

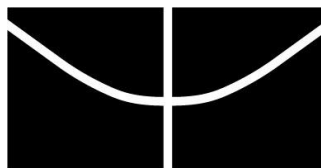


**Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade**

MARIA ISABEL NÓBREGA PAGANINE

**DIREÇÃO DE ARTE
WEBSÉRIE “EIXOS”**

BRASÍLIA-DF
2017



**Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisual e Publicidade**

MARIA ISABEL NÓBREGA PAGANINE

**DIREÇÃO DE ARTE
WEBSÉRIE “EIXOS”**

Memória apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual pela Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília.

Orientadora: Profa. Dra. Denise Moraes Cavalcante

BRASÍLIA-DF
2017

MARIA ISABEL NÓBREGA PAGANINE

WEBSÉRIE
EIXOS

Projeto Experimental aprovado em ____/____/____ para obtenção do grau de
Bacharel em Comunicação Social, habilitação Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Denise Moraes Cavalcante Orientadora

Profa. Erika Bauer Examinadora

Prof. Maurício Fonteles Examinador

Prof. Pablo Gonçalo Suplente

BRASÍLIA-DF
2017

AGRADECIMENTOS

Toda minha gratidão a cada uma dessas pessoas, devo a vocês o lugar onde eu estou agora.

À minha mãe, Maria Aparecida, que sempre acreditou em mim e me deu o melhor exemplo de pessoa e profissional que eu posso ser. Que me ensinou a fazer tudo com amor e dedicação e não menos que isso. Que sempre permitiu que eu fizesse minhas escolhas, mesmo não concordando com elas. Que possibilitou que eu fosse atrás dos meus sonhos e seguir a carreira de artista (mesmo no começo de tudo acreditando que eu iria precisar mudar de profissão, te surpreendi, não é?)

A Vítor Holanda, cujo apoio incondicional me faz sempre seguir em frente não importa o que aconteça, sobretudo por me fazer acreditar em mim tanto quanto você acredita.

Ao meu irmão, Lucas Paganine, que foi ator, figurante e revisor das regras ABNT e sempre me lembra da importância de sorrir.

A minha fiel escudeira, Nathalia Bertolo, minha extensão de mim em muitos projetos e a amizade mais verdadeira que fiz durante a minha graduação. E a todos os outros da equipe de *Eixos*, que pausaram suas vidas para executar o projeto.

Aos funcionários e professores e, em especial à Prof. Dr. Denise Moraes, que me orientou atenciosamente durante todo o processo, e se tornou uma grande mentora.

A todos meus familiares e amigos, que são meu porto seguro.

E em especial ao meu pai, João Batista Paganine, cujo amor por mim foi tão intenso e profundo que após sua partida continuo o sentindo ao meu lado sempre.

“Toda arte é um retrato e toda arte é política; essas são as coisas que você não consegue evitar. Quando alguém vê você inteiramente por quem você é, esse é o maior ato de amor, porque está confirmando sua existência. E o mais raro ato de amor é, como no cinema, ver”

Guillermo Del Toro

RESUMO

“Direção de Arte: Eixos websérie” apresenta a memória descritiva da criação e execução do Projeto de Direção de Arte proposto para a *websérie Eixos*, como trabalho de conclusão de curso de Comunicação Social da Universidade de Brasília, habilitação em Audiovisual. *Eixos* é uma narrativa seriada pós-apocalíptica, escrita e dirigida por Carolina Forattini, que explora as paisagens de Brasília e o bioma do Cerrado como espaço narrativo. O projeto de arte executado teve como proposta central, a união desses elementos peculiares da região e como problemática a construção de uma estética futurística para personagens e cenários, refletindo sobre os desafios envolvidos em se contar uma história visualmente.

Palavras-chave: Direção de arte. *Websérie*. Pós-apocalíptico. Brasília. Cerrado.

ABSTRACT

"Art Direction: Eixos websérie" presents the descriptive memory about the process of creation and execution of the Art Direction Project of the Eixos webseries, as a conclusion work to the Filmmaking - Social Communication course of Universidade de Brasília. Eixos is a post apocalyptic serialized narrative, written and directed by Carolina Forattini, that explores Brasília's landscape and the Cerrado biome as a narrative space. The art project executed had as a central proposition the union of these two peculiar regional elements and the construction of a futuristic aesthetics to the characters and sets as the main question, reflecting about the challenges of visually telling a story.

Key-words: Art direction. Webseries. Post-apocalyptic. Brasília. Cerrado.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Inspirações: Mockingjay – part 2 e Mad Max: Fury Road.....	18
Figura 2 - Paleta de cores	20
Figura 3 - Beduíno no deserto	22
Figura 4 – Figurino Cássia	22
Figura 5 - Penteados da personagem Lexa (The 100)	23
Figura 6 - Penteados da personagem Lagertha (Vikings)	24
Figura 7 – Figurino Mãe Obá	25
Figura 8 – Orixá Oxóssi: inspiração para o Chico	25
Figura 9 – Figurino Chico	26
Figura 10 - Cena com grupo rebelde do filme Mockingjay	26
Figura 11 - Cena com o exército da série The 100	27
Figurino 12 – Apartamento Cássia	29
Figura 13 - Mesa de canto feita com uma televisão de tubo	30
Figura 14 - Disquetes/porta-velas	31
Figura 15 - Referência visual Star Wars	31
Figura 16 - Andar de convivência: Terreiro	32

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Gráfico de orçamento do departamento de arte	21
----------------------------------------------------------------	----

SUMÁRIO

1. Introdução	10
2. Objetivos	11
3. Justificativa	12
4. Referencial Teórico	13
4.1 O cenário como um personagem	14
4.2 Caracterização de personagens: por trás do roteiro	15
5. Metodologia	17
5.1 Estudo de roteiro	17
5.2 Inspirações cinematográficas	18
5.3 Pesquisa Cerrado	19
5.4 Pré-produção	19
5.4.1 Orçamento	19
5.4.2 Proposta de arte	20
5.5 Personagens: caracterização e figurinos	21
5.5.1 Cássia	21
5.5.2 Inês	23
5.5.3 Mãe Obá	24
5.5.4 Chico	25
5.5.5. Igor & Militares	26
5.6 Cenário	28
5.6.1 Brasília: cenas extras	28
5.6.2 Apartamento Cássia	28
5.6.3 Mercado	30
5.6.4 Terreiro	31
5.6.5 Estúdio	32
5.7 Durante as filmagens	33
6. O livro de registros	34
7. Considerações finais	35
Referências	36
Bibliografia complementar	36
Apêndice A- Cronograma dos cenários	38
Apêndice B- Planta dos cenários	42

1. INTRODUÇÃO

Escrita e dirigida por Carolina Forattini, *Eixos* é uma *websérie*¹ composta por seis episódios de curta duração, inserida no gênero da ficção-científica com uma temática pós-apocalíptica. Com um roteiro cheio de potencial criativo, a obra foi realizada no ano de 2016, tendo sua etapa de pré-produção iniciada no mês de abril e suas gravações realizadas durante as duas primeiras semanas do mês de setembro.

A história de *Eixos* se passa em 2060, em um contexto onde o Brasil e o mundo foram abalados por uma guerra civil, restando pequenas comunas quase feudais, sem governos, caracterizadas por um povo nômade e sem rumo. Em uma Brasília destruída e abandonada, Cássia e Inês tem suas vidas cruzadas por um problema em comum, seus conhecidos estão desaparecendo, sequestrados por forças misteriosas. Elas se juntam em uma busca no Plano Piloto por Igor, Chico, Mãe Obá e todos os outros que sumiram.

Um dos objetivos do trabalho da Direção de Arte é atuar sobre o aspecto visual da obra, transformando a visão do diretor em realidade na tela. Para tanto, as seguintes questões norteadoras foram levadas em conta para o desenvolvimento do produto: Como adaptar para o contexto brasileiro referências visuais norte-americanas do gênero de ficção-científica, que já possuem suas características definidas no subconsciente do espectador? Como lidar com uma verba limitada para a Arte em um projeto com um orçamento alto? Como desenhar os cenários e figurinos tendo em mente que esses aspectos influenciam em todos os outros departamentos, incluindo as atuações? E, por fim, como contextualizar a narrativa usando as paisagens de Brasília e o bioma do Cerrado como cenário?

A partir dessas indagações, criar e realizar a direção de arte desse projeto peculiar se mostrou um desafio. Nessa memória, apresento a minha experiência como diretora de arte de *Eixos*, desde o processo de pesquisa até o encerramento das gravações. Aqui será exposto as etapas da elaboração dos conceitos visuais, tanto cenário, quanto figurino e maquiagem. Como terceira experiência como diretora de arte, um estudo mais aprofundado sobre os métodos de trabalho de profissionais experientes se tornou necessário. Esse estudo junto às primeiras ideias em relação ao roteiro, permitiu unir o lado teórico com o lado experimental que o formato e o gênero da obra fornecia.

¹ *Websérie* é definida como uma narrativa audiovisual seriada distribuída em uma plataforma online.

2. OBJETIVOS

O principal objetivo a ser atingido por esta proposta é explorar e incorporar as paisagens de Brasília e o bioma do Cerrado no projeto de Direção de Arte da *websérie*, criando uma identidade visual singular e diferente de outras obras pós-apocalípticas.

Além disso, o resultado final proposto era um produto audiovisual de alta qualidade visual e estética singular, dentro da limitação de verba, tendo como fim exibir a *websérie* em festivais, além do seu próprio canal na internet. Um dos ideais relevantes a ser alcançado é a capacitação dos estudantes que tem o ramo como futura profissão.

A produtora de design² Sarah Greenwood disse em entrevista (2016) “Se você tem o tempo, os recursos e uma equipe de apoio, você consegue fazer qualquer coisa.”. A ideia de criar uma série pós-apocalíptica com baixo orçamento e equipe universitária pareceu uma proposta excessivamente ambiciosa, mas não era impossível, apenas desafiador.

O objetivo da pesquisa era aprofundar o conhecimento sobre Direção de Arte e suas áreas, e não se deixar prejudicar pela falta de experiência. Os processos criativos de conceito visuais acabam sendo muito intuitivos, por muitas vezes. Contudo, entender o lado burocrático, como cada função do departamento de arte funciona e qual a repercussão do trabalho da arte eram pontos a serem estudados e refletidos.

Para ser um produto audiovisual de alta qualidade havia necessidade de transformar a narrativa em uma atmosfera concreta, respeitando a visão da diretora, de forma que a contextualização do espectador fosse verossímil e espontânea. Além disso, era necessário compreender o valor do figurino e do cenário e entregar aos atores a identidade visual de seus personagens, superando as dificuldades de um orçamento de obra universitária. Um dos objetivos também era fugir do padrão visto em outros produtos de ficção-científica com temática pós-apocalíptica e trazer um pouco dos costumes e tradições brasileiras, valorizando a cultura nacional e regional.

O objetivo final desse projeto é retratar e abordar as etapas de realização do projeto de direção de arte da *websérie* Eixos. O registro do resultado em um livro, com comentários e reflexões sobre suas características para que futuramente possa ser lembrado.

² Produtor de design (*Production designer*) é um termo comumente utilizado no exterior e define o que chamamos no Brasil de Diretor de Arte – já que, nos Estados Unidos, *art director* significa cenógrafo.

3. JUSTIFICATIVA

O gênero ficção-científica surgiu no século XIX, com o francês Júlio Verne e o inglês H. G. Wells como precursores com histórias como *Vinte Mil Léguas Submarinas* e *A máquina do tempo*, escritos pelo francês e pelo inglês respectivamente. Em poucas décadas após o seu nascimento, a ficção científica chegou nos Estados Unidos.

Foi após a Segunda Guerra Mundial que o gênero ganhou uma força maior, se tornou mais sofisticado e com histórias mais complexas em aspectos sociológicos e psicológicos das narrativas. Com o poder de destruição nunca visto antes das guerras, a temática pós-apocalíptica se tornou um tema recorrente e, desde então, cada vez mais o cenário pós-apocalíptico vem ganhando espaço. Nas últimas duas três décadas, a cultura pop vem sendo dominada pela temática, influenciando como as gerações atuais veem o mundo e o próprio futuro.

Durante a pré-produção de *Eixos* em 2016, foi anunciado a primeira grande produção no Brasil do gênero: a série *3%*. Um tema que vem ganhando tanto espaço no universo do entretenimento e certamente continuará esse caminho era uma boa escolha como projeto de conclusão de curso. Além disso, a afinidade com o gênero e a familiaridade com várias referências tornaram possível imaginar a que a realização desse produto era viável.

A janela criativa que o roteiro e a diretora possibilitaram para a direção de arte, era o tipo de oportunidade que não apareceria em outras histórias. O processo de criação e execução do conceito era um exercício em que poderia ser refletido todas as áreas do departamento de arte de uma forma diferente de todas as outras histórias contemporâneas ou de épocas passadas.

O projeto final do curso de audiovisual era uma oportunidade única de laboratório experimentação cinematográfica e ofereceu a chance de aprender com a experiência de assinar um projeto, refletir sobre as responsabilidades e os deveres da função e conhecer vários métodos de trabalho de grandes diretores e profissionais em direção de arte, podendo escolher entre eles o que mais se adequaria a mim.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

É importante entender que toda produção audiovisual é um trabalho colaborativo e que apesar de diferentes funções, os departamentos devem sempre ter uma união entre si. A Direção de Arte é a responsável pela construção visual da história e deve atender a visão do diretor sobre a estética do projeto e aos anseios do roteiro. O departamento de arte é responsável pelos cenários, figurinos e caracterização dos personagens, que definem o clima e a peculiaridade da imagem e dão material para o ator mergulhar no personagem.

Além disso, a Direção de Arte deve conversar com o trabalho do fotógrafo, pois é ele quem desenhará a luz de cada cenário, e com o orçamento estabelecido pela produção, que irá estabelecer uma base para a equipe de arte produzir aquilo que está no roteiro. O diretor de arte estadunidense Gene Allen fala sobre as diferenças entre seu cargo e as outras funções, no artigo de Annette Insdorf:

“Nós começamos antes do diretor de fotografia e montamos o filme no papel antes do editor chegar. Somos diretores sócios, no sentido de que os problemas do diretor são nossos, incluindo o *casting*. Todos os outros tem algum tipo de ferramenta: o operador de câmera tem sua câmera, o editor tem seu computador de edição, o operador de som tem seu equipamento. Nós apenas temos um apontador de lápis. Estamos nos metendo no trabalho de todas as outras pessoas, mas muitas vezes somos os únicos no set treinados em artes visuais.” (ALLEN, Gene, 1984 APUD INSDORF, Annette)

Na maioria das vezes, o objetivo da Direção de Arte é ambientar o mundo que será apresentado ao espectador e parecer o mais espontâneo possível, como a produtora de design Sarah Greenwood ressalta em entrevista à Fionnuala Halligan: “Quando o design (do filme) está realmente funcionando muito bem, a audiência não está consciente dele”

A função de diretor de arte surgiu no cinema norte-americano em 1939 com o filme *E o vento levou*, de David O. Selznick. Neste filme, William Cameron Menzies coordenou os elementos que iriam compor os quadros do filme. No Brasil, essa função é algo mais recente, antes o trabalho do que hoje é o departamento de arte, era coordenado diretamente pelo diretor/produtor. O beijo da mulher aranha (1985) foi o primeiro filme brasileiro a adotar o cargo, que foi desempenhado por Clóvis Bueno.

A equipe de arte é comumente composta pelo: diretor de arte, cenógrafo e/ou assistente de arte, contra-regra, produtor de arte, produtor de objetos, figurinista, maquiador e designer gráfico. Juntos, eles compõem o departamento que vai construir a atmosfera da obra.

4.1 O cenário como um personagem

O espaço cenográfico conta uma história, assim como os atores. Seguindo essa comparação, é possível pensar o cenário como um personagem. Durante o processo de criação da estética é fundamental considerar que cada espaço do roteiro possui um passado, um contexto histórico, um contexto social, um tempo e espaço determinado. É importante considerar a relação cenário e personagens na construção de ambas as partes, pois a caracterização do personagem também se dá pela visualização dos cenários nos quais ele se insere. Por meio de elementos visuais delineiam-se aspectos essenciais para a compreensão de cada indivíduo envolvido na trama, como posição social, relações familiares, estados psicológicos, etc.

O cenário, o enquadramento, os atores, a montagem e o espaço sonoro constituem uma espécie de dança. Caso um dos elementos mude sua forma de expressão, o resultado criado na mente do espectador também será diferente. A diretora de arte, Monica Palazzo fala sobre esse espaço criado na mente do espectador, que é um espaço maior do que o que aparece na tela:

Tal conjunto constrói um “espaço fora do plano” que não está grafado no plano filmado, mas é presente em cada exibição, como parte do conjunto que compõe a visualidade do filme. De maneira didática e sem pudores, é como se existisse 360° de ambientação da cena - a criação de um universo possível
(PALAZZO, Monica)

A cenografia cinematográfica tem que ser pensada em suas características. Ao contrário do teatro, o produto audiovisual possui enquadramentos e movimentos de câmera que transformam e potencializam as relações espaciais. Buscando o maior número de opções de construções narrativas para o ator, o fotógrafo e o diretor, o cenário deve ser pensado como uma esfera e não como um quadro.

Cenários são elementos vivos que, somados aos efeitos de luz e outros, especiais, fabricam atmosferas e armam situações a cada acontecimento do roteiro.
(HAMBURGUER, Vera, 2014, p. 33)

A escolha de texturas, repertório de tons, intensidades de cor e seus contrastes aponta o clima da produção. Entre quentes e frios, contrastes altos e contrastes baixos, cores fortes e tons pastéis, o diretor de arte mescla o simbolismo das cores e texturas com sua intuição para distinguir entre o clima de uma cena e outro, um filme de terror de um filme de época, um produto documental ou uma ficção, etc. O produtor de design Stuart Craig responde em uma entrevista (2010) a importância da iluminação em seus filmes:

É a decisão mais importante, realmente. Onde você coloca a janela ou uma luminária. Nós discutimos isso, fazemos rascunhos e modelos e conversamos com o operador de câmera o mais cedo possível. Sem a luz não há forma e é crucial. Você fixa a cena na sua cabeça com isso em mente. Eu sempre começo com uma janela, sabe quando você desenha um rosto e você começa com o forma oval da cabeça e então o próximo desenho são os olhos e é exatamente o mesmo com o *set*. Meu primeiro rabisco será o retângulo de uma janela.” (CRAIG, Stuart, 2010, APUD BARNWELL, Jane)

O trabalho de um diretor de arte pode ser tanto enaltecido pela iluminação quanto ele pode desaparecer. A escolha do tom da cena entre quente e frio, escolha de uma luz colorida, o estudo de contraste, todas essas possibilidades já citadas anteriormente podem trabalhar a favor ou contra o cenário. A conversa entre a direção de arte e a fotografia deve sempre buscar uma parceria em que os aspectos se complementem de forma mais harmoniosa possível.

4.2 Caracterização de personagens: por trás do roteiro

O personagem é o objeto principal da narrativa, e o figurino e a maquiagem compostos para o ator representam a identidade visual direta do personagem, desenhando e evidenciando sua presença diante do público.

Segundo Deborah Nadoolman Landis (2012), o figurino tem dois propósitos: dar apoio a narrativa ao criar pessoas autênticas e fornecer uma composição equilibrada dentro do quadro usando cores, texturas e silhuetas.

O figurino é uma das camadas subjetivas na construção da ponte entre os códigos expressivos da atuação. O figurinista passa por um processo parecido com o que o diretor de arte faz com o cenário, pois ele também está contando uma história com o seu trabalho. O tempo, espaço, classe social, profissão e características de personalidade dos personagens são o guia para o figurinista. Sendo assim, o figurino contribui para que o ator se sinta imerso em seu personagem e concretize elementos particulares do papel de maneira mais efetiva e palpável, tanto para os espectadores quanto para ele mesmo.

Figurinos, cabelos, maquiagens e acessórios são decisões de design que, quando combinadas com todos os elementos do design, criam uma atmosfera que preenche o quadro e dá significado a vida ao redor. A última coisa que um produtor de design quer fazer é criar um design genérico. Todo espaço tem sua própria natureza e caráter. Pense em todas as casas e apartamentos que você já visitou. Que personalidade eles projetam? Como eles se relacionam com as pessoas que vivem lá? (LOBRUTTO, Vincent, 2002, Pg 38)

Para montar os figurinos, o figurinista passa por um processo parecido com o que o diretor de arte faz com o cenário, de pesquisa e planejamento. Mundos de fantasia e outros

mundos demandam mais imaginação, pesquisa e compreensão do mundo em que os personagens estão inseridos.

A maquiagem, segundo Vera Hamburger, “colabora para o entendimento da cronologia da narrativa, marcando as variações de humor e as situações de vida pelas quais o personagem passa.” (HAMBURGUER, Vera, p. 49). O maquiador é capaz de criar variados efeitos plásticos para realçar ou atenuar uma característica ou pode seguir um caminho naturalista e buscar não alterar a realidade. Tudo depende da estética definida pelo diretor de arte e pelo diretor.

O roteiro por possuir informações limitadas sobre os personagens, muitas vezes precisa de uma complementação sobre quem são aquelas pessoas que estão escritas no papel. Buscando complementar o perfil de cada personagem, o figurinista e o maquiador trabalham com o diretor e o diretor de arte e elaboram uma série de características que não estão no roteiro e que lhes dão base para elaborar as caracterizações.

Os conceitos aqui apontados enfatizam o valor do trabalho da direção de arte, o cenário, o figurino e a maquiagem. O trabalho de um conceito visual passa muitas vezes despercebido em produções cinematográficas, mas é importante compreender que cada detalhe que se vê na tela é um signo e tem uma condição de porquê está ali, seja para reforçar a estética ou um detalhe crucial para a narrativa. A direção de arte de uma obra é a camada mais próxima do espectador, ela vai situá-lo em tempo e espaço e pode até ditar o clima do filme. O diretor de arte deve possuir um repertório visual em constante ampliação, deve entender e dominar o processo criativo e ter boas características de liderança para que o resultado final seja a transformação da ideia escrita para o meio visual.

5. METODOLOGIA

5.1 Estudo de Roteiro

Entender o roteiro e a visão do diretor foram os primeiros passos na construção do projeto de arte. A partir das leituras dos roteiros com a equipe geral e com a equipe de arte foram apontadas questões sobre o universo da série que foram levadas para a primeira reunião com a diretora. Após a imersão no roteiro, referências visuais apareciam no cotidiano e em lugares inesperados, pois como a diretora de arte, Vera Hamburger explica, o olho se torna atento a tudo ao seu redor que possa ser válido para a criação da obra.

Para o diretor de arte, tudo começa com o roteiro. Um mundo se deixa entrever e, durante um período, aquela história guiará seus passos. Atento a qualquer sinal, externo ou interno, que o ajude a compreendê-la e dar-lhe sentido, procura sua significação plástica e espaços expressivos para abrigar cada ação e os personagens que a compõem. (HAMBURGUER, Vera, 2014, p.28)

No primeiro encontro com a diretora Carolina Forattini existiam cinco aspectos importantes para discutir sobre o mundo de Eixos: o político, o tecnológico, o econômico, o social e o ambiental. Era importante que a representação do mundo fosse compreendida, para depois entender como os comportamentos dos personagens e como isso se traduziria em figurino e caracterização. Durante as discussões com o diretor, é importante compreender que sua visão sempre será a palavra final, como o produtor de design Dante Ferretti explica: “Eu acredito que o trabalho do produtor de design é sempre construir um mundo que pertença ao diretor – que esteja em harmonia com ele e dê forma a sua visão”. (FERRETTI, Dante. p. 84).

Entrando no contexto político, não existia um Estado, e sim facções que pouco interagiam entre si. Era um universo perigoso, mas devido à pouca quantidade de pessoas ainda em Brasília, não seria necessário que os personagens andassem todos armados. Com a destruição das cidades, a tecnologia também teria sido quase toda destruída, obrigando os habitantes a se tornarem criativos e engenhosos, reinventando os artefatos do dia-a-dia que estamos acostumados atualmente. Contudo, era importante perceber que havia apenas 20 anos que a guerra tinha acontecido, então os recursos não seriam totalmente limitados.

Considerando que não havia um Estado, o âmbito econômico era basicamente um modelo de trocas, portanto não existe uma moeda oficial. Como Brasília tinha uma enorme importância na história a ponto de quase ser um personagem em si, também foi determinado que a cidade e o bioma cerrado fariam parte do cenário. O clima do cerrado teria se

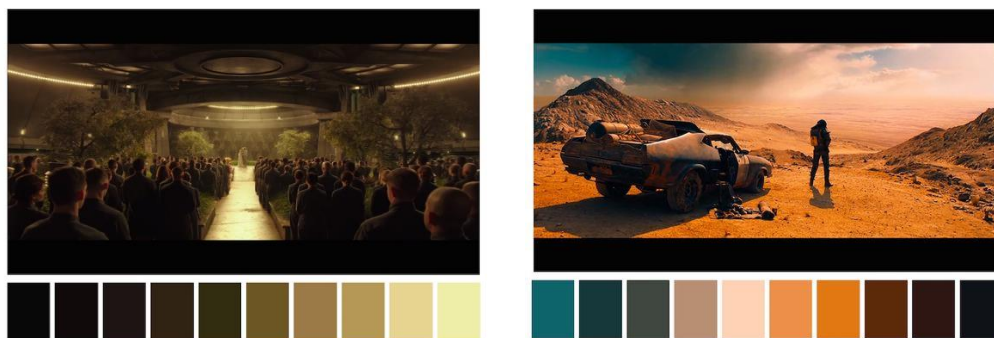
intensificado, se tornando quase desértico, mas que suas propriedades de adaptação à períodos de seca significaria que a terra não seria completamente infértil, as plantas e animais nativos teriam resistido. As poucas pessoas que ainda restavam não viviam em sociedade, e sim em facções, com pouca interação entre um grupo e outro. Um dos grupos da história seria definido pelo fator religioso e teria características de Candomblé e Umbanda, e necessitava maior atenção.

Esses aspectos tendo sido discutidos, o próximo passo foi a escolha da essência da estética. Entre os tipos de futuro pós-apocalíptico, seria representado não um mundo superdesenvolvido tecnologicamente, mas sim quase subdesenvolvido e que a arquitetura de Brasília faria parte do cenário. O mundo pós-apocalíptico de Eixos teria sido resultado de uma guerra civil, o planeta teria sido destruído por armas humanas e que a natureza estaria quase completamente devastada. Sendo assim, a partir de todas essas informações, o resultado final seria uma estética relacionada ao reaproveitamento de materiais diversos, à sobrevivência em ambientes hostis e figurinos e objetos quase contemporâneos.

5.2 Inspirações cinematográficas

O ponto de partida após criado o universo distópico de *Eixos* foi a busca pelas referências, pois é importante ter delimitado qual caminho estético será transmitido na tela. Entre as referências fundamentais estão: *The 100* (2013-2018), *Mad Max: Fury Road* (2015), *Book of Eli* (2011), *Mockingjay – part 2* (2015), *Star Wars: The Force Awakens* (2015). O desafio era trazer elementos dessas referências, com suas diferentes temáticas e diferentes universos apocalípticos, em sua maioria inseridas no contexto norte-americano, para o cenário brasileiro, mais especificamente, o brasiliense.

Figura 1 – Inspirações: Mockingjay – part 2 e Mad Max: Fury Road



Fonte: Digital Synopses. Disponível em: <<https://digitalsynopsis.com/design/cinema-palettes-famous-movie-colors/>> Acesso em 14 de nov de 2017.

5.3 Pesquisa Cerrado

Além do estudo cinematográfico, a pesquisa biológica sobre o cerrado e sua vegetação se tornou essencial. Foram dois encontros com o biólogo Wanner Medeiros, com um conteúdo intensivo sobre o que poderia sobreviver às condições determinadas e o que poderia ser aproveitado na série. Com essas reuniões, surgiram algumas conclusões sobre o que seria válido para a proposta de arte. Em questão de cores, a predominância do barro vermelho em Brasília deveria ser muito presente, principalmente devido ao fácil acesso à argila que se encontra na região. Com o desmatamento, o clima e a seca estariam mais intensos, se assemelhando a um deserto em que o dia é muito quente, com sol forte, e a noite extremamente fria. Entre os alimentos comestíveis que são naturais do cerrado ou poderiam aparecer na tela estavam: o pequi, o jenipapo, a cagaita, coquinhos, gueroba, o jamelão, a manga, a jaca, abacate, além de tubérculos, grãos e sementes.

5.4 Pré-produção

5.4.1 Orçamento

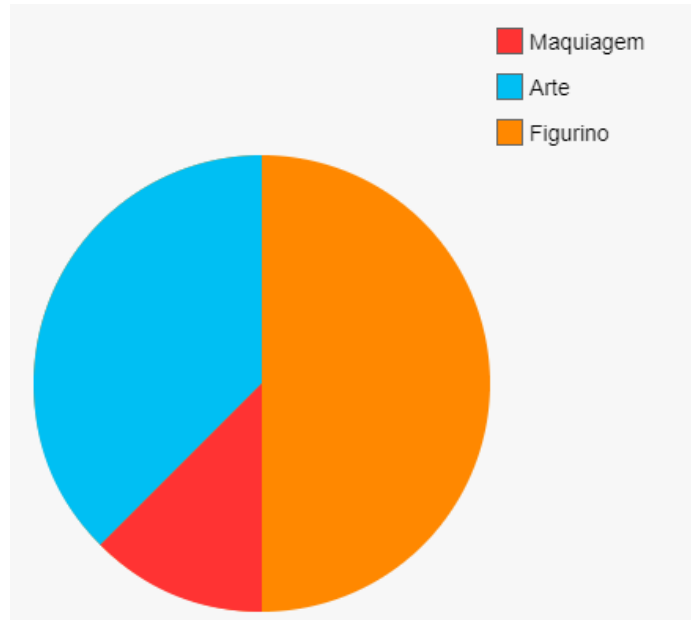
Conciliar uma produção de baixo orçamento com um roteiro de ficção científica foi um dos maiores desafios do projeto. Existia a demanda de transformar a realidade em que vivemos em uma distopia em 4 cenários diferentes e criar figurinos para cinco personagens, além de figurantes e todos os objetos de cena necessários, com uma verba limitada de dois mil reais.

A proposta pós-apocalíptica de reaproveitamento contribuiu considerando que nada precisava ser novo e muitos materiais poderiam ser reutilizados, reciclados ou ganhar um novo uso. A maioria das roupas vieram de brechós e doações, pois como seriam alteradas para se adequarem à estética não poderiam ser alugadas ou emprestadas. Como todas as locações internas precisavam de muitas alterações, foram feitos vários apoios e parcerias. Os objetos mais importantes eram artigos rústicos, e foi possível realizar um aluguel desses objetos com a Confeitaria Biscaseiro, uma loja de artigos para roça, e eletrônicos, que foram emprestados pela Estação de Metarreciclagem. Esses gastos tendo sido reduzidos, surgiram outros caminhos para a verba ser melhor aproveitada.

Dentre o total de verba, algumas áreas demandaram um maior investimento. A maquiagem com R\$250,00, departamento que menos teve gastos, adquiriu sombras em tons marrons, vaselina para suor, *mousse* e sprays para cabelo e um produto de efeitos especiais

chamado *Rigid Collodium*, que é usado para fazer cicatriz aprofundada e teve que ser importado.

Gráfico 1 – Gráfico de orçamento do departamento de arte



Fonte: elaboração própria

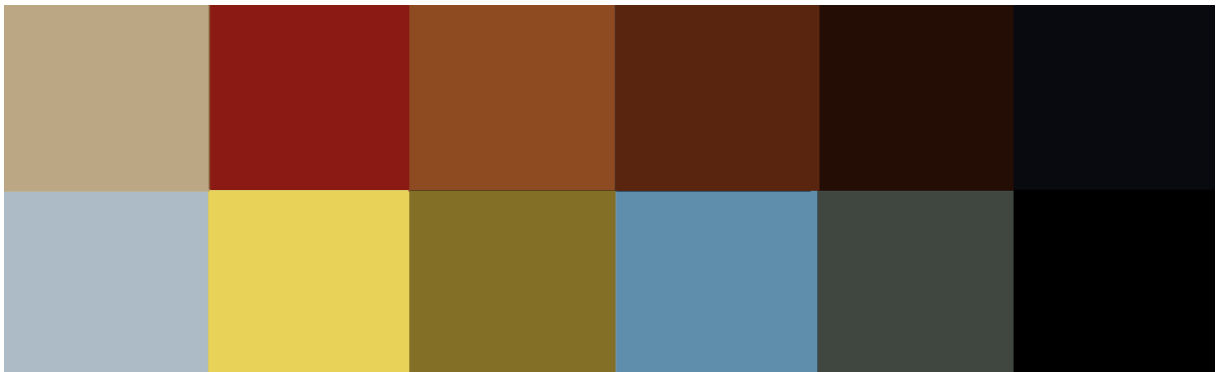
Os figurinos demandaram por volta da metade da verba disponibilizada. Apesar das doações, empréstimos e compras em brechós, foram obtidos vários tecidos de diferentes tonalidades para completar os visuais. Cada personagem gastou por volta de R\$150,00. O restante do dinheiro foi para os militares e figurantes. Já os cenários e objetos foram em sua maioria emprestados, porém foram comprados *pallets*, frutas e sementes, velas e tecidos, e o cenário do mercado foi em sua maioria, alugado.

5.4.2. Proposta de Arte

O projeto teve quase três meses de pré-produção e duas semanas de gravação. Nos primeiros meses ocorreram reuniões com a diretora e com o diretor de fotografia almejando que o trabalho estivesse em harmonia. Com a equipe de arte, foram três reuniões. A equipe de arte teve seis assistentes, que intercalavam devido aos seus horários. Na primeira reunião foi estabelecido em que área cada um estaria responsável e dúvidas e opiniões sobre o roteiro. A conversa entre a equipe se tornou essencial para que todos entendessem o projeto e pudessem contribuir com novas ideias e soluções para os problemas.

A paleta de cores surgiu com uma mesclagem de cores do cerrado, da arquitetura Brasileira e na estética pós-apocalíptica. A maior quantidade de tons vermelhos e marrons remetendo o deserto, a terra e o barro. O cinza, o bege e o preto, representando a falta de vida. O azul, o verde e o amarelo um pouco apagados, simbolizando a resistência da natureza que estaria presente em alguns pontos específicos em menor peso.

Figura 2 – Paleta de cores



Fonte: Elaboração própria

A proposta final do projeto de arte se consolidou com a escolha dos atores e das locações. A partir do que cada ator acrescentava e as descrições dos personagens, as caracterizações e figurinos foram se formando. Foi estipulado que cada personagem teria somente um figurino, o que permitiu que o cuidado com cada um pudesse ser redobrado. Por trás de cada peça de roupa há um cuidado intenso sobre a escolha dele e o que isso significava no resultado final. Com as locações, era importante entender que transformações seriam necessárias para transformar o momento presente no ambiente distópico de Eixos da forma mais fluída e imperceptível.

5.5 Personagens: caracterização e figurinos

5.5.1 Cássia

Cássia (22) possui o comportamento típico da pessoa que está acostumada a se virar sozinha: desconfiada, independente e solitária. Ela busca parecer séria, distante e fria, mas ao decorrer da história ela se mostra mais sensível e empática.

A missão era que a aparência de Cássia traduzisse seu estilo independente: prático e simples, ou seja, precisava que a roupa a protegesse do sol o máximo possível, e que ela pudesse

levar com si seus objetos indispensáveis: o caderno do Igor, carvão para escrever, uma faca, cordas, alguns eletrônicos, a garrafa d'água e algumas comidas. Sua busca por Igor e os eletrônicos teriam levado à longas caminhadas, que teriam deteriorado suas roupas e sapato mais do que os das outras pessoas.

Para entender melhor como a roupa poderia proteger do clima, foram feitas várias pesquisas sobre as roupas e os tecidos usados nos desertos, como as vestimentas dos nômades beduínos, que possuem túnicas e mantas longas. A partir daí, foram criados lenços pretos de tecido leve, para que a personagem pudesse usar para se proteger das adversidades do clima, como pode ser visto na página 18 do livro “A Arte de Eixos”.

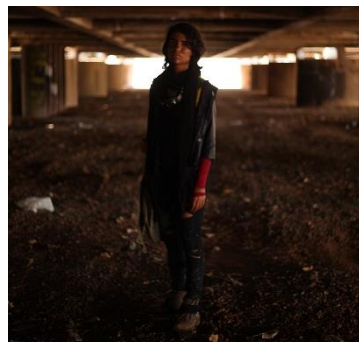
Figura 3 – Beduíno no deserto



Fonte: SHILLING, Ruth. Disponível em: <http://www.touregypt.net/featurestories/bedouins.htm>. Acesso em: 14 de nov. de 2017.

A escolha da predominância de tons escuros (preto, azul, marrom) na calça, na jaqueta e acessórios partiu do seu humor quase mal-humorado, que busca distância de todos. Os detalhes coloridos do capuz e das luvas (vermelho e amarelo) refletem as características que ela busca esconder: sua lealdade, a empatia, sensibilidade.

Figura 4 – Figurino Cássia



Fonte: Vivi Moraes

O rosto da atriz Juliana Tavares por si já possuía uma seriedade e dureza, então foi optado por não possuir marcas na pele. O cabelo tinha que parecer bagunçado e mal cortado, pois a ideia era que a própria personagem cortava as madeixas. Cortado com uma tesoura de papel, o cabelo da atriz ficou assimétrico e repicado, como pode ser visto na página 19 de “A Arte de Eixos”. Durante as filmagens, ele era produzido com produtos de beleza que passassem essa ideia de sujeira e bagunça. Se tratando de uma obra pós-apocalíptica optamos por não usar nenhuma maquiagem para tirar as imperfeições, e completamos com uma sombra marrom no rosto, pescoço nas mãos, para remeter a poeira do cerrado.

5.5.2. Inês

Inês (21) é extremamente diferente de Cássia, ela é emotiva e bem-humorada. Sua personalidade reflete o apego e lealdade à sua comunidade. Ela não esconde seus sentimentos, e é inteligente e intuitiva.

Inês é uma personagem mais leve. Ela faz parte da comunidade da Mãe Obá, logo sua roupa além de proteger do clima, deveria ter elementos que remetessem a sua espiritualidade. Um dos acessórios importante era o colar de contas, uma característica importante do Candomblé e Umbanda.

A personagem teve um passado mais difícil, órfã e criada pela Mãe Obá, a comunidade se tornou sua família. A decisão da personagem ter uma cicatriz no rosto seria um lembrete constante do que ela passou, um reforço do seu papel de guerreira, como pode ser visto na página 23 de “A Arte de Eixos”. Apesar da existência da cicatriz ser importante, também era essencial que ela não fosse muito aparente, e sim um detalhe que completaria no subconsciente do espectador quem era Inês. O cabelo foi inspirado em referências de mulheres guerreiras como Lagertha, da série *Vikings* (2013-), e Lexa, da série *The 100* (2013-2018). O penteado complexo com tranças foi criado por uma das assistentes, Clara Ferretti, e a ideia era que o cabelo não ficasse solto, para que o rosto da atriz aparecesse mais.

Figura 5 – Penteados da personagem Lexa (The 100)



Fonte: WORKMAN, Janice (cabelereira); THE CW. Disponíveis em: <<https://twitter.com/jaydubhair>> e <<http://www.cwtv.com/>>. Acesso em: 14 de nov. de 2017. (elaboração própria).

Figura 6 – Penteados da personagem Lagertha (Vikings)



Fonte:VIKINGS; PINTEREST. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/simonegoa/lagertha-hair/?lp=true>>.

Acesso em: 14 de nov. de 2017. (elaboração própria).

A paleta da personagem foi definida quase monocromática, em tons de bege. O figurino se materializou em uma calça mais folgada, que lhe daria maior movimentação, uma blusa com um detalhe na gola que também lembrava o estilo de sua religião e luvas. O colete e os lenços foram escolhidos para dar mais movimento para a personagem, além de proteger do sol. A bota com tiras de pano vinho, única cor presente no figurino, foi inspirado na figura de Iansã, Orixá escolhida pela diretora como um paralelo à personagem.

5.5.3. Mãe Obá

Mãe Obá (60) conheceu o mundo antes da guerra e passou por todas as batalhas do apocalipse. Ela é misteriosa, séria e exala autoridade, mas também é serena e amorosa.

O figurino da Mãe Obá começou com uma série de pesquisas sobre Mães de Santo no Brasil. Apesar de evitar usar o branco por conta da estética do barro vermelho, a cor branca era importante para esse figurino. Sua roupa então é completamente desta cor, com detalhes dourados no lenço e nos acessórios. Ela também usa vários colares de conta, que representa que ela possui um grau elevado na religião.

Figura 7 – Figurino Mãe Obá



Fonte: Giórgia Plauto

A saia comprida que a personagem usa foi feita à mão para ter um aspecto mais rústico, e possui rendas na barra da saia. Apesar de tudo ser branco, algumas partes da roupa foram manchadas com café e chá para não parecerem novas. Também faz parte da sua personagem o cachimbo de madeira e um conjunto de búzios.

5.5.4. Chico

Amigo da Cássia, Chico (25) é simpático e amigável. Ele trabalha no campo, colhendo as frutas que ainda crescem no cerrado e participa do mercado, trocando sua comida pelo o que precisa.

O figurino de Chico também tem influência do Candomblé e Umbanda, mais especificamente na figura de Oxóssi, orixá da caça, das florestas e dos seres que nela habitam, dos animais, do sustento, da fartura. Uma das cores que representa Oxóssi é o verde, e se tornou a cor de Chico também.

Figura 8 – Orixá Oxóssi: inspiração para o Chico



Fonte: Estrelas de Aruanda: Disponível em: <<http://www.estrelasdearuanda.com.br/pontos-oxossi/>>
Acesso em: 13 de nov de 2017

Figura 9 – Figurino Chico



Fonte: Vivi Morais

O personagem também possui lenços e contas, além de uma bata e calças mais folgadas. O estilo da bota e do chapéu, ambos lembram o que agricultores pequenos usam, acentuam suas características de campo.

5.5.5. Igor e Militares

Igor (22) morava com a Cássia até seu desaparecimento. Ele é emotivo, impulsivo e criativo. Ele possui o desejo de entender o mundo e salvar todos.

Os três militares, homens que sequestravam as pessoas, possuem um uniforme. Ao se juntar a eles, o figurino de Igor também passa a ser esse. Os militares usam roupas pretas, calças compridas e botas de combate. Seu uniforme precisava ser resistente, então usam jaquetas de couro, que já possuem seus 20 anos de uso, então estão desgastadas. Além disso, precisavam de uma proteção extra, então possuem equipamento de proteção nos joelhos, cotovelos e pulsos. Usam óculos escuros padronizados e armas de fogo. Como utilizam algum tipo de gás para atacar e sequestrar os habitantes de Brasília, eles também possuem máscaras de gás ou panos que cobrem o nariz até o pescoço.

Figura 10 – Cena com grupo rebelde do filme Mockingjay



Fonte: LIONSGATE. Disponível em: <<https://www.lionsgate.com/movies/mockingjaypart2/>>. Acesso em: 14 de nov. de 2017.

Figura 11 – Cena com o exército da série The 100



Fonte: The 100. Temporada 3, Episódio 8. Screenshot. Disponível em: <http://the100.wikia.com/wiki/Charles_Pike> Acesso em 15 nov de 2017

Em questão de estética, esses uniformes tiveram como referências os rebeldes de *Hunger Games: Mockingjay – Part 2 (2015)* e o exército da terceira temporada de *The 100 (2014-2018)*.

5.6. Cenários

5.6.1. Brasília: cenas externas

As cenas externas seriam peças-chaves para estabelecer a conexão entre o clima pós-apocalíptico e Brasília. Era importante que fossem locações desertas, mas que ainda lembrassem a cidade, então a escolha do horário em que seria gravado também se mostrou importante.

Nas páginas 46 e 47 de “A Arte de Eixos” está ilustrado lugares mais afastados como o Noroeste, a margem do lago Paranoá, o ferro-velho do Paulinho, que podiam ser gravados em qualquer hora, eram desertos e mantinham a estética sem vida. Também foram gravadas cenas no Clube do Choro e no Eixão, que lembram a arquitetura e o estilo brasileiro e possuem horários mais desertos. Assim como todas as outras locações externas, essas foram não precisaram de nenhuma intervenção do departamento de arte.

A cena final, em que Brasília levanta vôo, teve como locação um lugar chamado como Ruínas da UnB, uma obra que teve sua construção interrompida, restando somente as fundações do que seria o local.

5.6.2. Apartamento Cássia

Este era um dos cenários mais difíceis da série. A locação era um apartamento na 213 sul, e estava mobiliado. Não podíamos pintar as paredes e alguns dos móveis eram pesados demais e não podiam ser retirados. A sala se tornou todo o apartamento, pois possuía um bom espaço.

O apartamento foi desenhado pensando que era o espaço em que a Cássia mais se sentia segura. Além disso, era importante lembrar que além dela, seu amigo Igor também morava lá e ela não teria mexido nas suas coisas.

O conceito criado era que o apartamento tinha sido abandonado por seus antigos donos durante a guerra, colocamos algumas caixas e tecidos para parecer que os donos haviam empacotado as coisas para irem embora. A sala possuía dois colchões velhos com alguns lençóis, perto do espaço da Cássia, alguns desenhos seus colados na parede e perto do espaço do Igor, alguns livros e cadernos.

A presença de eletrônicos em abundância também era necessária. Enchemos boa parte de uma mesa com um computador e vários eletrônicos empilhados. Em uma das paredes, o

personagem Igor em uma de suas investigações sobre o que estava acontecendo, teria um mapa de Brasília e vários recortes de reportagens.

Figura 12 – Apartamento Cássia



Fonte: Vivi Morais

Foram dois dias de filmagens nessa locação, uma noturna e uma diurna. Conversando com o fotógrafo, foram definidas duas paletas de cores. O apartamento em si não teria muita cor, apenas tons claros e pastéis. A paleta das cenas diurnas era bem quente, com tons de amarelo, laranja e vermelho. As cenas diurnas possuíram uma iluminação bem mais fria, com tons azulados.

Figura 13 – Mesa de canto feita com uma televisão de tubo



Fonte: PLAUTO, Giórgia (fotógrafa).

Figura 14 - Disquetes/porta-velas



Fonte: PLAUTO, Giórgia (fotógrafa).

A proposta de adaptação de alguns objetos também foi aplicada nessa locação. Para o *dressing*³, vários disquetes se tornaram porta-velas, uma televisão tubo se tornou uma mesa de canto, e a porta ganhou um mecanismo de segurança instalado por dentro com tiras de madeira.

5.6.3. Mercado

Essa locação era uma das de mais difícil acesso e das mais complexas. O mercado foi montado em uma passagem subterrânea em frente ao Píer 21, embaixo da L4 sul. Devido a estrutura do cenário, com pneus, *pallets*, caixotes, gaiolas e tapetes, também foi uma das montagens mais cansativas. A passagem possuía paredes laranjas que se adequavam a paleta de cores, porém alguns grafites tiveram que ser cobertos com tecidos.

Durante a pré-produção, nas visitas às locações, o mercado foi desenhado de acordo com as necessidades da fotografia e da direção, com marcações de figurantes e posicionamento de cada personagem, de maneira a parecer que o cenário se estendia mais do que realmente estava construído.

O mercado teve como inspiração estética feiras árabes, chamados de *souks*, com sacos empilhados e mercadorias penduradas no teto, como pode ser observado na página 37 do livro “A Arte de Eixos”. Além disso, uma cena do filme *Star Wars: The Force Awakens (2015)*, um ponto de comércio em um deserto, foi referência visual do ambiente que gostaríamos de criar.

³ *Dressing* é o termo usado no ramo cinematográfico que significa a arte de dispor os objetos numa cena.

Figura 15 – Referência visual Star Wars



Fonte: Star Wars. Disponível em: <<http://www.starwars.com/news/droid-dreams-how-neal-scanlan-and-the-star-wars-the-force-awakens-team-brought-bb-8-to-life>> Acesso em 12 nov. de 2017

Também nessa locação houve o aluguel e artefatos rústicos de palha como cestas de diferentes tamanhos, abanadores e tapetes. Outros objetos alugados foram sementes, cabaças, sacos, frutos e flores secas do cerrado, que ajudaram a montar o *dressing* fino.

5.6.4. Terreiro

As cenas do terreiro inicialmente deveriam acontecer no Centro Islâmico, na 912 Norte. A locação havia sido destruída por um incêndio e possuía a estética do universo criado para Eixos, além disso, possuía uma arquitetura única, com recortes de iluminação natural. Porém, sem a autorização da Embaixada da Arábia Saudita, os proprietários, tivemos que partir para o plano B.

A locação definitiva era uma casa que possuía sua construção incompleta, paredes no concreto e não havia piso. Para a direção de arte, o desafio era esconder as pichações, que eram agressivas para o terreiro. Começamos limpando a casa, tirando o entulho de objetos deixados para trás por outros visitantes e começamos a montar os cenários: a entrada, o altar e o local de convivência.

Na entrada, era importante ter elementos que simbolizassem a religiosidade do local. Foram colocadas oferendas a Exu, um orixá guardião e mensageiro entre o mundo material e o mundo espiritual. Além disso, foram plantadas a Espada de São Jorge, uma das mais importantes ervas dos cultos afro-brasileiros e da Umbanda. Essa planta está ligada ao elemento terra, e é excelente para descarga de energias negativas impregnadas na aura.

O altar, extremamente importante nas religiões de matriz africana, seria uma “mesa” com vários elementos como velas, alguidares, pedras, ervas, contas, frutas (somente as que já haviam sido pré-definidas no contexto ambiental), ferramentas de trabalhos ritualísticos e religiosos. Entre as ervas, foram usadas algumas flores e mudas de pimentas. Como a cena seria póstuma a invasão dos militares, o altar deveria estar arruinado, então alguns tecidos foram queimados, cinza espalhadas, as mudas de plantas destroçadas e alguidares e velas quebradas.

Figura 16- Andar de convivência: Terreiro



Fonte: ABREU, Heloísa (fotógrafa)

O espaço de convivência deveria possuir alguns livros e um local para que as pessoas pudessem sentar. Montamos no andar de cima da casa, e escondemos as pichações com tecidos longos que cobriam boa parte da parede.

Era importante entender que na história, o terreiro já havia sido invadido pelos militares, por isso, deveria estar destruído. Decidi por montar como as coisas deveriam ser e depois desmontar.

5.6.5. Estúdio

O estúdio foi a última locação a ser gravada. Usamos elementos que estavam no terreiro para manter a identidade, e montamos o local para que a Mãe Obá e a Inês pudessem sentar e conversar. Foram trazidos o jogo de búzios e o cachimbo também usados no mercado pela Mãe

Obá. Foi uma locação relativamente simples, que necessitava mais da fotografia e da atuação dos atores, por isso não houve muita produção.

5.7. Durante as filmagens

As duas semanas de gravações de Eixos foram tranquilas, sem grandes problemas e conflitos. Contudo, em um processo de reflexão, algumas questões foram levantadas.

Ao final do set, a ideia de que um produto audiovisual é um trabalho colaborativo ficou extremamente clara. Entretanto, também ficou transparente que a direção de arte é, muitas vezes, uma área imensamente desvalorizada, e que existe o crença de que qualquer um é capaz de realizar esse trabalho sem um prévio planejamento.

Inúmeras vezes, membros de outras equipes davam opinião sobre o cenário, figurino e maquiagem diretamente para diretora, não respeitando a hierarquia cinematográfica, e passando sobre a direção de arte. O cenário após pronto também recebia modificações de outras equipes, e no final, acabava por dar problemas, pois nem sempre todos entendem o porquê de cada objeto. Essa invasão entre áreas era algo que percebi que não acontecia com as outras áreas. Por exemplo, assistentes de arte não tentavam mudar a iluminação sem a autorização do diretor de fotografia, e assistentes de fotografia não interferiam no som sem consultar o operador de som.

O produtor de design Stuart Craig afirma que: “Você tem que ser bastante teimoso nesse emprego. Você é forçado a situação comprometedoras o tempo todo. Você tem que ser bem duro e resiliente, firmar sua posição contra o mundo real, contra situações circunstanciais, locações que você não consegue, coisas que você não pode pagar, ideias conflitantes e as dúvidas dos outros, o que quer que seja. Você tem que manter suas ideias e permanecer firme com seu posicionamento.”. Sendo assim, comecei a me impor mais durante o set, era importante que cada equipe realizasse bem seu próprio trabalho, para evitar acidentes e maiores prejuízos e comecei a me comunicar melhor com a diretora e com os cabeças de cada área.

Outra dificuldade em que me encontrei, foi a de delegar trabalhos menores aos assistentes e coordenar a equipe. No começo das filmagens, eu exercia todas as funções: figurinista, cenógrafa e maquiadora. Sendo impossível exercer os três cargos perfeitamente, eu fui obrigada pela experiência de set a confiar que os assistentes compreendiam e executariam o trabalho assim como eu.

6. O LIVRO DE REGISTROS

Durante toda a realização do projeto, fui registrando em um diário e com algumas fotos o progresso do trabalho. A professora Denise Moraes, minha orientadora do trabalho de conclusão de curso, sugeriu montar um livro que compilasse meu processo criativo e o progresso do trabalho. Além de deixar a direção de arte registrada, o objetivo do livro era incentivar outros estudantes ou profissionais da área, com um resultado final que mesclasse o artístico com o didático.

A estrutura do livro se baseia em três partes: conceito, figurino e cenários. Dentro dessas estruturas, estão as etapas do processo criativo e da realização da *websérie*. No conteúdo visual encontram-se os primeiros esboços dos personagens, as plantas dos cenários, materiais usados, fotos dos testes de figurino, fotos de antes e depois das locações, entre outros. O conteúdo escrito são comentários pessoais e observações sobre toda a produção.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Realizar a Direção de Arte de Eixos foi um dos maiores desafios em que me deparei na universidade e também uma das experiências mais engrandecedoras. No entanto, o que levo de aprendizado após esse trabalho é a maior recompensa.

Ao enfrentar os problemas e dificuldades de produção percebi que grande parte do trabalho de direção de arte é instinto, é confiar no repertório visual adquirido durante sua vida e na pesquisa inicial. Um líder de equipe, em um trabalho colaborativo, não deve se deixar abalar por momentos de insegurança. É importante estudar, pesquisar e saber quando pedir ajuda, e além disso, acreditar em suas capacidades e talentos.

O esquecimento da direção de arte no nosso currículo acadêmico prejudica a todos os discentes do Audiovisual da Universidade de Brasília. A direção de arte é o único departamento que não possui uma matéria específica e obrigatória na graduação, e vivenciei e percebi as dificuldades que se encontram nas produções universitárias da Faculdade de Comunicação devido a esse descuido. A matéria direção de arte existe e está como matéria optativa, porém como é raramente ofertada, nos últimos 9 semestres ela foi deixada de lado. Tenho esperanças de que esse produto reforce a necessidade de todos os futuros profissionais do Audiovisual da Faculdade de Comunicação entenderem e conhecerem o ramo e a importância da direção de arte em qualquer produção.

Pude concluir desta experiência que o principal para que o trabalho de direção de arte seja bem-sucedido é o trabalho em equipe. Uma equipe envolvida e que acredita no projeto, que tenha oportunidades de realizar um bom trabalho e ver um resultado final que agrade. Um bom diretor de arte deve se rodear de pessoas talentosas e responsáveis, em que possa delegar as demandas do departamento. Ao confiar no trabalho de outras pessoas, você é capaz de agregar ao trabalho qualidades e talentos diferentes, que serão acrescentados à obra, enriquecendo o produto.

O resultado final foi postado nos meses de novembro e dezembro de 2017, na plataforma de vídeos online YouTube, e pode ser visto online acessando o link a seguir: https://youtu.be/sJkC__bSqX8. Como esperado, no final, o produto ficou bem diferente das ideias primordiais. O orçamento, o tempo, as limitações da equipe foram levadas em conta e o produto foi concluído de forma melhor do que o esperado dentro de suas condições. *Eixos* me mostrou que é possível realizar projetos que a maior limitação seja a demanda de um orçamento maior que a verba oferecida. A criatividade e uma equipe dedicada são a alma e coração de um projeto bem realizado.

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

BARNWELL, Jane. Interview: Stuart Craig. Wide Screen, jun. de 2010. Disponível em: <<http://widescreenjournal.org/index.php/journal/article/download/51/80>>_. Acesso em: 10 nov de 2017.

BELLANTONI, Patti. **If it's purple someone's gonna die**. Estados Unidos: Focal Press, 2005.

INSDORF, Annette. Just what production designers do. The New York Times, set. de 1984. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/1984/09/09/arts/just-what-production-designers-do.html?pagewanted=all>>. Acesso em: 10 de nov. de 2017.

GARDINER, Margaret. Production Designer Sarah Greenwood: Creating the Palette of Film with Technical and Artistic Expertise. Golden Globes, jul. de 2016. Disponível em: <<https://www.goldenglobes.com/articles/production-designer-sarah-greenwood-creating-palette-film-technical-and-artistic-expertise>>. Acesso em: 10 de nov. de 2017.

HALLIGAN, Fionnuala. **Filmcraft: Production Design**. Reino Unido: Focal Press, 2013.

HAMBURGUER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. 2014.

LANDIS, Deborah Nadoolman. **Filmcraft: Costume design**. 2012.

PALAZZO, Monica. **Ensaio sobre Direção de Arte**.

LOBRUTTO, Vincent. **Filmmakers guide to production design**. 2002.

Filmográfica:

Mad Max: Fury Road. Warner Bros. Direção: George Miller. Fiction, 120mn. 2015.

The 100. CW, Criação: Jason Rothenberg. 2014 - present.

The Book of Eli. Warner Bros. Direção: The Hughes Brothers. Ficção, 118mn. 2010

The Hunger Games. Dir. Gary Ross. Lionsgate. Ficção, 142mn. 2012.

The Walking Dead. AMC Studios. Desenvolvido por Frank Darabont. Ficção 2010 - presente.

Star Wars: The Force Awakens. LucasFilm e Bad Robot Productions. Direção: J.J. Abrams. Ficção, 135 mn, 2015.

The Hunger Games: Mockingjay - Part 2. Lionsgate. Direção: Francis Lawrence. Ficção, 137 mn, 2015.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BELLANTONI, Patti. **If it's purple someone's gonna die.** Estados Unidos: Focal Press, 2005.

LAGACÉ, Rose. QUOTE OF THE DAY: Harry Potter Production Designer, Stuart Craig on Holding Your Ground. **Artdepartmental**, jun. de 2014. Disponível em: <<https://artdepartmental.com/2014/06/04/hump-day-quote-day-stuart-craig-on-holding-your-ground/>>. Acesso em: 10 de nov. de 2014.

MYERS, Jack. Understanding Gen-Z: The Post-Apocalyptic Generation. **The huffington post**, ago. de 2017. Disponível em: <https://www.huffingtonpost.com/entry/understanding-gen-z-the-post-apocalyptic-generation_us_599dc8f1e4b056057bddd04e>. Acesso em: 10 de nov. de 2017.

RIZZO, Michael. **The Art Direction Handbook for Film and Television.**

TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. **Desenvolvimento de concept art para personagens.** 2011.

TORRÃO, Suzana. Ficção científica: o futuro é agora!. **Revista estante**, n. 27, out. Disponível em: <<http://www.revistaestante.fnac.pt/o-futuro-e-agora/>>. Acesso em: 10 de nov. de 2017.

APÊNDICE A – Cronograma de arte

<i>JUNHO 2016</i>						
DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
		31	1 Reunião com a Diretora	2 Reunião com Biólogo	3 Fechar equipe de arte	4 Reunião com Biólogo
5	6 Reunião equipe de arte	7	8	9 Análise técnica finalizada	10	11
12 Mandar orçamento para a Produção	13	14	15 Finalizar análise técnica	16	17 Casting	18 Castina
19 Casting	20	21 Atores selecionados	22 Finalizar plano de figurino	23 Produzir figurino	24 Produzir figurino	25 Produzir figurino
26 Produzir figurino	27 Visitas à locações	28 Produzir figurino	29 Visitas à locações	30 Produzir figurino		

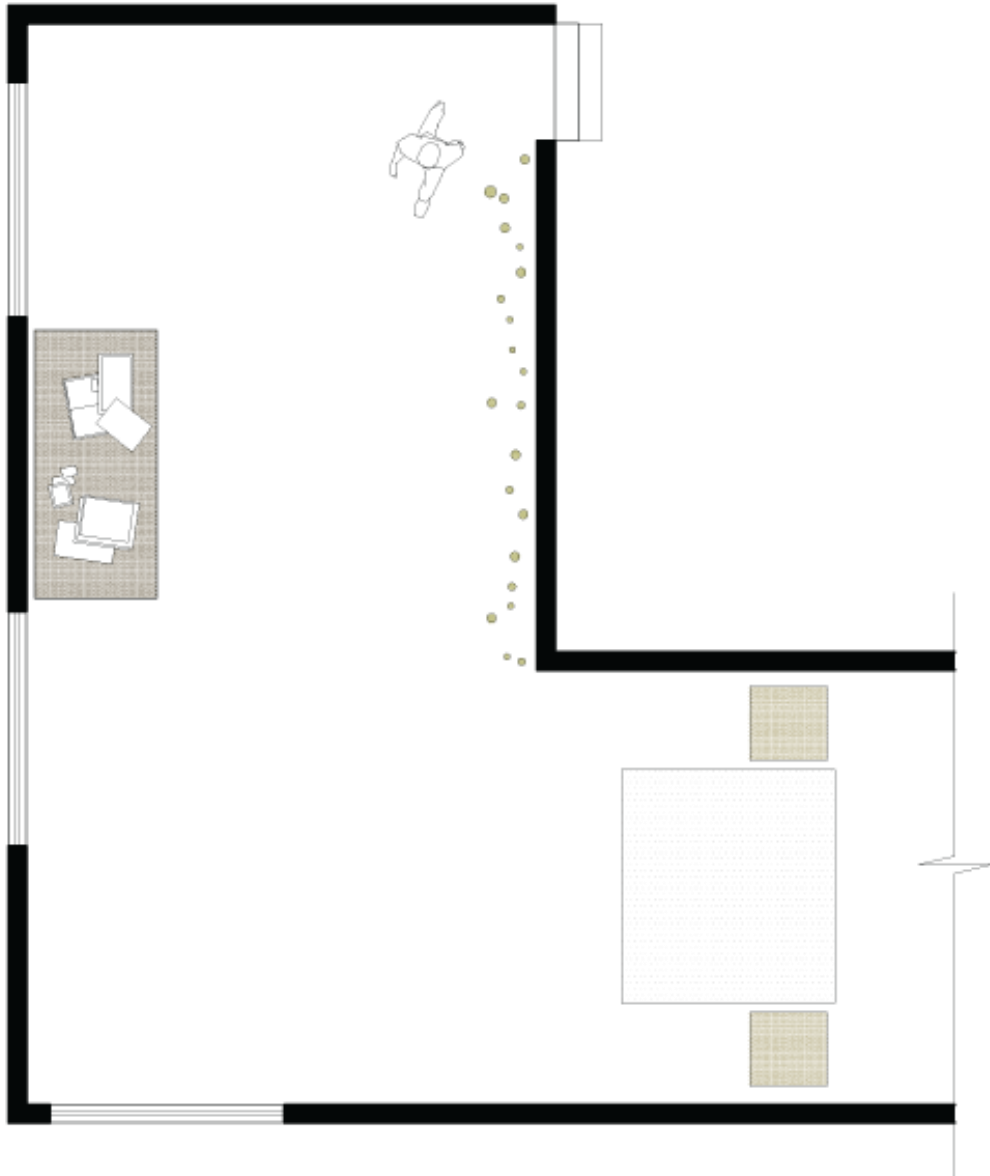
<i>JULHO 2016</i>						
DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
					1 Prova de figurino Igor (Rodrigo)	2 Prova de figurino Cassia (Juliana)
3 Produzir figurino	4 Produzir figurino	5	6 Prova de figurino Inês (Bárbara)	7	8 Alterações figurinos	9 Alterações figurinos
10	11 Reunião com a Produção	12	13 Prova de figurino Mãe Obá (Beth)	14	15 Prova de figurino Cássia (Juliana)	16 Prova de figurino Igor (Rodrigo)
17	18 Prova de figurino Inês (Bárbara)	19 Reunião com a equipe de arte	20	21 Reunião com fotografo	22	23
24 Reunião com a Diretora	25	26	27 Prova de figurino Chico (Jonathan)	28 Reunião com fotografo	29 Envelhecer figurinos	30 Envelhecer figurinos

AGOSTO 2016						
DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
	1 Prova de figurino Mãe Obá (Beth)	2 Visitas à locações	3	4 Prova de figurino Chico (Jonathan)	5	6 Prova final figurino Cássia e Inês
7 Prova final figurino Igor, Mãe Obá e Chico	8	9 Produção de objetos	10 Produção de objetos	11 Produção de objetos	12 Produção de objetos	13 Produção de objetos
14 Produção de objetos	15 Produção de objetos	16 Produção de objetos	17	18	19 Reunião com a equipe de arte	20
21	22 Visitas à locações	23	24	25 Reunião equipe geral	26	27
28	29	30				

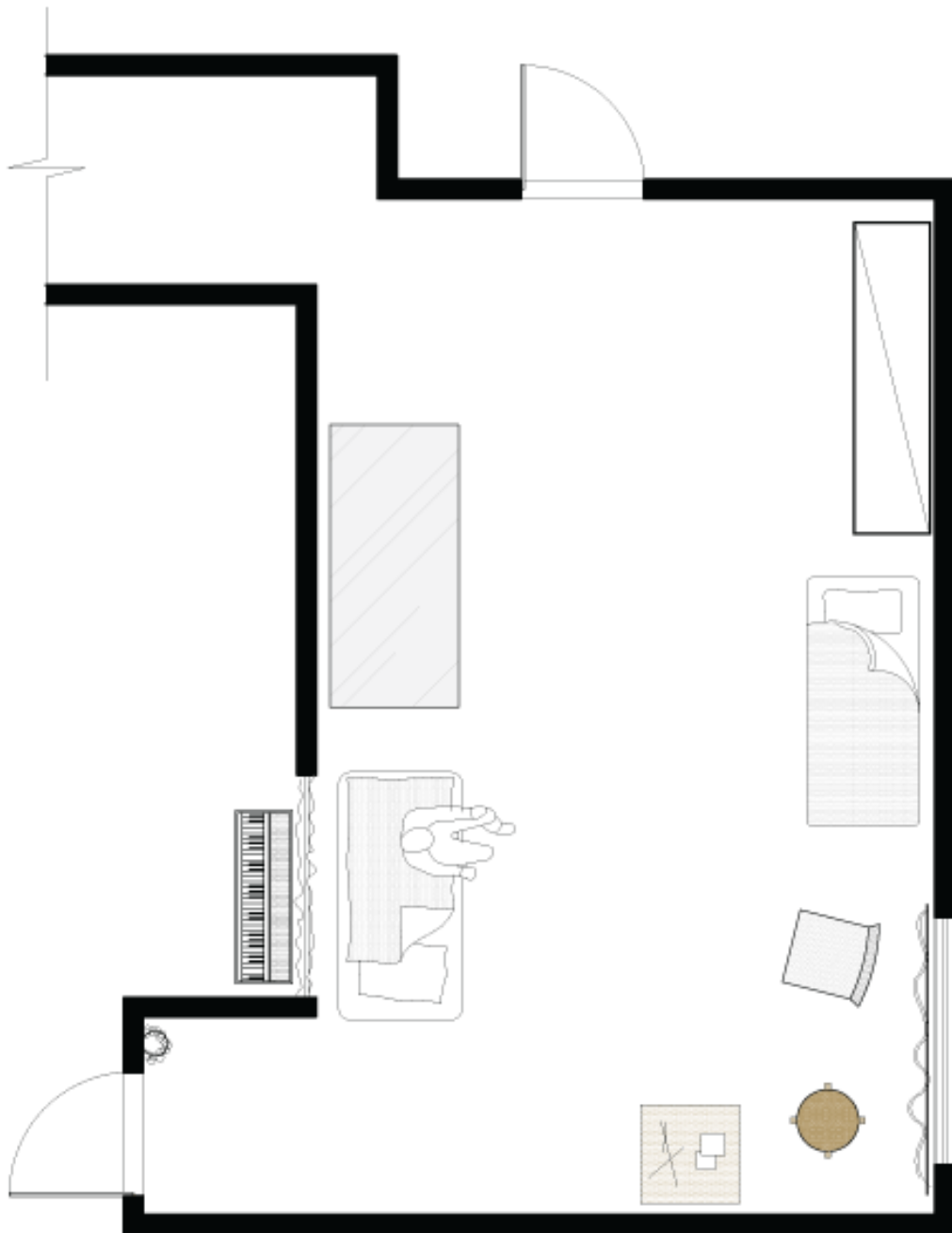
SETEMBRO 2016						
DOMINGO	SEGUNDA	TERC	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
				1	2	3 Preparação do apartamento Cássia (213 Sul)
4 INÍCIO DAS FILMAGENS Gravação apartamento diurna	5 Gravação apartamento Cássia noturna	6	7 Gravação cenas iniciais externas	8 Gravação cenas iniciais externas	9	10
11 Gravação cena da feira (com figurantes)	12 Gravação cena da feira	13	14 Gravação nas ruínas UnB	15	16 Gravação cenas do terreiro	17 Gravação cenas do terreiro
18 Gravação cenas do terreiro	19	20	21 Gravação no estúdio UnB FIM DAS FILMAGENS	22 Desprodução	23 Desprodução	24 Desprodução
25	26	27	28	29	30	

APÊNDICE B – Planta dos cenários

1. Planta do andar de cima do terreiro



2. Planta do apartamento da Cássia



3. Planta do mercado

