Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa

Mestrado em Som e Imagem

Exposição de Narrativa através da Direção Artística

Cinema e Audiovisual - 2012/2013

Ricardo Vieira de Melo Costa

Professor Orientador: Prof. Doutor Adriano Nazareth

Junho 2013

Phil, what is your basic approach to art directing?

My approach to art direction is in the question, "What are we forgetting now?" or "Why am I sitting still; what should I be doing?" I have to be constantly in motion.

Phil Dagort, Art Director

Resumo

A presente dissertação propõe-se validar a hipótese de trabalho de que a direção artística pode ser considerada um instrumento importante e útil para a exposição narrativa fílmica. O caminho percorrido para a confirmação dessa hipótese de trabalho é feito em quatro etapas. Num primeiro momento, procura-se oferecer um retrato da área de ação do diretor artístico, distinguindo-a da do *production designer* e descrevendo a rede de relações estabelecidas com o realizador, o produtor e o diretor de fotografia. O segundo capítulo constitui-se como sede de uma reflexão sobre as vantagens de uma abordagem semiótica de filmes, comprovada pela análise de três obras: *Viagem à Lua* (1902), de Georges Méliès, *RocknRolla – A Quadrilha* (2008, de Guy Ritchie) e *Amigos Improváveis* (2012, de Eric Toledano e Olivier Nakache). No terceiro capítulo são descritas as fases de pré-produção e filmagem da curta-metragem *Pária*, criada para a unidade curricular de Projeto Final, de que o autor desta dissertação foi o diretor artístico, sendo evidenciada a forma como os elementos visuais introduzidos concederam espessura à narrativa fílmica, complementando-a e reforçando-lhe a mensagem. No momento conclusivo da dissertação legitima-se a hipótese de trabalho avançada e afirma-se a importância da direção artística para a criação de camadas de significado que convidam a uma multiplicidade de leituras.

No seu conjunto, a dissertação confirma a importância do trabalho de um diretor artístico, ao mesmo tempo que tenta contribuir para a definição da sua área de competências. Torna ainda evidente que o trabalho de um diretor artístico exige capacidade de investigação, flexibilidade e aptidão para o trabalho colaborativo, características que terão de ser sempre temperadas por uma forte capacidade criativa.

Índice de Conteúdos

1 **Introdução: A Direção Artística** 1

1.1 A Direção Artística no Contexto do Projeto Final 1

1.2 Exposição da Narrativa através da Direção Artística 3

1.3 Metodologia e calendarização do Plano de Investigação-Ação 4

1.4 Estrutura da Dissertação 5

2 **A Direção Artística como Ferramenta Narrativa** 8

2.1 Perspetivação Histórica e Clarificação Conceptual 8

2.2 A Abordagem Semiótica da Narrativa Fílmica 13

2.3 Estudos de Caso 18

2.3.1 *Viágem à Lua* 19

2.3.2 *RocknRolla - A Quadrilha* 36

2.3.3 *Amigos Improváveis* 54

3 **Projeto Final: *Pária*** 67

3.1 Desenvolvimento e crescimento de um Projeto 67

3.2 Fase de pré-produção 69

3.4 Aplicação prática 85

4 **Conclusão e perspetivas para o futuro** 99

Referências 101

1 Introdução: A Direção Artística

1.1 A Direção Artística no Contexto do Projeto Final

Antes de ter iniciado a minha pesquisa com vista à elaboração da minha dissertação de mestrado, não podia imaginar que o cargo de "Diretor Artístico", no contexto cinematográfico, fosse tão difícil de definir. No âmbito do Curso de Licenciatura e do Curso de Mestrado que frequentei na Universidade Católica Portuguesa, trabalhei sempre em projetos de pequena escala – curtas-metragens com uma equipa reduzida – e habituei-me a pensar que o diretor artístico é alguém que trabalha muito de perto com o realizador e com o argumentista. A investigação que entretanto realizei – e que foi dificultada pelo escasso número de publicações sobre o tema – conduziu-me à conclusão de que as grandes produções – quer as de Hollywood quer as europeias – estabelecem relações complexas de hierarquia entre o(s) diretor(es) artístico(s) e o *production designer*, de que dou conta neste meu trabalho.

"Diretor artístico / art director / directeur artistique" não são entradas fáceis de encontrar quer em enciclopédias quer em dicionários, e quando com elas nos deparamos logo constatamos que se reportam ao mundo da publicidade. Na minha investigação, deparei-me apenas com uma definição generalista de direção artística que julgo poder utilizar como ponto de partida para este trabalho:

Main entry:	art direction
Part of Speech:	*n*
Definition:	the management of the artistic and design elements of a project, esp. in film, television, advertising, or publishing
Etimology:	1875[1]

A presente dissertação parte da hipótese de trabalho de que a concepção, definição e organização dos elementos visuais no contexto da produção cinematográfica, mais do que contribuir para a contextualização das cenas filmadas, pode ter um papel determinante para a

[1] *Dictionary.com: 21st Century Lexicon*, http://dictionary.reference.com/browse/art+direction. Este foi o único dicionário onde encontrei referência à função de um diretor artístico, apesar de ter realizado ampla investigação em dicionários impressos.

[2] A entrevista encontra-se *online* em http://movieline.com/2009/09/02/john-myhre (*site* consultado a 7 de janeiro

veiculação da mensagem de um filme, podendo mesmo constituir-se como uma poderosa ferramenta narrativa para complementar a informação direta que um argumento e um filme apresentam.

Apliquei esta ferramenta nas fases de pré-produção e de produção do trabalho que desenvolvi no âmbito da unidade curricular de Projeto Final do Curso de Mestrado em Som e Imagem – Especialidade em Cinema e Audiovisual, onde desempenhei o papel de diretor artístico na curta-metragem que produzimos, *Pária*.

Pária pretende retratar um lado desconhecido da criminalidade em Portugal, específica da zona do Grande Porto. Miguel, a personagem principal, é um ladrão comum, que comete pequenos delitos para sustentar a família, mas também o seu ego e estilo de vida. Participa contudo sem saber num crime bem mais grave e com consequências bem mais pesadas: pensando estar a roubar uma caixa de peixe nas docas de Matosinhos, Miguel acaba por levar para casa a droga de um criminoso perigoso, Augusto Abreu, que o obriga, através do exercício de chantagem, a cometer um ato de violência. Porém, Miguel é um ladrão, não um rufia violento – agredir seres humanos vai contra o seu código moral –, e a tentativa de agressão corre-lhe mal, acabando o protagonista por sofrer um ferimento quase mortal.

Para este filme, o realizador Bernardo Malafaya propôs-se criar cenas de tensão palpável, que requerem o uso de silêncio e movimentos lentos. Como a duração máxima aceite, na maior parte dos festivais de curtas-metragens, é de 15 minutos, foi também este o tempo máximo definido para o Projeto Final, pelo que se tornou necessário o uso ativo da direção artística para a transmissão de informação que não podia ser apresentada nem pelo diretor de fotografia nem pelo realizador no argumento. A ausência desta informação não impediria a compreensão da obra, mas a sua inserção enriqueceu sem dúvida o argumento e as personagens, oferecendo ao público a possibilidade de revisitar o filme, descobrindo aspetos novos de todas as vezes que o revê.

Em *Pária,* numa relação de grande cumplicidade com o realizador, concebi um conjunto de informação visual com um valor informativo e / ou simbólico que ajudará por certo o espectador da curta-metragem a compreender melhor o contexto cultural e social em que foi criado e em que vive o protagonista, e que está na base do dilema moral com que se debate. O filme é assim constituído por diferentes camadas de significado, prestando-se a uma abordagem semiótica que se pretende frutuosa.

1.2 Exposição de Narrativa através da Direção Artística

A presente dissertação gira em torno da definição do trabalho de um diretor artístico, da sua esfera de competências e responsabilidades, das suas formas de colaboração com o argumentista, o realizador e o produtor, e da reflexão sobre a relevância do seu papel para o enriquecimento da mensagem do filme. A investigação desenvolvida permitiu a identificação de perspetivações distintas – e até contraditórias – do papel de um diretor artístico, no contexto das tradições do cinema europeu e do cinema americano. A problemática que esta dissertação aborda – e que de certa forma vai estabelecer as bases para a formulação da hipótese de trabalho aqui apresentada – é a da definição da função de um diretor artístico no contexto da produção cinematográfica, nomeadamente no que respeita ao seu grau de cumplicidade com o realizador e às relações de hierarquia em que se inscreve no contexto do trabalho colaborativo a que qualquer produção cinematográfica obriga. A abordagem desta problemática passa, como evidencia a segunda parte deste trabalho, pelo exercício de um raciocínio crítico em relação às diferentes definições com que me deparei na parca bibliografia sobre o tema que fui capaz de identificar, e resulta numa proposta de definição daquilo que entendemos por direção artística. O trabalho que aqui desenvolvo pretende assim contribuir para uma clarificação de conceitos operacionais para a área do cinema.

A nível teórico, investiguei a hipótese de trabalho de o diretor artístico poder contribuir, com a introdução de informação visual simbólica no filme, para a formação de camadas de significado suplementares, sendo por isso o seu papel determinante para a construção de linhas narrativas e argumentativas que se prestam a diferentes leituras. O desempenho, no âmbito do Projeto Final, da função de direção artística da curta-metragem *Pária*, permitiu-me a confirmação, na prática, do papel determinante que um diretor artístico pode ter para a produção de um filme, tendo-me proporcionado o contexto ideal para uma investigação que pretendi ser o mais completa possível. Era meu objetivo, enquanto diretor artístico de *Pária*, proporcionar uma melhor compreensão da personalidade do protagonista, do ambiente em que foi criado e das raízes sociais e culturais que lhe moldaram uma mundividência que, apesar de marginal, não é cruel nem violenta. Exponho, neste trabalho, as estratégias que adotei para confirmar a validade da minha hipótese de trabalho inicial, a de que a direção artística pode ser uma ferramenta poderosa para a transmissão de informação narrativa.

1.3 Metodologia e Calendarização do Plano de Investigação-Ação

Tendo em conta a estrutura definida pela direção do Curso de Mestrado em Som e Imagem – Especialidade em Cinema e Audiovisuais para a dissertação de mestrado, isto é, em resposta à solicitação de um trabalho simultaneamente de natureza teórica e prática, desenvolvi um plano de investigação-ação que passou pelo estabelecimento de um calendário que teria de ser rigorosamente cumprido. Após um período inicial de investigação, de que resultou a entrega da minha Proposta de Dissertação em novembro de 2012, dediquei os meses de novembro e de dezembro à leitura da bibliografia que entretanto tinha identificado, bem como à visualização de filmes com vista à seleção daqueles que poderiam ter mais relevância para a ilustração da hipótese de trabalho que me propus confirmar. A investigação bibliográfica foi dificultada por um obstáculo de que já havia dado conta na minha Proposta de Dissertação: a escassa bibliografia disponível sobre o tema. À medida que fui consultando diversas fontes, dei-me conta de um problema acrescido, o facto de muitas vezes apontarem em direções diversas. A presente dissertação dá conta, no seu segundo capítulo, dos paradoxos com que me fui deparando e do esforço que fiz no sentido de chegar a uma definição operacional, a partir de uma análise da forma como os rótulos de Diretor Artístico e de *Production Designer* surgiram e se foram afirmando no contexto da produção cinematográfica europeia e norte-americana. Tive por vezes de recorrer a *sites*, como o do Art Directors Guild, e ainda a entrevistas dadas por diretores artísticos de renome, para conseguir clarificar o trabalho de um diretor artístico no contexto da produção cinematográfica. De grande valia para a perspetivação histórica deste assunto, mas também para a compreensão prática da distinção entre o papel de um diretor artístico e de um *production designer*, foi o volume *By Design: Interviews with Film Production Designers* (1992), de Vincent loBrutto. Numa fase mais tardia da redação da minha dissertação de mestrado, tive acesso a um outro livro que se tornou essencial para a definição da área de trabalho de um diretor artístico: refiro-me a *The Art Direction Handbook for Film*, de Michael Rizzo (2005). *Semiotics and Communication: Signs, Codes, Cultures* (1993), de Wendy Leeds-Hurwitz, foi-me extremamente útil para o entendimento da forma como é feita a abordagem semiótica de uma obra cinematográfica, ilustrada com o estudo de filmes neste sentido paradigmáticos.

No que respeita à filmografia, no início de dezembro, após a visualização de diferentes filmes, identifiquei os três que me viriam a servir de "estudo de caso" e que exponho na primeira parte desta dissertação: *A Viagem à Lua* (1902, realização de Georges Méliès), *RocknRolla – A Quadrilha* (2008, realização de Guy Ritchie), e *Amigos Improváveis*

(*Intouchables*, 2012, realização de Eric Toledano e Olivier Nakache). A visualização destes filmes foi importante tanto para o trabalho de reflexão que desenvolvi como para a planificação da *palette* que serviu de base à produção da nossa curta-metragem, já que no primeiro filme encontramos um bom exemplo do poder narrativo dos signos, ao passo que os outros dois filmes indicados representam, de forma convincente, ambientes ligados à criminalidade e aos conceitos de classe social e família, proporcionando-se, tal como eu pretendia que acontecesse com *Pária*, a uma abordagem semiótica produtiva.

A par dessa investigação que fui desenvolvendo, e que contribuiu para o desenho do quadro teórico da minha dissertação, fui vendo definido o campo de intervenção do meu papel na produção de *Pária*, tendo participado ativamente em todas as reuniões preparatórias desta curta-metragem e assim dado o meu contributo como diretor artístico para o produto final. Em janeiro, ultimei a *palette* onde se encontravam descritos todos os elementos visuais do filme e onde justificava as minhas escolhas. A concepção da *palette* obrigou à investigação de elementos simbólicos capazes de contextualizar e caracterizar o tipo de criminalidade a que se dedica Miguel, o protagonista da curta-metragem, sempre em articulação estreita com o realizador de *Pária*. Saliente-se, aliás, que todo o meu trabalho enquanto diretor artístico foi sendo desenvolvido no mais puro espírito colaborativo, tendo beneficiado de situações de autêntico *brainstorming*, sobretudo com o realizador do filme.

Cumprindo o plano traçado, finalizei, em janeiro de 2013, uma primeira versão dos primeiro e segundo capítulos do presente trabalho. Embora o trabalho de investigação-ação que serviria de suporte ao terceiro capítulo desta dissertação tivesse sido completado com a entrega da *Palette*, a redação desse capítulo só pôde ser concretizada depois de completada a produção da curta-metragem, para assim poder concluir da eficácia, na prática, dos elementos visuais que, num plano teórico, eu previra poderem ser compreendidos numa abordagem semiótica do filme.

1.4 Estrutura da Dissertação

A presente dissertação encontra-se dividida em quatro partes, tendo a primeira uma natureza introdutória – destinada a apresentar o problema de investigação e a hipótese de trabalho e a justificar a escolha dos filmes a analisar bem como a metodologia utilizada no contexto da minha investigação-ação – e a última um carácter conclusivo. Os segundo e terceiro capítulos constituem deste modo o cerne da dissertação, dando conta do trabalho que desenvolvi a nível teórico e reflexivo (segundo capítulo) e a nível prático (terceiro capítulo).

O segundo capítulo abre com a problemática com que me debati quando dei os primeiros passos no sentido da investigação da natureza do papel de um diretor artístico. Começo por investir no estudo circunstanciado do papel do diretor artístico, no contexto das grandes produções cinematográficas, tentando compreender a diferença (nem sempre clara) entre o trabalho de um diretor artístico e de um *production designer*. Reflito, em particular, sobre o campo de ação do diretor artístico, analisando os pontos em que ele contacta / se sobrepõe a outras áreas da produção cinematográfica, e saliento a importância do trabalho colaborativo para o sucesso do trabalho de direção artística.

Ainda na primeira parte da dissertação, evidencio as vantagens da abordagem semiótica das narrativas fílmicas, detendo-me na consideração dos momentos de nascimento da Semiótica, com Saussure, e expondo os diferentes meios a que o diretor artístico poderá recorrer de forma a utilizar a iconografia e o simbolismo para reforçar o argumento e oferecer inclusivamente nova informação ao espectador, que permita leituras mais profundas da *backstory* e das personagens. Esta abordagem semiótica do cinema, a nível teórico, encontra reflexos, na prática, na análise a que procedo de três filmes – *A Viagem à Lua, RocknRolla - A Quadrilha* e *Amigos Improváveis* – onde utilizo e classifico elementos relevantes para a produção de significado, particularmente no que respeita à representação dos conceitos de crime, classe social e família nos dois últimos filmes, tendo em conta que foram estes os aspetos de que me ocupei no projeto final. O estudo da criação e recuperação de elementos semióticos a que aqui procedo constitui-se como plataforma para a compreensão de muitas das escolhas que fiz, a nível da direção artística, para o Projeto Final.

A segunda parte da dissertação recupera os conceitos teóricos expostos na primeira parte, aplicando-os ao caso prático do trabalho de direção artística que desempenhei no âmbito do Projeto Final. Tratando-se de um argumento que tem como tema a criminalidade, as dificuldades de vida nos meios desfavorecidos e a importância da vida familiar na cultura latina, expus a lógica subjacente às minhas escolhas de adereços, guarda-roupa, maquilhagem e cenografia. Esta segunda parte é pois alicerçada na descrição dos desafios que me foram colocados enquanto diretor artístico no âmbito do Projeto Final e das respostas que tentei encontrar no sentido de reforçar e contextualizar a trama narrativa.

O cerne da dissertação é assim constituído por uma primeira parte, expositiva e teórica, com vista ao enquadramento e compreensão do trabalho de produção artística, e por uma segunda fase, eminentemente prática, relacionada com o papel que desempenhei no contexto do Projeto Final. A intenção que subjaz à dissertação deste modo constituída é de que a parte prática confirme as proposições avançadas na parte teórica, bem como a hipótese

de trabalho à volta da qual este trabalho gira, isto é, a importância e utilidade do trabalho de direção artística para o reforço e contextualização da trama narrativa.

O último capítulo desta dissertação, para além de confirmar a hipótese de trabalho enunciada do primeiro capítulo, propõe-se apontar para novas perspetivas de investigação, mas também – e este aspeto é talvez mais importante – de valorização do papel desempenhado por um diretor artístico no âmbito da produção de um filme.

2 Direção Artística como Ferramenta Narrativa

2.1 Perspetivação Histórica e Clarificação Conceptual

Um dos maiores problemas com que me deparei no desempenho do papel de diretor artístico de *Pária* foi a definição da minha área de trabalho. Assumi pela primeira vez estas funções no contexto da produção de uma curta-metragem, tendo passado apenas por uma breve formação na área quando escolhi a unidade curricular opcional de direção artística no meu segundo ano do curso de licenciatura. No decurso da investigação que realizei com vista à elaboração da minha dissertação de mestrado, descobri que o papel de um diretor artístico se encontra intimamente ligado a um outro cargo, o de *production designer*. Esta descoberta levou-me a um trabalho de levantamento de diferentes definições dos dois cargos, desenvolvido na perspectiva de um melhor entendimento das minhas atribuições enquanto diretor artístico da curta-metragem que constituiu o meu Projeto Final.

A informação disponível sobre a diferença entre as competências de um diretor artístico e de um *production designer* é escassa e, a maior parte das vezes, contraditória. Na verdade, como explica John Myhre numa entrevista a Seth Abromovitch,[2] o cargo de *production designer* foi "inventado" por David O. Selznick, em 1939.[3] Reza a história que, até essa data, o diretor artístico era responsável por todo o ambiente visual do filme; Selznick, o produtor da mítica longa-metragem *E tudo o Vento Levou*, considerou contudo que o seu diretor artístico, William Cameron Menzies, se tinha excedido nas suas funções, tendo assegurado de facto o *design* de todo o filme. Criou assim o cargo de *production designer* especialmente para Menzies.[4] No entanto, esse cargo não terá sido validado pela Academy of Motion Picture Arts and Science, que ainda continua a atribuir os "Oscars", os seus mais

[2] A entrevista encontra-se *online* em http://movieline.com/2009/09/02/john-myhre (*site* consultado a 7 de janeiro de 2013). John Myhre é *production designer* e foi premiado duas vezes pela Academia pelo trabalho realizado em *Chicago* (2002) e *Memórias de uma Gueixa* (2005).

[3] Segundo Michael Rizzo, o primeiro *Art Director* terá sido Wilfred Buckland*,* O rótulo ter-lhe-á sido atribuído em 1916 pela revista *Photoplay*. Buckland tornou-se, desde então, uma referência incontornável para todos os *art directors*, que não conseguem esquecer o enorme "sentido dramático" que ele imprimiu aos 79 filmes em que colaborou, fruto da sua experiência anterior no teatro (Rizzo, 2005: p. 9).

[4] As informações sobre a veracidade desta história são contraditórias, tendo-me eu deparado com *sites* de confiança duvidosa alegando que o próprio Menzies terá inventado o título de *production designer* para si.

prestigiados prémios, à categoria de "Melhor Diretor Artístico". Esse prémio é porém recebido, na realidade, pelo *production designer*.

Foram entretanto surgindo, sobretudo no contexto das grandes produções, outros cargos remetendo para novas formas de *microgerência* e estabelecendo novos patamares nas estruturas hierárquicas, como foi o caso do rótulo de *supervising art director*. Vincent LoBrutto descreve as funções desempenhadas por quem assume esta nova função:

> During the Hollywood studio era, supervising art directors ran the art departments. They created a house style in art direction that gave each studio's product a distinctive image. The supervising art director assigned each film to an art director who was responsible for designing and building the scenery and sets. (LoBrutto: 1992, p. XI)

Estas novas nomenclaturas vieram criar algum conflito, como evidencia o testemunho de Robert Boyle – diretor artístico de filmes como *Cape Fear* e *Gunsmoke,* entre 66 outros filmes – em entrevista a Vincent LoBrutto:

> How did the art directors feel about sharing credits on the film with the supervising art director?
>
> There were a lot of complaints about the supervising art director in those days. We all objected to sharing credit with somebody who didn't do any of the work. Once you got assigned, they did nothing on the film. You might take a few drawings into Cedric Gibbons or Hans Dreier and say this is what I plan to do. Generally, you were left alone. Their function was being in charge. There's no longer such a thing as a supervising art director. We got rid of them. Everybody recognized that it was very unfair. (*idem,* p. 7)

Para além da escassez de informação sobre a definição do campo de ação de um diretor artístico, deparei-me com uma reescrita imprecisa da história do cinema. A título de exemplo, bastará dizer que sites como o do IMDB, bem como outros motores de pesquisa da área do cinema, substituíram o crédito de cargo de direção artística pelo de *production designer*. Em resultado desta operação, somos confrontados com situações aberrantes, como é o caso de George Méliès, que é descrito como *production designer* apesar de ter falecido um ano antes da criação desse rótulo.

Apesar de todas estas contradições, creio ser possível deduzir, com base na informação recolhida e na observação do uso das nomenclaturas, que o cargo de diretor artístico, embora próximo do de *production designer,* dele se distingue no que respeita a responsabilidades e funções. Ron Magid salienta o facto de o *production designer* se ver forçado a lidar com questões de ordem económica, tomando as suas decisões com base no orçamento disponível (Magid: 1992), opinião subscrita por Vincent LoBrutto:

> Production designers use sketches, illustrations, models, and complex production storyboards to plan every shot from microscopic to macroscopic detail. They have tremendous financial

> accountability and are expected to produce a complete environment for a film within a restricted budget. (LoBrutto: 1992, p. XI)

Uma outra perspetiva que tem vindo a ser avançada relativamente à distinção entre os cargos de diretor artístico e de *production designer* prende-se com a maior relação de proximidade entre este último e o realizador. Como explica LoBrutto, "[t]he production designer researches the world in which the film takes place to capture a sense of authenticity and render the director's vision to celluloid reality" (*ibidem*). Neste sentido, creio ser legítimo concluir que o *production designer* é uma espécie de gerente visionário, que usa as habilitações técnicas do diretor artístico para chegar ao resultado decidido em estreita colaboração com o realizador. O cargo de direção artística foi pois aos poucos sendo reduzido a um trabalho técnico. A hierarquia estabelecida é explícita, com o diretor artístico a trabalhar muitas vezes de forma colaborativa com outros diretores artísticos, sendo supervisionados por um *supervising art director* que, por sua vez, presta contas ao *production designer*.

Em *The Art Direction Handbook for Film*, Michael Rizzo retrata as funções de *art director* e de *production designer*, insistindo na ideia de que, na hierarquia que pressupõe toda a produção cinematográfica, o *art director* e o *production designer* se encontram no topo, partilhando um mesmo patamar de prestígio e responsabilidades. Essa ideia é tornada bem explícita na representação esquemática que Rizzo oferece ao leitor logo nas primeiras páginas do seu livro, e que reproduzo de seguida:

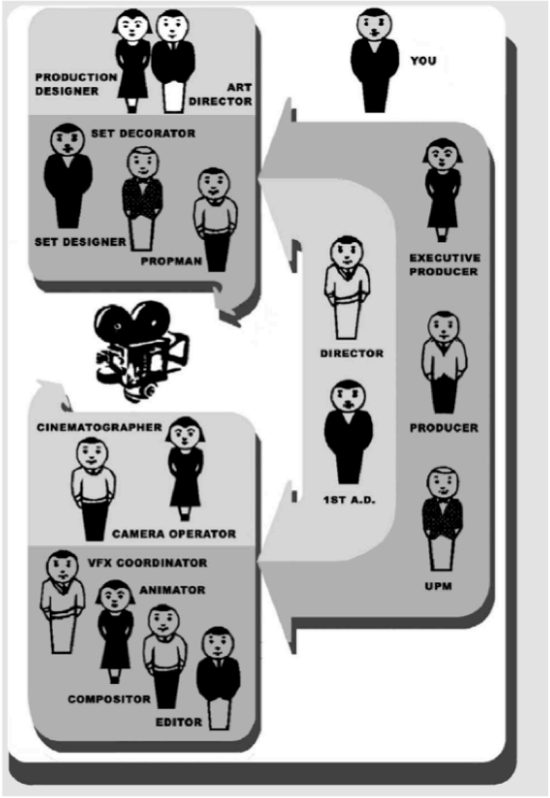


Fig. 1. Apresentação simplificada da hierarquia de produção de um filme (Rizzo, 2005: p. 4)

Rizzo insiste, nas páginas introdutórias do seu livro, na relação de complementaridade que existe entre o trabalho de um *production designer* e de um *art director*: o autor deixa contudo bem claro que a responsabilidade da "visão" do filme é da única responsabilidade do *production designer*. O *art director*, embora investindo a sua criatividade no cumprimento das suas funções, mais não faz do que dar corpo à visão do *production designer*:

> (...) the production designer delivers the visual concept of a film through the design and the construction of the physical scenery. In this sense the designer *is* the seminal, creative force of the art department. (...) the art director *drives* the process of design from sketch to actual physical scenery. The art director, or design manager, heads and runs the art department, interfaces with all other departments, supports the art department arm of the shooting crew, oversees scenery fabrication, and controls all aspects of the department expense and scenery budgets. (Rizzo: 2005: pp. 4-5)

Parece-me de facto importante assinalar que, apesar de Michael Rizzo apresentar, no esquema acima reproduzido, os cargos de *production designer* e de *art director* como partilhando o mesmo patamar na hierarquia de uma produção cinematográfica, a verdade é que, em termos de criatividade, existe uma subalternização por parte do *art director,* que se limita executar a "força criativa seminal" do *production designer* (*idem*, p. 6). Como Rizzo

conclui, "[a]rt directors make the [production designer's] vision real.[5] We are the art cops, the wathdogs who preserve the vision and ensure its delivery" (*idem*, p. 12). Esta relação de subalternidade é no entanto vista por Rizzo de uma forma extremamente positiva. No seu livro, o autor mostra que o trabalho de um *art director* é absolutamente essencial para a produção cinematográfica, já que ele é o *fazedor*, aquele que corporiza a visão do *production designer*, tornando-a uma realidade.

Na perspetiva das reflexões acima feitas com base na informação disponível, creio que, tendo em conta o papel que desempenhei na produção de *Pária*, ele se aproxima mais do papel que deve cumprir um *production designer* do que daquele que é normalmente desempenhado por um diretor artístico. Na verdade, desenvolvi todas as minhas funções em estreita colaboração com o realizador da curta-metragem, tendo assumido a responsabilidade da concepção da imagem visual do filme. Creio, contudo, que se torna necessário fazer aqui uma ressalva: as funções acima descritas reportam-se às grandes produções, tanto às americanas como às europeias, que compartimentam funções e estabelecem distinções entre os cargos de diretor artístico, *supervisor art director* e *production designer*. No ambiente académico, é raro fazer-se uma longa-metragem, e esta "nova" definição de diretor artístico (isto é, as funções de coordenação que ele assume) não se aplica ao contexto de criação de curta-metragens, onde o papel desempenhado pelo diretor artístico se confunde com o do *production designer*.

Importa pois distinguir as funções cumpridas por um diretor artístico no âmbito de uma longa-metragem – onde o trabalho que desenvolve carece da aprovação de um supervisor e depois do *production designer* – das funções exercidas no contexto de uma curta-metragem – onde é evidente a relação de trabalho direto que o diretor artístico desenvolve com o realizador, bem como as responsabilidades que assume a nível da criação do *"look"* do filme, de toda a linguagem cromática e de todos os elementos que constituem a cenografia, assim como da caracterização física das personagens. Creio que esta descrição das funções de um diretor de arte é operacional para a descrição do papel que assumi, no âmbito da produção fílmica que constituiu o meu Projeto Final, bem como para a maior parte das situações em que, em contexto académico, são desenvolvidos projetos de produção cinematográfica.

[5] Como salienta Roberta Nusim, a visão do *production designer* é produto de trabalho colaborativo com outros elementos da hierarquia cinematográfica: "Production designers collaborate closely with the diretor and cinematographer to visualize the screenplay. Together they can determine how visual components can best be combined to tell the screen story" (Nusim, 2003: p. 2). Nusim corrobora pois a hipótese de trabalho que me propus desenvolver nesta dissertação, a de que os elementos visuais contribuem, de forma significativa, para a narrativa fílmica.

2.2 A Abordagem Semiótica da Narrativa Fílmica

Segundo Robert Stam, a abordagem semiótica de filmes constitui um dos desenvolvimentos mais significativos na área da crítica cinematográfica, que finalmente se libertou do debate impressionista sobre as noções de autoria e de realismo que caracterizou o cinema até aos anos 60 do século XX (Stam *et al*: 2002, p. X). A Semiótica é hoje um ramo reconhecido da Teoria do Cinema,[6] com forte implementação na Europa, mas sobretudo no mundo anglo-saxónico.[7] Como lembra Bill Scalia, já em 1965 Pier Pasolini terá afirmado acreditar ser impossível discutir o cinema enquanto linguagem expressiva sem se ter pelo menos em conta a terminologia definida no âmbito da Semiótica (Scalia: 2012).[8]

A história da Semiótica remonta à Grécia Antiga, mais precisamente ao debate dos filósofos pré-socráticos sobre a "motivação" dos símbolos, isto é, sobre as possíveis relações entre os objetos e as palavras que os designam, mas os nomes que estão na base da Semiótica contemporânea são os de Charles Peirce (1839-1914) e Ferdinand de Saussure (1857-1913), que fundaram, ao mesmo tempo e sem saberem um do outro, respetivamente a ciência da Semiologia e a ciência da Semiótica. No seu *Curso de Linguística Geral*, publicado em 1915, Saussure avançou aquela que é considerada a sua definição clássica de Semiologia como a ciência que mostra o que constitui os signos e as leis por que são regidos. E Peirce foi desenvolvendo a sua definição de Semiótica num conjunto disperso de artigos escritos entre 1931 e 1935, onde se dedicou essencialmente à consideração do significado dos símbolos. (Stam *et al*: 2002:2-4). Apesar de se reconhecer a influência que ambos os nomes tiveram

---

[6] Em *Handbook of Semiotics,* Windried North oferece uma visão do desenvolvimento da semiótica aplicada ao cinema, focando em particular a abordagem franco-italiana que se desenvolveu nos anos 60 e 70 (Windried: 1995, p. 463).

[7] Sobre o assunto, fala Charles O' Brien de uma "coincidence of the spread of university-level film study in the anglophone world with semiotics' emergence as the central framework for film theory. Academic film study, by and large, adopted semiotics' concern with film as a nexus of signs and codes, as well as its tendency to see any single film as the consequence of signification rules and processes" (O'Brien: 2007).

[8] Apesar de a abordagem semiótica do cinema se encontrar bem implementada na crítica fílmica – sobretudo na crítica universitária anglo-saxónica – importará registar que, de acordo com Charles O'Brien, se tem vindo a notar uma certa atenção a questões de ordem estética. O'Brien cita o caso do livro de Geoffrey Nowell-Smith, *Reinventing Film Studies* (2000): "[Geoffrey] argues for a revival of film aesthetic study on the grounds that the competing paradigm of semiotics, with its stress on meaning, can account only partially for film's effects on viewers. Nowell-Smith's concluding claim that 'it is [...] time to consider a return to theories of the aesthetic so thoughtlessly cast aside a quarter of a century ago' follows an assertion that reads like a thesis statement from Against Interpretation: 'Too many of the things that films do evade attempts to subsume them under the heading of meaning.'" (O'Brien: 2007, p. 14)

para o desenvolvimento da Semiótica, Saussure é unanimemente apontado como a figura de referência para esta ciência, que entretanto adotou o rótulo definido por Peirce.[9]

No seu livro *Semiotics and Communication: Signs, Codes, Cultures*, Wendy Leeds-Hurwitz explica que uma definição amplamente aceite de Semiótica é a que descreve esta ciência como o "estudo dos signos" ou como o "estudo dos signos e dos sistemas de signos" (Leeds-Hurwitz: 1993, p. 6). Tomaselli & Shepperson avançam com uma definição complementar, prevendo a sua aplicação a diferentes áreas:

> Semiotics is presented as the study of how thought, knowledge, and behavior relate to meaning. This relationship is used to examine the ways in which meaning is subject to mediation via the technological practices of film, TV and video, photography, and computers. (Tomaselly & Shepperson, 1997)

A abordagem semiótica de filmes não considera nunca os signos descontextualizados, mas na sua relação com outros signos, contribuindo assim para a formação de unidades de sentido. Wendy Leeds-Hurwitz ilustra esta ideia com um exemplo que demonstra bem a forma como, isolados, os signos perdem o seu significado:

> The method of semiotics is, first, to separate an act, called "the signifier", from its meaning, called "the signified". When a man offers a woman a red rose, for instance, the signifier is the act of giving the rose, but the signified is romance. The rose itself has little importance. (Leeds-Hurwitz: 1993, p. 9)

Esta autora chama ainda a atenção para o facto de as unidades de sentido que decorrem da interação de diferentes signos, para serem entendidas, requererem uma familiaridade com os códigos culturais de que se apropriam (*idem*, p. 155).[10] A este propósito, Warren Buckland avança a ideia de que a Semiótica é uma teoria da cultura humana, que se reporta à totalidade da experiência do ser humano, às suas crenças e conhecimentos. Como o autor conclui, "[i]t is a theory in which humans are posited to have an indirect – mediated – relation to their

[9] Robert Stam é assertivo neste sentido, declarando: "It is Saussure [...] who constitutes the founding figure for European structuralism and semiotics, and thus for much of film semiotics" (Stam: 2012).

[10] Wendy Leeds-Hurwitz esclarece a forma como se desenvolve o processo de descodificação de sentidos: "How Does One Arrive at the Meaning of a Sign? Gronbeck stated that a particular form 'depends for its meaningfulness upon 1) a stock of knowledge, possessed in common by both the communicator and the viewer, and upon 2) a set of signs or markers which invoke that stock of knowledge' (1983, p. 241). Intertextuality relies upon the sharing of a common stock of knowledge for the conveyance of meaning. In other words, if a particular symbol evokes past symbols for me but not for you, you will of necessity miss much of what is conveyed to me. For this reason, intertextuality is not a universal phenomenon but requires a cultural context to be effective" (Leeds-Hurwitz: 1993: 43).

environment." (Buckland: 2000, p. 6). Igual opinião exprime Nicola Dusi quando põe a ênfase na teia de relações implicadas na produção cultural:

> In other words, as one can easily observe in the production of culture, all texts are supported by something else; they are produced, distributed, and absorbed, circulating in a culture always alongside other products, other texts that receive them, associate with them, use them, cite them, and contaminate them. (Dusi: 2010)

Quando aplicada ao cinema, a Semiótica é usada para a análise de uma gramática de uma linguagem constituída a partir de signos. Como recorda Bill Scalia, Christian Metz desempenhou nesse sentido um papel fulcral ao descrever, no seu livro *Film Language*, os signos fílmicos como estruturas linguísticas:

> According to his model, semiosis occurs in the space between the sign and the signifier of the on-screen image in a single shot. He equates the film shot not with the word, but with the statement as the cinema's smallest single unit of meaning. (Scalia: 2012)

A Semiótica tem-se dedicado à descrição da forma como os indivíduos produzem significado através da sua interação com outros indivíduos, com os objetos que os rodeiam e com os ambientes em que se inscrevem.[11] Desenvolveu, neste sentido, um vocabulário que podemos aplicar num sentido contrário ao da produção de significado, isto é, à desconstrução de sentidos. Como refere Leeds-Hurwitz, a Semiótica poderá ser uma ferramenta útil para a interpretação do mundo em que vivemos, revelando-se um poderoso instrumento para o entendimento de informação não verbal:[12]

> Semiotics can potentially aid the effort to understand what occurs during social interaction. This is demonstrated specifically using several codes of behavior that are appropriately termed *nonverbal*, though only occasionally have they been studied under that label. Traditionally most studies of nonverbal behavior within communication have stopped at the edges of the physical body, as if such

[11] Kaja Silverman recorda a descrição a que procedeu Umberto Eco do campo semiótico contemporâneo: "Umberto Eco points out in *A Theory of Semiotics* that the present semiotic field consists of zoology, olfactory signs, tactile communication, paralinguistics, medicine, kinesics and proxemics, musical codes, formalized languages, written languages, natural languages, visual communication, systems of objects, plot structures, text theory, cultural codes, aesthetic texts, mass communication, and rhetoric – and one would of course want to add anthropology and psychoanalysis to this list" (Silverman: 1984, p. 5).

[12] A este propósito, acrescenta Wendy Leeds-Hurwitz: "Everything we do sends messages about us in a variety of codes, semioticians contend. We are also on the receiving end of innumerable messages encoded in music, gestures, foods, rituals, books, movies or advertisements. Yet we seldom realize that we have received or sent such messages, and would have trouble explaining the rules under which they operate. . . ." (Leeds-Hurwitz: 1993, p. 9).

> additions as clothing have no bearing on the interaction. [2] But we do not interact as physical beings; we interact as social beings. One has only to consider the effect of removing participants' clothes in a casual interaction to be reminded of their significant role. (Leeds-Hurwitz: 1993: XVI)

Daniel Chandler sublinha, a este propósito, que o nosso "sentido de identidade" é estabelecido através dos signos e da forma como nos relacionamos com códigos que não foram criados por nós. Somos, nessa medida, súbditos dos sistemas de signos por que nos regemos e não, como poderíamos pensar, "utilizadores" de um sistema por nós controlado. Como Chandler conclui, "while we are not *determined* by semiotic processes we are *shaped* by them far more than we realize" (Chandler: 2002, p. 218; itálico do autor).

A Semiótica convida-nos pois, como sugere Nicola Dusi, a pensar nos textos como objetos constituídos por diferentes camadas de significado, dependentes entre si (Dusi: 2010). Importará contudo notarmos que essas camadas de significado, exatamente porque são mutuamente dependentes, geram sentidos polissémicos, ambíguos e abertos à manipulação. É nessa linha, aliás, que alguns autores têm defendido a ideia de devermos falar não de produção de significado, mas de *significados* (Leeds-Hurwitz: 1993, pp. 174; 132).

A produção de significados dá-se de forma ainda mais óbvia quando se regista o recurso a símbolos, que podem ser mais facilmente entendidos, já que, como explica Leeds-Hurwitz, recordando as palavras de John Berger, a exibição de símbolos pode remeter para uma afiliação num grupo em particular, nacional, corporativo, ou religioso, ou de outra natureza, em princípio facilmente reconhecido pela sociedade (*idem*: p. 34).[13]

Referindo-se à Semiótica aplicada ao cinema, Warren Buckland sublinha que o espectador experiencia o filme com base no reconhecimento, muitas vezes inconsciente, de um sistema de códigos que informam a película, e que constituem aliás a sua base estrutural, conferindo-lhe inteligibilidade (Buckland: 2000, p. 10). Na produção cinematográfica, temos pois de estar atentos a todas as formas de produção de significado – ou de significados –, fazendo um uso criterioso dos símbolos e das convenções, tendo sempre contudo em conta a importância dos pequenos detalhes[14]. Trata-se, no fundo, de cuidarmos da organização da informação não verbal para assim proporcionarmos ao espectador uma abordagem iconográfica do filme, como pretende Russell Covey: "Taking an iconographic approach to

[13] Importará ainda considerarmos o caso da *convenção*. Como explica Leeds-Hurwitz, a convenção remete para uma tradição ou hábito associados a um signo em particular, como por exemplo os ícones que, tradicionalmente, indicam a localização das casas de banho públicas (*idem*: p. 26).

[14] Wendy Leeds-Hurwitz lembra que a produção de significado se dá através dos pequenos detalhes do nosso comportamento quotidiano, de natureza verbal e não verbal (*idem*, p. VXI).

the study of [...] film means paying special attention to the physical aspects of actors and characters and to imagery depicting the milieu in which a narrative is situated" (Covey: 2009). Foi essa especial atenção que informou o meu trabalho enquanto diretor artístico de *Pária*, tendo nesse sentido sido influenciado pela minha experiência de espectador – e pela minha abordagem semiótica – de *RocknRolla – A Quadrilha e de Amigos Improváveis*.

2.3 Estudos de Caso

Para melhor compreensão da informação decorrente da minha pesquisa sobre Semiótica e as vantagens da sua utilização como ferramenta de análise fílmica, optei por investir numa abordagem semiótica de *Viagem à* Lua (1902), de Georges Méliès, e ainda de *RocknRolla – A Quadrilha* (2008), de Guy Ritchie e de *Amigos Improváveis* (2011), de Olivier Nakache e Eric Toledano. A escolha destes filmes encontra justificação no facto de a obra de Méliès ser incontornável, a este nível, quando consideramos a história do cinema, e de os outros dois filmes me terem sido indicados como referência pelo realizador Bernardo Malafaya para a construção da curta-metragem *Pária*.

Em relação ao primeiro filme, tento mostrar, nas páginas que se seguem, a forma como Méliès concedeu espessura à sua narrativa através da utilização de cores, *props* e símbolos; no que respeita a *RocknRolla – A Quadrilha,* e a *Amigos Improváveis*, é minha intenção chamar a atenção para a forma como os respetivos realizadores retrataram, através de elementos visuais, ambientes de criminalidade – muitas vezes assentes em clichés – que funcionaram como subtextos para a ambiência de marginalidade que pretendi criar para a curta-metragem *Pária,* mostrando assim como a direção artística pode ser uma ferramenta enriquecedora da narrativa.

2.3.1. *Viagem à Lua*



Ficha Técnica:[15]

Titulo Original: *Le Voyage dans la Lune*

Ano: 1902

Duração: aprox. 14 min (16fps)

Nacionalidade: Francesa

Realização: Georges Méliès

Produção: Georges Méliès

Production Designer: Georges Méliès

[15] Informação retirada de www.imdb.com.

Marie-Georges-Jean Méliès nasceu no ano de 1861, em Paris. Durante toda a sua vida esteve ligado à arte, tendo transitado de uma formação clássica para o estudo das técnicas do ilusionismo. No dia 28 de dezembro de 1895, Méliès teve a oportunidade de ver a invenção dos irmãos Lumière. Tendo de imediato percebido o seu potencial, chegou mesmo a tentar comprar o cinematógrafo. Não sendo bem-sucedido nesse seu propósito, optou por pedir a Robert Paul para examinar a sua câmara a fim de a replicar, empreendimento que conseguiu realizar.

No outono de 1896, Méliès cometeu o melhor "erro" da sua vida quando a sua câmara encravou no momento em que ele estava a filmar o trânsito que passava à frente da Ópera de Paris. Não ligando ao problema técnico, Méliès continuou a filmar. Mais tarde, ao projetar o filme, notou o aparecimento de "fantasmas"; este acaso permitiu-lhe a descoberta de uma das técnicas que veio a usar em quase todos os seus filmes: a sobreposição (Heffernan: 2006, 184).

George Méliès foi o verdadeiro precursor do cinema moderno, tendo inovado verdadeiramente em todas as frentes. O seu nome ficou para sempre gravado na história do cinema, como salienta Lewis Jacobs:

> The significance of Melies in the life of the motion picture industry can hardly be exaggerated. His discovery of the camera's unique resources and his "artificially arranged scenes" freed the movie art from the slavery of dull imitation. He was the dean of motion picture directors, the pioneer in film organization, the first movie artist. He brought new subject matter and many theatrical devices to films, endowing everything he touched with individuality and flavor. Never low or cheap in appeal, his films never exploited the off-color gag or the vulgarities of the "embarrassing situation," favorite resorts of his competitors. He was the first artisan in the industry to merit serious attention; his efforts earned for the motion picture respect and admiration, and were to exert for years an elevating influence on American productions. It was through this ingenious Frenchman's achievements that American movies in 1903 could begin to take on the qualities of an art. (Jacobs: 1939, p. 32)

Como evidencia Li Tuo, Méliès foi o primeiro indivíduo que realmente mereceu o título de realizador de cinema:

> The first person who could be called a director was George Melies. In many of his stage dramas (most of them fairy tales), by combining techniques of the stage with the special effects of photography, Melies created a number of cinematic techniques that heavily influenced the development of film art. It is because of its adaptation of representative forms from the ancient and already mature art of theatre that film was able to grow out of infancy. Yet because of this, for a long time film could not get rid of the traces of theatre in its process of becoming an independent art. (Li Tuo: 1990, p. 12)

A esta ideia parece-me ser lícito acrescentar que Méliès foi também a primeira pessoa a merecer o título de diretor artístico; na verdade, se pensarmos no contexto das produções

modernas de grande escala, Méliès poderá mesmo ser visto como tendo sido o primeiro *production designer*. Creio aliás que terá sido esse reconhecimento que levou os dinamizadores da página do IMDB a atribuir postumamente, na ficha da cópia de *Viagem à Lua* que foi restaurada, essa responsabilidade ao realizador francês. Numa carta sobre *Viagem à Lua* que endereçou em 1930 a Jean LeRoy, que pedira ao realizador francês detalhes sobre a produção do filme, Méliès dá uma explicação que justifica bem a multiplicidade de responsabilidades que lhe são atribuídas no filme, e que justificam tanto o título de produtor como o de *production designer*:

> I made myself the model sculptured terra cotta and the plaster moldings. (...) The entire cost was about 10,000 francs, a sum relatively high for the time, caused especially by the mechanical sceneries and principally by the cost of the cardboard and canvas costumes made for the Selenites (...) all those articles being made especially and consequently expensive (...). (*apud* Jacobs: 1939, p. 29)

Compreendendo que o cinema pode beneficiar do seu cruzamento com outros meios artísticos, Méliès interessou-se particularmente pela literatura epelo ilusionismo (profissão que exerceu), que lhe forneceu uma base narrativa para os seus filmes. Foi a relação entre cinema e literatura – e sobretudo a forma como Méliès se empenhou em contar uma história – que fez com que o seu nome ficasse inscrito na história do cinema e que me levou a escolhê-lo para este estudo de caso.[16]

Não existindo ainda tecnologia que permitisse associar som à película, e não querendo recorrer a "cut-offs", Méliès socorreu-se dos meios que eram normalmente utilizados nas produções teatrais para transmitir informação relevante. Apostou por isso na utilização profusa de *props*, cenários, adereços e roupa. A cor foi também um elemento importante para a construção de significado em alguns dos seus filmes, como é o caso daquele de que agora me ocupo.

Como veremos abaixo, *A Viagem à Lua* presta-se particularmente a uma abordagem semiótica, já que os ícones, símbolos e convenções a que recorre Méliès remetem para um mundo com o qual o espectador se encontra familiarizado, não tendo por isso dificuldade em o compreender. Nas linhas que se seguem, exponho a forma como, na minha perspectiva,

[16] Jacobs comenta, a este propósito: "He enriched movies by introducing many theatrical elements: costuming, settings, professional actors. To these formal elements he added a new source of subject matter, literature, which widened the range of film subjects." (Jacobs: 1939, p. 22).

Georges Méliès explorou códigos culturais da civilização e do imaginário ocidentais, conseguindo montar uma narrativa sem recorrer ao uso da palavra oral ou escrita.

O filme *A Viagem à Lua* foi rodado em 1902 e produzido em duas versões que deram literalmente a volta ao mundo: uma a preto e branco e outra a cores (tendo sido cada *frame* desta última versão pintado à mão).[17] Durante muito tempo, a versão a cores foi dada como perdida, tendo sido contudo encontrada pela Filmoteca da Catalunha num estado crítico e submetida a um processo de restauro que durou vários anos.[18] O argumento do filme é uma adaptação livre de duas obras de Júlio Verne – *Da Terra à Lua* (1865), e *À Volta da Lua*, (1870) – e de uma obra de H. G. Wells, *Os Primeiros Homens na Lua* (1901), que considerarei aqui brevemente para compreendermos quais os códigos culturais de que Méliès se apropriou para construir o seu filme.

A trama narrativa de *Da Terra à Lua*, de Júlio Verne, é informada pelo sentido da aventura, mas também de antecipação de um futuro necessariamente diferente, em virtude dos avanços científico-tecnológicos que se faziam sentir na segunda metade do século XIX, altura em que o autor francês vive e escreve. Verne não foi nunca optimista[19] – algumas das suas histórias, que parecem apontar para uma visão mais pessimista da vida, apostam num desenlace feliz apenas por pressão do seu editor, Pierre-Jules Hetzel. A visão que Verne nos oferece é, neste sentido, essencialmente satírica da ideia de progresso tecnológico (Carroll: 2001, p. 185). A trama narrativa situa-se após a Guerra Civil americana, mais precisamente num clube de Baltimore – o Gun Club –, cujo presidente alimenta o sonho de poder viajar até à lua, dentro de uma bala, fazendo-se projetar por um canhão. Tendo conseguido os fundos necessários, recolhidos um pouco por todo o mundo, o presidente do clube prepara-se, juntamente com os seus membros, para concretizar a experiência em território americano. Recebe contudo um telegrama de um francês, Michel Ardan, que se propõe lançar-se também

[17] Referindo-se ao processo de pintura dos *frames*, Stan Brakhage, numa abordagem um tanto emocional da obra de Méliès, explica: "George desperately tried color toward the last—dyeing the celluloid—having images of objects (often The Machine) tinted tones that might vibrate them into another dimension of thought" (Brakhage, 2004, p. 17).

[18] O processo de restauro foi concluído em 2010, tendo o filme sido disponibilizado de novo ao público apenas 109 anos após a sua primeira produção. Foi um processo extremamente delicado, que passou pela separação e numeração das 13.375 imagens que compõem o filme, que foram restauradas individualmente e posteriormente reagrupadas. As imagens perdidas ou demasiado degradadas foram substituídas por outras tiradas da versão a preto e branco e pintadas. Esta informação é dada ao espectador no início do filme restaurado (cf. http://www.youtube.com/watch?v=fcUJgPCwfJM - link acedido pela última vez a 7 de janeiro de 2013).

[19] A questão do pessimismo da mensagem de Júlio Verne é um assunto amplamente debatido. Miguel Verne, filho de Júlio Verne, chamou a atenção para o facto de o pessimismo se ter agravado nos últimos anos (*apud* Unwin: 2005, p.47), facto que é também sublinhado pelo *Historical Dictionary of the French Second Empire*, organizado por William E. Echard, onde se lê que a crítica, de uma forma geral, tem sublinhado o carácter satírico da obra de Júlio Verne (Echard: 1985, p. 685).

para a lua também num projétil. Depois de várias peripécias, o presidente e o seu arqui-inimigo, Nicholl, juntam-se a Ardan para embarcarem na cápsula construída por este último, e que é lançada com sucesso em direção à lua. O romance termina com a descoberta, dias depois, de que o projétil se encontra na órbita lunar. No segundo livro de Júlio Verne que importa ter em consideração, *À Volta da Lua,* o escritor francês satisfaz a curiosidade do leitor, que tinha ficado sem saber o destino dos três homens que se haviam projetado para a lua. A viagem é pontuada por uma série de acidentes infelizes, em grande parte causados pelo desconhecimento científico dos exploradores, e que não me compete aqui descrever. Saliente-se, contudo, que a lua que é visitada pelos cientistas de Verne não é habitada. A viagem de regresso à terra é igualmente atribulada: o projétil cai na Terra a grande velocidade, mas quatro dias depois um navio militar encontra-o no mar, com os homens de boa saúde, a quem é prestada homenagem.

Embora o relato da viagem à lua, descrito nos livros acima referidos de Júlio Verne, sirva inegavelmente de pano de fundo ao filme de Méliès, a descrição da lua e dos seus habitantes que encontramos no filme do realizador francês encontra-se claramente marcada por *O Primeiro Homem na Lua*, de H. G. Wells, onde nos deparamos com homens-insectos que serviram claramente de inspiração ao realizador francês. A caracterização dos selenitas que o protagonista de *O Primeiro Homem na Lua* oferece no 24.º capítulo do livro é nesse sentido esclarecedora:

> I have already made it clear, I think, that the Selenites I saw resembled man in maintaining the erect attitude, and in having four limbs, and I have compared the general appearance of their heads and the jointing of their limbs to that of insects. I have mentioned, too, the peculiar consequence of the smaller gravitation of the moon on their fragile slightness. Cavor confirms me upon all these points. He calls them "animals," though of course they fall under no division of the classification of earthly creatures, and he points out "the insect type of anatomy had, fortunately for men, never exceeded a relatively very small size on earth.[20]

A influência de Wells no filme de Méliès é pois óbvia: para além da semelhança de representação, temos as palavras do próprio Méliès, que chama aos habitantes da lua "Selenites".[21]

[20] O livro foi consultado na versão online que é disponibilizada no âmbito do Projeto Gutenberg (http://www.gutenberg.org/cache/epub/1013/pg1013.html; consultado pela última vez a 7 de janeiro de 2012).

[21] A designação é de raiz etimológica grega, significando "proveniente da lua".

Embora ambos os autores tenham servido de inspiração a Méliès para a sua descrição da primeira viagem à lua, a sua influência fez-se sentir de forma diferente: se os selenitas de Méliès se assemelham sem dúvida aos homens-insectos de Wells, o tom satírico que caracteriza o filme do realizador francês aproxima-se mais da mensagem que Verne pretendeu transmitir ao seu leitor. Como afirma Harris Wilson, Verne, ao contrário de Wells, não tentou conferir grande verosimilhança científica[22] às suas descrições:

> *Around the Moon* are delightful and indeed unique books. They exhibit an extraordinary gift of narrative; a free and fantastic grace of style, and a rich, broad humour which no imitator has ever approached. They are entirely delicious. But they live by their humour and verve and not at all by their illusion of reality or their dexterous handling of the immutable laws of mechanics. They never convince – nothing in them convinces, from the casting of the gun hundreds of feet long, to the returning projectile's final splash which breaks the bowsprit of the *Susquehanna.* They do not convince; they divert. When we look back upon the books, it is episodes such as Barbicana's acceptance of the wager, or the wrecking of the Baltimore theatre where a foolish manager had put on *Much Ado about Nothing*, that we recollect, not the scientific descriptions of the moon. (Wilson: 1960, p. 263)

Também a viagem à lua de Méliès é descrita num tom satírico, com situações que chegam mesmo a roçar a comédia. Nota-se claramente o distanciamento do realizador em relação ao empreendimento lunar; o que ressalta do filme é, na verdade, um olhar crítico, em primeiro lugar, em relação ao investimento no desenvolvimento científico e tecnológico, que poucos frutos traz para a humanidade e, em segundo lugar, à esperança vã que o ser humano tem de encontrar formas de vida e de organização social radicalmente diferentes da nossa. Essa mensagem é exclusivamente transmitida por meio da oferta de uma informação visual extremamente rica: através dos trajes dos cientistas que são também ilusionistas; através dos elementos que são comuns ao mundo terrestre e ao mundo lunar; e através do paralelismo óbvio que é estabelecido entre o empreendimento da exploração lunar e a exploração colonial da África. Não podemos contudo deixar de sublinhar que Méliès vai para além da mera sátira, oferecendo, no seu filme, uma visão poética do mundo, do ser humano e das suas ilusões que chega mesmo a ser comovedora. A análise circunstanciada dos *frames* abaixo apresentados ajudará por certo à compreensão da riqueza da linguagem visual do filme de Méliès.

---

[22] Danièle Chatelain e George Slusser são da mesma opinião quando afirmam, referindo-se às obras de Júlio Verne: "as the title page of *De la terre à la lune* tells us, [Verne] actually calculates the velocity, hence time of trajectory, for his moon rocket: "Trajet direct en 97 heures 20 minutes." The frontispiece opposite this page, in the Hetzel edition, pictures a long aerodynamic rocket, heading through starry space toward the encratered surface of the moon. We have here no winking men-in-themoon, such as Méliès would later depict, but "realistic" moon topography. But the rocket itself, as drawn, seems just another fanciful flying machine (Chatelain & Slusser: 2000, p. 26).



A Viagem à Lua[23] começa com uma cena no interior daquilo que se depreende ser uma instituição. O *frame* que aqui apresentamos, e com que somos confrontados logo no início do filme, oferece um conjunto importante de informação que contextualiza a narrativa fílmica. A nossa atenção é primeiramente atraída pelos trajes solenes dos indivíduos do sexo masculino que se encontram de pé, na primeira fila: trata-se de uma espécie de toga ornamentada por uma gola volumosa e completada por um chapéu pontiagudo. O cenário ajuda a contextualizar o traje: um globo estelar (acima do grupo de homens, à direita) e um telescópio a apontar para a lua (no topo do *frame*) permitem-nos compreender que se trata de uma reunião de astrónomos, provavelmente nas instalações de uma Academia das Ciências. Os trajes que os astrónomos envergam apontam para uma representação interessante da profissão, muito próxima da que encontrávamos no Renascimento, quando os cientistas usavam uma toga que denunciava a ténue fronteira que separava o mundo da magia do mundo da ciência.[24] Este aspecto é particularmente significativo no contexto do filme de Méliès, já que esta viagem à

[23] Todos os *frames* reproduzidos nesta página foram retirados do filme *A Viagem à Lua*, de Georges Méliès, na sua versão em cores. Disponível em http://www.youtube.com/watch?v=fcUJgPCwfJM (última visita a 7 de janeiro de 2012.

[24] Physician, alchemist, professor all then wore the same long robe, which might mark either the scholar or the magician. (…) scientists themselves were puzzled to know certainly where natural philosophy stopped and mystic science began. (…) The difficulty was not that there was no difference between natural philosophy and mystic science; but rather that men saw that each rational science had its magical, occult or supernatural counterpart. (…) This tendency to keep esoteric knowledge secret, because only the initiated can be trusted with it, is the chief reason why the magical sciences are so obscure." (Hall: 1994, pp. 166-171)

lua, embora dando corpo a um sonho antigo dos homens de ciência, não tem a preocupação de nos confrontar com uma explicação científica que a torne verosímil. Na verdade, é mais o mundo da magia e da fantasia que é explorado.



O *frame* acima apresentado retrata um momento em que o símbolo reconhecidamente ligado à profissão dos astrónomos – o telescópio, o instrumento que lhes permite a investigação que desenvolvem – é ostentado pelo grupo de cientistas. Recordo o que atrás expus sobre a importância dos símbolos para o desenvolvimento da narrativa fílmica, retomando as palavras de John Berger, para quem os símbolos podem remeter para uma afiliação num grupo particular (neste caso, um grupo profissional),[25] facilitando assim o processo de desconstrução de significado por parte do espectador.

[25] Cf., neste trabalho, o subcapítulo "A Análise Semiótica da Narrativa Fílmica".



O facto de, no *frame* acima apresentado, os telescópios exibidos pelos astrónomos se transformarem, como por magia, em cadeiras, reforça a confusão que é instaurada pelos trajes que os astrónomos envergam e remete para a ténue fronteira, atrás exposta, que separa a ciência da magia. Esta transformação cumpre ainda o papel de introduzir, na narrativa, o tom fantasioso que dominará aliás todo o filme. Note-se que esta transformação sucede numa obra que é hoje considerada como a primeira obra científica da história do cinema, lançando assim as bases da lógica argumentativa deste género que explora o carácter espetacular das possibilidades de desenvolvimento futuro exploradas pela ciência.



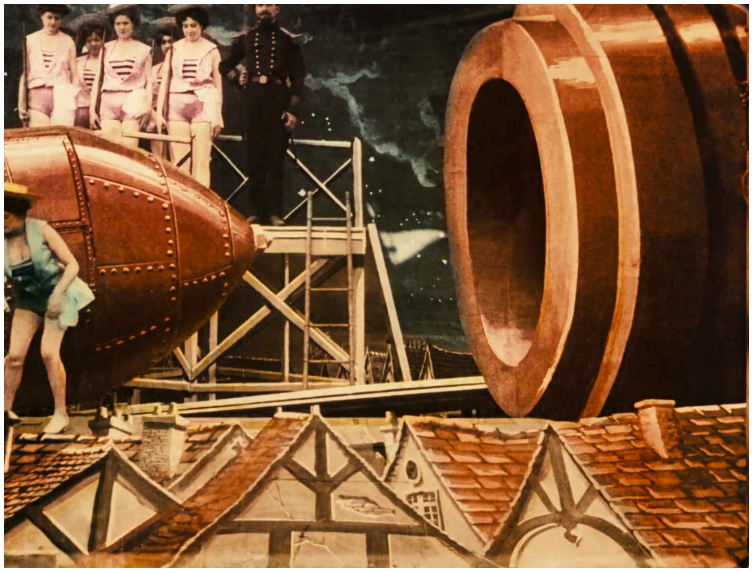
Num filme totalmente desprovido de *frames* intercalares narrativos – ao contrário do que acontecia, por exemplo, com os filmes de Charlie Chaplin, onde a palavra escrita ajudava a contextualizar as cenas, explicava motivações e avançava elementos que ajudavam ao desenrolar da ação – Méliès viu-se na necessidade de oferecer ampla informação visual, como temos vindo a afirmar. De particular interesse neste sentido é a utilização, no *frame* acima exibido, que é feita de um quadro de ardósia onde, num momento inicial, se encontram representados a terra e a lua, e onde um cientista desenha um foguetão e uma linha pontilhada para que o espectador possa compreender o tema em debate.



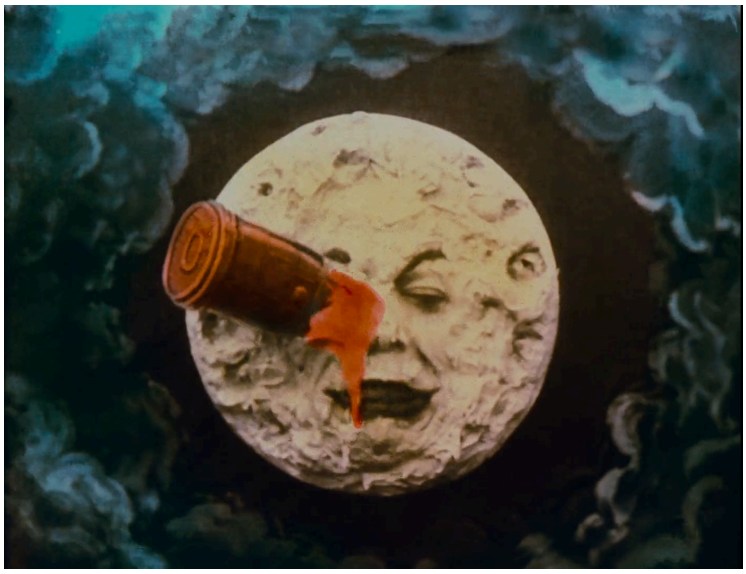
A mudança de roupa dos astrónomos – que envergam agora o traje típico de uma classe aristocrática e sabedora, tendo trocado o chapéu pontiagudo por uma cartola – aponta para a transição, atrás mencionada, do mundo da magia para o mundo científico – ou, se quisermos, do mundo do sonho para o mundo real, ou ainda do plano teórico para o plano prático, onde os projetos são concretizados. O *frame* acima exibido ilustra bem o esforço industrial numa fábrica onde um conjunto de operários constrói um foguetão, deixando implícita a ideia de que os avanços tecnológicos são determinantes para a concretização de alguns dos sonhos mais profundamente enraizados na história da humanidade, como é o caso da ida à lua.



O frame acima mostra a fábrica onde está a ser construído o canhão. A imagem reforça a ideia de investimento industrial e de desenvolvimento tecnológico, evidenciando assim a base científica da narrativa.



O fotograma acima apresentado explora a ideia de Júlio Verne de que é possível projetar uma bala de canhão com gente dentro para se alcançar a lua. Realce-se todos os símbolos e convenções que apontam para um empreendimento militar.



Este fotograma mostra a bala a acertar na face da lua, produzindo assim um jogo de significados passível de ser apreendido em várias línguas (cara = face em português, francês e inglês). A antropomorfização da lua serve, neste caso, para uma das mais interessantes cenas do filme, que sobressai por ser simultaneamente poética e cómica. Uma curiosidade acerca desta cena é que até há pouco tempo se pensava que a lua estava a chorar. A versão a cores recentemente disponibilizada revela, contudo, que Méliès pintou a "lágrima" de vermelho, insinuando assim tratar-se de sangue. Este aspecto é sem dúvida importante, pois metaforicamente remete para a forma como, ao investir no desenvolvimento tecnológico, o ser humano acaba sempre por agredir os elementos naturais.



A imagem acima é igualmente importante, na medida em que nela se encontra representada uma terra a levantar-se no horizonte; há, pois, uma inversão do processo de observação habitual (isto é, a lua vista a partir da Terra).



O fotograma acima reproduzido mostra estrelas com caras. Na sequência da cena, os astrónomos apontam para as estrelas, indicando assim que é um céu que lhes é familiar, na medida em que é partilhado com a terra. A imagem, explorando uma vez mais a ideia da antropomorfização, oferece um exemplo da espetacularidade das possibilidades cinemáticas.

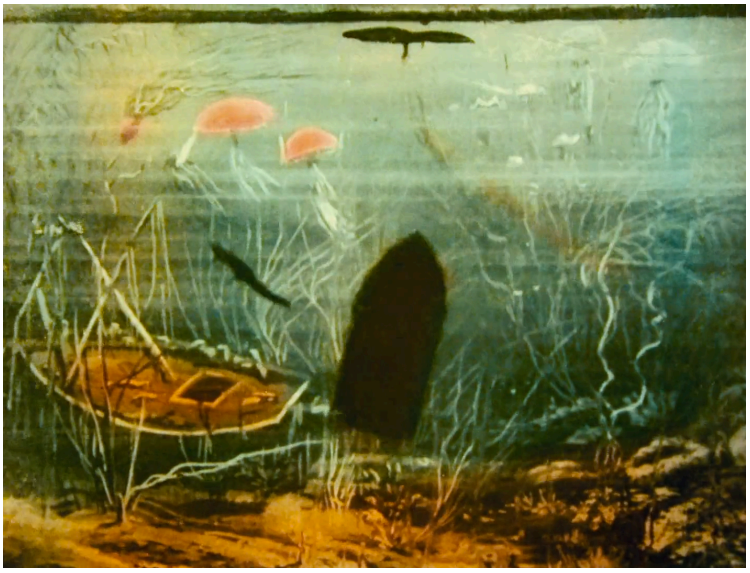


Dentro de uma cratera, vemos uma gruta recheada de cogumelos. Os cogumelos gigantes estão presentes no folclore europeu, assim como na literatura, sendo normalmente associados a fadas e gnomos. Méliès não perdeu uma só ocasião para trabalhar a informação visual de forma a deixar bem claro que o mundo aqui representado foi construído sob o signo da fantasia. Vemos, no seguimento da cena, uma criatura verde que se move de forma estranha, tornando esta ideia mais clara.



O fotograma acima mostra o palácio da criatura governante. A criatura está sentada num trono que parece representar o sol e encontra-se rodeada do que parecem ser criaturas do sexo feminino e de um pequeno exército em formação militar. Podemos fazer estas afirmações pois temos elementos ligados à realeza que facilmente reconhecemos: um palácio, lanças, as vestimentas diferentes de quem está sentado no trono. Estes elementos de

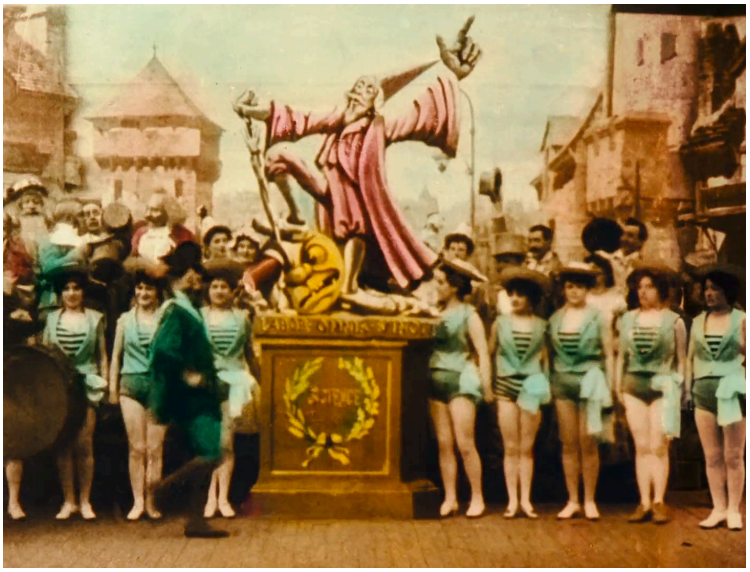
production design ou direção artística são essenciais para uma transmissão rápida de informação acerca do que se passa em cena. Como foi já atrás salientado, para a representação dos alienígenas Méliès terá sido fortemente influenciado pelos homens-insectos descritos por H. G. Wells. A imagem remete contudo para uma outra realidade – um código bem familiar ao espectador do mundo ocidental –, a da exploração colonial da África, onde era habitual o encontro com o Outro, a falta de capacidade de comunicação e situações como esta, em que os heróis são feitos prisioneiros. Uma vez mais, a exploração do Outro e do seu exotismo leva ao reconhecimento do Eu, da sociedade ocidental, com uma organização similar a esta, na medida em que também comporta hierarquias.



Os astrónomos fogem do palácio e caem, vindos da lua, no oceano. No fotograma acima reproduzido, é-nos dada informação que indica que os protagonistas caíram no planeta Terra: somos de facto confrontados com elementos com os quais estamos familiarizados, como a vida marinha e um navio naufragado. A ponte com situações de exploração anteriores é claramente feita através do navio, que se encontra afundado, estabelecendo-se assim uma comparação entre a expansão marítima e a expansão lunar, movidas por uma mesma ambição. Vemos pois a riqueza metafórica da informação visual que Méliès oferece no seu filme: a cápsula lunar afunda-se como um navio.



No planeta Terra, os protagonistas são recebidos como verdadeiros heróis, como podemos ver pelas lâmpadas chinesas, pelas vestimentas que revelam tratar-se de pessoas importantes e pelo facto de se encontrarem num pódio. As bandeiras, embora não representem países em concreto, remetem para a importância do feito dos astrónomos. Aqui, uma vez mais, faz-se sentir o olhar satírico de Méliès sobre as honras reservadas a quem poderá não as merecer totalmente.



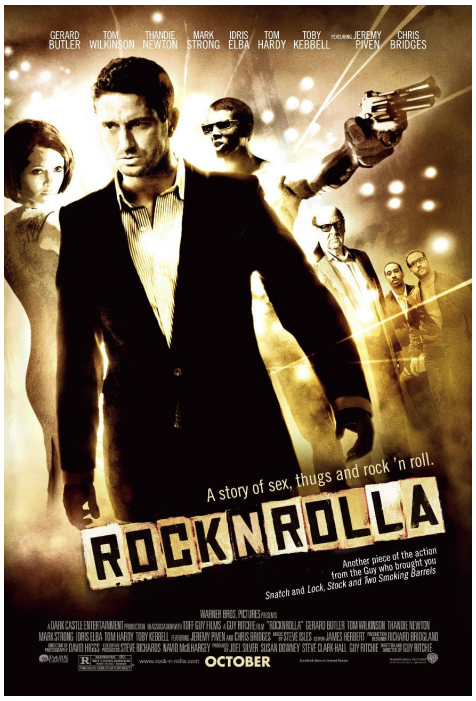
O filme apresenta, no final, uma estátua erguida em honra dos astrónomos que se encontra carregada de informação. Na estátua em si, vemos um astrónomo com um guarda-chuva, um adereço importante ao longo do filme, já que chega mesmo a servir de instrumento de defesa. Por outro lado, o guarda-chuva tem o formato de um cogumelo, estabelecendo um

nexo de ligações com os cogumelos lunares e com alguma da vegetação marinha. Como salientei atrás neste trabalho, no subcapítulo dedicado à Semiótica, os signos, individualmente, não têm qualquer significado intrínseco, dependendo da sua interação com outros signos – objetos, espaços, indivíduos – para a produção de sentidos.

Ainda nesta imagem, o astrónomo retratado está com um pé em cima da agora familiar imagem da lua, numa posição reconhecida pelos nossos códigos culturais: trata-se de uma representação de uma situação de vitória, muito frequente aliás nas fotografias dos exploradores africanos. Temos pois aqui um claro exemplo da forma como Méliès, através desta estátua, confirma a situação de paralelismo com o movimento de expansão colonial. Na base da estátua estão inscritas as palavras "Labor Omnia Vencit" que, traduzindo do latim, significam "O trabalho vence tudo". Somos pois assim remetidos para o tema do filme, que se constitui como uma crítica à ideia de avanço científico e tecnológico. Na verdade, o que ganhou o ser humano com esta ida à lua?

Viagem à Lua é um filme mudo sem *cut-offs*: no entanto, como procurei demonstrar com a minha análise detalhada de alguns dos seus momentos mais significativos, ele é rico em informação. Esta informação é-nos transmitida através dos elementos concebidos pelo *production designer* do filme. Como salienta a este propósito Lewis Jacobs, os filmes de Méliès são o resultado de uma cuidadosa planificação: "scenes had to be planned and staged in advance so as to tell a story logically. Melies himself called the method he devised 'artificially arranged scenes'" (Jacobs: 1939, p. 24). A importância deste filme de Méliès advém ainda da forma como o discurso fílmico comenta o próprio cinema, os princípios que lhe subjazem e os seus objetivos. Na verdade, os efeitos espectaculares que caracterizam o filme colocam no mesmo plano – o da magia – a ambição de quem quer ir à lua e de quem quer fazer cinema. As jovens que povoam, de forma consistente e continua, as diferentes cenas de *Viagem à Lua*, poderiam bem ser comparadas às assistentes dos mágicos nos espectáculos de teatro, que Méliès, também ele mágico de profissão, tão bem conhecia.

2.3.2. RocknRolla – A Quadrilha



Ficha Técnica:[26]

Titulo Original: *RocknRolla*

Ano: 2008

Duração: aprox. 114 min

Nacionalidade: Inglesa / americana

Realização: Guy Ritchie

Produção: Steve Clark-Hall, Susan Downey, Guy Ritchie, Joel Silver

Production Designer: Richard Bridglang

Diretor Artístico: Andy Nicholson

[26] Informação retirada de www.imdb.com.

Guy Ritchie ficou conhecido do grande público pelo filme que realizou em 2000, *Snatch – Porcos e Diamantes,* e mais tarde, *Sherlock Holmes* (2009).[27] Existe contudo um filme que os fãs de filmes de *gangsters* não deixarão nunca de mencionar: *RocknRolla – A Quadrilha.*[28] O filme, protagonizado por Gerald Butler, leva-nos de volta aos ambientes preferidos de Ritchie,[29] que ele tão bem soube retratar no seu filme de 1998, *Um Mal Nunca Vem Só* (*Lock, Stock, and Two Smoking Barrels*).[30]

Em *RocknRolla – A Quadrilha,* tal como no filme de 1998, o filme suscita o riso do espectador.[31] E tal como no filme anterior, Ritchie apresenta-nos uma narrativa intrincada, repleta de nós que vão entretecendo as relações entre as personagens. No artigo que publicou no *The Independent on Sunday*, Jonathan Romney revela a fórmula narrativa[32] típica de Ritchie:

> The plot of RocknRolla boils down to the peculiar quasi- mathematical formula that is arguably Ritchie's true signature touch. To wit: x (all- powerful Mr Big) wants y (slightly less powerful gang lord) to retrieve z (missing McGuffin); y sends minion a after z, which is in the hands of b (dodgy loose cannon) - and if you're looking for b, the bloke you need to talk to is c (peripheral bit player, but chance for tasty cameo from member of Ritchie's plug- ugly pool). In RocknRolla, x = Russian billionaire, any resemblance to R*m**Abr*m*vich entirely coincidental; y = Tom Wilkinson's 'orrible old-school mobster; z = stolen painting; and c ... actually, I can't remember who c is, which is exactly what I mean about the formula being peculiar. (Romney: 2008)

[27] Guy Ritchie realizou depois uma sequela, *Sherlock Holmes: Jogo de Sombras* (*A Game of Shadows*, 2011). Ritchie deve também em parte a sua fama ao facto de ter sido casado com a cantora Madonna, que atuou aliás em alguns dos seus filmes.

[28] Como o *South Wales Echo* sublinha, a fama de Ritchie é incontornável: "Whether you like him or not, Guy Ritchie is a distinctively vibrant voice in British cinema" ("The Same Old Guy", 2008). Apesar de o filme ter sido bem recebido, de uma forma geral, pela crítica, não deixaram de soar vozes discordantes, como a que encontrámos num artigo publicado no *Wales on Sunday*: "*RocknRolla* is of a fleeting style and no substance". ("Review: Top Movies", 2008).

[29] Como se lê no *Coventry Evening Telegraph*, "(...) this is a welcome return to gangland, geezers and guns for the diretor" ("Thriller is *RocknRolla* Coasting Back to Form", 2008).

[30] Esta associação é feita pela crítica em geral. Veja-se, por exemplo, a descrição de Nick Curtis: "The director has skulked back to the stylised criminal milieu of his splashily successful 1998 debut, Lock, Stock and Two Smoking Barrels." (Curtis, 2008).

[31] Foi assim que a crítica apresentou o filme ao público australiano. Sobre o assunto, cf. "Crime Fun Gets New Name" (2008).

[32] Nick Curtis descreve esta fórmula por outras palavras: "So RocknRolla is another tale of lovable wideboys with daft nicknames, spouting patter and attitude until they're given a short, sharp slap by bigger, nastier crims" (Curtis, 2008).

Indo ao encontro do gosto britânico por um bom *thriller*[33] de gangsters,[34] Ritchie apresenta-nos uma narrativa cheia de personagens com rostos marcados por cicatrizes e bocas desdentadas, justificando, desta forma, o seu título de "Rei dos Gangsters" (*ibidem*).

RocknRolla – A Quadrilha passa-se em Londres, mais precisamente no submundo urbano que tanto parece atrair Ritchie.[35] O mundo retratado por Ritchie é de uma criminalidade violenta,[36] inspirada sem dúvida nos filmes de *gangsters* americanos que fizeram de Nova Iorque a capital do crime.[37] Trata-se contudo agora de uma criminalidade diferente, como a crítica não deixou de salientar. O grande crime não envolve já o tráfico de drogas, mas os negócios escuros que são feitos com base na compra e venda de propriedade. Neste sentido, os grandes criminosos são agora os empresários, que acreditam ser possível viver-se acima da lei. Como se lê no *The Morning Bulletin*, "Ritchie replaces the antique shotguns of *Lock Stock* with a priceless painting, while the maneating pigs of *Snatch* are man-eating crayfish this time around".[38] Ritchie apresenta-nos com mestria este novo mundo onde quem manda são os *Cockney gangsters,*[39] numa representação necessariamente simplificada dos "bons" e dos "maus". O próprio realizador explica o fascínio que sente pelo submundo:

> "I just like it because it's an efficient polarisation of humans," he says. "You can get to the good and bad, the grey, the black and the white more efficiently. It's not because I'm obsessed with the underworld, it's that I'm obsessed by the way humans interact with each other. I think we all are. That's why we go to the cinema."[40]

Segundo Jonathan Romney, o verdadeiro alvo da crítica de Ritchie são os indivíduos que querem passar por aquilo que não são. Nesse sentido, os *gangsters* genuínos são

---

[33] Mantenho a palavra "thriller" em vez de "filme de suspense", por considerar que essa tradução, apesar de ser a convencional, não representa de forma correta as características de um *thriller*.

[34] Jonathan Romney é assertivo em relação aos gostos dos espectadores britânicos: "(...) there are only two genres that really count: posh period drama and rough-and-ready gangland thriller".

[35] Como se lê no *Western Mail*, "For Ritchie, his never-ending fascination for the urban underworld lies at the heart of his latest big-screen outing" ("I'm not Obsessed with the Underworld", 2008).

[36] Como refere Justin Ocean, "all of London's criminal underworld – not to mention a bound-and-gagged Gerard Butler and underwear-clad Russian mobsters – collide in typical madcap-meets-hyperbutch Ritchie fashion" (Ocean, 2008).

[37] A este propósito, lê-se no *The Morning Bulletin*: "'The idea of RocknRolla was really inspired by reading so many articles about how much London has changed over the last 20 years, and how London is being deemed to be the new New York,' he [Guy Ritchie] explains ("Dark London", 2008).

[38] Cf. "Crime Fun Gets New Name", 2008).

[39] Esta expressão é utilizada pelo autor do artigo "Your Verdict", publicado no *Evening Gazette* (2008).

[40] Citado no artigo "I'm not Obsessed with the Underworld", 2008).

representados de forma simpática, pois revelam o que são na verdade através da própria aparência, das cicatrizes no rosto ou dos dentes partidos. Como comenta Romney, Ritchie é, nesse sentido, verdadeiramente dickensiano (Romney: 2008).

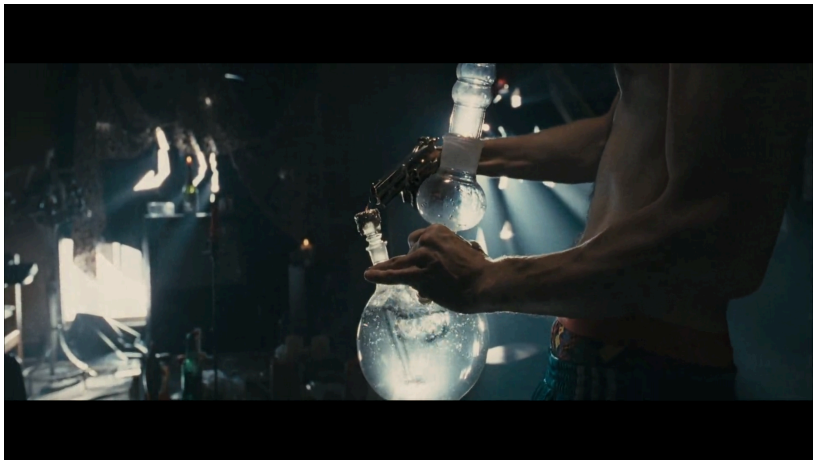
A representação do mundo da criminalidade em *RocknRolla* não é pois subtil, mas estereotipada, e de forma intencional. É pois assim criado, de forma muito clara, um subtexto que contribui para uma representação simples do mundo do crime, que eu tive também em consideração aquando do trabalho de direção artística da curta-metragem *Pária.* Nas páginas que se seguem, proponho-me oferecer uma análise de alguns dos trabalhos de direção artística no filme de Guy Ritchie de 2008, tendo em conta tanto o tema da presente dissertação como a curta-metragem realizada para a unidade curricular de Projeto Final.

Para não fugir ao tema da presente dissertação, as cenas que de seguida analiso não são uma desconstrução completa do filme, mas um conjunto de elementos cenográficos que considerei relevantes tanto para a linha de argumentação que desenvolvo nesta dissertação como para a curta-metragem final que criámos para a unidade curricular de Projeto Final.



Eis como Johnny Quid nos é apresentado: virado de costas, numa espelunca. Enfiada nas suas calças está uma arma, e os mais atentos irão mais tarde perceber que está presente nesta cena um dos principais elementos cenográficos do filme: o quadro que mais tarde será roubado e que será a causa da maior parte dos problemas das personagens do filme. Ao longo de todo o filme, o quadro é-nos apresentado de costas, sendo reconhecível pela moldura. O facto de o espectador não ver o quadro de frente em nenhuma cena do filme remete para a ideia de que não interessa qual é o conteúdo do quadro, sendo a sua função meramente narrativa. Esse é também o caso da famosa mala do filme *Pulp Fiction*, de Quenting Tarantino, que sabemos conter algo precioso, já que dela emana uma luz dourada quando é aberta, mas cujo conteúdo não é nunca identificado para o espectador. Esta ferramenta

narrativa é conhecida como *MacGuffin*, expressão que foi popularizada por Alfred Hitchcock, que dela fez um uso magistral em muitos filmes, particularmente em *Trinta e Nove Degraus* (*39 Steps*, 1935).[41]



A câmara aproxima-se de Johnny Quid e este vira-se, revelando um "bongo" (um cachimbo água) de proporções ridículas. É nessa altura que o espectador se apercebe de que a pistola é, na verdade, um isqueiro. A pistola, o quadro e a personagem estão presentes nos últimos planos do filme, o que é aliás típico do estilo narrativo de Guy Ritchie. Na verdade, Ritchie constrói os seus filmes de uma maneira circular, fazendo com que um conjunto de elementos e eventos apresentados como separados se juntem num pandemónio de tal forma exagerado que o efeito é inevitavelmente cómico. O facto de a arma ser, na realidade, um isqueiro, bem como a dimensão exagerada do bongó preparam o espectador para o tom humorístico do filme e contribuem para a criação de um *mindset* que permite que o espectador disfrute do filme por completo.

[41] Sobre o assunto, esclarece Paul O'Kane: "[a MacGuffin is] a thing that you think a film is all about but which in fact never appears and does not actually exist, [and] that kept 20th-century audiences on the edge of their spring-loaded cinema seats" (O'Kane: 2012).



No fotograma acima apresentado vemos, ao meio, Lenny Cole, o magnata do submundo que negoceia em planeamentos urbanos – o novo tipo de criminalidade que acima descrevi. A roupa que enverga denuncia o seu estatuto social e económico, indícios que são aliás reforçados pelo facto de ele se fazer acompanhar por dois seguranças, facilmente reconhecíveis pelos óculos e pelo fato, de cor e corte iguais, como se fosse um uniforme. O *blazer* de Lenny é também uma referência aos filmes de gangsters, já que estes se apresentam normalmente às riscas (na verdade, era este o tipo de *blazer* que Al Capone usava quando foi preso)





Acima vemos uma personagem que nos é apresentada em apenas alguns segundos; contudo, mesmo antes de começar a falar de planeamento urbano, o espectador pode deduzir o tema a partir da cenografia. Os livros que se encontram atrás da personagem são muito parecidos. Este facto faz com que o espectador perceba que se trata de uma profissão que necessita de referências (como a de um advogado, por exemplo). Já a folha – grande e com vincos – que se encontra no centro, remete para o universo da arquitetura, ou, neste caso em concreto, do planeamento urbano.



No fotograma acima vemos, atrás de Lenny, duas personagens. Pela linguagem corporal, não é difícil compreendermos a função que desempenham. Contudo, a indumentária que envergam é diferente da dos seguranças que atrás referi. Este facto remete, por um lado, para um tipo de segurança "menos legal", e, por outro lado, para uma relação de maior proximidade com Lenny.



Acima vemos One Two (à esquerda) e Mumbles (à direita). O guarda-roupa destas personagens revela um cuidado com a aparência, mas também o seu estatuto social. Facilmente compreendemos que estas personagens não têm tanto poder como Lenny, tendo na verdade em relação a ele um comportamento submisso.



Eis mais um exemplo de como se pode apresentar uma personagem secundária apenas com a direção artística. Acima vemos uma pessoa com uma peruca e uma vestimenta formal. Estes elementos, juntamente com os dois martelos que se encontram em cima da mesa, levam a uma fácil identificação da profissão da personagem (trata-se de um juiz). Estes elementos são aliás habituais na área semiótica de filmes britânicos.



No fotograma acima, vemos Lenny a falar com o magnata russo Uri Omovich. Este último apresenta um guarda-roupa mais informal e desportivo do que o de Lenny, dando assim a entender que é mais um investidor do que um homem de negócios. Nesta cena vemos, "pela primeira vez", o quadro no ângulo em que nos é normalmente apresentado. Atrás das duas personagens encontra-se uma mesa com um modelo arquitectónico, o que remete para o tema de planeamento urbano.



O fotograma apresentado acima foi usado como referência para o filme *Pária*, que criámos para a unidade curricular de Projeto Final. A personagem Uri Omovich oferece a Lenny Cole um copo de whisky. O whisky é importante para esta cena, pois Lenny comenta que esperava receber vodka, tendo em conta a nacionalidade de Omovich. Na minha interpretação, o whisky serve para mostrar o poder da personagem, já que o vodka é, historicamente, associado à ideia de pobreza do país de origem de Uri, sendo normalmente feito a partir de batata fermentada.



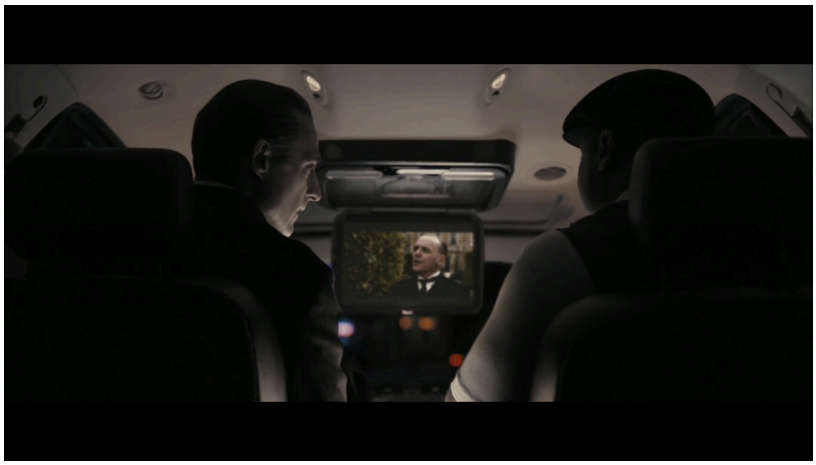
Na imagem acima podemos ver o bar onde os Wild Bunch (One Two, Mumbles e Handsome Bob) passam a maior parte do tempo. O bilhar remete para um ambiente de diversão e competitividade. Os temas da competitividade e de comportamentos de risco são reforçados pelo *placard* e pelas corridas de cavalos que passam no ecrã da televisão. Este espaço dá-nos indícios muito claros quanto ao estatuto social das personagens do Wild Bunch.



Nesta cena vemos o escritório de Lenny Cole. A personagem veste um robe que parece ser de seda, mais um *cliché* da ideia de riqueza. Sobre a mesa vemos uma data de elementos que apontam para a classe social em que a personagem se inscreve. Os cornos mostram um interesse pela caça e os cavalos remetem para o estereótipo do prazer que as classes sociais inglesas mais altas inglesas tiram da prática da equitação. Nesta cena, Lenny diz ter pendurado o quadro no escritório, mas o espectador só vê um espaço vazio na parede, levando-o a perceber, mesmo antes de Lenny, que o quadro desapareceu.



No fotograma acima vemos One Two e Mumbles, vestidos como se fossem seguranças, a assaltarem as outras duas personagens presentes. As personagens que estão a ser assaltadas não sabem quem são One Two e Mumbles. Neste caso, a semiótica levou as personagens assaltadas a confiarem nos dois homens, e reforçou o elmento de surpresa quando foram assaltados.



Acima vemos a personagem Tank (à direita), que nos é apresentada como um vendedor de bilhetes de candonga para espetáculos de West End. A personagem demonstra ter um prazer enorme na cultura inglesa e está a ver o filme *O Silêncio dos Inocentes* no carro que está estacionado na zona dos espetáculos anteriormente referida. O filme *O Silêncio dos Inocentes* retrata um *gentleman* que é, secretamente, um canibal. O tom irónico do filme é pois reforçado, deixando implícita a ideia de que a violência se encontra associada a um estatuto social elevado.



A imagem acima mostra-nos o iate de Uri Omovich, mais uma prova do seu poder de compra e do seu sucesso empresarial. A escala de planos mostra o iate como sendo maior do que os edifícios londrinos, o que aponta igualmente para a importância de que ele se reveste.



Na cena acima vemos Johnny Quid e Lenny Cole no passado. Johnny Quid é músico no filme, e esta cena mostra-nos que o amor pela música começou desde cedo. O poster no quarto permite-nos perceber qual é o ano em que decorre a cena apresentada. Este é sem dúvida mais um exemplo que demonstra a eficácia do recurso à direção artística para a transmissão de informação sem o auxílio de diálogo ou texto.



Nesta imagem vemos, a partir do espaço em que as personagens estão inseridas, qual é a sua profissão e o que estavam a fazer antes de terem sido interrompidas. Este tipo de espaços – neste caso um estúdio de gravação – são normalmente escolhidos por irem ao encontro de ideias pré-formuladas em relação a como deverão ser determinados espaços. Importará notar o pormenor dos cabos mal enrolados, no vidro, que apontam para um uso prático do estúdio e aumentam a credibilidade das ações.



No fotograma apresentado acima vemos uma casa – claramente de alguém que se preza pelas suas posses e estatuto. No entanto, as personagens são recebidas à porta por alguém sem calças, o que dá a entender ao espectador que a ação que se vai desenrolar dentro da casa terá uma natureza cómica e, muito possivelmente, implicações sexuais.



A imagem acima aponta para uma ideia estereotipada de excentricidade nas classes altas inglesas. No fotograma, podemos ver uma pessoa, vestindo equipamento de equitação, às cavalitas de outra pessoa. Vão todos a correr atrás de uma mulher em roupa interior com uma cauda de raposa. Estes elementos são típicos do campo semiótico das atividades dos membros da classe alta britânica, nomeadamente da caça à raposa.



No fotograma acima vemos a personagem One Two a dançar com a personagem Handsome Bob. Ressalta desta cena o desenvolvimento de um tema homo-erótico, evidenciado aliás pelas vestimentas das personagens que os rodeiam, bem como pela presença de um coração luminoso, em tamanho gigante, por trás das personagens. A decoração, que não implica grandes custos, é típica dos bares homossexuais na cultura cinematográfica.



Os elementos a destacar na imagem acima apresentada são as cortinas. Por causa dos rasgões e cortes que sofreram, bem como devido à luz que os trespassa, as cortinas mais se assemelham a vitrais de igreja, oferecendo-se num esquema de cores típico desses espaços religiosos. Estes "vitrais" revelam ao espectador que, para Johnny Quid, o espaço tem uma dimensão religiosa. Na verdade, Johnny Quid está a fumar *crack*, droga que é descrita pelos utilizadores como sendo causadora de uma experiência quase espiritual. Esta associação à religião traz também uma noção de mortalidade e arrependimento, o que confere uma nova dimensão à cena.



Nesta cena, são-nos apresentados dois mafiosos russos que comparam feridas numa demonstração de virilidade. Estas feridas são do campo semiótico de feridas de guerra da área cinematográfica e cumprem a função de darem a entender que estas personagens são muito perigosas e que se sentem à vontade com a violência.



A imagem acima mostra personagens dentro de carros de golfe dispostas de forma a que o espectador consiga situá-las antes que estas comecem a praticar o desporto. Este desporto é normalmente associado às classes altas e a uma atitude serena, o que confere um tom cómico devido ao contraste com a "classe comprada" de Lenny Cole e a violência associada à sua profissão.



Nesta cena, vemos a personagem One Two dentro de sua casa. Esta personagem, embora tenha um estatuto social abaixo do de Lenny Cole, mostra ter verdadeiramente bom gosto (e não o gosto "comprado" de Lenny). Vemos ainda o quadro com um bilhete, o que prova que a personagem não fazia ideia de que o quadro se encontrava em sua casa.



Acima vemos um dos russos com um chapéu normalmente associado à guerra. Está de tronco nu, o que dá a entender que sente algum prazer – quase sexual – em relação a atos de violência.



No fotograma acima vemos a personagem Johnny Quid depois de ter saído de um centro de reabilitação. A indumentária da personagem implica uma mudança na sua personalidade, indicando assim que o tratamento foi bem sucedido e que a personagem se encontrada mudada.

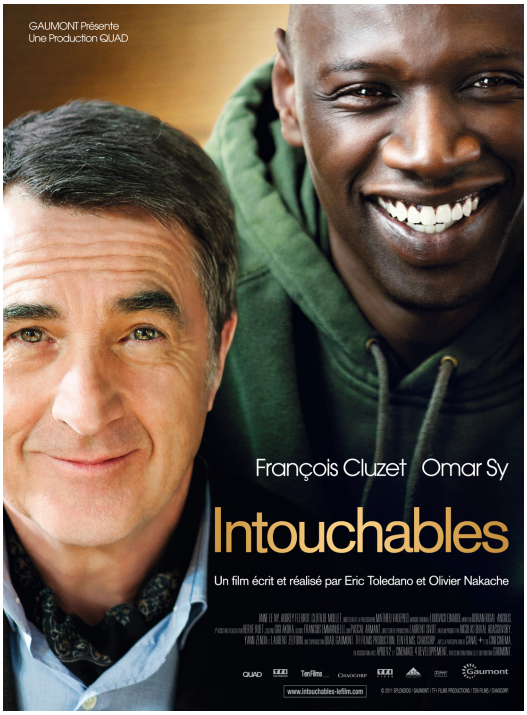


Segundos antes deste fotograma, Johnny roubou a arma a uma personagem e apontou-a ao dono. Nesta imagem, é-nos revelado que a arma é na verdade um isqueiro, usado para acender um cigarro e não *cannabis,* o que indica que algo mudou na personagem.



Nesta cena vemos o quadro a ser oferecido a Johnny Quid sem que, contudo, o seu conteúdo seja visível. A cena fecha circularmente a narrativa, recuperando os elementos com que começou.

2.3.3. *Amigos Improváveis*



Ficha Técnica:[42]

Titulo Original: *Intouchables*

Ano: 2011

Duração: aprox. 112 min

Nacionalidade: Francesa

Realização: Olivier Nakache, Eric Toledano

Produção: Nicholas Duval-Adasovsky, Laurent Zeitnoun, Yann Zenou

Production Designer: François Emmanuelli

[42] Informação retirada de www.imdb.com.

Amigos Improváveis é o filme mais rentável da história do filme francês, um autêntico êxito imediato de bilheteira, não só em França, mas também um pouco por todo o mundo.[43] Embora, como explica Tracy Mcnicoll, os realizadores não estivessem à espera de um êxito tão estrondoso, os sinais do sucesso surgiram logo a seguir à sua estreia, em Cannes, quando trinta e cinco países compraram os direitos de exibição (Macnicoll: 2011). O filme baseia-se na história real de Philippe Pozzo di Borgo, um aristocrata milionário e tetraplégico, que desenvolveu uma relação de profunda cumplicidade com Driss, um senegalês[44] acabado de sair da prisão e que vive nos subúrbios de Paris, e que o aristocrata contrata para lhe prestar cuidados de enfermagem, apesar de ele não ter qualquer formação específica para a prestação desses serviços e nem estar tão-pouco verdadeiramente à procura de emprego. O título do filme português descreve melhor do que o francês o desenvolvimento da relação entre aristocrata e criminoso;[45] creio poder mesmo dizer que foi precisamente a amizade improvável – mas sem dúvida refrescante para ambas as partes – que foi nascendo entre os dois homens que suscitou o interesse e o aplauso do público.

Desde cedo que a crítica deixou bem claro que são estereótipos sociais, aqueles que *Amigos Improváveis* expõe. Driss é claramente retratado como um homem negro com um passado criminoso (King: 2011). Alguns críticos, como Adam Mazmanian, por exemplo, consideram que este é um dos aspetos negativos do filme, interpretando-o como uma mera atualização, para o contexto britânico, da narrativa americana do empregado negro que se revela importante para o crescimento do protagonista branco. De acordo com Mazmanian, os clichés com que somos confrontados em *Amigos Improváveis* chegam mesmo a ser ofensivos (Mazmanian: 2011).[46] Todavia, outros críticos saúdam a forma como os estereótipos tornam clara a mensagem do filme. É o caso de Randall King, que salienta o facto de o filme confrontar o espectador com dois mundos visivelmente diferentes que, apesar disso – ou provavelmente por causa disso – se entrelaçam numa relação saudável de complementaridade:

---

[43] Como faz notar John Lichfield, após duas semanas de exibição do filme já haviam sido vendidos cinco milhões de bilhetes (Lichfield, 2011).

[44] Como denuncia Randall King, na história verdadeira e real, Driss é árabe e não senegalês (King, 2008).

[45] Este tem vindo a ser aliás um aspeto negativo do filme, muito salientado pela crítica. Randall King, por exemplo, afirma: "For my money, the most objectionable thing about *Intouchables* is its title, which doensn't translate into anything remotely pertinente to the movie I saw" (King, 20011).

[46] John Lichfield reconhece a existência dessa interpretação crítica do filme, que ele contudo não subscreve: "Negative critics have protested that the film is little more than a string of clichs about the troubled banlieues on the outskirts of the city (crime-riddled but full of warmth) and the aristocratic quartiers of Paris (uptight and obsessed with opera and abstract art)" (Lichfield, 2011).

> But there are compromises to be made, and to the movie's credit, both men are enriched by contact with the other. Philippe opens himself to unexplored pleasures including marijuana, erotic ear massage and Earth Wind & Fire. Driss enjoys reciprocal exposure to Vivaldi, hang-gliding and, duh, living like an indulged king. (King: 2011)

De igual opinião é John Lichfield, que salienta a mensagem positiva que o filme transmite, a de uma França socialmente dividida, mas cujos membros são ainda capazes de estabelecer uma ponte que se sobreponha às diferenças. Como se lê numa crítica publicada em *Le Monde*, o filme é uma metáfora sobre os benefícios que poderão resultar da fusão entre a Velha França, paralisada pelos seus privilégios, e a força viva de uma Jovem França, composta por uma segunda geração de imigrantes (*apud*. Lichfield: 2011). Esta é também a opinião subscrita por Tracy Mcnicoll quando afirma: "*Intouchables* evokes second chances and real liberté, egalité, fraternité. It suggests that six years after banlieue riots, social barriers might not be as wide as cynics suggest. Utopian, maybe, but refreshing" (Mcnicoll: 2011).

Amigos Improváveis interessou-me exatamente por causa dos *clichés* sobre os quais os realizadores fizeram assentar a narrativa. Driss não podia representar melhor o jovem negro de segunda geração, sem instrução e portanto sem passaporte para singrar no mundo branco dos bem-sucedidos na vida. O estereótipo do criminoso que o é apenas por necessidade, do marginalizado que o é porque nasceu negro e sem instrução, são trabalhados, a meu ver, de forma magistral por Nakache e Toledano, dando origem a um subtexto notável que torna a mensagem do filme ainda mais evidente, como procurarei mostrar nas próximas páginas, através de uma análise de alguns dos signos visuais do filme.

Tal como para a análise do filme *RocknRolla*, o estudo que aqui proponho de *Amigos Improváveis* foi feito apenas no intuito de evidenciar as vantagens que a direção artística trouxe à narrativa e de apresentar alguns elementos que me foram úteis para a criação da *palette* de pré-produção do filme *Pária*.



No fotograma acima, vemos a personagem Driss no "meio" de outros candidatos ao cargo de auxiliar do milionário paraplégico Philippe. As diferenças da indumentária das personagens refletem estatutos e classes sociais diversos. Note-se que Driss é a única personagem que não traz consigo uma pasta, mostrando assim o pouco se esforça para a entrevista de trabalho que se segue.



Na imagem acima vemos os residentes do bairro e amigos de Driss. O local é simples e não precisa de exagerar na deterioração de um bairro que normalmente é feita em filmes. Todos os amigos de Driss se vestem de forma semelhante.



Acima vemos a família de Driss em sua casa. Este fotograma demonstra que não é necessário exagerar no estado da casa só por esta pertencer a pessoas que não têm muitas posses. Pequenos elementos como desenhos nas paredes e posters com animais contribuem para que o espectador se aperceba de que na casa residem sobretudo crianças.



Esta cena mostra, com muito humor, como é que as coisas funcionam na casa de Driss. Sendo muitos os residentes, Driss tem de tomar banho de porta aberta, para que os outros possam arranjar-se. Nesta imagem, vemos vários elementos cenográficos que contribuem para a compreensão do estado económico da família da personagem. Por cima da banheira podemos ver roupa pendurada para secar, o que demonstra que existe uma falta de espaço grave na casa do protagonista.



Na imagem acima, vemos Driss a fumar um cigarro à janela da cozinha. Neste espaço vemos muita comida por toda a parte, ímanes no frigorifico, números de restaurantes *Take-Away*, um calendário com a foto de uma criança, autocolantes na parede e panelas em cima do fogão. Todos estes elementos contribuem para a criação de uma atmosfera familiar, dando vida à casa e conferindo-lhe um tom de credibilidade: esta casa é um lar, um sítio onde se vive e viveu.



Neste fotograma, vemos a mãe de Driss na sala de estar. Neste espaço, os elementos pertinentes para esta dissertação são os quadros, as fotos, a roupa espalhada e um copo de sumo meio bebido, assim como um prato. Mais uma vez, estes elementos dão um tom natural e credível ao lar de Driss.



Apresento esta imagem pois foi nela que me baseei para recriar a ilusão de que as personagens estão a fumar um charro. Desta cena retiro a mortalha *King Size* e um enrolar descuidado que demonstra claramente que não se trata de um cigarro ou de tabaco de enrolar.



Durante os minutos que precedem este fotograma vemos os amigos de Driss a ir embora, um após o outro, mas só quando aparece este plano é que temos a noção do tempo que passou, e que podemos medir pela contagem das latas de cerveja e dos sacos de batatas fritas vazios. Este é de facto um bom exemplo de como pequenos elementos cénicos podem ajudar à exposição narrativa – transmitindo neste caso a noção da passagem do tempo – de forma simples e eficaz.



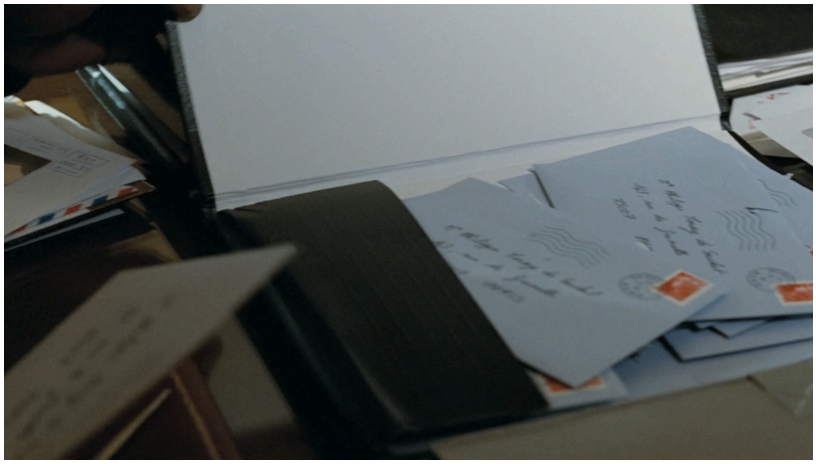
No fotograma acima, vemos os móveis da casa de Philippe cobertos por lençóis. Este elemento cenográfico recorda ao espectador que Philippe é inválido e, como tal, não tem uso para a mobília da casa.



Nesta imagem vemos a filha de Philippe. A partir da análise dos elementos que constituem o seu guarda roupa, da sua linguagem corporal e do facto de estar com *phones* nas orelhas, o espectador pode retirar alguma informação sobre a personalidade da jovem. Normalmente, quando uma personagem é apresentada com *phones*, o que se pretende transmitir é que não tem qualquer interesse por aquilo que a rodeia.



Acima vemos o quarto de Philippe. Os elementos visíveis ajudam o espectador a compreender o tipo de gostos da personagem. Está também presente alguma informação sobre a sua família. O serviço de chá de prata pousado sobre um tabuleiro, no *background*, sugere ao público que Philippe tem os gostos clássicos de alguém da classe alta. Por cima de Philippe, numa prateleira, vemos o retrato de uma mulher, indicando assim que Philippe esteve casado ou apaixonado, tendo em conta que a sua filha nos foi anteriormente apresentada.



No fotograma acima, vemos uma data de envelopes todos iguais. A partir de pequenos pormenores de direção artística, podemos concluir, nesta cena que passa muito depressa, que as cartas são todas da mesma pessoa. Trata-se de cartas azuis, que contrastam com as outras cartas impessoais, que são brancas. Vemos também que as cartas azuis têm a morada escrita à mão, o que revela uma ligação próxima com Philippe.



Neste fotograma que apresento, vemos uma das empregadas de Philippe a encontrar uma navalha "borboleta" na saca da personagem. Sem necessidade de qualquer diálogo, o espectador compreende pois que o *background* social de Driss é diferente do da empregada: trata-se de um meio de marginalidade e até de violência, onde não se pode sobreviver sem uma navalha.



A imagem que apresento agora é outro bom exemplo de como se pode dar vida a uma cena através da direção artística. Aqui vemos que a empregada de Philippe come mousse de chocolate numa taça ao passo que Driss come Nutella diretamente do frasco. É pois assim criado um contraste evidente, mas subtil, entre as duas personagens.



Nos minutos que precedem esta cena, Philippe está a ter problemas em respirar. Neste fotograma, junto da mão de Driss, vemos uma cicatriz. É assim tornado evidente para o espectador que já foi feita a Philippe uma traqueotomia, não sendo pois este problema (o de não conseguir respirar) nada de novo.



Mais à frente no filme, à medida que Driss se vai aproximando de Philippe, vai mudando a sua forma de vestir. Esta é a primeira vez que o vemos com outra coisa sem ser camisolas com capuz e *T-shirts*. O pólo é normalmente atribuído a personagens de classe média-alta, o que dá a entender que a personagem subiu na vida.



Embora Driss esteja, nesta cena, com uma indumentária mais apropriada para o meio em que se encontra, o brinco que usa serve para lembrar ao espectador que a personagem está fora do seu círculo social habitual.



Neste fotograma vemos que não foi só Philippe que influenciou Driss, mas que este último também o influenciou. Prova disso é o brinco que Philippe ostenta na orelha. A narrativa que é feita a partir deste elemento cenográfico simples aponta pois para o facto de as duas personagens se terem aproximado.



Na imagem acima vemos Driss numa situação semelhante à do início do filme. Desta vez, contudo, Driss está não só com o mesmo tipo de roupa que os outros candidatos, mas traz consigo um dossier cujo tamanho indica que se encontra mais bem preparado do que os outros candidatos. É assim tornado evidente que o que Driss aprendeu com Philippe não foi efémero, mas algo que ele soube transferir para a sua vida pessoal.

3. Projeto Final: *Pária*

3.1 Desenvolvimento e Crescimento de um Projeto

No âmbito da unidade curricular de Projeto Final do Curso de Mestrado em Som e Imagem da Universidade Católica do Porto, na especialização em Cinema e Audiovisual, foi-me atribuído o cargo de diretor artístico da curta-metragem *Pária.* Por motivos de força maior, não estive presente na fase de criação da ideia-base que deu origem ao argumento final. No entanto, mal me inseri no grupo, as minhas opiniões foram acolhidas, a par das dos outros Colegas, tendo-se visto refletidas no produto final. Este foi, com efeito, um projeto desenvolvido num espírito de colaboração harmonioso, já que cada um dos elementos do grupo estava ciente do papel que lhe cabia desempenhar, conhecendo o seu espaço de atuação e respeitando o espaço de atuação dos Colegas. Nas reuniões coordenadas pelo realizador Bernardo Malafaya, todos pudemos oferecer a nossa perspetiva acerca do trabalho dos outros, contribuindo assim de forma construtiva e positiva para a criação de um produto final de que todos nos pudéssemos orgulhar. Este ambiente genuinamente colaborativo fez com que todos os membros do grupo que criou *Pária* se sentissem deveras empenhados, o que teve efeitos muito visíveis na forma como todos desempenharam os seus cargos.

A equipa principal era constituída pelo realizador Bernardo Malafaya, a produtora Catarina Vasconcelos, o diretor de fotografia Nuno Sampaio, a editora Rita Leite, os responsáveis pelo *design* de som Jorge Carvalho e Bruno Mendes, tendo eu assumido, como disse acima, o papel de diretor artístico. A equipa secundária contou com o assistente de realização Gonçalo Laranjo, a assistente de produção Inês Rodrigues, os assistentes de direção de fotografia Eduardo Ribeiro, Joana Rocha e Catarina David, a assistente de direção artística Joana Laranjeira, a *designer* Margarida Lemos e as assistentes de campo Natacha Oliveira e Mariana Costa.

A ideia original foi proposta pelo meu Colega Bernardo Malafaya na fase de seleção dos projetos finais; tratava-se de uma comédia, inspirada nos filmes do realizador Guy Ritchie. Já na altura em que o meu Colega Bernardo Malafaya apresentou a sua proposta ela me pareceu aliciante, sobretudo porque sou apreciador dos filmes do realizador que ele usara

como referência.[47] O *plot* original de *Pária* retratava uma série de desastres com consequências graves, relatados num tom cómico e satírico e centrando-se numa personagem principal, que se via forçada a cometer um delito que ele percebia estar muito acima das suas capacidades e preparação.

Nas primeiras reuniões a que assisti, a história já não se focava tanto na comédia, e a personagem estava mais desenvolvida, tendo uma ligação próxima das crianças do bairro em que residia, uma mãe e um irmão mais novo e um pai cuja ausência era fonte visível de angústia. À medida que a personagem foi crescendo e ganhando uma profundidade maior, o tom da história também evoluiu, e a narrativa original acabou por se transformar num *slice of life* / drama onde o protagonista é confrontado com uma escolha que vai contra os seus princípios morais e éticos.

As outras personagens também sofreram notória evolução: a mãe gosta muito do filho, mas não quer que este roube (apesar de os delitos que ele comete constituírem uma fonte de rendimento essencial para a família); e o irmão passou de criança a adulto, tendo assim mudado completamente de personalidade: passa a vida deprimido, preso à cama, sem qualquer tipo de vontade, angustiado pela ausência do pai e entregue aos cuidados do irmão e da mãe.

Após muitas versões, chegou-se a um consenso em relação a um argumento final e à respetiva sinopse oficial, que descrevia a trama narrativa do seguinte modo: "Passado nas ruas à beira-mar do Porto, *Pária*, ou *Pariah*, segue a história de Miguel, um jovem descontraído que sustenta a sua família disfuncional através de pequenos furtos. Miguel envolve-se em mais do que aquilo que consegue aguentar quando rouba a carga errada da pessoa errada. Com a sua família e princípios morais em causa, Miguel terá de tomar uma decisão que mudará o curso da sua vida."

[47] Na altura em que o meu Colega Bernardo Malafaya apresentou a sua proposta, eu estava também a desenvolver a minha própria proposta, pelo que não estive logo desde o início na criação de *Pária.*

3.2. Fase de pré-produção

A fase da pré-produção da curta-metragem *Pária* decorreu durante o primeiro semestre do meu Curso de Mestrado. Ao longo desse período, elaborei a minha pesquisa de acordo com as instruções que me haviam sido dadas pelo realizador do projeto, Bernardo Malafaya. A investigação passou pelo visionamento dos filmes *RocknRolla – A Quadrilha* e *Amigos Improváveis,* assim como da série *Breaking Bad*, que foi usada como referência para duas personagens. Os resultados dessa pesquisa foram apresentados mais tarde numa palete que englobava todos os aspectos de cenografia, assim como uma caracterização das personagens que fiz em conjunto com o realizador da curta-metragem. Como ferramentas de pesquisa, utilizei a Internet, bem como os meus próprios conhecimentos da área da semiótica, que se mostraram muito úteis para a concretização deste projeto. Embora esta pesquisa tenha sido essencial para o produto final, este sofreu várias alterações, tornadas aliás evidentes no ponto 3.3 desta dissertação. A exposição que faço de seguida dá pois conta dos diferentes elementos visuais que pensámos utilizar, na fase da pré-produção, e que constava da *palete* que nessa fase entregámos ao docente da unidade curricular de Projeto Final.

Símbolo de Augusto Abreu:

Como o realizador Bernardo Malafaya me tinha falado da necessidade de criarmos uma imagem marcante para o filme, que funcionasse também como a sua "imagem de marca", realizei pesquisa na área da simbologia. Foi no decurso dessa investigação que me lembrei de que tinha visto os pescadores da Póvoa de Varzim usar símbolos (representando a sua família) para marcar o local onde atracavam os seus barcos, bem como a sua mercadoria. Estes símbolos estão normalmente associados ao misticismo e a sortilégios, acreditando muitos dos pescadores no seu poder protetor. Na minha investigação, verifiquei que alguns dos símbolos tinham na sua base um pentagrama, um dos símbolos principais da magia.

Como tínhamos combinado que o símbolo deveria ser simples e de fácil reprodução, investiguei alguns símbolos alquímicos. De entre estes, deparei-me com o símbolo que representa a água (um triângulo com a base virada para cima) e o que representa o ouro (um círculo com um ponto no centro). A mistura destes dois símbolos conduziu-me ao seguinte resultado final:



Miguel:

Miguel é um jovem de 27 anos, alto e entroncado, de cabelo castanho e curto. É descontraído (na gíria popular poderia ser descrito como tendo "muita lata"). Miguel tenta justificar os seus furtos com o pretexto de ser o sustento da família. Gosta de festejar a vida, e é isso que faz quando se depara com muito dinheiro. Tem um código moral próprio e, quando se vê confrontado com uma ameaça à sua vida, entra num dilema moral que o coloca num estado de grande tensão e desespero.

Miguel usa uma *T-shirt* branca, um casaco de cabedal com corte simples, calças de ganga e sapatos pretos. Uma vez que Miguel seria colocado em situações que requereriam alguma agilidade e destreza, foi opinião unânime do grupo que a personagem deveria ter um porte semi-atlético. Na verdade, a atitude confiante que Miguel tem, perante as pessoas, deve-se, pelo menos em parte, ao facto de Miguel ter bastante orgulho na sua aparência. A sua mãe transmitiu-lhe os seus valores morais, e por isso Miguel não deixa de se sentir mal por roubar. Aos poucos, vai adaptando os valores morais da mãe à sua situação, e assim vai construindo um código moral muito próprio, que lhe permite justificar as suas ações ilícitas. A escolha da indumentária de Miguel tem sobretudo um valor estético, refletindo o cuidado que põe na sua aparência.

As imagens apresentadas na pesquisa são as seguintes:






Augusto Abreu:

Augusto Abreu tem 45 anos. Apesar da idade, tem um porte atlético, mostrando que foi com o corpo e dedicação que chegou ao ponto em que está na vida. Indícios de calvície, por entre o seu cabelo encaracolado, denunciam-lhe contudo a idade (note-se ainda que a calvície é muitas vezes associada a eventos frustrantes; esta foi portanto uma pista de leitura que quisemos introduzir na curta-metragem).

Augusto apresenta-se como um homem de negócios, mas é na verdade um rufia inteligente e manipulador, que usa o sadismo como arma terrorista para manter a sua autoridade e respeito. A sua caracterização foi inspirada na personagem Gus, da série *Breaking Bad*: um homem com poder e gosto. Augusto Abreu veste fato completo, em tons de cinzento, cinto preto com fivela prateada, camisa de tom azul claro, gravata de tons cinza e sapatos pretos estilizados.



Mãe (Lúcia):

A mãe de Miguel tem 57 anos de idade, mas parece mais velha: tem um ar cansado e desgastado por uma vida de luta, tentando criar sozinha os dois filhos. Já há muito que desistiu de encontrar um substituto para o pai de Miguel, e por isso cuida pouco da aparência, como se vê pelo cabelo branco e ondulado, que usa com um corte curto. Lúcia é sem dúvida uma mulher quebrada pelas tribulações da vida; se ainda hoje luta, é por causa de Nuno, pois acha que Miguel não precisa dela. Ela, contudo, precisa de Miguel, e do seu dinheiro. Lúcia vive assim o dilema moral de ter de aceitar o dinheiro do filho, reprovando contudo a forma como o obtém. Preocupa-se, para além disso, com o efeito das ações de Miguel em Nuno.

Lúcia veste-se de forma tradicional – esta é aliás uma forma de demonstrar que segue os valores nucleares de uma portuguesa típica, católica. Usa uma camisa preta com um padrão simples e floral, saia preta e comprida e chinelas felpudas "de rua".



Irmão (Nuno):

Nuno tem 35 anos de idade, é magro e pálido, tem o cabelo preto, de tamanho médio-curto, sempre despenteado, e a barba por fazer. O seu aspeto indicia que não leva um estilo de vida saudável. Sendo mais velho do que Miguel, Nuno sentiu muito mais a perda do pai, o que o fez entrar num estado de melancolia tão forte que lhe retirou toda a vontade de viver. Num estado de depressão constante, Nuno passa a maior parte do tempo no seu quarto, não conseguindo socializar normalmente nem mesmo com a sua família.

A caracterização de Nuno adequa-se à imagem estereotipada de uma pessoa depressiva com um toque de "Neet", um estilo de vida japonês em que pessoas vivem essencialmente num quarto, tentado abstrair-se de um mundo exterior que não lhes agrada. Usa *T-shirt* escura com nódoas e boxers largos pretos, quase parecendo calções.



Aníbal (Segurança):

Aníbal tem 42 anos, é alto e largo de ombros. Tem a cara redonda e usa o cabelo grisalho quase rapado. No dedo anelar da mão esquerda, Aníbal tem uma tatuagem com o símbolo da curta-metragem. Aníbal já passou por muito, e isso vê-se na sua cara marcada; na verdade, as escolhas estéticas foram feitas para ir de encontro ao estereótipo de um segurança.

Aníbal é o epítome da lealdade; não conhece outra vida senão a que leva e não liga as suas emoções ao trabalho, assumindo um tom quase formal quando fala. Tem a mentalidade clássica de um guerreiro e fala apenas a linguagem que conhece: a da força e do poder.

A roupa que usa indica sobriedade: sapatos pretos, casaco comprido, camisola de tom escuro, ganga escura. O facto de não ter de se vestir de uma maneira muito formal indicia uma relação de familiaridade com o antagonista. Já a tatuagem com o "Símbolo do Antagonista", tendo sido feita no dedo anelar, denuncia que Aníbal está "casado" com o trabalho.

Esta personagem foi em parte inspirada na personagem Mike da série *Breaking Bad.*






Dono do Café:

O dono do Café tem 44 anos, é alto e gordo – é o típico dono de um "café da esquina". Detesta dar fiado, e passa a vida a resmungar. Veste a indumentária típica do dono e frequentador de "cafés de esquina": camisa às riscas azuis verticais e finas, calças pretas, cinto castanho e sapato preto. Traz ao peito um fio de ouro com uma cruz.




Turista:

A turista tem 25 anos, é magra, alta e tem um ar exótico. Acabou de se perder e está num país estranho, necessitando de ajuda. Precisa que lhe indiquem onde poderá encontrar a paragem de autocarro para a Baixa. Usa calças de ganga, uma *T-shirt* "I love Portugal", sapatilhas vermelhas e óculos de sol de marca. Tem um telemóvel topo de gama e traz às costas uma mochila de campismo sem tenda, onde guarda recordações dos locais por onde passa. A roupa que enverga, para além de denunciar o facto de ser estrangeira, mostra que a personagem tem algum dinheiro e que não fica muito tempo num só sítio.






Trabalhador da Doca:

O Trabalhador da Doca tem 32 anos, é alto e o seu corpo musculado reflete bem uma vida de trabalho físico duro. A roupa que enverga é associada a força e a trabalho, tendo sido inspirada na indumentária do movimento trabalhador inglês "OI!": botas pretas, manga cavada, camisa aberta de flanela vermelha, gorro preto curto.



Homem de Negócios (Pedro Carvalhal):

Pedro Carvalhal tem 41 anos, estatura média-alta (1,79m) e cabelo castanho, que usa com um corte curto. O seu estilo *clean cut* revela a seriedade com que a personagem encara os seus negócios. Pedro Carvalhal é, na verdade, um honesto homem de negócios. A sua empresa de transportes parece estar a falir até que Augusto Abreu se oferece como sócio e lhe paga a dívida da empresa. Pedro percebe então com que fins está Augusto a usar a empresa e ameaça chamar a policia. Embora Pedro vista normalmente fato completo, aparece na curta-metragem com a camisa branca desapertada, junto ao pescoço, e com a fralda de fora. Tem calças de fato e sapatos pretos. As suas olheiras são visíveis, pois fez uma direta e está paranoico.



Café:

O "Café de esquina" é estreito e pequeno, com um pequeno balcão perpendicular à entrada. Representa o típico café/tasca de Portugal, cujo dono é um homem local, com pouca instrução, e que gosta de conviver com os seus amigos, que se reúnem todos no café. Estão visíveis os seguintes elementos decorativos: copos pousados na banca, bebidas nas prateleiras e pano branco (o pano com que o dono limpa os copos, e que vem reforçar a imagem *cliché* de dono de café).



Rua – Turista:

A rua onde a turista pede indicações é uma rua do passeio marítimo de Matosinhos. Serve para veicular a ideia de que a trama narrativa se passa numa cidade portuária, onde o comércio marítimo tem uma grande influência no quotidiano da cidade, bem como a restauração, famosa pelo peixe e marisco sempre frescos. Nesta cena são evidentes os seguintes objetos: a carteira da Turista, bem como a sua Mochila; o telemóvel de Miguel, da gama média-alta (ele é um ladrão bem-sucedido); dinheiro em notas.



Doca:

A doca de Matosinhos é o *ex-libris* da cidade e assume importância extrema para a economia. Representa a fonte de riqueza do país, o lugar onde muita gente fez e perdeu fortuna. Na doca, foram inseridos os seguintes elementos de valor simbólico: cigarro; camião (com símbolo); caixas de peixe (com símbolo); luz negra; gelo.



Casa / Sala:

A casa / sala representa a pobreza material da família de Miguel. Em contraste com esta pobreza, na sala, pequena e acolhedora, embora com aspeto desarrumado, encontram-se bem visíveis ícones de uma vida preenchida por momentos felizes em família. São particularmente relevantes os seguintes elementos visuais, todos eles com significado para a construção da narrativa fílmica: chaves de casa (porta-chaves com bola de bilhar para relacionar com cenas posteriores); caixa de peixe com símbolo; sofá (sofá acolchoado, com padrão floral, típico de famílias de poucas posses; prático e feio); TV (televisão pequena, traduz o estatuto social da família; a TV não faz parte da vida de Miguel, pois se fosse do seu interesse seria de melhor qualidade); fotografias de família (estabelecem a relação familiar entre as personagens); quadro representando a Última Ceia (quadro típico das salas de jantar portuguesas);
artigos religiosos; estatueta de S. Dimas, velas vermelhas (S. Dimas é o santo padroeiro do bom ladrão; as velas vermelhas reforçam a importância da espiritualidade para a mãe de Miguel); mesa de cabeceira (mesa de madeira, pobre e lascada, mostrando uma preferência pelo prático em vez do estético); candeeiro (candeeiro branco com *abajur* com tema floral, em tecido ou cartolina); cinzeiro sujo (cinzeiro com marca, para mostrar que foi roubado de um café); objetos do quotidiano (carteira de pano áspero, castanha, com um padrão esbatido, marcas de uso, fios de fora, fecho remendado; pretende-se demonstrar que a Mãe não se dá ao

luxo de comprar uma carteira nova, usando o dinheiro de Miguel apenas para alimentar a família); pacote de tabaco (do protagonista – representa o seu vício; amolgado, sinal de uma vida movimentada); possível mesa de jantar (mesa de jantar de madeira, de espessura fina, redonda e pequena, permitindo que apenas três pessoas se sentem à mesa, o essencial); naperon (rendado, típico português, decorativo para mesas); natureza morta (quadro típico das salas de jantar portuguesas); estante (livros; louça; fotografias; etc.; objetos que demonstram antigos hábitos de colecionismo, remontando a um tempo áureo da vida das personagens, um tempo em que tinham menos problemas).



Casa / Cozinha:

O espaço representa uma cozinha típica portuguesa, tendo como referência as cozinhas de aldeia. A gastronomia é uma parte importante da cultura nortenha e ocupa sem dúvida um lugar de relevo na vida da personagem Mãe. Na cozinha estão visíveis os seguintes elementos: ímanes no frigorífico; revistas de culinária (demonstram a paixão da mãe por cozinha); velas (fé no poder de intercessão dos santos); louça de cozinha, possível preparação de uma refeição para mostrar a cozinha desarrumada; panos (elemento típico de cozinha); cesto de fruta (elemento decorativo); doces (demonstram o tipo de compras que Miguel faz para o irmão); tapete de cozinha (elemento prático e decorativo); gaiola de pássaros; rádio (tipicamente presente nas cozinhas portuguesas); plantas pequenas (denunciam a personalidade nutridora da mãe).




Beco:

O beco, isolado e escuro, é um local propício para negócios obscuros. É o tipo de local que os *dealers* utilizam para efetuar muitas das suas transações. Este beco, em particular, tem no centro um velho poço, ponto de encontro do Passador.





Loja de Roupa:

Trata-se de uma loja comercial com classe e artigos bem acima das possibilidades de Miguel. À venda, encontra-se todo o tipo de artigos de marca a preços exorbitantes: camisolas, casacos, calças, sapatilhas, óculos, luvas. O facto de Miguel ter ido comprar roupa a este local aponta para o mundo novo e cheio de possibilidades que se abriu para esta personagem quando começou a vender droga.



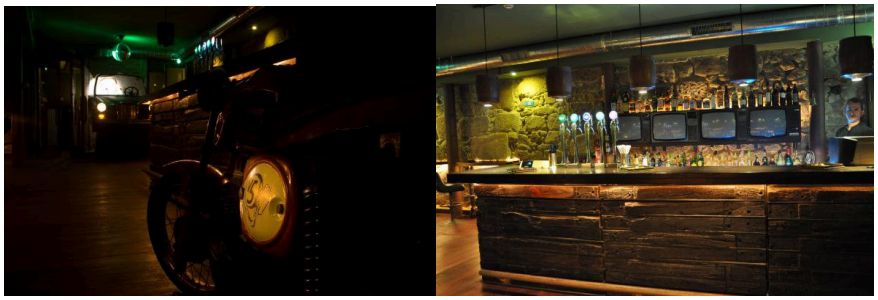
Café com Bilhar:

Este é um café típico, dos que têm vários bilhares de competição em fila e cerveja barata. É um local onde os amigos se podem reunir e competir, um sítio onde o protagonista se sente "o maioral", onde exibe a fortuna que adquiriu e onde fala das aventuras que viveu. Apresentam-se, neste cenário, os seguintes elementos de relevo: bolas de bilhar e tacos (elementos presentes em cafés; apontam para o vício de se jogar a dinheiro); charros (revelam o estatuto social das personagens e estabelecem uma relação de rebeldia e discórdia em relação à sociedade); copo com *whisky* (bebida forte e cara, indicando que a personagem tinha dinheiro para gastar).



Bar:

Este é um bar de *Rock'n Roll*, com uma decoração com temática em volta do automóvel. Tem o objetivo de remeter para a vida descontraída de Miguel, contribuindo para representar uma personalidade de extremos. Os elementos visíveis neste cenário são copos e bebidas alcoólicas.



Casa Antagonista:

A casa, grande, junto do rio, com uma sala ampla, minimalisticamente decorada, representa o poder da personagem do antagonista. O estilo *clean* da casa torna-a mais um monumento ao poder da personagem – uma espécie de santuário – do que um espaço habitacional. Estão visíveis, na sala, os seguintes elementos visuais que contribuem para a narrativa fílmica: copos de cristal (demonstram poder de compra, assim como esforço por manter bom gosto); aguardente (bebida de desafio forte, usada para intimidar o protagonista); duas cadeiras (de madeira, com assento de *design* simples mas estilizado, de ar caro); uma secretária (de madeira polida e envernizada, com uma base protetora em cima do tampo, para demonstrar que a madeira é cara; cuidado com a aparência); abre-cartas (ferramenta prática para o dia-a-dia; contudo a sua forma de faca pode também ser percebida como ferramenta de ameaça); candeeiro (usado para captar a atenção do espectador para uma área específica do gabinete); cartas abertas (demonstram que a personagem é um homem de negócios, ocupado); fotografia da família de Miguel (ferramenta de extorsão).



Carro Segurança (Aníbal)*:*

O carro, um *Porshe Panamera*, representa o estatuto social e o poder económico do antagonista, sendo aliás este o carro com que anda o seu segurança.



Casa do Homem de Negócios:

Esta casa aponta para o elevado estatuto social e económico do seu dono, e constitui-se também como uma visão da vida que Miguel quereria para a sua família; o bilhar funciona como uma ligação entre os mundos das personagens. Estão visíveis vários elementos: bebidas alcoólicas diversas, copos de vidro fino, bolas de bilhar espalhadas, cigarrilhas acesas, tacos de bilhar, quadros abstratos, troféus e uma pistola.



Quarto do Irmão:

Este quarto serve para denunciar a falta de vontade de viver de Nuno, pondo a ênfase na abismal diferença de personalidades que separa os dois irmãos. Trata-se de um quarto pequeno, repleto de fumo. A roupa jaz no chão, um pouco por toda a parte (por muito que a mãe tente arrumar o quarto, não consegue). O quarto tem apenas uma cama simples e uma mesa de cabeceira (o único suporte que Nuno usa) com um cinzeiro a transbordar de cinza e de beatas.



3.3 Aplicação Prática

Ao contrário do que se possa pensar, a direção artística não acaba na produção, pois tem de se adaptar aos problemas constantes que surgem durante as filmagens, como situações em que os *props* são danificados, em que há erros de comunicação entre o diretor de arte e o diretor fotográfico, em que são feitos planos fora do planeamento (obrigando assim a que seja feita uma direção de arte de improviso), entre muitas outras situações possíveis que vêm confirmar a verdade que subjaz à lei de Murphy: "Qualquer coisa que possa correr mal, corre mal de certeza".

Para ilustrar estas situações e para apresentar o fruto da pesquisa que realizei na fase da pré-produção, analiso, nas páginas que se seguem, o filme *Pária* por cenários. É meu objetivo, a partir desta análise, reunir material que me permita oferecer uma visão sobre o processo de direção de arte de uma obra cinematográfica.

Cenário 1: Doca de Pesca





Nesta cena, os elementos cenográficos proeminentes são: a armadilha para crustáceos, o caranguejo, as caixas de peixe e a carrinha. Tanto a armadilha como o caranguejo e a carrinha foram elementos improvisados, mas colocados com intenções pré-definidas de forma a dar mais riqueza visual à cena e também para conceder maior espessura à narrativa.

A armadilha representa, nesta cena, o que vai acontecer à personagem principal. O tema aquático, presente ao longo da curta-metragem (uma vez que a ação se desenrola numa cidade à beira-rio e os primeiros planos mostram-nos a doca de pesca de Matosinhos), é assim desde o início anunciado por este objeto. A armadilha constitui, por antecipação, um bom paralelismo do que vai suceder à personagem principal: aliciada por um pequeno furto, a

personagem será apanhada numa "rede" de tráfico de droga. Neste sentido, o caranguejo representa o posicionamento da personagem na linha narrativa da curta-metragem.

As caixas de peixe têm nesta cena um propósito funcional, mas assumem-se também como um veículo importante para a narrativa, já que os narcóticos que estarão na base da miséria e aflição que atingirão a personagem principal serão transportados nessas caixas. Para além disso, as caixas têm no topo o símbolo de Augusto Abreu, que ajudará os espectadores a ligarem a cena inicial à cena final, mais concretamente ao momento em que a personagem principal vê esse símbolo reproduzido na piscina do homem de negócios.

Para a preparação desta cena, as caixas foram embrulhadas em plástico-celofane de forma a assegurar que se manteriam fechadas; o símbolo foi marcado por cima do plástico. Era nosso intuito preservar o mais possível as caixas da sujidade, pois poderia dar-se a eventualidade de virmos a precisar delas para uma outra cena. Dentro das caixas estavam sacos do lixo rasgados e amarrotados. Quisemos que parecesse que as caixas continham peixe, pois tínhamos decidido que não iríamos utilizar peixe verdadeiro nas filmagens, com medo que este apodrecesse. Dentro de duas das caixas colocámos sacos de areia, que permitiram sem dúvida uma movimentação mais realista por parte dos atores, já que todos sabemos como é difícil simular o peso de um objeto.

A carrinha cumpre também nesta cena um propósito prático, embora tenha sido um elemento de improviso, já que mostrou ser mais adequada do que a que tínhamos reservado para o efeito. A carrinha que pensámos inicialmente utilizar havia sido emprestada pela Mercedes, que patrocinou a nossa curta-metragem. Preparávamo-nos para a utilizar nesta cena quando passou por nós um pescador que nos emprestou a sua carrinha, que tinha um aspeto bem mais realista, já que continha material de pesca. Esta foi uma boa decisão, pois pudemos filmar a carrinha de ângulos diferentes.

Neste cena, o Trabalhador das Docas está a usar um gorro, uma camisa de flanela, uma *t-shirt* de manga cavada, calças de ganga e botas. Os elementos que constituem o guarda-roupa da personagem foram escolhidos de modo a irem ao encontro do estereótipo do guarda-roupa que vestem as personagens que, nos filmes, desempenham o papel de pescadores. O gorro serviu ainda para minimizar o trabalho de maquilhagem na cena em que esta mesma personagem aparece morta.

Cenário 2: Casa do Protagonista

Entrada:

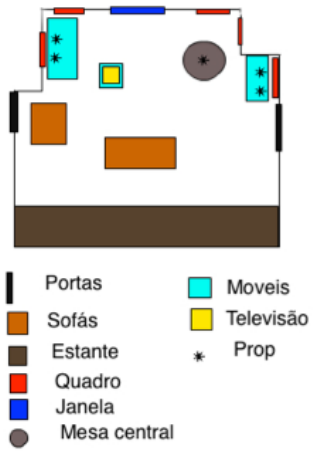


A entrada da casa é simples e funcional. Os únicos cuidados de direção artística de que esta cena precisou foram os seguintes: limpeza da parede e da porta, devido ao estado degradado em que se encontrava a casa onde a cena foi filmada; garantir que existia continuidade no que diz respeito a manchas deixadas pela chuva na camisola da personagem principal; garantir que o símbolo em cima da caixa do peixe estaria bem visível, para que o espectador consiguisse perceber bem a sua forma, fator essencial para que o símbolo pudesse tornar-se fio condutor da narrativa.

A roupa da personagem principal durante toda a curta-metragem é a mesma, pois a ação passa-se em dois dias seguidos e o protagonista só passa por casa nesta cena. O protagonista veste calças de ganga, camisola cinzenta com capuz e sapatilhas. Optou-se por esta solução, pois a banalidade das vestimentas permitia que estas fossem substituídas sem que isto implicasse um elevado custo acrescido.

Sala de Estar:





A casa que utilizámos para as filmagens de *Pária* encontrava-se em ruinas. Teve, por essa razão, de ser submetida a ligeiras reparações e a uma profunda limpeza. Era nosso intuito ter deste modo mais controlo sobre a mobília, assim como sobre outros elementos cenográficos, como quadros e *props*.

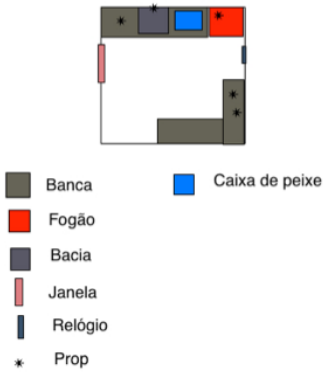
Os *props* foram utilizados para representar uma casa tradicional portuguesa. Investimos na presença de elementos religiosos, que remetem para um modo de vida simples e tipicamente português. Toda a mobília, quadros, estatuetas religiosas e decoração (como *naperons*, vasos e cinzeiros) foram adquiridos em lojas de velharias ou trazidos das casas dos membros da equipa; a disposição dos elementos foi feita a pensar numa sala completa e não apenas em função dos planos que haviam sido definidos.

A sala de estar apresenta dois sofás, dispostos em forma de "L", virados para uma televisão velha, disposta sobre um móvel simples. Tanto os sofás como o móvel da televisão são em tons castanhos; procurou-se, neste sentido, evitar uma discrepância cromática em relação ao papel de parede.

Comprámos também duas estatuetas de figuras religiosas, uma representando a N.ª Senhora de Fátima e outra o Sto. António. As estatuetas serviram para demonstrar os valores da personagem da Mãe, que os venera naquela casa, reconhecendo-os como padroeiros.

Cenário 3: Cozinha:





A cozinha, tal como a sala, precisou de elementos exteriores, dado o seu avançado estado de deterioração. Sendo um espaço pequeno, foram introduzidos elementos discretos de direção artística com o fito de transmitir, uma vez mais, a ideia de identidade nacional portuguesa. Esta surge evidenciada logo no primeiro fotograma apresentado, onde são visíveis elementos como a cafeteira tradicional, um pano de cozinha e uma luva com uma imagem do "Zé Povinho". Este cenário conta também com elementos típicos de uma cozinha portuguesa, como uma travessa e pratos de vidro com padrão floral, bem como “sabão-macaco”.

No segundo fotograma, veem-se dois elementos importantes da direção artística do filme: o peixe e a droga. A escolha da variedade de peixe foi propositada: trata-se de uma dourada, que pretende remeter para o tema do ouro, presente no símbolo de Augusto Abreu, bem como para o elemento marítimo e para a ideia de fortuna vinda do mar. Quanto à droga, os planos que entraram na edição final foram feitos na terceira vez em que a cena foi filmada, tendo por isso obrigado à produção de 3 vezes a quantidade de droga falsa (50 "bolotas"). No total, foram feitas 150 bolotas. Contudo, devido à falta de tempo, a qualidade visual das "bolotas" foi decrescendo de cada vez que repetimos a cena. Para simular a droga – neste caso a afamada "bolota"ou, como se diz na zona Sul do país, "paki", devido à zona do globo de onde esta é normalmente oriunda – usei barro e tinta castanha. Depois de secas, embrulhei as "bolotas" em celofane, pois elas são normalmente distribuídas desta maneira. A escolha do tipo de droga reflete a zona de Portugal onde a curta-metragem decorre, pois o porto de Leixões tem vindo a funcionar como porta, no nosso país, para as redes de tráfico que operam a partir de países árabes. Uma outra razão, de natureza prática, condicionou a nossa escolha: para nós, o haxixe não era uma opção, pois é normalmente distribuído em forma de barras do tamanho de folhas A5. Na verdade, a "bolota" pareceu-nos a melhor opção, já que o antagonista Augusto Abreu esconde a droga dentro de peixes, entregues pela sua empresa de importação e distribuição. A dourada não foi contudo a nossa primeira opção, devido ao seu elevado preço. Num primeiro momento, pensámos de facto utilizar tilápias.



A droga foi colocada dentro do peixe a partir de incisões laterais, feitas por mim: arranjei eu o peixe, retirei-lhe os órgãos internos e substituí-os por 3 "bolotas". As incisões foram feitas de modo a que se pudesse filmar o protagonista a cortar o peixe e a encontrar as "bolotas" utilizando o lado oposto ao corte previamente feito por mim.



Apresento o fotograma acima para demonstrar a simplicidade (e eficácia) de pequenos elementos como os sacos de plástico e a taça de louça, utilizados para representar a "naturalidade" da casa, por oposição às casas perfeitas ou completamente arruinadas presentes em outros filmes que tratam o mesmo tema urbano.

Cenário 4: Beco



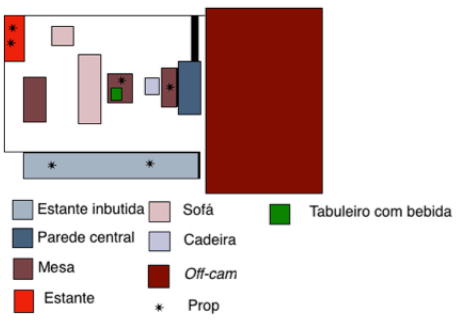
Embora o cenário não tenha sido modificado, esta cena apresenta elementos de cenografia a destacar, tal como a indumentária do passador (à direita). Este é caracterizado pelo equipamento desportivo e um "à-vontade" com o espaço que ocupa. Na verdade, esta personagem vai mais ao encontro da ideia estereotipada de "guna", usando boné, fato de treino e sapatilhas brancas. A cor da roupa é vermelha, o que faz com que a personagem se destaque das restantes. Note-se que se pretendeu introduzir a ideia de um momento de viragem no filme através do uso da discrepância cromática.



No fotograma acima vemos notas falsas, feitas com papel tingido para manter a textura de uso. Por cima e por baixo, estão duas notas verdadeiras de 20. O facto de as notas terem todas o mesmo valor denuncia a profissão da personagem, pois 20 euros é um preço comum para na área da distribuição de baixo nível de estupefacientes, nomeadamente de haxixe e *cannabis*.

Cenário 5: Casa do Antagonista:





O efeito pretendido para a casa do antagonista é simples: evidenciar a sua apetência por poder. A casa é minimalista, apresentando contudo objetos caros. Trata-se, claramente, de uma casa desenhada por um arquiteto de renome, a típica casa de "capa de revista". As características que mais ressaltam são a sua frieza, impessoalidade e artificialidade.

A roupa do antagonista é composta por um fato que aparenta ser caro, por uma camisa azul abotoada com botões de punho de ouro, e um par de sapatos pretos. Esta indumentária serve para mostrar que Augusto Abreu cuida da sua aparência, não olhando para o preço de tudo o que compra. Na realidade, os objetos que adquire e a ropa que veste servem unicamente para cultivar a sua imagem de poder.



Como vemos no fotograma acima, Augusto Abreu demonstra o seu poder através de pequenos objetos. Nesta cena, o antagonista oferece álcool a Miguel. Aqui, pretendemos transmitir uma mensagem baseada na associação entre a ingestão de álcool e a afirmação de virilidade. Todo o álcool apresentado na curta é constituído por uma mistura de *ice-tea* com água, em doses de concentração diferentes para dar a ilusão de se tratar de bebidas distintas.



Na imagem acima, vemos o trabalhador da doca morto num sofá caro. Foi propositadamente que determinámos que assim deveria acontecer. A ideia era transmitir a mensagem de que o antagonista não precisa do dinheiro que Miguel lhe está a dever, em virtude de ter ficado com a droga que encontrou acidentalmente. A crueldade do antagonista

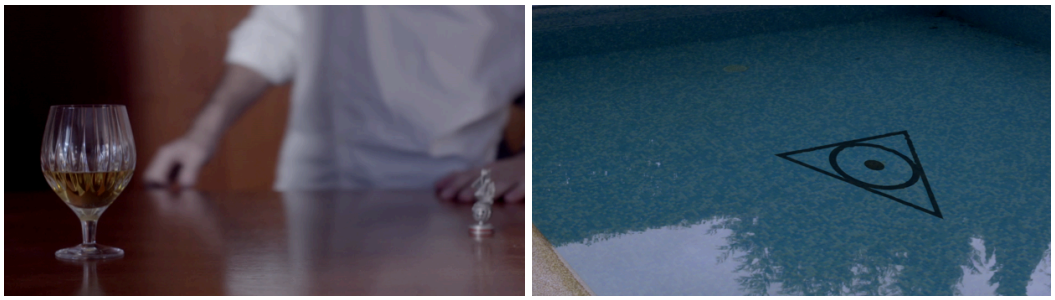
prende-se pois não com a necessidade que pudesse ter de dinheiro, mas com a vontade de mostrar o seu poder e de usar Miguel para um "esquema" ainda maior.

A maquilhagem do morto foi executada com "sangue falso", feito a partir de uma mistura de xarope de milho, *toping* de chocolate e corante vermelho (estes ingredientes foram utilizados pois interessava que a mistura fosse consumível). A maquilhagem das pisaduras foi feita com maquilhagem normal e creme gorduroso, de forma a dar mais realismo à área do olho. Esta cena não aparece na edição final do filme, mas achei importante inclui-la dado o trabalho de direção artística que implicou.



A disposição da sala demonstra que apesar de o antagonista reagir como se a situação fosse banal, ele estava realmente à espera do protagonista, como podemos ver pela oposição do sofá a uma cadeira desconfortável.

Cenário 6: Casa do Homem de Negócios





A casa do Homem de Negócios é também simples, mas com elementos que a ligam ao resto do filme, como podemos ver no fotograma do lado direito, onde é visível o símbolo que estava nas caixas do peixe e que ligam o protagonista ao antagonista.

No fotograma do lado esquerdo tornamos a ver álcool, assim como um pequeno barco, que remete para o tema náutico do filme. Este barco é, na realidade, uma peça que, num conjunto de xadrez, tem o valor de um "peão". A ideia era pois remeter para a posição do Homem de Negócios, que mais não era do que um peão na organização de Augusto Abreu. O tabuleiro não aparece no filme, na sua versão final, tendo-se assim perdido grande parte do seu valor para a narrativa.



A personagem do Homem de Negócios foi caracterizada de modo a dar a entender que esteve acordado toda a noite, bebendo whisky e esperando que algo lhe acontecesse. A sua indumentária é simples: uma camisa branca amarrotada, calças de fato e sapatos formais. A camisa está amarrotada para demonstrar que não a mudou desde o dia anterior; foi também aplicada maquilhagem nos olhos, de modo a simular olheiras, fruto de uma noite em branco.



As armas utilizadas são réplicas de *airsoft* que nos foram cedidas por uma loja de produtos de sobrevivência. A cor representa também o valor que cada personagem dá à arma: no caso do Homem de Negócios, o que ele preza é o valor estético; já as armas de Aníbal e de Miguel são pretas, demonstrando que o valor reside na sua funcionalidade.

No fotograma do lado direito, vemos a personagem do Segurança, que é introduzida na narrativa antes da cena em casa do antagonista. O guarda-roupa de Aníbal é constituído por um casaco de cabedal, um cachecol, calças de ganga e sapatos. Este guarda-roupa foi escolhido de modo a ir ao encontro da imagem estereotipada de um Segurança que trabalha para um barão da droga.



O sangue é, mais uma vez, uma mistura de xarope de milho com corante e t*opping* de chocolate; os ingredientes permitem alterar a cor do sangue falso no momento em que está a ser aplicado e em função das diferentes partes do corpo que necessitam de ser maquilhadas. No caso dos fotogramas acima, por exemplo, foi adicionado mais chocolate para conferir realismo à cena em que a personagem principal é alvejada num órgão. Na verdade, o sangue que sai de um órgão é mais espesso e escuro do que, por exemplo, o sangue cuticular e arterial que vemos representado na cena do morto na casa do antagonista.



O fotograma acima não ficou na edição final, mas era a meu ver crucial para a compreensão da relação entre o antagonista e o Homem de Negócios. Neste fotograma, vemos duas peças esculpidas, uma em marfim e outra em jade. Estes produtos exóticos denunciam os negócios a que ele se dedica, isto é, o comércio de importação. Esta ideia é reforçada pelo barco de vidro que se encontra dentro do frasco. Atrás destes objetos, está uma foto que mostra o Homem de Negócios e o antagonista a apertar as mãos, como se tivessem acabado de concluir um negócio na doca de pesca.

4. Conclusão e perspetivas para o futuro

Para a redação desta minha dissertação de mestrado, parti da hipótese de trabalho de que a direção artística poderá ser considerada um instrumento importante e útil para a exposição de narrativa fílmica. A fim de verificar a validade dessa hipótese, o presente trabalho passou por diferentes fases. Num primeiro momento, refleti sobre a função de um diretor artístico e sobre o nexo de relações que ele vai estabelecendo com os outros agentes de criação e produção cinematográfica, nomeadamente com o *production designer* e com o realizador. Num segundo momento, mostrei a utilidade de uma abordagem semiótica da narrativa fílmica, tentando evidenciar as camadas de sentido que é possível descontruir quando temos em consideração o valor dos signos e dos símbolos. A análise de três filmes – *Viagem à Lua, RocknRolla – A Quadrilha* e *Amigos Improváveis* – cumpriu a função de tornar óbvia a utilidade desse tipo de abordagem. No momento seguinte desta dissertação passei da *desconstrução* para a *construção*. Com efeito, se anteriormente tinha procurado desvendar a forma como, através de elementos visuais, é possível *desconstruir* a mensagem de um filme, empenhei-me de seguida em demonstrar que através desses mesmos elementos visuais é possível *construir-se* uma mensagem que contextualize a narrativa, que a reforce e que a complemente. Tendo como referência a curta-metragem que criei, juntamente com os meus Colegas de grupo, para a unidade curricular de Projeto Final, procurei tornar evidentes os elementos visuais (quer os que foram "pensados", na fase da pré-produção, quer os que foram realmente utilizados na altura das filmagens) que concederam espessura à narrativa fílmica e que deixaram indícios de outras leituras e outras histórias passíveis de serem detectadas pelos espectadores mais atentos. Creio que, findo este percurso, posso afirmar, com segurança, que a direção artística pode ser realmente importante para o desenvolvimento da linha narrativa e argumentativa de um filme. Ousarei mesmo dizer que os filmes que nos marcam, aqueles que vemos vezes sem conta sem deles nos fartarmos, são aqueles que, graças a estes elementos visuais que vão criando relações de sentido entre si, se prestam a uma multiplicidade infinita de leituras.

Saio claramente desta experiência – tanto na vertente teórica, proporcionada pela reflexão e investigação que estiveram na base desta dissertação, como na vertente prática, cujo produto final foi a curta-metragem *Pária* – com uma ideia mais clara e positiva das funções de um diretor artístico. A partir desta minha experiência, creio poder destacar três qualidades basilares que se espera encontrar num diretor artístico – capacidade de investigação, flexibilidade e aptidão para o trabalho colaborativo – temperadas por uma forte dose de criatividade.

A investigação do campo semiótico do tema do filme é sem dúvida fundamental, pois constitui o ponto de partida para a construção da mensagem visual do filme, criada para complementar ou reforçar a linha narrativa. Note-se que investigar não implica necessariamente copiar. É aqui que a criatividade do diretor artístico poderá fazer a diferença.

A flexibilidade é igualmente importante, uma vez que um filme está em constante construção. Muitas vezes, os planos desenhados na fase da pré-produção não são concretizados devido a uma multiplicidade de fatores inesperados. Nessas ocasiões, o diretor artístico terá de ser flexível, mas

também criativo, dando prova da capacidade de improvisar soluções. A flexibilidade é também exigida ao diretor artístico no que toca à sua capacidade para adequar a sua visão ao orçamento atribuído à sua área: terá de saber adaptar os *props,* cenários e guarda-roupa à realidade orçamental do filme.

Por fim, o diretor artístico deverá ser capaz de trabalhar em conjunto com os outros agentes de criação e produção fílmica. Na verdade, a sua visão só fará sentido se for feita em consonância com a mensagem que o realizador pretenda transmitir, e em estreita colaboração com o produtor e o diretor de fotografia.

A minha participação como diretor artístico da curta-metragem *Pária* veio confirmar que a criação de uma obra fílmica é, na verdade, e antes de mais, fruto de um processo colaborativo. A competição não tem com efeito lugar neste contexto, já que o produto final só sairá bom se todos os elementos que participam na sua criação se excederem no cumprimento das suas funções.

Embora tenha gostado desta experiência, não é minha ambição prosseguir uma carreira como diretor artístico ou *production designer*. Desde o início dos meus estudos na Universidade Católica que o meu grande sonho é a realização. Sinto-me contudo grato pela experiência por que passei, na criação da curta-metragem *Pária*, pois colocou-me perante o desafio de "pensar" o filme a partir da perspetiva de um diretor artístico. Acredito que um bom realizador é aquele que tem um bom conhecimento de todas as áreas envolvidas na criação de um filme. Tenho a certeza de que beneficiarei desta experiência e de que, doravante, quando realizar um filme, terei uma maior consciência das possibilidades e dos limites de um diretor artístico – e serei, certamente por causa disso, um melhor realizador.

Claro que, tendo participado na criação de uma curta-metragem, não pude passar pela experiência de colaborar com um *production designer* e, eventualmente, com uma vasta equipa que se dedica à concretização da sua visão. Não tenho por isso a percepção do que é trabalhar numa grande produção, onde os níveis de hierarquia e as fronteiras de competências se encontram bem definidas. Sempre ajudado – tenho de o reconhecer aqui uma vez mais – pelos meus Colegas de grupo, eu tive de ser, ao mesmo tempo, *art director, production designer*, *set designer, set decorator e prop master*. E estou convicto de que, com o trabalho que realizei, contribuí de forma significativa para o complemento e reforço da linha argumentativa e narrativa do filme.

Referências[48]

1. Fontes impressas

Brakhage, Stan (2004) – *The Brakhage Lectures: Georges Melies, David Wark Griffith, Carl Theodore Dreyer, Sergei Eisenstein*. Chicago, Illinois: UBUClassics.

Buckland, Warren (2000) – *The Cognitive Semiotics of Film*. Cambridge: University Press.

Carroll, Noel (2001) – *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays*. Cambridge: Cambridge University Press.

Chandler, Daniel (2002) – *Semiotics: The Basics.* London: Routledge.

Chatelain, Danièle; Slusser, George (2000) – Flying to the Moon in French American Science Fiction. *Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction*. Westport, CT: Greenwood Press.

Covey, Russel (2009). Criminal Madness: Cultural Iconography and Insanity. *Stanford Law Review*. [S.l.: s.n.] 61 (6), 2009.

Dusi, Nicola (2010) – Translating, Adapting, Transposing. *Applied Semiotics / Sémiotique Appliqué*. Toronto: University of Toronto Mississauga, Department of Language Studies. 24.

Echard, William (ed.) (1985) – *Historical Dictionary of the French Second Empire, 1852-1870.* Westport, CT: Greenwood Press.

Hall, Maria Boas (1994) – *The Scientific Renaissance: 1450-1630*. New York: Dover.

Heffernan, James A.W. (2006) – *Cultivating Picturacy: Visual Art and Verbal Interventions*. Waco, TX: Baylor University Press.

[48] Em relação a alguns dos textos referidos ao longo da dissertação, não foi possível a indicação das páginas em análise, uma vez que foram retirados do portal Questia (www.questia.com), que não inclui paginação no que respeita a artigos em publicações periódicas. Note-se contudo que se trata de fontes fidedignas, não eletrônicas: são, na verdade, artigos publicados em papel, tornados públicos sob forma digitalizada.

Jacobs, Lewis (1939) – *The Rise of the American Film: A Critical History*. New York: Harcourt Brace.

Lo Bruto, Vincent (1992) – *By Design: Interviews with Film Production Designers*. Westport, CT: Praeger.

----------(2005) – *Becoming Film Literate: The Art and Craft of Motion Pictures*. Westport, CT: Praeger.

Leeds-Hurtwitz, Wendy (1993) – *Semiotics and Communication: Signs, Codes, Cultures.* Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.

O'Brien, Charles (2007) – Sontag's Erotics of Film Style: Between Meaning and Presence. *Post Script*. [S.l.: s.n.] 26 (2)

Nuanxin, Zhang & Li Tuo (1990) – 2: The Modernization of Film Language. *Chinese Film Theory: A Guide to the New Era*. George S. Semsel; [*et al*.], eds.. New York: Praeger.

Nusim, Roberta (2003) – *Art Direction: The Visual Language of Film*. S.l.: Youth Media International Ltd.

Rizzo, Michael (2005) – *The Art Direction Handbook for Film*. Amsterdam: Focal Press.

Ron, Magid (1992) – Specialized Departments Add Artistic Touches. *American Cinematographer.* [S.l.: s.n.] 73 (1)

Scalia, Bill (2012) – Toward a Semiotics of Poetry and Film: Meaning-Making and Extra-Linguistic Signification. *Literature / Film Quaterly*. [S.l.: s.n.] 40 (1)

Silverman, Kaja (1984) – *The Subject of Semiotics*. New York: Oxford University Press.

Stam, Robert; [*et al*] (1992) – *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism, and Beyond*. London: Routledge.

Tomaselly, Keyan; Shepperson, G. (1997) – Course File for "Documentary Film, Visual Anthropology, and Visual Sociology. *Journal of Film and Video*. [S.l.: s.n.] 49 (4)

Unwin, Timothy (2005) – *Jules Verne: Journeys in Writing*. Liverpool: University of Liverpool Press.

Wilson, Harris (1960) – *Arnold Bennett and G. Wells: a Record of a Personal and Literary Friendship.* Urbana, IL: University of Illinois Press.

2. Artigos de Jornais[49]

"Crime Fun Gets New Name; Raw Energy and Enthusiasm Make RocknRolla Good Viewing," *The Morning Bulletin (Rockhampton, Australia)*, November 15, 2008, http://www.questia.com/read/1G1-197125032.

”Dark London Exposed with Humour”, *The Morning Bulletin (Rockhampton, Australia)*, October 30, 2008, http://www.questia.com/read/1G1-197107290.

"French Film Finesses Its Way out of Cliche,"*Winnipeg Free Press*, July 13, 2012, http://www.questia.com/read/1P3-2709094641.

'I'm Not Obsessed with the Underworld.' ...So Says Guy Ritchie Who Releases His New Film Today - about Gangsters. but He Tells Rob Driscoll That He'd Eventually like to Make a Film for Children," *Western Mail (Cardiff, Wales)*, September 5, 2008, http://www.questia.com/read/1G1-184475102.

"Review: Top Movies," *Wales On Sunday (Cardiff, Wales)*, September 28, 2008, http://www.questia.com/read/1G1-185995928.

"The Same Old Guy; BIG ROCKNROLLA (15, 114 Mins) Thriller ***,"*South Wales Echo (Cardiff, Wales)*, September 5, 2008, http://www.questia.com/read/1G1-184534641.

"Thriller Is RocknRolla Coasting Back to Form," *Coventry Evening Telegraph (England)*, September 5, 2008, http://www.questia.com/read/1G1-184460033.

"Your Verdict: Rocknrolla," *Evening Gazette (Middlesbrough, England)*, September 19, 2008, http://www.questia.com/read/1G1-185286033.

[49] Estes artigos de jornais, a que tive acesso através do portal Questia, foram essenciais para a secção desta minha dissertação dedicada a dois filmes contemporâneos sobre os quais não há praticamente nada mais publicado: *RocknRolla – A Quadrilha* e *Amigos Improváveis*. A maior parte destes artigos não se encontram assinados, pelo que não me foi possível mencionar o nome dos respetivos autores.

Curtis, Nick, "Rock, Stock and a Barrel of Laughs as Ritchie Nicks a Hit ; REVIEW," *The Evening Standard (London, England)*, September 2, 2008, http://www.questia.com/read/1P2-17111187.

Lichfield, John, "The Aristocrat, the Criminal, and the Buddy Movie That France Adores," *The Independent (London, England)*, November 19, 2011, http://www.questia.com/read/1P2-30123876.

Mazmanian, Adam, "Movie Review: Offensive Charm with French Accent; '*Intouchables*' Trades on Cliches," *The Washington Times (Washington, DC)*, June 1, 2012, http://www.questia.com/read/1G1-291582456.

Mcnicoll, Tracy, "A Buddy Film for the Ages", *Newsweek International*, December 12, 2011, http://www.questia.com/read/1G1-274421401

Ocean, Justin, "More Queer Fall Flicks," *Out*, September 2008, 52, http://www.questia.com/read/1P3-1542266311.

O'Kane, Paul, "The Thing," *Art Monthly*, May 2012, http://www.questia.com/read/1G1-289121244.

Romney, Jonathan, "Meet the Gang Lord ... That's Him on the Right, the Earl of Ritchie's Mate," *The Independent on Sunday* (London, England), September 7, 2008, http://www.questia.com/read/1P2-17132007

3. Fontes eletrónicas

Internet Movie Database (IMDb), http://www.imdb.com (último acesso: 16 de junho de 2013).

Le Voyage dans la Lune, de Georges Méliès, http://www.youtube.com/watch?v=fcUJgPCwfJM (último acesso: 7 de janeiro de 2013).

Wells, H. G., *The First Man in the Moon*, http://www.gutenberg.org/cache/epub/1013/pg1013.html (último acesso: 7 de janeiro de 2013).

4. Filmografia

Amigos improváveis (2011), real. Olivier Nakache & Eric Toledano [*Intouchables*].

RocknRolla – A Quadrilha (2008), real. Guy Ritchie [*RocknRolla*].

Viágem à Lua (1902), real. Gearges Méliès [*Le Voyage dans la Lune*].

Pária (2013), real. Bernardo Malafaya.