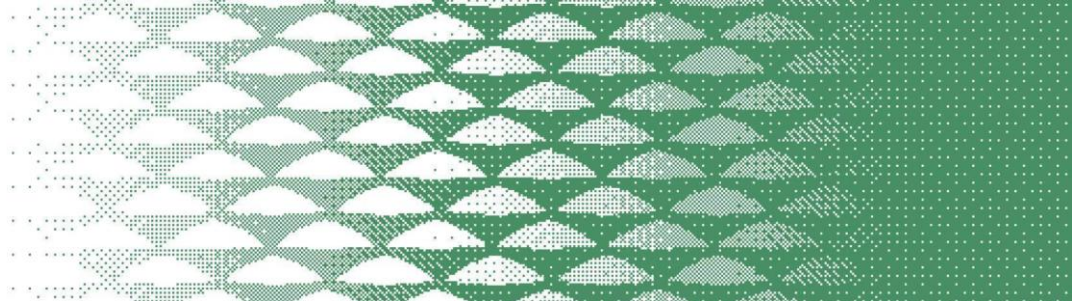




**JOP'21
DESIGN**
II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA



O Design do filme: o processo criativo da cenografia no cinema maranhense

Melissa Almeida Silva¹;

Bruno Serviliano Santos Farias²;

resumo:

Esse artigo aponta afinidades entre design e cinema mediante o trabalho do diretor de arte, que tem a função de traduzir as ideias do diretor por meio da composição da imagem cinematográfica, estabelecendo assim, diálogos com o espectador por meio da linguagem não verbal. O objetivo foi apresentar, através de um estudo de caso, o processo criativo da direção de arte, com foco na cenografia, do curta-metragem maranhense *Um desvio para o vermelho*, aprovado no Edital SECMA, ainda na sua fase de pré-produção e escrito pela cineasta Rose Panet. Ao final do artigo foi apresentado as imagens da proposta final desenvolvidas em software 3D.

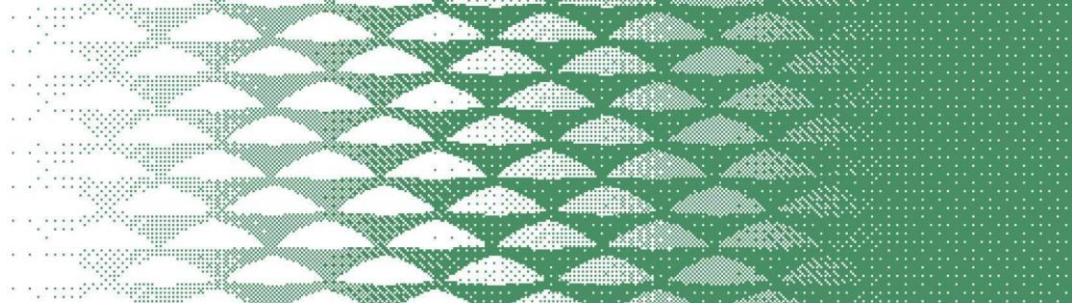
palavras-chave:

direção de arte; cinema; cenografia

Espaço reservado para organização do congresso.

¹ <http://lattes.cnpq.br/1155454400928895>

² <http://lattes.cnpq.br/4483482439913996>



1. Introdução

O cinema possui uma linguagem multifacetada, composta por signos visuais e sonoros de naturezas distintas. Se expressando tanto pelo som, quanto pela imagem, a sétima arte se aproxima estreitamente do design, campo que abrange a comunicação visual. Vera Bungarten afirma que desenhar um filme é uma atividade do design, onde a “elaboração dos signos visuais na construção da imagem cinematográfica está inserida no escopo teórico do Design, considerando a forma abrangente como esta área de conhecimento se apresenta neste momento contemporâneo.” (2013, pág. 194). Para a autora, desenhar um filme consiste em construir imagens que traduzam a ideia geral da obra cinematográfica apresentada primeiramente na forma verbal, sendo escrita (roteiro) e oral (diálogos entre o diretor e a equipe).

A direção de arte é uma especialidade onde o design apresenta uma das suas raízes mais profundas no campo do cinema. Essa área é responsável pela concepção da cenografia, composição do figurino e maquiagem, apresentando papel indispensável na imagem final e na ideia central da obra. Nesse estudo, abordaremos a direção de arte com foco na cenografia, que comporta todo o espaço, móveis e objetos dispostos em cena.

Refletindo sobre a importância do diretor artístico para a construção do sentido na imagem cinematográfica e a importância do design para o cinema, torna-se primordial entender as particularidades dessa atividade, abordando como diretores de arte norteiam seus processos de tradução da imagem verbal (roteiro) para a imagem construída (representação). O objetivo desse artigo é apresentar, por meio de um estudo de caso, o processo criativo da direção de arte, com foco na cenografia, do curta-metragem maranhense *Um desvio para o vermelho*, aprovado no Edital SECMA, ainda na sua fase de pré-produção e escrito pela cineasta Rose Panet. Para guiar a pesquisa e as contribuições para o campo, o estudo aborda o papel da cenografia na linguagem cinematográfica, e, de forma resumida, aspectos importantes da história do cinema maranhense.

2. O papel da cenografia na linguagem cinematográfica

2.1 Direção de arte e Design de Produção

O cinema é resultado de um trabalho conjunto de diversos profissionais que exercem funções diferentes entre si, mas que buscam o mesmo objetivo: transmitir a ideia geral, oriunda do roteiro, por meio de imagem e som. Entre eles, podemos destacar o diretor, o diretor de fotografia e o designer de produção. BUNGARTEN (2013, pág. 102) afirma que esses três citados formam o tripé da imagem cinematográfica e os chama de designers da imagem.

Em algumas pesquisas encontradas, foi possível perceber a mudança da nomenclatura de Direção de Arte para Design de Produção, tornando relevante compreender a diferença entre os dois termos. Bungarten (2013, p.104) explica que a direção de arte compõe o espaço fílmico, ou seja, define tudo que será colocado diante da câmera: projeta os ambientes, define a paleta de cores, texturas e formas do cenário, figurino e maquiagem. Em outras palavras, determina toda a estética da obra. Expandindo o papel da direção de arte para além dessas funções, em 1939, William C. Menzies participou da produção de *E o vento levou* e afirmou que juntamente com criação de toda a estética fílmica, participou também do *storyboards*, contribuindo com o diretor David O. Selznick ao especificar enquadramentos e movimentos de câmera.

Com tantas visões e modificações surgiu um novo termo *production designer*, como David passou a chamar Menzies (Lobrutto 2002, p.02). Mauro Baptista (2005) apresenta uma hipótese sobre essa transição, e segundo o autor a mudança se deve à chegada de novas tecnologias de finalização de imagens realizadas na pós-produção.

A imagem 1 faz referência ao estudo de Vera Bungarten (2013) destacando o escopo do presente estudo: cenário, mobiliário e objetos em cena.

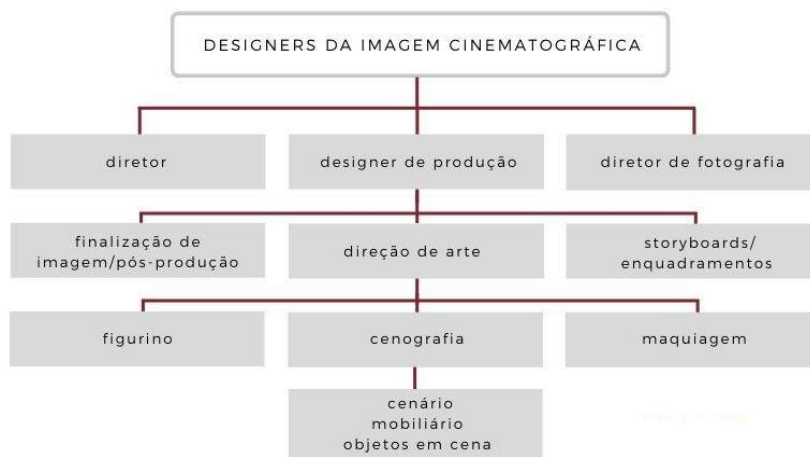


Figura 1- Destaque do escopo do artigo.

Fonte: Os autores (2021)

Partindo dessas definições, o presente estudo optou usar o termo Direção de Arte por apresentar foco na concepção da cenografia do curta *Um desvio para o vermelho*. A obra ainda está em fase de pré-produção, por isso não serão apresentadas *storyboards* especificando a *mise-en-scène* ou finalização de imagens realizadas na pós-produção.

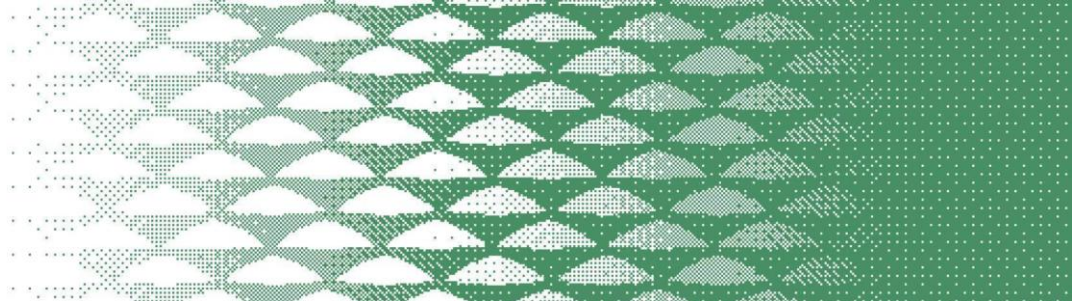
2.2 Cenografia

O cenário compõe parte considerável da imagem cinematográfica, referindo-se sobretudo a enquadramentos onde a *mise en scène*³ abrange unicamente esse cenário ou o ator interagindo direta ou indiretamente com o ambiente ao seu redor. Partindo de um conceito simples, a cenografia de um filme integra todo o estudo do espaço cinematográfico, composto pelo cenário, disposição dos móveis e organização dos objetos. Indo além da noção de decoração e design de interiores, o cenário conta uma história, e os elementos escolhidos evidenciam uma possível personalidade do personagem, ao mesmo tempo que contribui com a compreensão dos acontecimentos da narrativa. André Bazin (1958), um dos mais conceituados críticos de cinema do mundo, afirma que “o ponto de apoio da alavanca dramática não está no homem, mas nas coisas” (1958, pág. 196). Portanto, apoiando-se nesses conceitos, o cenário é um ponto não apenas relevante, mas fundamental no processo de comunicação visual e na construção do sentido da narrativa.

Ao projetar um cenário, o diretor de arte coleta do roteiro todas as informações relevantes e consideradas cruciais na construção da cenografia, como a descrição dos ambientes e traços importantes da personalidade dos personagens, dando um significado para cada item projetado e colocado em cena. Maria Laufhutte (2016) afirma que ao projetar, o diretor de arte proporciona novos significados ao espaço, procurando definir relações com o espectador a partir do cenário - por meio da escolha de cores e formas, locação dos mobiliários, especificação de materiais e texturas. A autora conclui que cada elemento escolhido e posicionado na cenografia possui informações, motivo pelo qual o cenário se torna um veículo de comunicação, influenciando e estabelecendo um impacto sobre o espectador, gerando diferentes estímulos e interpretações (LAUFHUTTE, 2016, pág. 64). A cenografia revela, por meio de seus componentes, informações importantes para a compreensão, por exemplo, qual a opção religiosa ou política dos personagens, suas condições emocionais, onde vivem e como se relacionam com o ambiente.

Ao apontar as práticas de design no campo da cenografia, Luiz Henrique da Silva e Sá (2008) reflete sobre a semelhança dessas atividades, e aponta que o pensamento do designer ao projetar,

³ Refere-se a todo o arranjo o que aparece diante da câmera: atores, iluminação, figurino, composição, objetos, mobiliário e cenários.



procurando conceitos a partir de um estudo aprofundado para resolver problemas, se assemelha muito à linha de pensamento do cenógrafo (o que neste artigo chamamos de diretor de arte). Seguindo as considerações de Silva e Sá (2008), nesse estudo não se pretende sugerir que o diretor de arte e o designer são uma única profissão. Nessa reflexão, o design não deve ser considerado como uma profissão, mas sim o seu sentido mais legítimo: o de projetar. O autor segue afirmando que

(...) mesmo com suas especificidades, a Cenografia tem o mesmo approach projetual do amplo campo do Design, dialogando profundamente com questões mais específicas do design visual, design de produtos ou do design de interiores. (SILVA E SÁ, 2008, p. 97).

1. O cinema maranhense

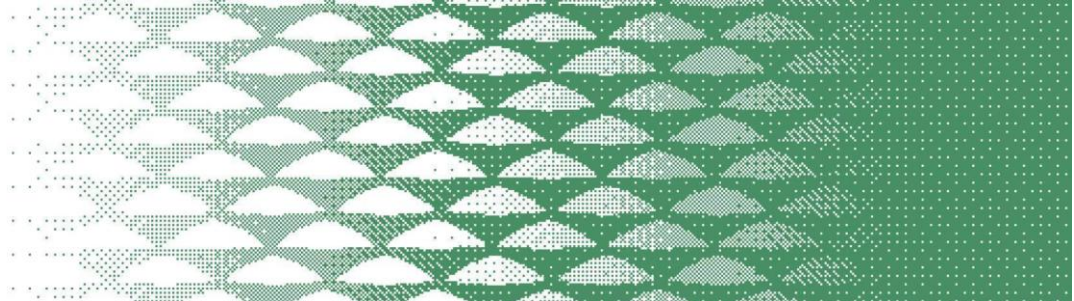
A história do cinema do Maranhão começa poucos meses depois da projeção de *L'Arrivée d'un train à La Ciotat*, primeiro filme do mundo, exibido em 1895. É marcada pelos chamados exibidores ambulantes, projecionistas que viajavam de cidade em cidade com os mais variados tipos de projetores exibindo filmes em espaços públicos. Com a capacidade de registrar e criar películas, os aparelhos de projeção acabaram por incentivar a produção local, e em 1902 o Bioscópio criou os primeiros registros em terras maranhenses, com imagens exibidas na noite de comemoração da Adesão do Maranhão (ARAÚJO, 2017). Depois disso, o cinema local se limitou a documentários de fatos históricos, se mostrando um pouco tímida em relação à produção cinematográfica brasileira, o que se percebia nos jornais locais, que limitavam suas notícias a produções do resto do país e do mundo. Até a década de 60, ainda não existiam obras de ficção e os filmes produzidos no estado traduziam-se apenas em imagens de paisagem, e a maioria dos documentários eram produzidos por outros estados, contratados por políticos ou empresas com a finalidade de propaganda.

É só a partir dos anos 70 que a produção local se inicia com mais independência. Embora o regime militar estivesse em vigor, surgiram grupos artísticos, a exemplo do Coral Universitário, fundado pela Universidade Federal do Maranhão. Élide Sousa (2013) afirma que o sucesso do coral fomentou Mário Cella⁴ a fazer novos grupos: de teatro, folclore e cinema (2013, pág. 32). Surge então o Laborarte (Laboratório de expressões artísticas) e o Cineclube Universitário, com o intuito de incentivar os estudantes à cinematografia maranhense. Em 1975 o formato Super-8⁵ se tornou popular em todo o país, por ser de fácil manuseio e de baixo custo em relação às bitolas profissionais de cinema (35mm e 16mm). Aconteceu então a 1ª Jornada Maranhense de Super-8, e durante o período de premiação *Os Pregoeiros de São Luís*, do cineasta maranhense Murilo Santos, se destacou no III Festival de Cinema - FENACA, e foi nessa ocasião que o formato super-8 se popularizou de fato no Maranhão, proporcionando oficinas de cinema e o reconhecimento do potencial do estado (SILVA, 2017).

Atualmente, no cinema maranhense o gênero em destaque é a ficção, contudo, segundo Andréia Silva (2017), parte das produções são abandonadas por conta da complexidade e as envolvem, como contratar profissionais de diferentes áreas (atores, fotógrafos, diretores de arte, etc.). Em contrapartida, a criação da primeira escola de cinema do Maranhão em 2015 e os festivais que acontecem periodicamente em São Luís, como o Festival Guarnicê de Cinema (antiga Jornada Maranhense Super-8), o Maranhão na Tela e o Festival Internacional Lume de Cinema incentivam o surgimento de novos cineastas e novas produções, ao mesmo tempo que favorece cada vez mais o surgimento de espectadores e amantes da arte. Outro incentivo à arte é o Edital SECMA de Projetos Audiovisuais do Maranhão, resultado de uma parceria entre a Secretaria de Estado da Cultura (Secma) e a Agência Nacional do

⁴ Professor aposentado da UFMA e fundador do primeiro Cineclube do Maranhão.

⁵ Formato cinematográfico desenvolvido em 1960 lançado pela Kodak.



Cinema (Ancine) por meio do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), no qual o curta *Um desvio para o vermelho*, abordado nesse estudo, foi submetido e aprovado.

2. *Um desvio para o vermelho* – uma proposta de cenografia

Em janeiro de 2020 recebi o convite para fazer a direção de arte do curta-metragem maranhense *Um desvio para o vermelho*, escrito e futuramente dirigido pela cineasta Rose Panet, primeira mulher a dirigir um longa-metragem de documentário no estado. O projeto foi aprovado no 7º Edital SECMA de Projetos Audiovisuais do Maranhão. A chamada pública é fruto de uma parceria entre a Secretaria de Estado da Cultura (Secma) e a Agência Nacional do Cinema (Ancine), por meio do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA). O edital selecionou 16 projetos na categoria curta-metragem. A pré-produção do curta se encontra em fase inicial e o roteiro está em processo de mudança, o que certamente implicará em adaptações futuras na direção de arte. Contudo, uma vez que artigo objetiva esmiuçar o processo de design no fazer da direção de arte, a mudança posterior do roteiro não irá influenciar nesse processo.

3.1 Sobre o curta

O curta nos apresenta parte da vida de Verônica, uma mulher de 25 anos que está vivendo uma dupla crise, com sua ascendência/origem e com o seu namorado, por quem nutre um amor profundo, mas confuso por causa de suas diferenças ideológicas. Trabalha como corretora de imóveis, mora só e é obcecada pela cor vermelha, mas tem medo de sangue e passa mal quando vê e quando faz exame de sangue. Quase todas as peças do seu guarda roupa são vermelhas. Seu apartamento tem paredes, móveis e objetos vermelhos em excesso. Tem uma preferência por alimentos vermelhos e é vegetariana. Sua obsessão também é política. Engajada, de esquerda e feminista, ela se pergunta o que tudo isso realmente significa na sua vida. Verônica se acha muito diferente de seus pais e decide fazer um teste de DNA. Até a chegada do exame, veremos o cotidiano de sua vida, sua relação com a sociedade, com os pais e com o namorado.

O curta será ambientado nos dias atuais na cidade de São Luís, onde 40% dele será filmado no interior do apartamento de Verônica, e 60% em outros locais da cidade. A proposta de cenografia vai se limitar ao apartamento da protagonista, mais especificamente na sala de estar. A escolha se deu pela quantidade de cenas filmadas nesse ambiente.

3.2 Metodologia

Marcelo Santos (2017) caracteriza as diferentes atribuições de uma produção cinematográfica (roteiro, direção de arte, direção de fotografia, montagem, atuação, trilha sonora, etc.) como subsistemas, e Morin (2005) define um subsistema como “(...) todo sistema que manifeste subordinação em relação a um sistema no qual ele é integrado como parte” (MORIN, 2005, pág. 175). O processo de concepção da cenografia seguirá as etapas discutidas por Marcelo Santos (ibid. pág. 25), que são baseadas nos conceitos de Jorge Vieira (2008) sobre propostas evolutivas ontológicas, que auxiliam na compreensão dos processos de abertura e fechamento de cada subsistema, no caso do presente estudo, as etapas de concepção da cenografia. As etapas são: rompimento, preparação, expansão, transição, maturação e clímax. No artigo serão apresentadas apenas as três primeiras, uma vez que as restantes se encaixam na fase de produção e pós-produção.

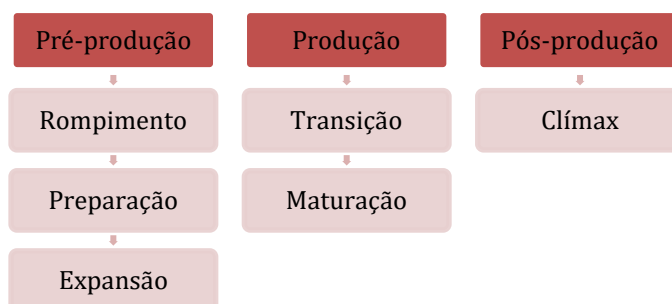


Figura 3- Etapas baseadas no estudo de Mauro Baptista.

Fonte: Os autores (2021)

A fase de *Rompimento* consiste no primeiro contato que o diretor de arte tem com a narrativa e universo fílmico. Na fase de *Preparação*, o diretor de arte amplia ao máximo seu conhecimento sobre a estética adotado ao filme, visitando exposições, locações, museus, bibliotecas e livrarias. O diretor de arte busca novos contatos, especialistas e pesquisadores, acessa revistas, estudos, jornais e etc. “Essa fase é marcada pelo crescimento e acúmulo de informações que permita a esse profissional fazer conexões de elementos a respeito do universo a ser representado.” (SANTOS, 2017, p. 25).

Na fase de *Expansão* serão realizados os primeiros estudos do espaço e a proposta do cenário por meio de maquetes eletrônicas. Sobre esse estudo, Vera Hamburger afirma que “esse é, talvez, o ponto mais importante da relação entre a cenografia e a dramaturgia, sua colaboração na estruturação das cenas – seja do ponto de vista da atuação, seja com relação aos recursos que oferece para a fotografia” (2014 apud. LAUFHUTTE 2016, pág. 61).

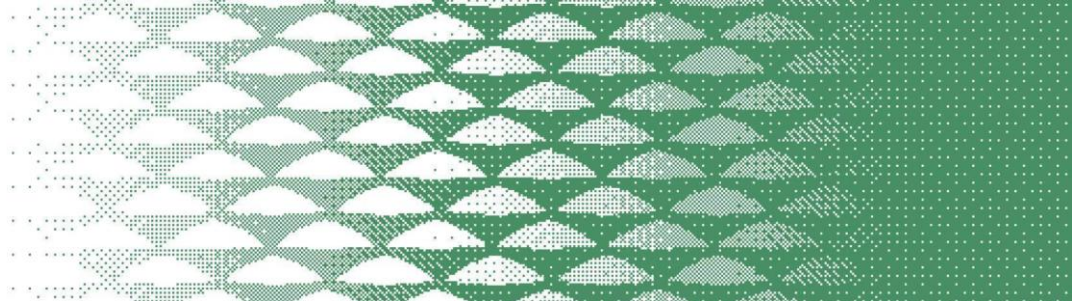
3.2.1 Rompimento e Preparação

Com o roteiro em mãos, foi feita a leitura de maneira atenta, grifando e separando os trechos com decisões concretas na construção do cenário, como descrições de ambientes, classe social, gostos pessoais e traços de personalidade da personagem Verônica. Em seguida, com essas informações em mãos, me reuni com Rose Panet, a fim de entender como a diretora visualizava a sala de estar do apartamento da personagem, anotar de forma detalhada todas as suas considerações e coletar suas referências para o ambiente. O diretor tem uma imagem definida mentalmente da ideia inicial do filme e transmite ao diretor de arte e a todos os seus colaboradores. O roteiro do curta apresenta uma forte presença da cor vermelha, obsessão da protagonista Verônica.

Tabela 1 – Trechos do roteiro

Roteiro	Trechos destacados do roteiro
p. 02	“(…) e tem uma obsessão pela cor vermelha. A maioria das peças do seu guarda roupa são vermelhas. Usa vermelho em 80 a 90% do seu look”
p. 02	“Uma mão feminina com um anel de pedra vermelha. (...). Pés de mulher calçados com um sapato vermelho.”
p. 02	“Observamos sua preferência para frutas e outros alimentos de cor vermelha.”
p. 02	“Olha para as paredes brancas e comenta que estão muito claras, sugere que um vermelho cairia bem e ri.”

Depois, foi dado seguimento para a etapa de *Preparação*. Essa parte é uma das mais importantes para a determinação da estética do filme, pois é nela que o diretor de arte vai iniciar sua pesquisa iconográfica. Para auxiliar na visualização da imagem final que o diretor do filme deseja construir, são



apresentadas referências visuais das mais variadas. Sobre isso, a diretora apontou referências de diretores que fazem uso marcante da cor em seus filmes, como Pedro Almodóvar, Tim Burton, Peter Greenaway e Wes Anderson.

Devido à pandemia causada pela Covid-19, não foi possível o deslocamento para visitar possíveis locações ou pesquisas mais aprofundadas em bibliotecas. No entanto, essa etapa do processo não foi prejudicada ou menos satisfatória por conta disso, o diálogo com a diretora foi muito bem estabelecido e as referências visuais de filmes, paleta de cores, obras de arte, pinturas e fotografias foram suficientes na compreensão da estética fílmica pretendida para o curta, como apresentada o moodboard.

É de grande importância a organização durante essa fase, e todo o material coletado foi estruturado de forma sistemática no computador, tornando fácil seu acesso sempre que foi necessário. Ao longo desse processo, o ateliê de direção de arte se encontrou repleto de inspirações: imagens de naturezas distintas, modelos de tecidos, projetos de arquitetura, rascunhos de planta baixa, estudo de mobiliários, amostra de materiais, paletas de cores, etc.

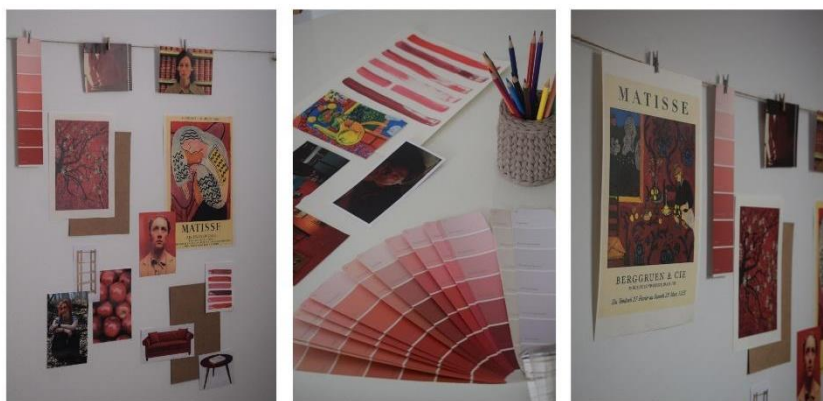


Figura 3- Moodboard no ateliê da direção de arte.

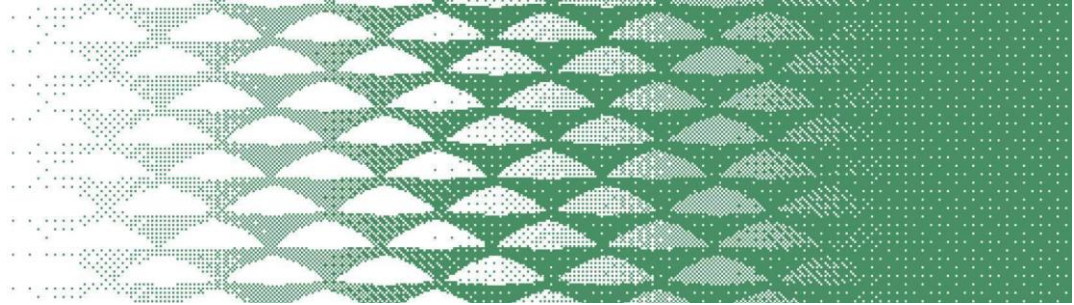
Fonte: Os autores (2021)

3.2.2 Expansão

As duas fases iniciais de *Rompimento* e *Preparação*, vão oferecer suporte para a terceira fase, que parte para o trabalho da prática de criação, a *Expansão*. Abastecida de todas as referências coletadas, partimos para os primeiros croquis da sala de estar da protagonista. Como dito anteriormente, a escolha se deu pela quantidade de cenas no ambiente e a importância da relação de Verônica com seu apartamento, que apresenta uma obsessão pela cor vermelha. Foi estudada a possibilidade de locação de um apartamento, onde faríamos as mudanças necessárias para a construção da sala de estar. Porém, foi decidido juntamente com a diretora que construir o cenário nos possibilitaria maior originalidade e liberdade de criação.

Partimos inicialmente pelos croquis dos espaços e pelo estudo da planta baixa. Esses processos são herança da arquitetura aplicada ao projeto de direção de arte, que irão influenciar diretamente nos movimentos de câmera e no deslocamento dos atores durante as gravações.

Para que déssemos início aos primeiros croquis, voltamos ao nosso guia, o roteiro, e separamos as partes que iriam influenciar no espaço físico que a personagem mora, procurando definir seu *modus vivendi*. Começando pela classe social, Verônica é uma mulher jovem que trabalha como corretora de imóveis e mora só em seu apartamento, o que vai implicar numa sala de estar relativamente pequena sem artigos exclusivos ou de luxo. Traços da personalidade de Verônica também influenciam diretamente na escolha dos objetos em cena. A protagonista é feminista, de esquerda, vegetariana e se preocupa com a justiça social. Por se tratar de um cenário construído, trabalhamos com o conceito de quarta parede, uma parede imaginária situada na frente do cenário, onde são usados os equipamentos de



câmera, iluminação (lâmpadas, difusores, rebatedores e refletores), microfones e tripés. Essa fase de *Expansão* é uma etapa de detalhamentos, e ela é crucial, pois possibilita ao diretor a visualização de todo o projeto a ser construído, dependendo da aprovação desde antes de executá-lo.

Após a definição de planta baixa, partimos para o levantamento da maquete eletrônica. O projeto foi desenvolvido no software 3D SketchUp, muito usado em projetos de arquitetura na construção civil. Nesta etapa, fizemos o estudo de todo mobiliário, revestimentos e objetos distribuídos no ambiente. Nada é colocado no cenário por acaso, os elementos que compõem a cenografia perdem as suas características funcionais e ganham aspectos de signos, que têm a função de indicar algo ao espectador. O ambiente onde o personagem vive é um campo propício a ser explorado de muitas formas para destacar traços da personalidade e classe social e seu *modus vivendi*. A obsessão pela cor vermelha influenciou de forma decisiva na escolha de cores dos revestimentos, móveis e objetos. A proposta final apresenta duas paredes opostas em tons diferentes de vermelho, assim como a cortina, roupas, artigos de decoração, tapete e quadros. Verônica é uma mulher simples, de classe média, que trabalha como corretora de imóveis, não apresentando uma sala de estar com móveis exclusivos ou de luxo e caros, mas simples e comuns.

Traços importantes da personalidade de Verônica foram traduzidos na cenografia por meio de objetos. Estes vão relevar alguns desses traços, traduzindo o que não será dito verbalmente. Não haverá um monólogo ou diálogo de Verônica falando sobre a sua obsessão pela cor vermelha, ou sobre a importância dos movimentos feministas e de esquerda. Buscamos elementos que procurassem dizer isso, fazendo com que objetos adquirissem característica de signo. Isso foi realizado por meio de livros de autores específicos, como *Mulheres, Raça e Classe*, de Angela Davis, escritora estadunidense que luta pelos direitos da população negra e das mulheres. Outros objetos escolhidos foram adornos de decoração com personalidades como Malala - símbolo da luta pela educação das mulheres -, Frida Kahlo - símbolo feminista pelas suas pinturas e por seu engajamento e empoderamento social frente a um cenário ainda conservador -, Marielle Franco - defensora dos direitos da população LGBTQIA+ e das mulheres pretas e faveladas -, e José Mujica - ex-presidente do Uruguai com ideais da política de esquerda.

A liberdade que o cinema tem (diferentemente do teatro) de explorar de infinitas formas o cenário por meio do poder de movimento de câmera, contribui para a riqueza desses pequenos detalhes (objetos), pois os enquadramentos podem destacar de forma precisa determinado objeto do cenário, a exemplo do plano detalhe⁶. Como dito anteriormente, a comunicação de forma clara dependerá da subjetividade do espectador, do seu repertório e do conhecimento dos signos apresentados.

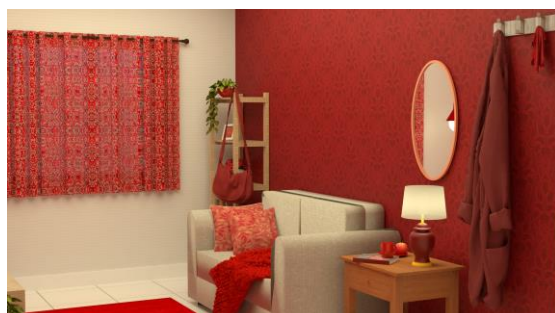
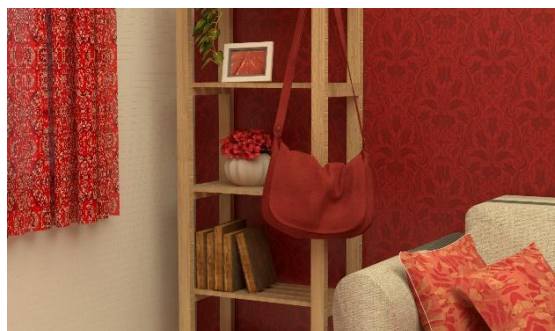
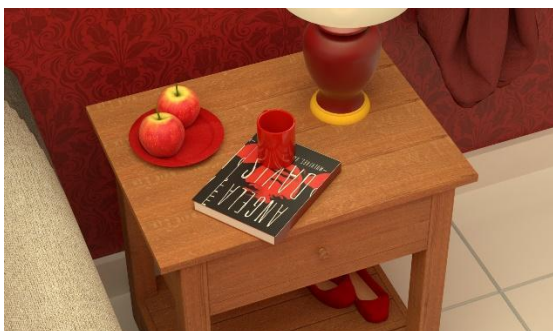
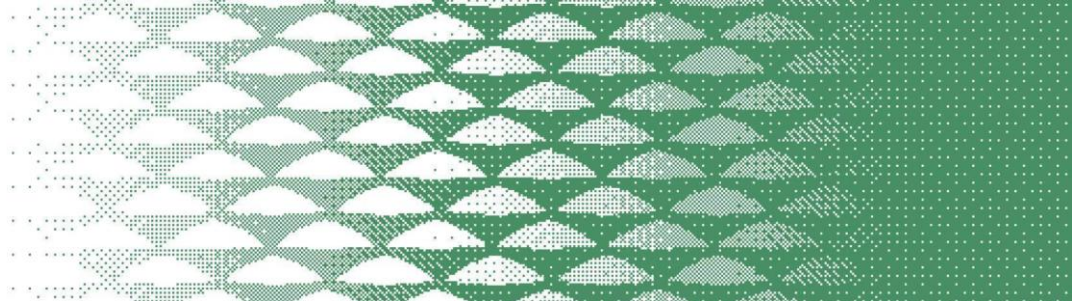


Figuras 4 e 5 – Proposta de cenografia sala de da protagonista
Fonte: Os autores (2021)

⁶ Plano cinematográfico onde a câmera mostra apenas um detalhe ocupado todo o quadro.



**JOP'21
DESIGN**
II Jornada de Pesquisa do Programa
de Pós-Graduação em Design - UFMA



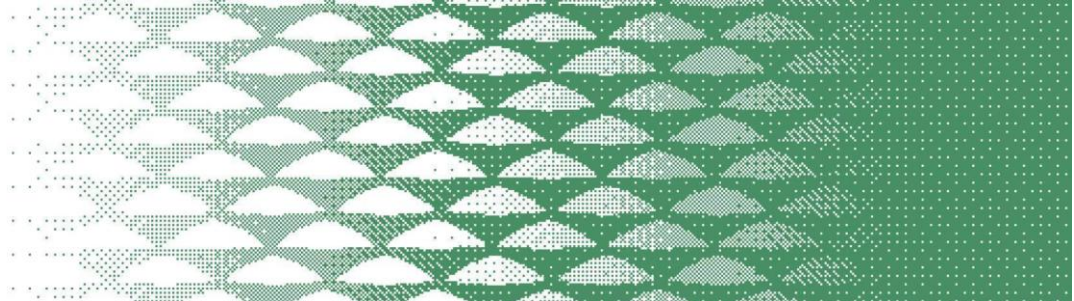
Figuras 6 a 9 – Detalhes da cenografia da sala de estar da protagonista
Fonte: Os autores (2021)

4. Conclusão

O diretor de arte se torna responsável por tudo que é colocado diante da câmera, de uma parede de destaque até um detalhe abastado de informações, dedicando-se a todo o processo de realização do design. O conjunto de detalhes visuais que compõem o cenário é parte indispensável da linguagem cinematográfica. Por meio dessa experiência, foi possível perceber os processos de design ao procurar formas de estabelecer uma comunicação por meio da imagem. Organizar, compor, coletar materiais e o máximo de informações possíveis para traduzir o universo cinematográfico revelou a importância que o diretor de arte exerce na equipe de produção, tomando conhecimento de fatos históricos ou assuntos diversos que contribuem para a individualidade dos personagens.

As etapas definidas para a execução do trabalho de forma sistemática foram indispensáveis porque permitiu um traçado evolutivo do processo. Primeiro porque o diálogo com a roteirista e diretora Rose Panet deu as diretrizes exatas para o início das buscas de referências. Segundo, porque o trabalho criativo se abastece de inspirações, e trabalhar no ateliê de direção de arte proporcionou escolhas baseadas na iconografia desenvolvida, auxiliando na criação da estética única do curta-metragem, ao mesmo tempo que enriqueceu a formação cultural e visual da diretora de arte.

Por ainda se encontrar na fase de pré-produção, todo o trabalho realizado no artigo será de muita valia para o início da produção. Eventualmente, há a possibilidade de mudanças, pois o roteiro utilizado para desenvolver o cenário ainda se apresenta na sua primeira versão. Contudo, as diretrizes aqui desenvolvidas e executadas de maneira linear irão facilitar e agilizar os processos para as novas propostas de cenografia projetadas para o roteiro final.



Film Design: the creative process of scenography in the cinema of Maranhão.

Abstract: This article points out affinities between design and cinema through the work of the art director, who has the function of translating the director's ideas through the composition of the cinematographic image, building dialogues with the viewer through non-verbal language. The purpose was to present through a case study, the creative process of art direction, focusing on scenography, of the short film from Maranhão *Um desvio para o vermelho*, approved in the SECMA edital, still in the pre-production stage and written by filmmaker Rose Panet. At the end of the article, the final images developed in 3D software of the final proposal were presented.

Keywords: art direction, cinema, scenography.

Referências bibliográficas

BAPTISTA, Mauro. **Design e cinema: caminhos possíveis de pesquisa**, in: **Estudos em Design**: 2007

_____. **A Direção de Arte no Cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação**, in: Revista Digital do LAV. Santa Maria: 2017.

BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso**, Nova Fronteira. Rio de Janeiro: 1990

BUNGARTEN, Vera. **A imagem cinematográfica: convergência entre Design e Cinema**. Tese de Doutorado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: 2013.

COELHO, Luiz Antonio. **O papel narrativo do objeto cênico**, in: 7º Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design. Curitiba: 2006.

LAUFHUTTE, Maria Luiza Zenobio. **Design de produção no cinema: o processo de comunicação visual da cenografia**. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: 2018.

LO BRUTTO, Vincent. **The filmmaker's guide to production design**. New York: Allworth Press. Nova York: 2002.

MORIN, Edgar. **O Método 2: a vida da vida**, Editora Sulina. Porto Alegre: 2005.

SOUZA, Élide Maria. **Ciné – O pulsar coletivo dos cineclubes em São Luís**. Tese (Bacharel em Jornalismo). Faculdade Estácio de São Luís. São Luís: 2013.