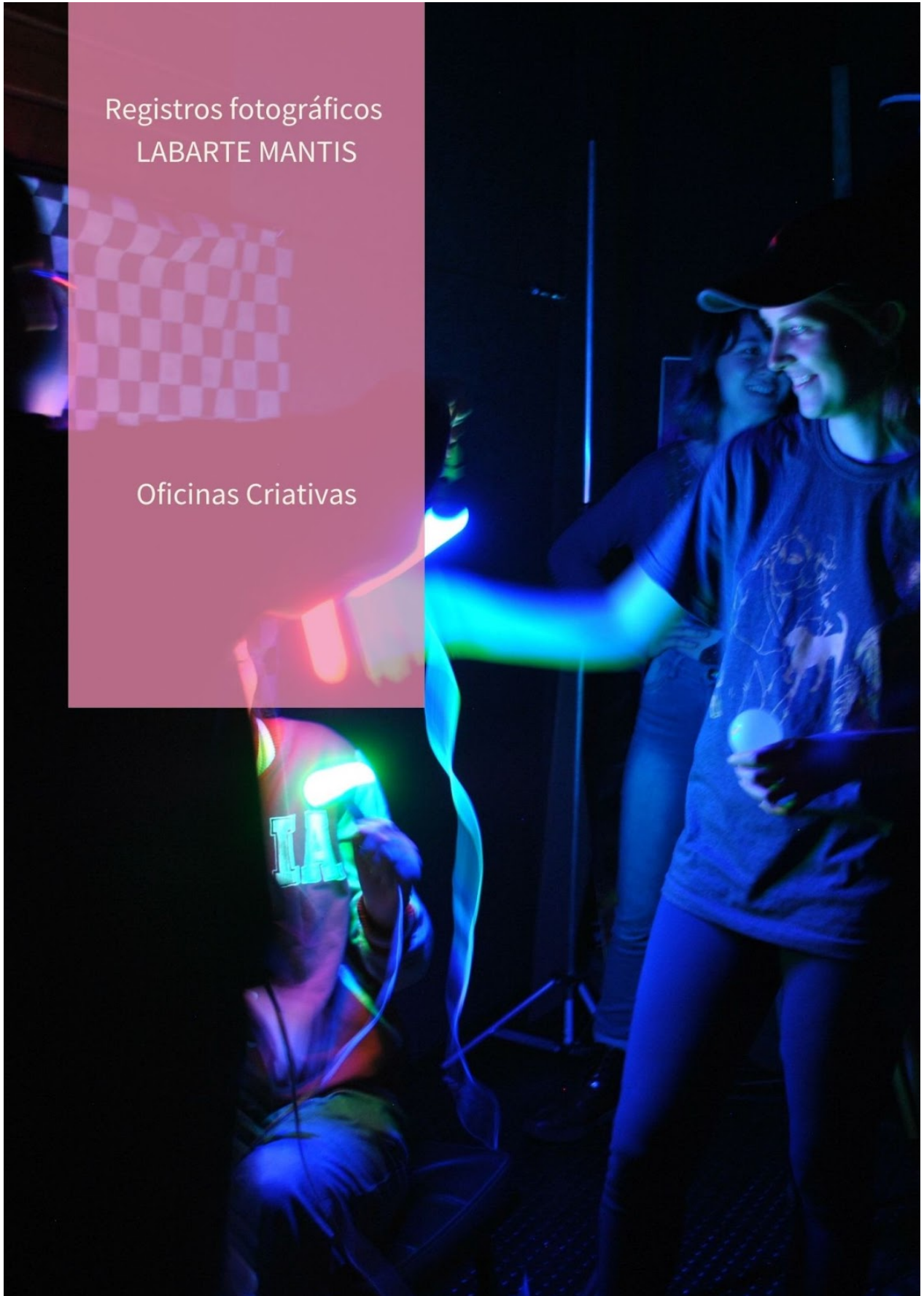
Imagem em Movimento

MEU PEDACINHO DE CHÃO. Direção de Luiz Fernando Carvalho. Rio de Janeiro: Rede Globo 2014.

ANEXO I

Registros fotográficos
LABARTE MANTIS

Oficinas Criativas





Oficina 1: A Universidade é um set. Pesquisa de figurino.



Oficina 1: A Universidade é um set. Criação do roteiro.



Oficina 2: A cor em cena. Experimentação com a cor-luz.