

**Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa
Mestrado Cinema e Audiovisual**



**Dissertação:
Direção de Arte e Caracterização de Personagens**

2013 / 2014

Francisco Pinto da Silva Ferreira Bartilotti

Professor Orientador: Prof. Doutora Maria Guilhermina Castro
Professor Co-Orientador: Carlos Ruiz

[Dezembro] de [2014]

DEDICATÓRIA

Aos meus Pais pela possibilidade e á Ana pelo incentivo

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a todos os colegas e professores envolvidos no processo de aprendizagem ao longo destes 5 anos. Em especial, agradeço à professora Guilhermina Castro e ao Professor Carlos Ruiz pela orientação e pelo aconselhamento dado neste último ano.

Resumo

A arte de bem fazer filmes e de saber contar histórias, está dependente do trabalho realizado entre departamentos. A direção artística num filme encarrega-se da concepção e desenvolvimento de toda a componente visual na “mise en scène”. O cargo de director artístico aparece logo após o surgimento do cinema. Com a evolução da sétima arte, dá-se também o desenvolvimento do cargo, passando a existir um novo desígnio no meio apelidado de “production designer”.

O estudo da sua dimensão e da maneira de imposição no meio, leva ao entendimento na forma de relacionamento dentro do departamento e com outros departamentos da área audiovisual.

O processo de caracterização das personagens, ajuda-nos a entender a envolvimento e desígnios do papel das personagens no contexto narrativo. A relação entre direção artística e caracterização de personagens torna-se o objeto de análise, na qual se pretende esclarecer o vínculo que une os dois pontos.

O estudo explora a sua ligação com o intuito de melhorar e fortalecer o desenvolvimento de ambas as vertentes.

As duas áreas complementam-se durante o processo de ligação resultando a direção de arte num processo de construção mais verosímil. A caracterização de personagens enriquece com o input da direção artística, pois é possibilitada a realização de um trabalho mais específico e detalhado. A análise destas temáticas serve como aplicação no contexto real para o desenvolvimento do estudo de caso.

A filmografia analisada ajuda a perceber a melhor forma de caracterização a nível cénico, assim como facilita o entendimento psicológico e físico da ação das personagens no contexto filmico.

Palavras chave: Direção de arte, vínculo, caracterização de personagens, cinema, narrativa, mise en scène

Índice de Conteúdos

- Lista de Figuras
- Lista de Glossário

Introdução

1-Direcção de Arte

- 1.1- O que é a Direção de Arte
- 1.2- Origens
- 1.3- Equipa do Departamento Artístico
- 1.4- Diferentes estilos de Direção Artística
- 1.5- Relação com outros departamentos
- 1.6- Processo da Direção de Arte

2- Caracterização de Personagens

- 2.1- Conceito de personagem
- 2.2- Processo de criação da Personagem
- 2.3- Caracterização Personagem
- 2.4- Tipos de Personagem

3- Relação da Direcção Artística com a Caracterização das Personagens

- 3.1- Personagem no espaço Cenográfico
- 3.2- Espaço objetos e acessórios como símbolos da Personagem

4 - Filmografia em Estudo

- a) Moonrise Kingdom
- b) Y tu mama tambien
- c) Le Gamin au Veló
- d) The Royal Tenenbaums

5- Case Study “Viagem”

- 5.1- Direção de Arte
- 5.2- Caracterização das Personagens
- 5.3- Relação do Espaço com as Personagens e Adereços

6- Conclusão

Referências e Bibliografia

Webgrafia

Lista de Figuras:



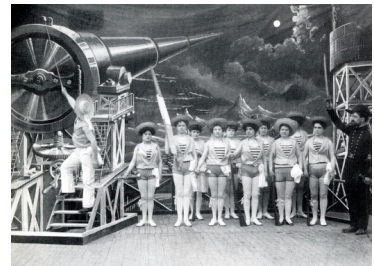
**Figura 1: recriação histórica
p. 17**



Figura 2 :Adereços de cena p.17



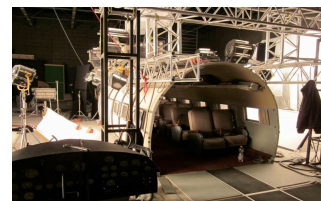
**Figura 3 :La Sortie de Lú sine
1895 p.20**



**Figura 4: Voyage dans la Lune
1902 p.20**



**Figura 5: Equipa de filmagem
p.29**



**Figura 6 :Cenário em estúdio
p.32**



**Figura 7 :Cenário exterior
p.32**



**Figura 8 :Cenário em construção
p.29**



Figura 9: Caracterização da personagem no filme “Hobbit” p.36



Figura 10: Processo de caracterização no filme “Alice in Wonderland” p.37



Figura 11: Caracterização de Mystique no filme “X-Men” p.40

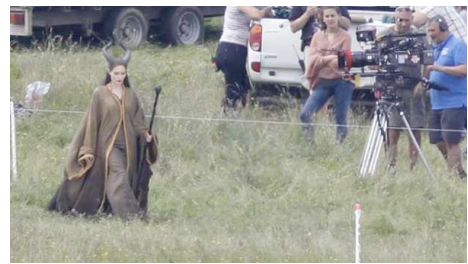


Figura 12: Conceito de personagem “Maleficent” p.40

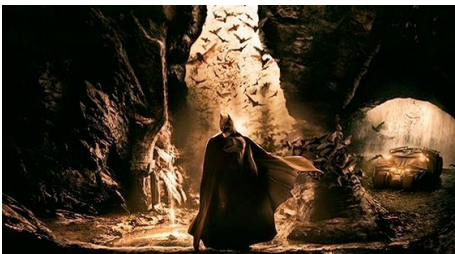


Figura 13: Personagem no espaço “Batman”



Personagem 14: Adereços e simbologia “Lord of the Rings”

Glossário:

Set- estúdio onde se fazem as filmagens no cinema

Props- quinquilharias e acessórios conhecidos como objetos de cena

Espaço cinematográfico- locação onde se efectuam as filmagens

Mise en scène- toda a composição visual que se encontra dentro do enquadramento

Capataz- chefe de um grupo de trabalhadores

Background- informação base sobre o passado da personagem

Introdução

A direção de arte desempenha um papel fundamental na caracterização das obras cinematográficas. Desde o aparecimento do cinema até ao tempo presente, foi alvo de uma evolução constante. O seu crescimento potenciado através da convergência com outras vertentes da expressão artística (pintura, escultura, teatro) veio traduzir-se em novas formas de execução do trabalho dos designers de produção e diretores artísticos.

Com o desenvolvimento constante das sociedades mundiais o trabalho da direção artística expandiu-se também a novos média, nomeadamente a televisão. Os seus meios de produção tornam-se diferentes e minuciosos à medida que as tecnologias vão marcando posição nas sociedades vigentes.

As narrativas cinematográficas crescem e diversificam tornando a direção artística num processo mais complexo com o passar do tempo. Este desenvolvimento influencia o processo de caracterização de personagens. Os papéis para os protagonistas são criados e trabalhados de forma mais pormenorizada, transformando as personagens em seres de maior dimensão e profundidade.

O processo de criação e a relação estabelecida com os espaços (cenários) e acessórios da direção artística, equivalem à procura e idealização de um meio mais verosímil na construção de uma história/narrativa através dos elementos e personagens desenvolvidas. A confluência destes dois temas é adoptada por causa das ligações e relações com pontos comuns que podem e devem ser trabalhados quando se está no seio de uma produção cinematográfica.

Na presente dissertação pretende-se abordar o conceito, definição e relação entre a direção artística e a caracterização das personagens, explorar as várias ramificações, perceber as funções e o vínculo que está associado ao trabalho conjunto, “descortinar” os processos de criação e caracterização, analisar as diferentes fases de produção, evolução, os meios a utilizar, tarefas e cargos a desempenhar, etc.

A direção de arte e a caracterização das personagens serão pontos analisados separadamente. O seu estudo abordará assuntos desde a definição, origens e processos da direção artística, até ao conceito, desenvolvimento e caracterização do tipo de

personagens, o carácter físico e psicológico das mesmas, assim como o “background” e os processos de criação e relação com o espaço cinematográfico citado na narrativa. Sendo o principal ponto de pesquisa o estudo da direção artística no enquadramento cinematográfico e o relacionamento da caracterização e desenvolvimento de personagens com o espaço, pretende-se explorar e desenvolver a ligação entre os dois temas de forma a criar uma confluência e linha de trabalho entre as áreas. O filme “Viagem” servirá de caso prático para estudo e aplicação da teoria fundamentada através dos temas em análise na dissertação.

Este filme relata a viagem física e psicológica de um jovem que passa pelos problemas da adolescência, estando á procura de se definir e afirmar perante o seu melhor amigo.

1. Direção de Arte

1.1- O que é a Direção de Arte?

Segundo Andrew Horton produção ou design artístico tem sido um tema pouco desenvolvido em estudos de cinema. Na sua coleção de entrevistas a designers de produção Vincent LoBrutto nota “A mysterious veil hangs over the magnitude of the production designer’s role in the film making process” (Horton, 2003, p.9). No universo audiovisual podemos descrever direção de arte ou design de produção como todo o processo artístico que envolve a construção, caracterização e manutenção da composição visual de uma produção. É a pessoa responsável pelo look geral de um filme e não apenas dos cenários. Trabalha directamente com o realizador e o diretor de fotografia no processo de visualização e análise do guião. Conjuntamente determinam como os componentes visuais (adereços e objetos) podem ser melhor combinados de forma a contarem a história visualmente (Nusim, 2003) .

Referido anteriormente na citação de “Andrew Horton” o cargo artístico em estudo tem diferentes dimensões de produção, variando de funcionalidade e papel consoante as necessidades requeridas em cada projeto. LoBrutto aborda o tema referindo que no caso de não existir um designer de produção, o diretor de arte é responsável pelo design do filme (LoBrutto, 2002). Esta afirmação dá a entender que os dois cargos têm semelhanças e afinidades no que toca ao processo de subsistência e funcionamento. São ofícios de grande importância dentro das produções, sendo reconhecidas como posições de chefia onde o trabalho passa por conduzir e orientar o desenvolvimento do projeto numa direção específica.

As funções e tarefas desempenhadas podem ser parecidas e muitas vezes iguais. A prevalência e importância dos cargos, é definida pelo tamanho da produção, que irá ditar se é necessário o trabalho conjunto dos dois capatazes ou apenas de um deles. Os cargos coexistem na maioria das produções de escala internacional, sendo que nos casos de produções de pequena envergadura, apenas exista o cargo de diretor de arte (caso notado em Portugal). Apesar das tarefas e funcionalidades comuns, a exigência e responsabilidade de trabalho é diferente, sendo que o designer de produção se impõe como o cargo de maior relevância dentro do departamento artístico. Retomando a explicação e definição do cargo refiro a empregabilidade que

este pode ter quando exercido noutros meios. Aplica-se também na televisão, espectáculos, videoclips, anúncios embora o ramo que lhe confere maior visibilidade seja o cinema. Dada a magnitude do cargo no meio artístico, uma definição não chega para explicar a envolvência e as funções que este acarreta.

Assim podemos definir direção artística como o processo de interpretação, construção e transformação de um guião ou ideia, numa composição real e palpável às mãos do ser humano. O designer de produção explora o mundo e a ambiência onde o filme se desenvolve com o intuito de estabelecer um sentido ou senso de autenticidade “...must interpret and transform the story, characters, and narrative themes into images that encompass architecture, décor, physical space, tonality, and texture “ (LoBrutto, 2002 ,p.1) .

Podemos também referir-nos à sua funcionalidade como construtora de uma realidade tridimensional “fictícia” na qual é projetado um ambiente alvo de alteração e crescimento constante (apenas enquanto decorre a produção). De uma outra perspectiva acerca da envolvência do cargo, o autor (Olson, 1999) diz que o designer de produção tem de entender a temática sobre aquilo de que se trata o filme, não em questões de argumento mas sim de ponto de vista. Aquilo que ele pretenda que o espectador sinta acerca do filme. Definindo por outras palavras a direção artística deve ser trabalhada tendo em conta o sentimento e a forma de ver/apreciar do espectador. O olhar do mesmo face à “realidade” criada e incutida visualmente. A constituição e composição cénica deve estar trabalhada de forma natural, de forma a não causar estranheza visual a quem a observa.

A envolvência e responsabilidade do departamento artístico passa pelo desenvolvimento de trabalho em diferentes “sectores” tais como a cenografia, guarda-roupa, adereços, maquilhagem e construção. Cada um destes departamentos é constituído por inúmeros trabalhadores, organizados e divididos em secções de trabalho respetivas à sua área de desempenho.

Os grupos de trabalhadores são liderados por capatazes dispostos numa hierarquia de “comando”. Respondem perante um cargo superior o qual varia dependendo do departamento em que os trabalhadores se encontram. Com o passar das décadas, os principais designers têm alternado na creditação dos filmes entre o título de diretor de arte e designer de produção. Atualmente, na maioria dos filmes independentes de grande e pequeno orçamento, impera o cargo de designer de

produção seguido do cargo de diretor artístico e uma equipa de artesãos do departamento artístico (LoBrutto, 2002).

Em Portugal, como se pode constatar nas inúmeras produções cinematográficas, o cargo de designer de produção não se consoma nem desenvolve, pois as dimensões dos projetos não justificam a existência de tal função no seio do departamento artístico. De um ponto de vista generalizado, percebemos que a nível nacional, a direção artística se encontra num estado prematuro de desenvolvimento, não possuindo o “arcaboijo dimensional” comparativamente com as produções internacionais que se apresentam diariamente nas nossas salas de cinema . Devido a este factor o cargo de grande relevância em Portugal é o de diretor artístico.



Figura 1: recriação histórica
p.17



Figura 2 :Adereços de cena p.17

1.2 -Origens

O início da imagem em movimento dá-se através de invenções como o cinetoscópio e o cinematógrafo. Os primeiros filmes gravados são da autoria de Thomas Edison e dos irmãos Lumière. As primeiras projeções têm um impacto tremendo na sociedade. A criação de um aparelho capaz de “reproduzir a realidade”, algo nunca antes presenciado até à data, deixa a sua marca num contexto global tornando o cinema numa das artes mais apreciadas e valorizadas até ao tempo presente. A expansão do cinema permite uma permuta de conhecimento a nível cultural e visual tornando possível ao espectador observar o mundo “sem necessitar de sair de casa”. Esta nova forma de expressão artística demarca-se inicialmente pelo registo de pequenos acontecimentos do quotidiano assim como breves encenações.

Com o aparecimento do cinema surgem também os primeiros registos de direção artística, “The earliest films did not employ production design. The Lumière brothers in France recorded the documentary reality in front of their motion picture camera”(LoBrutto, 2002, p2). De forma inconsciente a direção artística manifesta-se pela primeira vez nos filmes realizados pelos irmãos Lumière. Refiro como exemplo “La Sortie de l'usine (1895)”, onde é possível ver as primeiras “encenações” de trabalhadores a abandonarem a fábrica a pé, de carroça puxada por um cavalo, acompanhados de bicicletas, bolsas, cestas, rolos de papel, malas entre outros objetos. Torna-se evidente que os adereços referidos são propriedade das pessoas que os transportam (objetos pessoais que acompanham as pessoas no seu dia-a-dia) o que permite concluir que a direção artística visível não se trata de algo premeditado. Os primeiros sinais de direção de arte, são notórios com a implementação de cenários. Os primeiros “sets” de filmagem são criados pelo pioneiro francês Georges Méliès na viragem do século vinte (Nusim,2003). Inicialmente usados no teatro são adoptados pelo cinema com o intuito de encenação de um espaço visual mais ilustrativo.

Pela mão de Georges Méliès (artista/cineasta) a direção artística começa a ganhar contornos evidentes através das produções e de filmes com traços surrealistas, “...used painted back drops and simple props to create a basic setting. Early art direction was not realistic in approach or result but rather a mannered, generic

representation that indicated where the story took place. It functioned as an accessory to the screen story, not an interpretive or expressive craft” (LoBrutto, 2002, p.2).

Nos trabalhos do cineasta francês é possível visualizar cenários construídos, pintados, vestimentas ornamentadas, objetos de cena e acessórios. Com os cenários pintados Mèliès estabelece semelhanças com os cenários tradicionais do teatro, imóveis e bidimensionais (Nusim, 2003). “ Le voyage dans la Lune (1902)” é considerado o primeiro filme de ficção alguma vez criado. Trata-se de um filme com uma estética visual inovadora onde é projetada bidimensionalidade espacial através da utilização de cenários e acessórios.

Os anos passam, e o cinema continua o seu processo de expansão e evolução. Em meados da década de “40”, a direção artística ganha um novo desígnio, “The advent of the production designer occurred in 1939 when producer David O. Selznick gave the title to William Cameron Menzies for his work on *Gone with the Wind*.” (LoBrutto, 2002, p.21). Selznick reconhece que o trabalho efectuado por Menzies foi mais profundo e meticuloso que o design de cenários e decoração. Concebeu um plano para a filmagem de cada cena através da criação de um “storyboard” de todo o filme (Lobrutto, 2002). Após este feito, a concepção artística no universo cinematográfico mudou através da criação do cargo de designer de produção que veio marcar mais um passo na evolução do cinema. Antes da obra cinematográfica “*Gone with The Wind (1939)*”, os diretores de arte eram responsáveis pelo aspeto visual de todos os filmes (LoBrutto, 2002).

Em fase de desenvolvimento a direção artística cresce e “modela-se” através da criação de produções de diferentes géneros. Aparecem as primeiras ficções e posteriormente desenvolvem-se as vertentes cinematográficas. O cinema começa a ramificar-se dando início ao surgimento de novos movimentos (cinema alternativo, documental, neorrealismo, nouvelle vague etc) e novos géneros (comédia, terror, ficção romance entre outros).

A evolução do cinema através das diferenças e especificidades, levam o trabalho de direção artística a um novo patamar de valorização. Muitos designers de produção iniciam as suas carreiras como arquitetos ou cenógrafos. Os estúdios recrutavam designers no mundo teatral vindos da Europa e de Nova Iorque. O seu trabalho passava por projetar edifícios e porções de cidades em Hollywood (Olson, 1999).

Os designers provenientes de diferentes áreas deveriam compreender os conceitos fundamentais de design e arquitetura de maneira a poderem ter noções das formas básicas de objetos assim como volume tamanho e profundidade dos espaços e cenários. Ainda no início do surgimento do cinema, os efeitos especiais como miniaturas ou pinturas cênicas de paisagens ou ambientes, estavam sob domínio do designer de produção. “As effects became more complicated, with computerized images and other technical innovations, independent special effects department evolved.” (Nusim, 2003 p.4).

O progresso tecnológico levou à separação do cargo anteriormente inserido do departamento artístico fazendo com que este se afirmasse como um departamento isolado e exclusivo para a criação de efeitos especiais. Não foram apenas os efeitos especiais que mudaram com o progresso. Com a construção e desenvolvimento de estúdios, melhores condições vieram suportar e apoiar as produções cinematográficas. O trabalho em estúdio permitiu um maior controlo sobre as condições atmosféricas e possibilitou a simulação de filmagens à noite, durante o dia.

Durante os anos trinta Walter Winton staff de estúdio e decorador de “sets” recorda que todo o material necessário para construção e caracterização de cenários estava à mão: loja de estofar, cortinas, material elétrico, carpinteiros pintores, de cenários, pintores de paisagens etc. “...upholstery shop, drapery department electrical carpenters, painters, greens. O departamento de objetos era enorme, cheio de mobília e acessórios construídos ou transportados de outras produções (Olson, 1999).



Figura 3 La Sortie de L'usine
1895 p.20

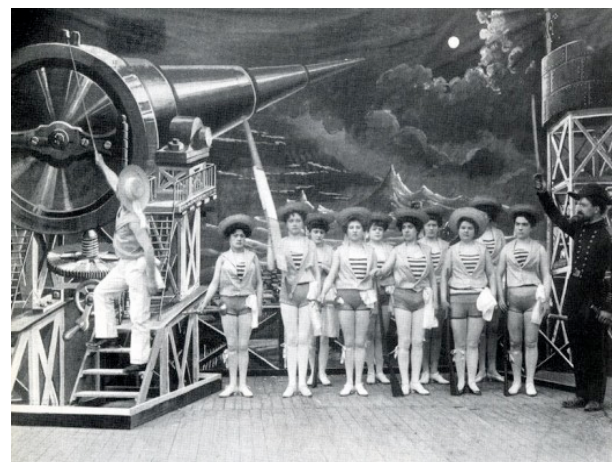


Figura 4: Voyage dans la Lune
1902 p.20

1.3- Constituição do Departamento Artístico

As diferentes dimensões das várias produções cinematográficas são um factor preponderante na constituição das equipa do departamento artístico. Não existe um esquema idêntico das tarefas e posições a ocupar nas produções. Estas variam consoante as necessidades de cada projecto.

A envergadura da produção vai ditar o número de pessoas e os cargos necessários a ocupar ligados ao desenvolvimento de cada departamento, neste caso específico o artístico. Convém explicar que as “funções variáveis” correspondem essencialmente a sub-cargos, os quais não acarretam responsabilidades e funções coordenativas de um número de elementos. Assim sabemos que existe um responsável base (capataz) em cada ramo do departamento artístico. A disposição e número de assistentes (ajudantes da pessoa responsável) na produção artística varia consoante a carga de trabalho e a “complexidade” do mesmo.

O modelo standard baseado nos créditos gerais dos filmes diz nos que uma grande produção tem como responsável máximo do departamento artístico o designer de produção. É o encarregado de supervisionar uma equipa de operários e artesãos que executam e produzem o trabalho gerado pelo planeamento da direcção artística (LoBrutto, 2002).

É também a pessoa responsável pela concepção de todo o aspecto visual do filme desde cenários, figurinos, efeitos especiais e maquilhagem. Possui o papel chave para a criação do universo artístico e para o estabelecimento da estética e visual específicos que o filme vai conter. Trabalha directamente com o realizador produtor e director de fotografia. Segundo LoBrutto, “The nucleus of the art department staff consists of the art director, set designer, set decorator, and property master followed by a support staff that includes a buyer, construction coordinator, construction crew, production illustrator, scenic artist, set dresser, greensman, draftsman, location manager, painters, carpenter, and location scout” (LoBrutto, 2002, p.43). As equipas de “costume designer” e “hair and makeup” são considerados departamentos à parte embora estejam sob a supervisão do designer de produção. ” A

coordenação é feita em ordem de conseguir alcançar um resultado único e singular (LoBrutto, 2002).

Abaixo do designer de produção o cargo de maior importância é o de “supervising art director”. A sua função, como o nome indica, passa por supervisionar a equipa do departamento de arte no “set” de filmagem e reportar os desenvolvimentos diretamente ao seu superior (LoBrutto, 2002).

A função do “costume designer” segundo LoBrutto “...creates or selects the clothing to be worn by the actors.... must have an in-depth background in period dress and an in-depth understanding of character and story” (LoBrutto, 2002, p.54). O seu papel passa por criar e dar vida às personagens no contexto visual através do design, da criação, da costura, da compra e da invenção das vestimentas e acessórios que as vão caracterizar. As formas, cores e texturas que o “costume designer” escolhe fortalecem e enfatizam a construção das personagens, vincando e delineando as suas características essenciais. O posicionamento e importância destes cargos varia consoante o “background cénico” e a indumentária que caracteriza a personagem principal e o “restante universo narrativo”.

Assim, no filme “Sleepy Hollow (1999)” do realizador Tim Burton, constatamos que o cargo de “costume designer” surge primeiro e em destaque perante o trabalho de “supervising art director”. Esta escolha justifica-se devido à importância do enredo criado para o filme. É notório que a personagem principal, o “cavaleiro sem cabeça”, é construído de forma “espetral”, no sentido que é feita uma transformação extrema à sua caracterização a nível físico e psicológico. Os cenários, o ambiente fílmico e toda a caracterização ligada a esta vertente é pensada e construída tendo como base a personagem de destaque. Possui uma caracterização espacial sombria correspondente com o perfil “obscuro” da personagem.

Retomando a questão do posicionamento hierárquico, vou explicar a subdivisão de cargos dentro de cada departamento. Abaixo do “costume designer” encontra-se o “assistente costume designer”, responsável pela coordenação e controlo dos cargos inferiores e da comunicação direta com o seu superior. Depois deste temos o responsável pelo guarda-roupa, “wardrobe supervisor”, pessoa encarregue de supervisionar toda a indumentária escolhida para a caracterização das personagens. Está também encarregue da chefia do “wardrobe master” e do “costume maker”, cargos associados à manufacturação e à manutenção de todo o tipo de vestimentas.

Em paralelo à funcionalidade deste departamento, desenvolve-se trabalho geral liderado como já anteriormente referi, por um “supervising art director”, “...who managed the work of art directors and other unit members who designed and executed each and every studio release” (LoBrutto, 2002,p.2)” Abaixo deste, estão o(s) diretores de arte. Dependendo da quantidade de trabalho acumulada pelo departamento podemos ter um ou mais. A sua função passa por gerir a decoração do set durante as gravações (LoBrutto, 2002).

Sob a sua alçada está o “assistant art director”. Coordena trabalhadores de outros departamentos, tais como “set decorators” e “property masters”. Dentro do departamento artístico temos ainda o “art department coordinator”(capataz), encarregue pela supervisão e orientação do “transportation manager”, “location manager”, “assistant location manager”, “production accountant” e “assistant production accountant”. Este grupo de trabalhadores está encarregue da escolha, estudo e tratamento de espaço de filmagem. O “production accountant” e o seu assistente, encarregam-se do cálculo e controlo de despesas inerentes a esta parte da produção. Se necessário pode existir também um “art department production assistant”, encarregue de prestar assistência a nível generalizado.

A função decorativa é orientada pelo “set decorator ”. O seu trabalho passa por fazer listas dos elementos decorativos necessários para cada locação do guião (LoBrutto, 2002).

Trabalha com um “assistant set decorator” ou “leadman” que colocam objetos, mobília e outros elementos decorativos usados para caraterizar os cenários. O “Décor” inclui tapetes, candeeiros, mobília, janelas, cabides etc (LoBrutto, 2002).

Abaixo deste encontra-se o “set decoration coordinator” encarregue da coordenação dos “set dressers”. Como o nome indica, os “set dressers” são responsáveis pelo transporte de mobília e variados objetos para o set de filmagem. Tratam do posicionamento das peças no espaço e da caracterização do mesmo de forma geral. Caso seja necessário pintar alguma parte ou objeto do cenário são contratados os “set dresser painters”. Em conjunto com o departamento de “set decoration” trabalham os responsáveis da secção de “props”(acessórios), liderados pelo “property master”. Os props e itens manuseados pelo atores são reunidos, desenhados e comprados pelo “property master” que é responsável pela colocação dos mesmo durante as filmagens (LoBrutto, 2002).

O “property master” coordena um grupo constituído por “props”, “swing gang”, “set dressers” e um “on set dresser”. A “prop crew” é designada como os trabalhadores responsáveis por todo o tipo de adereços e quinquilharia que conferem realidade e pormenorização aos cenários. A “set dressing crew” é conhecida também como “swing gang”. É o grupo de pessoas encarregue das “alterações de última hora” como por exemplo o reposicionamento ou remoção de uma peça presente no cenário como mobília ou qualquer objecto que esteja desenquadrado ou a estorvar o acesso ao espaço. Convém frisar que todas as alterações referidas são tratadas antes do início da rodagem. O “on set dresser” está encarregue da limpeza, manutenção e do controlo de “continuidade” de plano para plano de todos os objectos em cena, de forma a evitar os “erros de record”.

O “property master” é também responsável pela entrega e controlo dos acessórios de “mão” aos actores, tais como armas, malas, jornais, instrumentos musicais, comida entre outros adereços. Para ele, trabalha um grupo conhecido como a “props crew”, constituído por “props”, “property buyer” e “property store person”. São responsáveis pela colocação das bugigangas e acessórios no cenário de filmagem. O “property buyer” está encarregue de procurar e adquirir todo o tipo de acessórios e o “property store person” é a pessoa dentro do “set” de rodagem que possui um estabelecimento ou uma ligação que facilite a aquisição de bens e acessórios necessários ao complemento dos cenários.

Ainda dentro da equipa artística temos o departamento do “make up e hair dressing”. “The hair crew researches, creates, and administers the proper hairstyles for the characters...” (LoBrutto, 2002, p.50). Dependendo do tipo de produção, pode trabalhar diretamente com o departamento dos efeitos especiais ou com o “costume designer”, com a finalidade de melhorar a caracterização de alguma personagem. Esta equipa é constituída pelo “chief make-up”, “chief hair-dresser” e respetivos assistentes, “assistant make-up” e “assistant hair dresser”. A especificidade de trabalho desempenhado por estas pessoas, passa por um tratamento e caracterização a nível geral. A transformação das personagens passa pelo uso de perucas, extensões capilares, bigodes etc. (LoBrutto, 2002). Todo o tipo de criação ou modificação a nível físico é da tutela deste departamento que remodelará a imagem das personagens consoante a especificidade e necessidades da visão do realizador.

O departamento encarregue da construção dos cenários é orientado pelo “constructor coordinator”, pessoa responsável pela construção que segue os desenhos

e esboços concedidos pelo departamento artístico (LoBrutto, 2002). O “construction coordinator” fornece todos os materiais e ferramentas necessários à equipa de construtores desde pistolas de parafusos, martelos, rolos para pintar, serras entre outros materiais. Lida diretamente com o diretor de arte reportando o desenvolvimento dos processos de trabalho do seu setor. O “constructor supervisor” interpreta as plantas e desenhos, distribui as tarefas pelos construtores e consegue os recursos necessários para a construção dos cenários.

A “construction crew” é também controlada pelo “shop foreman ou master carpenter”. Este capataz delega as tarefas, faz supervisão direta ao trabalho efetuado em campo pelos “carpenters” e lida com os problemas do dia-a-dia, como por exemplo faltas ao trabalho, acidentes, reparação de material entre outras coisas. A “construction crew” subdivide-se em várias categorias, mas todas elas se posicionam num patamar idêntico hierarquicamente. Os carpinteiros para além de necessários na construção de sets, estão presentes durante as filmagens a fim de providenciar soluções para problemas que possam eventualmente aparecer (LoBrutto, 2002). Os “riggers” são responsáveis pela manutenção e manuseamento da maquinaria pesada. Os “plasterer” encarregam-se das construções e decorações em estuque, “stagehand” ajudam nas montagens de cenários e afins, auxiliam a equipa em qualquer situação. Os “scenic painters” pintam os cenários, enquanto os “welders” soldam peças de metal e os “greensman” pintam paisagens.

Ainda associado ao “set construction” está o “support services”, definido e caracterizado pelas lojas e instalações que fornecem o material para a construção e manutenção dos cenários. O género de lojas que podem ser encontradas em estúdio durante uma produção são as “drape shops”, lojas encarregues de fornecer material de tapearia para cortinados, estores, colchas entre outras coisas. As “general stores”, fornecedoras de todo o tipo de materiais, destacando-se pela variedade de ferramentas, as “timber stores”, encarregues do fornecimento exclusivo de madeiras e as “plasterer shops” lojas produtoras de gesso.

1.4- Diferentes estilos, na Direção Artística

A arte cinematográfica revela o seu lado fascinante através do aparecimento constante de diferentes obras filmográficas equiparáveis entre si. A panóplia filmográfica atual conta com um número imensurável de produções (filmes), todos eles diferentes e característicos entre si, distinguíveis apenas através do género cinematográfico que os classifica. Assim uma das características que ajudam o espectador na diferenciação dos filmes escolhidos para além do conteúdo narrativo é o aspecto visual que os envolve.

A direção artística no cinema varia “exponencialmente” de filme para filme. Apesar do carácter ficcional que apresentam, à excepção de alguns documentários, estes são “metamórficos” no processo de auto-caracterização visual e artística. Por outras palavras, os filmes em geral apresentam trabalhos de direção artística, tão diferentes entre si, que levam ao desenvolvimento e à expansão do processo de trabalho no departamento para novas áreas “As vídeo and film technology improved, art directors had a greater range of choices” (Olson, 1999, p.9). O exemplo mais claro é o cinema de animação.

Os processos de caracterização artística passam a ser “computorizados” fazendo o trabalho artístico evoluir/variá para um patamar tecnológico, onde os artistas e decoradores passam a desempenhar um papel de pesquisa e concentração de informação.

Posteriormente outros departamentos como de animação, efeitos especiais, modelação, entre outros, tratam de “dar vida” à componente cenográfica dos filmes. A direção artística não se fica por aqui. Segundo Robert Olson, “Art directors are already creating new visual worlds, and some predict the day when drawing boards will be artifacts of the past” (Olson, 1999, p.9). A expansão “horizontal” dos trabalhos de alguns realizadores (Tim Burton, Wes Anderson, Christopher Nolan, Martin Scorsese, James Cameron etc), inovam e renovam a produção dos filmes através da construção de “mundos” fantasiosos, realistas, espaciais, tenebrosos, incolores, etc.

Para LoBrutto o ambiente físico de uma história é visto como uma preocupação primária do designer de produção (LoBrutto, 2002).

A composição visual e artística dos filmes marca-se por uma direção de arte realista, que se enquadra perfeitamente em recriações históricas, narrativas baseadas em factos verídicos, ou numa direção artística relativa à era contemporânea.

Ou demarca-se pela criação de uma concepção visual anormal, onde a invulgaridade de padrões formas e cores toma conta da caracterização cenográfica, fazendo da direção de arte e toda a sua abrangência, um trabalho diferenciado e inovador .

1.5- Relação com outros Departamentos

O cinema e suas criações resultam de um trabalho conjunto entre os vários departamentos existentes dentro das produções cinematográficas. Na opinião de LoBrutto, “A screen story is created through cinematography and design” (LoBrutto, 2002, p.49) . Apesar do trabalho efectuado ser em prol da conceção geral do filme, cada departamento desenvolve trabalho particular nas suas determinadas áreas desde a conceção de ideias, a criação de designs, definição de materiais a aplicar, manuseamento de maquinaria entre outras funções. Os diferentes trabalhos, definidos pelas variadas funções e divisões departamentais, chegam a fases da produção, onde a “mão de obra” conjunta se exige obrigatória e necessária para o desenvolvimento geral do filme.

A relação principal entre departamentos, dá-se entre realizador, diretor de fotografia e designer de produção. O trabalho conjunto consiste na partilha de impressões sobre a história e a forma como esta vai ser visualizada (LoBrutto, 2002).

O departamento de arte, responsável pela conceção, construção caracterização espacial e cenográfica trabalha em parceria directa com o departamento de imagem e de iluminação, mais concretamente a direção de fotografia,

A relação de trabalho deve ser consensual e de permanente contato no que toca à união e relação dos três “capatazes”. Segundo “Leslie Morales” (a set decorator) a relação dos três baseia-se na constante discussão sobre a forma, cor, luz e texturas de cada cena (Morales, 2013).

O trabalho desenvolvido conflui num mesmo segmento levando à reunião das três pessoas com maior responsabilidade para debaterem assuntos como escolha das locações e cenário, tipo de iluminação a fazer, o tom final que o filme deve adquirir, entre outras questões. Durante a preparação do “set” seja em interior ou exterior, o diretor de arte deve ter em consideração a posição que a câmara vai ocupar no espaço de filmagem “Every set or location must accommodate the camera changing’s three-dimensional view. Whether the camera itself is moving, or the framing is changing, the set should facilitate the movement” (Nusim, 2003, p.5).

O cenário deve ser trabalhado em toda a sua tridimensionalidade, devendo o designer de produção ou diretor artístico ter em conta a visão do “set” de vários ângulos (Olson, 1999).

A iluminação dos cenários é trabalhada depois da construção integral dos mesmos. A disposição cênica e espacial deve possuir um design que não crie problemas ao diretor de fotografia (Olson, 1999). O trabalho de iluminação envolve geralmente a combinação de luz natural com a luz artificial, ou pode simplesmente ser trabalhada numa das vertentes. Deve ser trabalhada em conformidade com a decoração do espaço ou cenário, “...lighting can make your work look better than you hoped, or it can destroy hours of hard work and enthusiasm. ((Olson, 1999 p.14). O trabalho em equipa deve ser estimulado, pois a envolvimento fílmica em geral pode ser condicionada e afetada por mau funcionamento entre departamentos , “If sets have to redesigned, rebuilt, or repainted because of color interpretation issues, it will cost the production time, money, and most important, cohesion. A vision or look of a film must be an interlocking collaboration of design and photographic composition”(LoBrutto, 2002, p.15) .



**Figura 5: Equipa de filmagem
p.29**



figura 8: cenário em construção p.29

1.6-Processo da Direção de Arte

No início do processo artístico o designer de produção lê o argumento para a assimilação das ideias, obtenção de impressões gerais e inicia a formulação da concepção design de toda a narrativa. Colin Irwin, designer de produção, defende que “The set designer turns the production designer and art director ideas into floor plants and elevation drawings wich the construction coordinator can use to get bids on set building costs (Olson, 1999, p.11).

O departamento artístico divide-se em duas divisões principais. A primeira foca-se nos esboços e desenhos onde os sets são desenhados e as maquetes construídas e a segunda lida com mobília, indumentária e acessórios (Nusim, 2003). O processo inicia-se com “storyboards” desenhados em painéis, que posteriormente são transformados em “maquetes”. Depois da esquematização procede-se à construção de modelos a partir de esboços e cenários.

Os modelos de “sets” são construídos à escala porque ajudam o realizador a visualizar tridimensionalmente o espaço em que a produção vai trabalhar. No trabalho de construção cénica e espacial, os designers de produção e diretores de arte decidem se o espaço é realista ou estilizado. Espaços realísticos evocam qualidades de um mundo à imagem do real, ao invés de espaços estilizados, que se representam por uma caracterização fantasiosa ou temporal. No caso das locações serem espaços reais e não cenários, o processo de réperage torna-se diferente “...starts with the location manager searching the area & photographing & then “show n tells” with the director, DP, producer, production designer...”(Morales, 2013).

A decoração de “set” inicia-se após a construção integral do cenário ou da escolha de local para a filmagem. O cenário inclui paredes, piso, teto, janelas, umbral (soleira da porta) e portas. O tipo de elementos decorativos podem ser tapetes, mobília, tapeçarias e cortinados. O guião vai dar algumas indicações relativamente à decoração, mas o “set decorator” vai ser influenciado pelas decisões estéticas tomadas pelo realizador, diretor de fotografia e designer de produção (LoBrutto, 2002). O trabalho e desempenho da direção artística varia consoante o tamanho da produção e dos recursos disponíveis para cada departamento. As produções cinematográficas definem a sua estrutura consoante a dimensão de produção. O processo e funcionamento do departamento artístico depende essencialmente do seu tamanho.

Quanto maior é a produção mais dinheiro há em movimento e, por conseguinte, maior disponibilidade financeira existe para equipar e suportar os diferentes gastos de departamentos. Neste campo, Roberta Nusim afirma que o orçamento condiciona o funcionamento da produção pois pode ditar o número de cenas que se vai filmar num local (Nusim, 2003).

Na fase prematura de produção (pré-produção), o trabalho do diretor artístico passa pela interpretação do guião na procura da definição ideal e do conceito artístico a adoptar “...searches to find the film’s visual potential and intent, to be expressed in the physical environment. They begin to make notes concerning period, locations, space, texture, and color” (LoBrutto, 2002, p.14). O método processual da direção artística implica um estudo aprofundado realizado durante a pré-produção consistindo na acumulação de conhecimento e pesquisa, para posteriormente adaptar ao perfil da narrativa. Para isso, Proferes diz-nos que visualização numa fase primitiva ajuda na escolha do local de filmagem e de objetos acessórios a utilizar (Proferes, 2001).

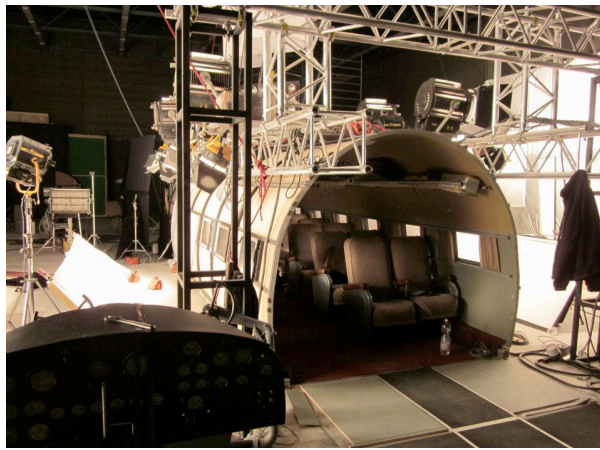
No seguimento do trabalho de pesquisa, outras fases e processos distintos têm que ser levados a cabo “...working out a design for a scene to identify the most important narrative beat-the fulcrum.It will anchor our design and will serve as a reference point for both our staging and camera” (Proferes, 2001, p21).

Torna-se necessário a construção e adaptação de cenários, edifícios, espaços, consoante o design estabelecido. O espaço artístico seja um cenário ou locação escolhida para o desenrolar das gravações, deve ser caracterizado de acordo com as especificidades da história, seja esta passada nos tempos antigos ou na época contemporânea. A perspetiva de cena pode ser trabalhada através da pintura dos cenários que conferem profundidade ao aspecto visual. O acrescento de janelas e portas ajuda a aumentar o sentido de profundidade.

A utilização e implementação de adereços vem conferir maior veracidade aos cenários, complementando-os ao nível da construção e da decoração. Relativamente às tonalidades dos “sets”, os diretores de arte fornecem cores para pintura de cenário e paisagens (Olson, 1999). Numa perspetiva de comparação global sabemos que uma produção cinematográfica americana à “imagem de Hollywood” com uma envergadura bastante ramificada, onde os sub-cargos se estendem pelo departamento fora, vai ter um desenvolvimento de trabalho artístico mais completo e pormenorizado pelo facto de existirem mais pessoas dedicadas e empenhadas a trabalhar em determinado sentido. Desta forma, com estruturas bem organizadas e equipas de

trabalho numerosas, cada sub-departamento (ex: guarda roupa, cenário, adereços, etc) tem cargos e funções de trabalho bem definidas, fator que resulta numa distribuição de tarefas mais precisa pelos trabalhadores. Já em Portugal, as produções cinematográficas ganham outros contornos. Numa primeira instância, são visíveis equipas (departamentos) compostas por menos elementos.

Este fator faz com que exista uma sobrecarga de trabalho, obrigando certos elementos de produção e dos diferentes departamentos a desempenharem múltiplas tarefas em simultâneo. Num outro sentido, há cargos e sub-cargos do departamento artístico não exercidos em Portugal. As razões para tal devem-se essencialmente às dimensões de produção, à falta de meio financeiro e material para apoiar o crescimento e existência destas funções.



**Figura 6 :Cenário em estúdio
p.32**



Figura 7: Cenário exterior .Destroços p.32

2. Caracterização de Personagens

2.1-Conceito de Personagem

Uma personagem, à imagem de uma pessoa, não revela inicialmente a totalidade do seu ser. A narrativa e suas características definem o “quanto” da personagem vai ser exposto perante o espectador “...a film is like a train ride in wich characters embark on their journey with just enough baggage for that trip” (Proferes, 2001, p.17). A afirmação de Proferes leva a crer que por vezes a personagem é mais completa e mais “humana” do que aquilo que se faz demonstrar. No seu desígnio etimológico a palavra “personagem” provém do termo “persona” (do latim) que significa máscara. Na língua inglesa personagem diz-se “character” proveniente (do grego), que se refere a uma marca ou símbolo e de “figur do alemão (do latim), que tem o significado de forma. A máscara é referente à dualidade do ator presente no mundo real e à personagem que ganha vida na ficção. O símbolo também designado de protótipo, tem um significado representativo da individualidade/personalidade ou do seu interior.

A figura pode ser uma entidade única que contrasta com o fundo, dando forma e configuração ao espaço e à personagem. A personagem pode ser entendida como análoga ao ser humano, estando o seu conceito definido através da mimesis (espelho da realidade) mas também pode surgir como projeção do autor ou espectador (Vogler, 1999). Esta define-se pela função, que a caracteriza e impulsiona na concretização dos atos comuns fazendo-a servir um propósito narrativo. A personagem é definida como uma entidade ou figura podendo ser ficcional ou artística. Age e interage contendo vida no seu interior (mente, consciência, intenção, vontade própria...). Segundo Egri “A character, then, is the sum total of his physical make-up and the influences his environment exerts upon him” (Egri, 1942, p47). Define-se pelas suas características e pela sua relação com o espaço. Estes factores ditam e deliniam a construção da personagem.

O seu ser revela-se através da motivação que o impele e da forma de reação perante o conflito (Batty, 2011). O conflito permite a personagem crescer interiormente, enquanto esta faz parte do acontecimento exterior.

A vontade e o desejo de entendimento do conflito está ligado ao sentimento interior que faz mover a personagem “If we wish to understand the action of any

individual, we must look at the motivation which compels him to act as he does.” (Egri, 1942, p.34). A motivação que o define faz da personagem um ser mais capaz ou não, dependendo do tamanho da sua vontade. O conflito começa sempre com a tomada de decisão da personagem. Não importa a informação que mantemos sobre a personagem, mas sim que esta esteja motivada (Lebowitz, 1984, p.10).

2.2- Processo de Criação da Personagem

Todas as histórias vêm a sua narrativa conduzida por uma ou mais personagens. A sua criação é definida pela pesquisa e inspiração que advém do mundo real e do processo imaginário que caracteriza o ser humano (Seger, 1990). A criação da personagem dá-se progressivamente em paralelo com o desenvolvimento da história/narrativa. Segundo Lajos Egri's não é suficiente no estudo do homem saber se ele é rude, educado ou ateu. Temos que saber o porquê de estar em constante mudança (Egri, 1942).

Muito do perfil que caracteriza as personagens não chega a ser mostrado ao espectador, criando por vezes a sensação de personagens com falta de credibilidade, “The depth of a character has been compared to an iceberg. The audience or reader only sees the tip of the writer’s work—perhaps only 10 percent of everything the writer knows about the character ”(Seger, 1990, p.6).

O processo de criação tem como base de maior importância a pesquisa. Ajuda a definir e a perceber os contornos que a personagem pode tomar (Seger, 1990). Este é o ponto essencial para a criação de uma personagem com “substância”.

Para isso torna-se necessário conhecer sobre quem se escreve. Segundo Seger (1990) a pesquisa divide-se em duas componentes: Pesquisa generalizada e pesquisa específica. A primeira assenta no processo da observação, no estudo da interação do ser-humano. A pesquisa generalizada pode ser feita usando um modelo de pessoa (alguém com características ou fisionomia marcante), ou apenas examinando a generalidade das pessoas com quem nos cruzamos no nosso dia-a-dia. A segunda, pesquisa específica, vai à procura de informação mais precisa sobre as personagens. Tem em conta aspectos pessoais, sociais e culturais. O background social, a religião, a educação recebida, os círculos frequentados são fatores de análise que determinam as características delineadoras da personagem. “Characters don’t exist in a vacuum.They’re a product of their environment” (Seger, 1990, p.6).

Os atos e costumes da personagem definem as suas vivências e particularidades. Através desta informação sabemos que as todas as personagens diferem entre si . Por exemplo: O ofício de uma personagem dá-nos informação sobre as suas características e qualidades. Um atleta corredor dos cem metros tem rotinas e características diferentes de um médico cardiologista. Esta comparação demonstra

que as personagens possuem elementos inatos no seu interior que as definem e direcionam. Linda Seger afirma que “...characters, like people, have a kind of core personality that defines who they are and gives us expectations about how they will act” (Seger, 1990, p.17).

Para a tornar mais interessante e completa deve criar-se consistência através de atitudes, valores, emoções e acrescentar paradoxo às suas ligações /relações. Uma personagem é mais do que um conjunto de consistências. As pessoas são imprevisíveis e tem falhas (Seger, 1990). O paradoxo completa as personagens tornando-as menos previsíveis. A forma de diferenciar as personagens entre si para além dos pontos comuns, pode ser através da pormenorização. O detalhe é um passo capaz de tornar uma personagem única e original (Seger, 1990). Estes podem ser ações, comportamentos, forma e linguagem falada, gestos, forma de vestir, a maneira como a pessoa se ri, etc.



Figura 9: Caracterização da personagem no filme “Hobbit” p.36

2.3- Caracterização da personagem

O universo narrativo engloba um conjunto determinado de personagens o qual se definem e distinguem pela função a desempenhar na história. A descrição de uma personagem física ou psicologicamente está associada ao carácter de conceito e construção da mesma. Neste sub ponto, vamos abordar formas e processos de caracterização de personagens. Até recentemente a caracterização era compreendida como um meio de exprimir traços psicológicos ou sociais através de texto. A exteriorização da personagem é feita pelo autor através da narrativa (Jannidis & Schneider, 2010). Como é de conhecimento geral, é possível distinguir caracterização física de psicológica. O contexto histórico, de localização, de cultura, de profissão entre outros pontos, vai definir parte da caracterização psicológica da personagem. A informação sobre o passado da personagem, ajuda-nos a entender a sua psicologia (Seger, 1990). Numa representação narrativa visual, esta informação pode ser dada através de “voice over”, “flashbacks” ou “dream sequences”. Estes fatores moldam a personagem tornando-a única.

O lado emocional afeta a caracterização psicológica da personagem conferindo-lhe dimensão, “If you infuse your characters with an emotional life, with specific attitudes and values, they will be multidimensional” (Seger, 1990, p24). Segundo a afirmação de Seger percebemos a forma como a personagem se torna completa, ao nível das várias dimensões. A caracterização abrange o lado emocional, “humanizando” a personagem através de sensações criadas. O mais pequeno distúrbio na vida ordenada de uma personagem vai irritar a sua placidez e criar um transtorno mental, assim como uma pedra que desliza através da superfície de um lago criará profundos anéis de movimento (Egri, 1942). Este autor refere que uma alteração no ambiente da personagem tem repercursões diretas sobre a mesma. A sua caracterização é afetada temporariamente, pois apesar de sofrer uma alteração ao nível psicológico, esta continua fiel aos seus princípios e crenças.

O processo caracterizativo da parte física dá-se através do contexto visual, ou seja, refere-se àquilo que é visível através da percepção ocular. A transformação das personagens pode ser feita com recurso a perucas, bigodes, roupas, malas, relógios, carros, entre uma infinidade de objetos. Qualquer personagem é descrita através de parâmetros físicos tais como, altura, cor dos olhos, tamanho do nariz, tipo de cabelo, roupa que veste entre outras formas de distinção pessoal. A importância conferida ao

detalhe e pormenor é uma excelente forma de caracterização física. Algumas das personagens mais memoráveis são lembradas pelos detalhes que as definem,” ...Indiana Jones hates sneaks, and always wears his favorite hat;” (Seger, 1990, p24).

A caracterização física, para além da evidência que faz notar sobre aspetos da personagem, tem a particularidade de poder transmitir partes da caracterização psicológica, “Colors can reflect the social and cultural background of a character as well as his or her personality. A character who always dresses in grays and browns, for instance, is most likely serious and conservative” (Nusim, 2003, p7).

Na citação de Nusim percebemos com evidência que o tipo de indumentária (característica física), pode conceder informação sobre aspectos psicológicos da personagem. As cores e texturas funcionam como factores físicos geradores de características psicológicas. No sentido complementar dessa ideia, Egri sugere que “... the external, physical choices made by a character are a result of his or her internal, emotional drive” (Egri, 1942, p.34) .

O estado de espírito afeta a tomada de decisões de uma personagem, através do lado emocional que é influenciado pelos seus sentimentos.



Figura 10: Processo de caracterização no filme Alice in Wonderland

2.4- Tipos de Personagem

No universo cinematográfico, preenchido pelos milhares de filmes existentes, atuam as mais variadas personagens, umas mais icônicas que outras. Muitas destas, têm um carácter tão marcante, que dão origem a “sequelas”, como é caso de James Bond, Batman, Wolverine, Darth Vader entre muitas outras. A especificação de cada personagem assenta consoante o papel definido para cada narrativa. Segundo a ordem de importância, vou numerar os tipos de personagem passíveis de existir, explicando posteriormente a função e características de cada uma delas. Começo por referir aquela que revela o papel preponderante no desfecho da narrativa, o protagonista, personagem que suporta o “eixo” de toda o enredo.

A mais completa em termos de caracterização. Faz com que o enredo, as diferentes situações e acontecimentos girem em torno da sua existência. Numa narrativa pode existir mais do que um, e por vezes é apelidado de herói. O co-protagonista pode ser referido como um “wingman”. É a personagem que acompanha o protagonista no seu trajeto, ajudando-o a ultrapassar obstáculos e a resolver problemas. Exemplos claros deste papel, podem ser “Robin (parceiro de Batman)”, “Samuel (companheiro de Frodo Bagins)” entre outras. O antagonista, mais conhecido como o vilão, caracteriza-se pela grande rivalidade que tem para com o protagonista. Personagem marcada através de características negativas, não precisa de ser um ser-humano, podendo adaptar-se à forma de um objeto ser inanimado, animal etc. Exemplos marcantes de antagonistas são personagens como Sauron, Joker, Cruela de Vil entre outras.

O oponente é também uma personagem de características negativas, podendo estar associado ou não ao vilão. Em grande parte dos casos, conflua com o protagonista. Tal como o vilão, pode ter a forma de um animal, ser inanimado, humano, etc. Exemplos deste personagem podem ser, “Orcs, Darth Maul, capangas da máfia”, etc. Coadjuvante ou personagem secundário, aquela que desempenha um papel secundário na narrativa, dependendo dos filmes, podem ou não estar relacionado com a narrativa principal. Geralmente está ligado ao protagonista por auxiliar na resolução de problemas. O figurante, é a personagem que tem como característica “ilustrar” o ambiente e o espaço social que são representados durante o

desenrolar de uma ação na narrativa. Qualquer pessoa que se encontre no enquadramento visual da câmara e que não possui nenhuma fala relevante.

Para além dos tipos de personagens referidos, existem outras que podem ser classificadas de outra forma. Essas são designadas de personagem não realistas. Podem ser simbólica, não humana, personagem fantástica e mítica.

São personagens determinadas pelos seus limites, pelo contexto e pela simbologia que representam. Podem personificar qualidades do ser-humano, como também podem existir sobre um contexto profundo (caso de personagens principais como King Kong ou Lassie).



Figura 11:
Caracterização de
Mystique no filme X-Men
p.40



Figura 12: Conceito de
personagem “Maleficient” p.40

3- Relação da Direção Artística com a Caracterização das Personagens

3.1- Personagem no espaço Cenográfico

O espaço cenográfico diferencia-se pelas suas características únicas e sobretudo pela importância que ocupa relativamente à personagem que nele se encontra. Durante o processo de pré-produção na construção de cenários ou na caracterização espacial de locações, a concepção espacial da planta de cena, deve ser feita de uma perspectiva aérea. Sobre esta questão, Proferes refere a possibilidade de trabalhar os atores tendo em conta não só as ações das personagens mas também toda a história e elementos necessários no guião (Proferes, 2001). O processo de criação do universo narrativo implica a construção de um mundo onde espaço, ambiência e personagens, se consigam impor através das suas características. Estas definem-se através dos contornos que o diretor artístico e o designer de produção pretendem transmitir na relação e envolvimento da narrativa “Production designers use color for psychological and stylistic effect by keying certain colors to characters, scenes and sequences.” If a character’s personality is dark, the designer can use low-key colors. If the character is happy type, the chosen color scheme can be in Light values” (Olson, 1999, p.13).

As locações e cenários escolhidos auxiliam e preenchem o desenvolvimento da ação narrativa. Segundo o designer de produção “Larry Miller” no livro de Robert Olson, não se pode apenas desenhar e conceber um espaço. É necessário criá-lo para uma “época” e para uma personagem (Olson, 1999).

O espaço cénico deve ser trabalhado a pensar na personagem, a qual terá o papel dinamizador de fazer avançar a ação no decorrer da narrativa. Dependendo do espaço e da personagem existem diferentes ligações que os relacionam entre si fortalecendo a sua “unificação”. No livro “The Filmmaker’s Guide to Production Design” Lobrutto afirma que cada espaço tem a sua própria natureza possuidora de um ambiente que rodeia e envolve a personagem (Lobrutto, 2002).

Nesta fase o espaço pode ser visto e sobretudo interpretado como um complemento da personagem. Está construído de forma a suportar e a consumir a caracterização do protagonista. Craig Batty explica que a personagem e o trama são parte de uma relação simbiótica baseada na permuta de informação e conhecimento com a intenção de moldar ação. (Batty, 2011). A narrativa é modelada no curso da

história, assim como os sentimentos e sensações das personagens que se vão alterando constantemente. Esta mutabilidade de sensações por parte das personagens origina-se através da relação com outras personagens e com o espaço. “Location affects many different aspects of a character. The frenetic rhythm of Philadelphia in *Witness* is different from the slower-paced life on Amish farm” (Seger, 1990, p.9).

Os elementos cénicos e a caracterização espacial, fornecem informação direta sobre as personagens, por isso deve -se sempre pensar no tipo de objectos de posse, que as personagens podem ter nos seus ambientes. Para além de auxiliar a complementação e credibilização visual, ajudam também no processo de desenvolvimento narrativo. A forma como decoram a sua sala de estar ou o que guardam dentro dos cestos dos remédios, pode dar-nos muita informação sobre a personagem como um diálogo ou o desenrolar da ação narrativa” (Nusim, 2003).

Debruçando-nos agora na dimensão da personagem, sabemos que é através do seu background e características o género de locais que esta frequenta. Segundo Linda Seger o contexto que mais influencia a personagem inclui cultura, período histórico, localização e emprego (Seger, 1990). A integridade e princípios da personagem, definem as suas ações assim como a sua personalidade de relação com o espaço. Os locais frequentados afetam e influenciam a tomada de decisões pois são alvo de alterações constantes “Changes in the environment instigate change in the characters. The characters are the sum total of their physical being and the influence their environment has on them.” (Lobrutto, 2002, p.7). Como se constata na afirmação de Lobrutto, a ambiência espacial pode instigar mudança nas personagens afetando a sua forma de pensar, ver ou agir. As cores e texturas que preenchem os espaços são usados para enfatizar temas ou relações na história, contribuindo na contextualização geral para a caracterização do espaço. Assim a decoração de um set todo em vermelho pode refletir a violência numa história, enquanto que a caracterização de um cenário todo branco pode destacar a pureza e inocência da personagem ou espaço” (Nusim, 2003). Como já em cima referi, as personagens e os espaços relacionam-se entre si através de ligações sensoriais físicas e psicológicas. A permuta de informação e a ligação de pertinência que os une, completa os dois “pontos” num processo de criação que pretende aproximar-se da realidade.

3.2- Espaço, objetos e acessórios como Símbolos da Personagem

A composição e constituição do espaço narrativo é dado como completo quando as personagens e objetos se encontram posicionados e integrados no seu ambiente. A ação das personagens e o desenrolar da narrativa são delimitados pelos constituintes cênicos presentes em cada cena. Os elementos constituintes de cena contêm informação visual e simbólica acerca da narrativa e das personagens. Para além dos espaços e objetos comuns que caracterizam a envolvência narrativa existem elementos chave (adereços) que funcionam como objetos de grande importância no desenvolvimento narrativo ou que completam a personagem na sua caracterização integral.

Segundo LoBrutto, a indumentária, os cabelos, a maquilhagem e acessórios são escolhas de design que quando combinados com elementos visuais, criam um ambiente que preenche a composição e confere vida ao espaço (Lobrutto, 2002). A combinação de elementos e objetos constituintes, criam a envolvência ambiental, permitindo a existência do “mood” ideal em cada cena. Os espaços e objetos possuem na maioria das vezes significados e simbologias implícitas, que estão fortemente associadas a características e vivências da personagem. Um exemplo fácil de citar e que possui muitos destes pontos é “Batman”. A generalidade dos espaços frequentados pela personagem, são escuros e tenebrosos,. A relação e vivências do passado ditam a construção do espaço onde a personagem reside. Inicialmente o que era para Bruce Wayne o conceito de um lugar negro e assustador, (por exemplo o poço onde caiu enquanto criança) com criaturas “temíveis” (morcegos), é agora o símbolo da sua força. Proferes diz que “...many locations do more. They serve as metaphors, importing a richness, a resonance, a meaning that goes beyond their logical function in the story “(Proferes, 2001 p. 164).

A simbologia transforma o espaço circundante enchendo-o de significâncias. As instalações de Batman descrevem-se como uma caverna húmida, obscura e cheia de morcegos. Este espaço interpreta-se primariamente aos olhos do espectador como um local pesado e negativo, embora no contexto real e simbólico da personagem seja interpretado como um lugar pacífico, conservador onde Batman “ganha vida”.

Os objetos e símbolos estão ligados por vezes à narrativa de forma intrínseca, manifestando-se sob a forma de adereços imagens e “marcas”. Outro exemplo claro é a mala usada em “Pulp fiction” que acompanha as personagens durante toda a

narrativa. A sua importância é incontestável, e a simbologia envolta desta, sustenta e alimenta a curiosidade do espectador ao longo de todo o filme. Este objeto apresenta-se constantemente ao longo da narrativa ligando os diferentes enredos que vão surgindo à medida que a história se desenrola.

Como se constata, a decoração dos sets possui objetos com informação e simbologia valiosa relativa ao guião e às personagens. Um objeto de valor flagrante é o anel que caracteriza a saga de “Lord of the Rings”. Analisando de forma sintética, podemos constatar que o universo criado por “Tolkien” é conduzido por um adereço de cena, o anel do poder. No contexto filmico este objeto possui e representa diferentes significados assim como simbologias para as pessoas que o transportam.

No contexto geral, a informação dada pelos objetos constituintes do set, ajuda no processo de construção, “desbloqueamento” e caracterização da narrativa. A caracterização espacial funciona através de uma aproximação à realidade, com um processo de constituição do espaço com objetos de carga emocional que possam transmitir simbologia ou significado específico no contexto narrativo “... designers choose drama over realism, selecting props or furnishings that may not be absolutely accurate, but are emotionally true.” (Nusim. 2003,p.5).



**Figura 13: Personagem no espaço
“Batman” p.44**

**Personagem 14: Adereços e
simbologia “Lord of the Rings
.p.44”**

4-Filmografia em estudo

Análise da Filmográfica

Moonrise Kingdom

Sinopse

Esta é uma história de dois jovens com doze anos de idade passada nos anos 60 que se apaixonam, fazem um pacto secreto e fogem juntos por uma ilha fora em nova Inglaterra. Uma tempestade vai dar á costa em breve e com o desaparecimento das crianças, várias facções da cidade decidem procurá-las. A história gira em torno da relação entre as crianças “Sam e Suzy”.

Ele um rapaz órfão e escuteiro perspicaz, ela uma rapariga inteligente, filha mais velha de um casal de advogados, com uma relação familiar disfuncional. Após o desaparecimento, os pais da criança, os três irmãos mais novos a policia local, o narrador, os escuteiros e os serviços sociais iniciam as buscas pela ilha, na esperança da prevenirem o pior dos cenários.

Cenografia

Moonrise Kingdom é um filme com uma cenografia muito peculiar, cujas imagens remetem para representação do mundo real através da visão de um mundo que roça o “fantástico”. Os espaços naturais e os cenários construídos , tornam toda a cultura visual em algo difícil de absorver após uma primeira vista. É um filme que deve ser revisto mais do que uma vez devido á complexidade e á “profundidade” dos cenários. A junção dos espaços reais com os espaços recriados ”cenários” enaltecem visualmente todo o conjunto cenográfico. Desde o pormenor mais insólito até ao maior objeto construído, todos estes elementos complementam a narrativa em si transformando-a numa criação ainda mais verosímil.

Para além da magnificência do aspecto que os cenários e paisagens transparecem , convém dar destaque á cor e ás texturas que são inseridas e criadas no filme. Nota-se uma confluência regular de cor

de plano para plano. Uma paleta de cor simples e uniformemente trabalhada, que deixa qualquer espectador extasiado com o resultado final da imagem. Nem todo este trabalho é obra do designer de produção e do diretor de arte. É fruto de um trabalho conjunto com a direção de fotografia que posteriormente ilumina e trata a imagem conforme as cores naturais do filme.

Personagens

Sam Shakusky

É um rapaz com doze anos de idade, cabelo, óculos e olhos castanhos. Está vestido com uma farda bege/esverdeado de escuteiros com crachás emblemas e um lenço amarelo. Usa um chapéu feito da pele de guaxinim, um par de meias com dois tons de castanho e uns sapatos castanhos. A personagem pode ser descrita como inteligente perspicaz e com jeito para a pintura. Segundo o seu chefe, é um escuteiro com elevado grau de desempenho especializado em mapeamento e construção de acampamentos. Os seus colegas escuteiros, classificam-no através de uma mistura de hostilidade e medo, e acreditam que este é perigoso e emocionalmente perturbado. A sua antiga família de acolhimento, considera-o estranho e com comportamentos perigosos.

O chefe da policia, vê-o como um rapaz extremamente inteligente e desenrascado. Suzy vê Sam como um rapaz destemido e acostumado a hábitos antigos. Demonstra ser um rapaz muito desenrascado e organizado. Podemos dizer que esta personagem copia estereótipos. No final do filme, podemos vê-lo vestido de farda , o que transmite a vontade de se tornar num policia.

Suzy Bishop

É uma rapariga com doze anos, de cabelo castanho/avermelhado e de olhos azuis. Usa um vestido cor de rosa com a gola e a ponta das mangas branca. Usa também um par de meias branca rendado e uns sapatos azuis escuros e brancos. Está constantemente acompanhada pelos seus binóculos, o seu objeto inseparável. Do ponto de vista psicológico, Suzy é vista pelos pais como uma rapariga problemática, pouco sensível e emocional com tendências para comportamentos e características negativas. Tem um historial de agressão e acaba por apunhalar um dos escuteiros em defesa pessoal.

Sam vê Suzy como uma rapariga honesta, frontal, e com uma personalidade rebelde. Esta pretende sair de casa porque ela e a família estão fartos dos comportamentos e mudanças súbitas de humor. A personagem tem o gosto pela música e a tendência para ler em voz alta. Os seus binóculos dizem-nos que ela é uma pessoa bastante observadora que gosta de controlar tudo á sua volta. Suzy descreve a relação com os binóculos a Sam, “como o seu poder mágico”.

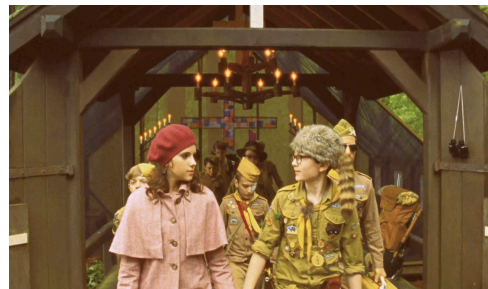
Relação entre o Espaço e as Personagens

Os diferentes espaços onde se desenrola a narrativa, estão ligados de forma física ás personagens que os percorrem. Podemos afirmar que os espaços são “reflexos” das personagens, porque nos dão informação sobre estas. De uma outra perspectiva, podemos encará-los como complementos das mesmas, isto porque enriquecem as personagens, e a história. Existem pormenores nos cenários que passam informação acerca do perfil da personagem.

Nem tudo o que é relevante, está explícito “em primeiro plano”, é preciso saber procurar e olhar as imagens com muita atenção para poder perceber e absorver todo o conteúdo narrativo. No filme *Moonrise Kingdom*, as personagens “fogem” para os locais (espaços) que lhes trazem “conforto”. São os espaços com que estes se identificam, os locais “inóspitos” e pouco conhecidos que lhes permitem a evolução do carácter e do desenrolar da história.

Sam, leva Suzy até a uma praia abandonada. Este local, é “batizado” por ambos, sendo o espaço de maior importância sentimental para as personagens. Corresponde á “meta” alcançada pelas personagens principais. É o local onde a “magia” acontece. Onde o clima sentimental atinge um dos picos entre eles. Neste caso, o espaço propicia e influencia certos acontecimentos que afectam diretamente o comportamento e ações das personagens.

Anexos:



Y Tu Mama Tambien

Sinopse:

Dois adolescentes amigos sentem-se inquietos e aborrecidos pela partida das namoradas numa viagem pela Europa. Tenoch e Júlio estão no México e conhecem Júlia uma mulher espanhola, onze anos mais velha no casamento de um familiar. Falam-lhe de uma viagem que vão fazer até a uma praia paradisíaca "Heaven's Mouth" situada algures na costa mexicana. Numa tentativa de sedução, convidam-na a juntar-se a eles sendo o convite rejeitado pelo facto de ser casada com um primo de Tenoch. Dias mais tarde, depois de revelações chocantes, Júlia decide juntar-se aos dois miúdos numa viagem alucinante onde a amizade a sexualidade e a aventura vem ao de cima através das relações expostas entre as três personagens.

Cenografia:

Y tu mamá también trata-se de um filme que espelha a realidade marcante que se vive no México. Grande parte desta obra cinematográfica, acompanha a travessia das personagens por regiões pobres e quase inóspitas do interior e litoral mexicano. Apesar de mostrar um pequeno contraste entre locais (casas e sítios públicos) mais ricos, a parte maior do filme, retrata o meio rural marcado pelas pequenas e típicas vilas mexicanas.

A ligação ao meio natural é bastante acentuada sendo que os animais são uma constante presente ao longo do filme assim como as paisagens e campos que separam as pequenas zonas habitadas. A região litoral, (praias paradisíacas) são também um dos cenários de fundo que se podem ver no filme. Através do acompanhamento das vivências de uma família de pescadores e da deslocação a sítios típicos (restaurante/bar), é possível criar uma relação mais forte com o espaço envolvente. Apesar de pobre e degradado (lixo, casas de palha, estabelecimentos pobres, animais etc) todos os espaços transmitem familiaridade e um “ar” acolhedor, por se tratarem de locais pessoais cheios de peculiaridades. Deve ser destacado o constante ambiente de tensão nos diferentes locais marcados pela presença da polícia através de operações de stop e revistas a pessoas.

Personagens

Tenoch Iturbide

Vem de uma família abastada, pertencente à classe social alta. É um rapaz alto com cabelos escuro, liso e olhos castanhos. Está em fase de afirmação, gosta de mentir e de recorrer às influências do pai para tirar partido de certas regalias juntamente com o seu amigo Júlio. Vive numa casa grande.

Para além da sua rebeldia, é um miúdo educado com os pais e com a sua empregada. Gosta de se vestir de forma descontraída, essencialmente à base de t-shirts e calças de fato treino. A sua “imagem de marca” ao longo do filme é uma chapéu castanho tipicamente texano. Como a maioria dos jovens, Tenoch é um rapaz infiel e mostra uma forte ligação ao álcool e às drogas. É um rapaz generoso. Na amizade que o une a Júlio, Tenoch tem atitude de “Líder”. De ambos, é aquele com uma personalidade mais definida e com uma postura mais afirmativa. Há que frisar que são bastante competitivos entre si, competindo ao longo do filme a ver qual deles é mais bem sucedido.

Júlio Zapata

Ao contrario de Tenoch, Júlio vêm de uma família mais modesta, pertencente à classe social média. Vive apenas com a mãe e com a irmã. É um rapaz moreno de cabelo comprido escuro embora os seus olhos sejam de um azul claro. É divertido e mais inteligente do que Tenoch. Parece ser um pouco infantil e imaturo em comparação com o seu amigo.

É bem educado e também como o amigo, tem uma ligação forte ao álcool e às drogas. Júlio veste t-shirts com cores mais claras e usa calções. A sua “imagem de marca” é um lenço na cabeça vermelho com um padrão irregular azul. Júlio e Tenoch criam uma relação de amizade e afeição com Júlia. Tem uma relação de amizade demasiado íntima (masturbam-se juntos passeiam nus e dormem juntos.) Fica a sensação de Júlio e Tenoch poderem ser bissexuais.

Relação entre o Espaço e as Personagens

Os melhores amigos (Tenoch e Júlio) passam por diferentes e variados espaços ao longo do filme. Desde a mansão rica de Tenoch até á vila mais inóspita algures no México. O espaço comum e de afeição das personagens é o carro de Júlio onde é feita a viagem pelo México fora. Este é o local onde grande parte da história se desenrola e onde é fortalecida a relação entre as personagens. O carro, trata se na verdade de uma carrinha antiga vermelho de tom escuro. É o espaço comum das três personagens, embora a relação forte entre os amigos seja anterior á viagem. Outro sitio com uma simbologia ligada á relação das duas personagens, é o interior da piscina(nenhuma em particular) onde competem por uma melhor prestação entre si. Esta acção repete-se ao longo do filme, e numa das situações é feita uma revelação que choça uma das personagens.

Este acontecimento, demonstra que a piscina representa uma zona de conforto comum e um retiro para as personagens quando estas não estão em “paz”. A praia paradisíca “heaven mouth” escolhida pelas personagens, inicialmente tratava-se de uma mentira passando no final a ganhar um significado simbólico devido á sua real existência.

O quarto cedido ás personagens na casa dos pescadores, é também um local importante pelo facto de ter sido “palco” dos acontecimentos mais íntimos e marcantes de todo o filme, o relacionamento a três (homo e heterossexual).

Anexos:



Le Gamin au Veló

Sinopse:

Cyril Catoul, um miúdo problemático reside num lar de acolhimento depois de ser rejeitado por seu pai. O jovem rebelde passa por uma fase conturbada, não acredita ter sido abandonado. Numa busca incessante, procura o progenitor e a sua bicicleta, as coisas mais importantes na sua vida.

Durante a procura conhece Samantha, uma cabeleireira que aceita acolhe-lo durante os fins de semana. A história acompanha Cyril em busca dos seus objetivos rodeado pelas tentações e vícios proporcionados pela vida delinquente das ruas.

Cenografia:

Este filme dos irmãos “Dardenne” é caracterizado por uma cenografia verosimilhante, correspondente há realidade citadina de uma cidade qualquer. Todos os cenários, interiores (casa, cabeleireiro, escola, restaurante) e exteriores (ruas, esconderijo, lar acolhimento etc), possuem uma caracterização natural, ou seja são compostos por objectos /adereços comuns e verdadeiros.

A grande “artificialidade”, ou se preferirem manipulação visual, assenta na cor da indumentária das personagens e dos padrões decorativos de interiores. A caracterização visual cenográfica, destaca-se pela harmonia de cores entre espaços e roupas, conferindo “força / credibilidade” aos personagens consoante o espaço em que se apresentam.

A cenografia exterior destaca-se pela escolha dos locais de filmagem, intercalados entre espaços citadinos e com natureza. Esta dualidade visual, ajuda a transmitir o estado de espírito que o personagem principal sente e passa ao longo do filme.

Personagens:

Cyril Catoul

Cyril de onze anos, é um miúdo ruivo de olhos azuis. É magro e tem cabelo curto. A sua indumentária assenta no uso de calças pretas ou azuis escuras geralmente fato – treino. Usa uma t-shirt vermelho vivo (com e sem mangas) e um casaco vermelho com uma risca branca. O seu calçado são umas sapatilhas brancas. Cyril possui uma bicicleta preta com uma risca vermelha da qual é inseparável. Podemos olhar a bicicleta como uma extensão da personagem principal. A independência de Cyril é exposta através da bicicleta. Nas duas tentativas de roubo, luta pela bicicleta como se fosse a coisa mais importantes da vida.

Em termos psicológicos podemos caracterizar a personagem principal como rebelde, agressiva, inteligente, persistente, leal e desembaraçada. Ao longo do filme, podemos assistir as diferentes situações que nos dão a conhecer as atitudes e “feições” de Cyril. Luta para se defender dos outros, foge para procurar o seu pai, rouba para ajudar um “amigo” etc. A sua indumentária caracteriza-o de forma acentuada.

A t-shirt vermelha que usa praticamente ao longo do filme, transmite na perfeição o seu estado de revolta e “fúria” permanente. Em certas situações vêmo-lo vestido com uma t-shirt branca com riscas azuis. Nestes casos, o seu estado de espírito é outro. A personagem encontra-se “calma”, sendo por estar com uma má influência “Wes” que o intimida, fazendo Cyril olhá-lo como um exemplo ou por estar com Samantha, responsável por este que o apoia e ensina a viver a vida de uma forma correcta.

Posso concluir que existe a falta de uma figura autoritária, falta de um exemplo ”figura paternal” que seja respeitado e olhado como alguém seguro e responsável.

Samantha

Conhece Cyril numa consulta médica. O miúdo a tentar fugir dos responsáveis do centro de acolhimento, agarra-se a Samantha derrubando-a de uma cadeira. Criam um laço inicial imperceptível. Ela é cabeleireira, trabalhando por conta própria. A sua casa e salão de cabelos são o mesmo espaço, estando separados por divisórias. É uma mulher, alta loira com madeixas.

Tem olhos castanhos. A sua indumentária assenta em roupa de tons leves, blusas e camisas essencialmente brancas ou azuis. Através das suas características e acções ao longo do filme, podemos considerar Samantha uma pessoa bondosa, preocupada, com um lado maternal, amiga e justa. A relação com Cyril é difícil, mas Samantha conquista-o aos poucos. É uma pessoa muito paciente e compreensiva pelo facto de lidar bem com os problemas e delinquências de Cyril. É agredida por este e mesmo assim consegue perdoá-lo.

Por causa da criança, Samantha vê-se forçada a optar pelo namorado ou pela adopção. As escolhas e decisões dela ao longo do filme, são em prole do bem estar de Cyril. Todas as intervenções dela sustentam e amparam as acções boas/más de Cyril.

Wesker- “Wes”

É um rapaz mais velho, de cabelo liso esticado para trás e olhos castanhos. Usa uma t-shirt caveada preta, um fio de prata e umas calças de ganga escura com um cinto castanho á mostra. Identifica-se com Cyril pois também veio de um reformatório juvenil. Respeita-o causa da sua coragem (provoca o roubo da bicicleta de Cyril obrigando-o a lutar por ela).

É líder de um gangue de miúdos. Leva Cyril até a casa dele para lhe ganhar a confiança. Alicia-o através da tecnologia, deixando-o jogar na sua playstation, mas dizendo-lhe como tem de jogar. Paga-lhe o concerto da bicicleta. Podemos constatar que Wes é uma pessoa inteligente, manipuladora, observadora, interceira, mas com um lado bondoso.

Apesar das acções desencaminhadoras, este tem que cuidar de um familiar “parapelégico”, o que realça o lado humano da personagem. Aos olhos de Samantha, Wes é visto como o “Dealer” uma má companhia.

Relação entre Espaço e Personagens:

Le gamin au Vélo é um filme onde os espaços são associados a cada personagem de forma notória. Após ver o filme associamos facilmente, que espaço pertence a quem. Neste caso, vou analisar os espaços associados às personagens fulcrais, considerando apenas Cyril, Samantha e Wes. Começando pela personagem principal, sabemos que o espaço inicial dele é o reformatório. Mais tarde quando lhe dão a bicicleta, percebemos que a “rua”(nenhuma em específico) passa a ser a sua zona de conforto. Cyril passeia e desloca-se de um lado para o outro de bicicleta com um á vontade pouco normal.

Depois de “adoptado” por Samantha, passa a pertencer ao seu espaço, neste caso casa e cabeleireiro. Samantha tem associada a si a sua casa e salão. O seu carro também pode ser considerado um lugar de interações visto que ela e Cyril passam bons e maus momentos dentro da viatura. Wes tal como Cyril, sente-se bem nas ruas. O seu espaço de convívio é na rua juntamente com os amigos subordinados. Tem um “esconderijo” á face da estrada na floresta que partilha com os outros. É para aqui que leva as coisas roubadas e onde se diverte com os amigos. Este espaço, passa a ser partilhado por Cyril, uma vez que a sua bicicleta roubada é levada para lá. No final do filme, quando Cyril tem que fugir de um agressor, foge inconscientemente para o esconderijo.

É um espaço associado a coisas más, pois lá aconteceram coisas prejudiciais a Cyril.. A casa do Wes (sala e quarto) tem duas conotações diferentes. A sala local partilhado com a familiar deficiente, tem um aspecto e um tom mais leve, Padrões agradáveis nas paredes e cores claras. Já o quarto de Wes é mais sombrio, e tem cores mais fortes.

Anexos:



The Royal Tenenbaums

Sinopse

Esta é a história de uma família com três filhos incrivelmente dotados em diferentes áreas. A partir da separação dos pais, as suas vidas mudam radicalmente. Cada um dos irmãos acaba por seguir um caminho diferente daquele a que estava pré-destinado inicialmente.

O anúncio de um novo casamento por parte da mãe das personagens, leva a que os três filhos regressem a casa. O pai sabendo da notícia e ficando sem dinheiro, decide voltar para casa com a falsa notícia de que dispõe apenas de seis semanas de vida por causa de um cancro terminal no estômago. Este é o relato da relação diária da família disfuncional que são os Tenenbaums.

Cenografia

Do mesmo realizador de *Moonrise Kingdom* (Wes Anderson), este é um filme com uma direção de arte trabalhada ao mais ínfimo pormenor. Toda a composição cénica, é feita e pensada consoante as personagens e o desenrolar do seu papel na história. Os espaços mais uma vez, estão carregados de informação acerca das personagens, desde objetos e acessórios como livros, animais, props, roupas etc. A direção de arte pauta-se por algo mais sério, mais próximo do real em contraste com o “mundo encantado” que se vê em *Moonrise Kingdom*.

Apesar da cenografia se assemelhar ao real, a cor e textura seja da mobília, da casa, das paredes ou de outros espaços de filmagem, realça o visual filmico do filme. Constatamos que as roupas e os cenários têm cores condizentes e por vezes contrastantes. A paleta de cor, é complexa e bem trabalhada ao ponto do contraste entre certas cenas, não ser considerado chocante aos olhos do espectador. Os cenários são pormenorizados em termos de caracterização .

Personagens-

Chas Tenenbaum

Em criança, era considerado um génio em química e em finanças. Vestia-se como banqueiro, fato e sapato cinzento e uma camisa branca. Tem o cabelo preto encaracolado, trabalha e faz exercício físico de forma rotinada. Desde pequeno desenvolve uma má relação com o pai processando-o duas vezes. Em adulto, após a perda da sua esposa num acidente de avião tornou-se paranoico relativamente á sua segurança e á dos seus dois filhos .

Ambos (pai e filhos) vestem-se com a mesma roupa, um fato treino vermelho com riscas brancas. Em termos psicológicos, Chas continua sem se dar com o pai. Desenvolveu uma paranoia em torno da segurança desde que ficou viúvo. É uma personagem rancorosa, rotineira e um pouco disfuncional. Não admite que precisa de ajuda.

Margot Tenenbaum-

É filha adoptiva. Em criança era uma conceituada escritora(vencedora de um prémio Pulitzer no nono ano de escolaridade) e praticante de ballet. É fumadora desde os 12 anos de idade. Tem o cabelo loiro esticado e os olhos castanhos pintados. Desapareceu de casa durante duas semanas. Foi visitar a sua família de nascença e voltou sem metade de um dedo(passa a usar um dedo de madeira).

Como adulta, manteve o mesmo visual. Torna-se uma personagem pouco expressiva, e enigmática. Teve vários casos, desde casamentos, divórcios relações lésbicas enquanto viajava pelo mundo.

Não escreve nenhuma peça á alguns anos, devido a um bloqueio mental. Casada com um neurologista conceituado, decide separar-se depois de se mudar para casa dos pais. Tem um caso com o melhor amigo do irmão e fuma compulsivamente em segredo. Tem uma relação de indiferença com o pai. Margot está apaixonada pelo irmão Richie mas não manifesta o sentimento até o irmão tomar medidas.

Richie Tenenbaum-

Campeão e prodigioso tenista .Jogou até aos dezassete anos ,onde atingiu o ranking de nº2 no mundo. Vestia-se de forma desportiva, calções e t-shirt de cor clara com listas e meia branca puxada até ao tornozelo. Tem o cabelo castanho grande. A característica mais marcante e que manteve até parte da fase adulta , é o uso de uma fita branca com riscas finas azuis e vermelhas em torno da cabeça. Como adulto, retira-se do ténis profissional após uma misteriosa quebra emocional num jogo crucial.

Depois do retiro, decide ir viajar num cruzeiro durante um ano. A quebra e desistência do ténis, está associada á paixão platónica que nutre pela irmã adoptiva, desde a sua infância. Tenta suicidar-se quando descobre os casos amorosos que a irmã teve durante a viagem pelo mundo. Psicologicamente Richie tem uma obsessão, só escreve mensagens via código Morse e tem características de alcoólico (passa o filme todo a beber Bloody Marys). Dos três irmãos é aquele que melhor relação tem com o pai. Gosta de animais .

Relação entre espaço e personagens

Na primeira parte do filme, identificamo-nos com os espaços comuns relativos a cada um dos irmãos. Margot (um quarto de banho com uma televisão um cinzeiro, um telefone), Richie, um barco (onde está de viagem á um ano) e Chas uma casa (equipada contra catástrofes). Todos estes espaços nos “falam” um pouco sobre as personagens e as suas rotinas. O crescimento rápido das personagens ao longo do filme, demonstra-nos que o espaço comum entre os três, é a antiga casa. A personagem Ritchie é a que possui uma relação mais direta com o “espaço” e o conceito que este envolve.

A sua zona de conforto era o campo de ténis, até desistir de jogar. No final do filme, volta ao campo e torna-se professor de ténis dando aulas a miúdos. Esta alusão ao ténis e ao espaço que envolve, fica marcado pelo significado que o espaço tem

implicitamente. A recuperação face ao trauma desde a sua desistência. O conceito do ténis representa o pior e o melhor relativo á personagem. De um ponto de vista geral, este é um filme com várias narrativas, o que faz a história dispersar-se pelas várias personagens. Não é tão notória uma relação entre espaço e personagem como no filme Moonrise Kingdom.

Apesar de pontos comuns entre as diferentes personagens, partilham o mesmo espaço, sendo que o principal como referi é a casa antiga. O filme inicia-se na casa e tem o seu fim nesta.

Anexos:



5- Case Study “Viagem”

5.1- Direção de Arte

A produção para a realização da curta metragem “VIAGEM”, passou por fases distintas de trabalho, fazendo com que cada departamento, desempenhasse trabalho específico de desenvolvimento na sua área. Enquanto o argumento era reestruturado, procurando encontrar o seu “final draft”, a equipa pensava e procurava os locais ideais que se assemelhassem a aquilo que estava descrito no guião. A “réperage” era feita em grupo, pelo realizador, o diretor de fotografia, o produtor, o diretor de arte e o designer de som. O processo de réperage é feito em conjunto, tendo em atenção a condição e concordância entre todos os departamentos para se chegar a uma opinião consensual.

O processo da escolha de locações, assim como de objetos a utilizar e recursos disponíveis, estabelecem os parâmetros em que a produção vai ser levada a cabo. Abordo agora o trabalho desenvolvido de direção artística relativamente ao projeto final. Descreverei de forma mais aprofundada, o processo e a forma como este foi realizado ao longo da produção da “VIAGEM”. Em paralelo com a réperage em cima referida onde pesquisei locais semelhantes aos descritos no guião, iniciei uma procura de estilos e géneros de guarda-roupa que se enquadrassem com cada uma das personagens. Esta pesquisa foi feita pela internet, através de sites de venda de roupa, fotografias de modelos e imagens de filmes.

Para além disso, aproveitei também para fazer uma pesquisa um pouco mais “direcionada”, analisando géneros estilos e características de pessoas que passeavam na rua. Depois de ficar com uma ideia mais definida daquilo que pretendia para as personagens, passei a uma procura mais incisiva. Desloquei-me a algumas lojas para procurar roupa e comparar preços. Na tentativa de estender a procura e de garantir um guarda-roupa apropriado ao perfil das personagens, pedi a toda a equipa de rodagem que me enviasse fotografias do seu guarda roupa pessoal. O mesmo método foi aplicado na decoração de espaços e locações assim como na escolha de certos objetos. Escolhida a casa para as gravações comecei uma procura de elementos “imobiliários” para decoração. Efectuei uma pesquisa base pela Internet e pedi aos colegas de trabalho que me enviassem fotografias de mobília pessoal que possuem em suas casas

consoante a descrição pedida. Outros itens com importância na caracterização espacial e no desenvolvimento narrativo, como a bicicleta e um carro abandonado, foram pesquisados de forma pessoal e com recurso a contactos estabelecidos, com o intuito de encontrar os objetos e adereços mais apropriados para cada cena.

Esta forma de operar, direciona e limita de forma positiva o leque de escolha de objetos. A pesquisa aproxima a escolha de itens das possibilidades reais, e permite também um cálculo e um “decrécimo” nos gastos do departamento artístico.

Estando o “guarda-roupa” minimamente composto e aproveitando a “época de ensaio” com os atores, (dois rapazes e uma rapariga) aproveitei a oportunidade para testar a “credibilidade” da indumentária. Experimentei vários conjuntos com cada um e fiz mudanças no seu visual. Depois da sessão apercebi-me que ainda não havia encontrado a “vestimenta” ideal para cada um deles. Voltei á etapa de pesquisa. Desloquei-me ás lojas para efetuar a devolução das roupas e para procurar outras que se encaixassem no perfil. Peguei no guarda-roupa pessoal e do resto da equipa e decidi fazer experiências com a roupa comprada. Falei com os atores a pedir que me enviassem fotografias de tipos específicos de calçado, t-shirts, calças, saias e casacos. Peguei em toda a roupa possível e voltei a testar a roupa com os atores uns dias antes do começo da rodagem.

A direcção artística não se estendeu apenas ao trabalho de guarda-roupa. Depois de efectuada a réperage e definidos os locais de rodagem, comecei a trabalhar na cenografia dos espaços seguindo as especificações do guião. Dependendo dos objetos de cena e das localizações e espaços onde iríamos filmar, fui efectuando alterações e acréscimos constantes na disposição e escolha de objetos e materiais a aplicar. Procedi á decoração dos espaços, e posteriormente reunia me com o realizador e diretor de fotografia. Consoante a troca de impressões e opiniões, efectuava as mudanças necessárias. As alterações espaciais, eram feitas com base nas soluções mais viáveis. A visão do realizador, direcionou e especificou o trabalho do departamento artístico.

5.2- Caracterização das Personagens

Neste ponto, irá ser feita uma descrição geral sobre o perfil das personagens relevantes. Cada uma delas, será analisada individualmente consoante o papel e importância no contexto narrativo. A personagem principal é “Alex”. Faz-se acompanhar pelo melhor amigo “Rafa” durante o desenrolar da história. Decidem ir ao encontro de prostitutas. Conhecem “Aline “.

A história de Alex

Alex costuma, muitas vezes, ensinar os miúdos mais novos do bairro a jogar á bola, a fazer fintas, e às vezes leva-os a fumar um charro. Alex gosta de iniciar os miúdos no tabaco e nas ganzas, e cria uma relação com eles em que Alex é líder/ídolo.

Muitas vezes vai buscar miúdos à escola também, para além do bairro, e incentiva-os a estar com ele. O Irmão do Néelson foi um deles. Há algum tempo que Alex andava a observar o rapaz. Um dia, chamou-o para vir fumar um charro. No momento em que fumavam no local habitual, Alex teve uma erecção inexplicável, pegou na mão do Irmão do Néelson e encostou-a ao seu pénis. O rapaz afastou-o e de seguida fugiu.

A relação com Rafa é diferente. Para além de Alex e Rafa terem quase a mesma idade, são amigos desde tenra idade. Existe uma compreensão e amizade inabalável.

Alex anda na escola, mas já tem dezanove anos. É repetente. É considerado uma “má influência” pelos professores, mas os miúdos vêem o Alex como uma pessoa fixe e rebelde, com a qual gostariam de estar.

Este ponto, revela informação sobre passado de Alex. Ficamos a conhecer aspectos importantes sobre a sua personalidade que se irão refletir no seu comportamento durante a narrativa.

Caracterização de Alex

Alex, é um rapaz de 19 anos magro, de estatura média, loiro, cabelo curto (praticamente rapado) e olhos azuis. Usa um brinco com uma pequena pedra. Usa roupa confortável como sapatilhas, fato de treino, calças de ganga, t-shirts e casacos. É aluno repetente e dá-se com rapazes mais novos. Gosta de desencaminhar os seus companheiros mostrando e dando-lhes a provar coisas novas (charros). Podemos defini-lo como uma pessoa sensível, introspectiva, ponderada e por vezes impulsiva. Gosta de se sentir no centro das atenções. Tem dúvidas relativamente à sua sexualidade. Pode ser descrito como um jovem rebelde por causa da idade. A sua relação com o pai, é fria.

A história de Rafa

Rafa é seguro, feliz e independente. daquelas pessoas que estão sempre bem, e que controlam o mundo à sua volta. É uma pessoa simples, tranquila, sempre relaxada. Mas se for preciso colocar alguém “na linha”, é o primeiro a dar o murro, se for necessário. É adulto e maduro.

Rafa conhece Alex há muito tempo. Está completamente à vontade com ele, e a sua relação com ele é pura e simples. Olha-o com respeito e defende o amigo “sem pensar duas vezes”. O Alex é uma das pessoas mais importantes na vida de Rafa. Rafa quer, genuinamente, que Alex seja feliz.

Alex está quase sempre à porta do seu bairro (viverem no mesmo bairro), a falar com os miúdos da mesma zona. Rafa não é muito de participar nestas coisas do Alex. Passa por Alex, cumprimenta-o sempre com um abraço. Mas é independente, e vai “à vida dele”. Alex não é dos amigos com que passa mais tempo. Mais é o amigo mais profundo.

Caracterização de Rafa

Rafa é um rapaz alto, magro, cabelo rapado preto e olhos castanhos. Tem um look descontraído, usa calças de ganga, sapatilhas e casacos. Usa uma argola. Apesar de mais novo que Alex, podemos descrevê-lo como mais maduro e adulto. É uma pessoa

protetora em relação ao amigo. Quando estão juntos, Rafa funciona como um apoio a nível físico e psicológico apoiando e incentivando o amigo. É um rapaz influenciável, incentivado por Alex a fumar e a fugir da escola. É uma pessoa séria em certos momentos e noutros sorridente.

A história de Aline

Aline é uma rapariga jovem com uma idade próxima dos 25 anos. Teve que crescer rapidamente como pessoa, devido ao mundo e às companhias que frequenta. É prostituta desde os 18 anos. Não gosta do que faz apesar de ser o seu “ganha pão”. Trabalha para sustento próprio e um dia pretende mudar de vida.

Caracterização de Aline

Aline uma rapariga de estatura média, cabelos compridos e olhos castanhos. Tem um corpo magro, com “curvas”. Usa roupa justa, saias, meias compridas, botas e casacos de pele. Faz-se acompanhar por uma bolsa/ carteira. É uma pessoa com o rosto inexpressivo. Nos seus olhos é possível visualizar uma pessoa cheia de vida. É segura de si própria e estritamente profissional. Não se relaciona emocionalmente com os seus clientes controlando-os através de um processo de sedução subtil. É uma pessoa directa, despreocupada e sem pudores.

5.3- Relação do Espaço com as Personagens e Adereços

Espaço personagens e adereços relacionam-se entre si através de várias formas e feitos. A relação entre elementos expressa-se de diversas maneiras. No caso particular da curta-metragem *Viagem*, vou analisar a relação entre o espaço cenográfico, os seus constituintes e as personagens, a importância que determinados objetos e locais tem para cada uma das personagens e qual a simbologia implícita ou explícita em cada uma delas. Começo por referir o elemento de maior importância vital na narrativa, o táxi. Para além de objeto e adereço de cena, passa a ser também a locação de maior importância. Mais do que um acessório, o táxi do pai de Alex, torna-se um “refúgio” para as personagens. Parte da narrativa é passada dentro do táxi. Os momentos em que conversam ou em que viajam em silêncio dizem-nos que é um espaço com o qual as personagens já estão familiarizados. Para além disso, os momentos de diversão, são proporcionados pelo veículo, onde os amigos fazem as “brincadeiras perigosas”.

Alex e Rafa moram no mesmo bairro. Percebemos pelo aspecto do mesmo, que se trata de uma zona de baixo nível social. O espaço reflete um ambiente de “marginalidade” através das cores soturnas. O interior da casa de Alex, dá a entender o nível de vida do rapaz e da maioria das pessoas que vivem no bairro. Paredes brancas com quadros e estátuas religiosas. Habitações mal iluminadas com paredes sujas. Este tipo de características dá informação sobre as personagens. Quem cresce num meio assim, tem tendência para os “maus vícios”. Esta conclusão reflete-se no momento em que Alex leva o carro do pai e usa o seu dinheiro para ir às prostitutas. Rafa é mais consciencioso do que Alex. Apesar dos seus actos de “bullying”(quando agride o irmão de Nélon) é uma pessoa com princípios mais definidos. O primeiro espaço onde o encontramos é na escola. Apesar de fugir desta, sentimos (como espectadores) que ainda há esperança. Por outras palavras, Rafa não é um jovem completamente marginalizado.

Na fábrica e no descampado, sitio onde Alex e Rafa se encontram para se divertir fumar e relaxar, percebemos duas coisas: Rafa é uma pessoa mais corajosa do que Alex. Anda no tejadilho do táxi em movimento. Cai ou salta para o chão sem medo. Demonstra afinidade com o espaço, não tem medo de procurar contacto. Na

fábrica Rafa, estabelece uma ligação com o espaço, relaciona-se com ele em jeito de brincadeira/ distração atirando pedras. Ao invés, Alex é mais resguardado, não se envolve tanto. É uma pessoa mais reservada. Curiosamente, Alex possui uma relação espacial mais forte com o descampado onde se encontram as prostitutas. Passa lá em primeira instância de bicicleta em jeito de sondagem e retorna lá com o amigo com o intuito de encontrarem uma prostituta.

Esta acção diz-nos que Alex se sente atraído pelo espaço e pelas pessoas que o frequentam. O descampado está caracterizado com um carro abandonado, com uma cadeira e algum lixo. Esta informação leva-nos a concluir que o local é “duvidoso”. Possui elementos de conotação “negativa”. Carro abandonado, lixo no local, frequentado por prostitutas e dealers. Aline a prostituta, frequenta-o como se de sua casa se tratasse. Pelas suas ações, é claro que o conhece como a “palma da sua mão”. Sente-se á vontade no mesmo. O espaço apesar da decoração pode ser considerado vazio e envolto por floresta. Tal como o espaço, a personagem também demonstra inexpressividade. Apesar de ser uma pessoa cheia de vida, demonstra fisicamente ser uma pessoa superficial e fria. Neste caso houve uma adaptação de personagem ao espaço, porque as condições assim o exigiram.

Anexos:



6- Conclusão:

A direção artística surge quase em simultâneo com o aparecimento do cinema. Inicialmente é empregue de forma inconsciente acabando por desenvolver e fixar-se no meio audiovisual. O processo de construção e caracterização de um espaço é da autoria do diretor artístico, o qual controla e chefia todo o departamento artístico. A função de diretor de arte ganhou um novo desígnio passando a pessoa responsável a ser conhecida como designer de produção.

A equipa constituinte do departamento artístico ramifica-se em várias áreas desde, cenografia, maquilhagem e guarda-roupa . Cada departamento é constituído por inúmeros trabalhadores os quais trabalham sob uma hierarquia chefiada pelo diretor de arte ou designer de produção. O desenvolvimento do trabalho dá-se em conjunto e em parceria com a direção de fotografia e realização. O processo de direção artística varia consoante o género e a dimensão de produção usando meios e formas diferentes na realização do trabalho artístico.

O conceito e envolvência da personagem tem como base de estudo o ser humano. A criação da mesma está dependente da pesquisa e do processo de imaginação do seu autor. Existem vários tipos de personagens que se enquadram em perfis diferentes e contextos narrativos. O seu processo de caracterização é físico e psicológico. A maneira como se relaciona tal como as suas experiências e características definem os seus contornos. A relação da personagem com o espaço cenográfico complementa o processo de caracterização a nível narrativo .

A sua ligação estende-se para além do contexto visual abrangendo a simbologia que caracteriza personagens espaços e objetos. O estudo de caso é uma aplicação prática do conteúdo analisado na dissertação. Os filmes estudados servem como exemplos principais de personagens objetos e locações trabalhados de forma marcante. Servem como guia e inspiração para a realização de trabalhos de direção artística e caracterização de personagens.

Referências e Bibliografia

- Affron, C., & Affron, M. J. (1995). *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative*. New Brunswick: Rutgers University Press
- Ball, W. (1984). *A sense of direction: Some observations on the art of directing*. Drama Book Publishers.
- Batty.C (2011)-*Movies that Moves Us Screenwriting and the Power of the Protagonist's Journey* pag 225
- Block.B (2013)- *The Visual Story. Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Média* CRC Press, 312 páginas
- **Cathy Whitlock HarperCollins, (Feb 5, 2013) *Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction - Art - 400 pages***
- Comey Jeremiah, (July 2012)- *Art of film acting : a guide for actors and directors* Language: English, Focal Press - book 290 pages
- Coplan. A (2006)- *Catching characters' emotions: Emotional contagion responses to narrative fiction film - Film Studies*
- Cooper.P and Dancyger.k ,(2005)- *Writing the short film - Taylor & Francis US- 359 pages*
-
- Egri's.L (1942) *the art of dramatic writing* 305 páginas
- Fawell, J. (2008). *The Hidden Art of Hollywood: In Defense of the Studio Era Film: In Defense of the Studio Era Film*. ABC-CLIO.
- Gross, J. J., & Levenson, R. W. (1993). Emotional suppression: physiology, self-report, and expressive behavior. *Journal of personality and social psychology*, 64(6), 970.
- Gunning,T (2006)- *The Cinema of Attraction-*, Amsterdam University Press, 460 pages
- Heisner, B. (1990). *Hollywood Art: Art Direction in the Days of the Great Studios*. St James Press
- “Horton.A.(2003) *Henry Bumstead and the World of Hollywood Art Direction-pag193*”

- Jannidis.E and Schneideer, (2010)-Characters in fiction world pag 30 edit:de gruyter
- JP Djajadiningrat, WW Gaver, JW Fres, (2000)- *Interaction relabelling and extreme characters: methods for exploring aesthetic interactions*-JP - Proceedings of the 3rd ...,
- LD Giannetti, J Leach, (1999)- *Understanding movies*- Pearson
- Lenore DeKoven, Ang Lee, (February 7, 2006)- *Changing Direction: A Practical Approach to Directing Actors in Film and Theatre* Focal Press;
- Lobrutto.V (2002) *The Filmmaker's Guide to Production Design* pag198
- Lebowitz,M(1984) -*Creating characters in a story-telling universe* - Poetics, – Elsevier
- Nias, J. (1996). Thinking about feeling: The emotions in teaching. *Cambridge Journal of Education*, 26(3), 293-306.
- Nusim.R. (2003) *The Visual Language of Film* 2003 teachers resource guide 8 pag.
- Pease .A (1981) *Body Language* ,by Bantam
- Pierre Feyereisen and JD de Lannoy, (1991)- *Gestures and Speech.Psychological Investigations*- Cambridge University Press, 210 páginas
- Preston.W (1994) *What an Art Director Does: An Introduction to Motion Picture Production Design* 190pag
- Proferes T.N (2001) *Film directing fundamentals from script to screen* 242 pag
- Robert L.Olson (1999) by Butherworth-Heinemann- *Art Direction for Film and Video*- Focal Press pag-141
- Seger, L. (1990). *Creating unforgettable characters*. Macmillan
- Seger, L.(2011)-*The art of adaptation: Turning fact and fiction into film*, Macmillan, 256 páginas
- Rizzio.M CRC Press, (Jul 18, 2013) -*The Art Direction Handbook for Performing Arts*- 352 pages
- Whitlock, C. (2010). *Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction*. HarperCollins.

Webgrafia

Morales.L (2003) Interview-the art and craft of set decoration:

<http://www.pushing-pixels.org/2013/09/23/the-art-and-craft-of-set-decoration-interview-with-leslie-morales.html>

<http://hbportal.co.uk/FilmStudies/documents/Emotionalcontagion.pdf>:

[Catching characters' emotions: Emotional contagion responses to narrative fiction film](#)

John Truby(2012) Interview Most Important Element In Developing Character

<https://www.youtube.com/watch?v=N4OHLZQabc>