



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

CAROLINE SANTOS NEVES

**CONSTRUINDO MUNDOS: UM
ESTUDO SOBRE O DESENHISTA DE PRODUÇÃO NAS SÉRIES
TELEVISIVAS AMERICANAS**

**SALVADOR
2008**

CAROLINE SANTOS NEVES

**CONSTRUINDO MUNDOS: UM
ESTUDO SOBRE O DESENHISTA DE PRODUÇÃO NAS SÉRIES
TELEVISIVAS AMERICANAS**

Monografia apresentada como trabalho de conclusão
de curso da Faculdade de Comunicação da
Universidade Federal da Bahia.

Orientadora: Maria Carmem Jacob

Salvador
2008

AGRADECIMENTOS

Meu sincero agradecimento e todo meu carinho para:

Aline e Renata, por todo o apoio, conselhos e ajuda durante crises de ansiedade;
Carmem, por ser sempre tão solícita e compreensiva e sempre ter acreditado nesse projeto;
Carlinhos, por ter sido minha amiga e me tranquilizado em um momento em que achei que tudo estava perdido;
a galere, por tornar esses quatro anos mais fáceis;
a Facom, por ter me apresentado a galere;
meu pai e minha mãe, por todo o amor e suporte, por sempre terem investido na minha educação;
meus irmãos Júlio e Joanna, pelo companheirismo;
minhas tias, por todos os almoços de domingo;
a brinks, por existir;
Portishead e Sonic Youth, pela trilha sonora;
Amy Sherman-Palladino, por Gilmore Girls, como tudo começou;
Deus.

RESUMO

Esta monografia tem como objetivo analisar o papel dos desenhistas de produção no contexto dos seriados televisivos norte-americanos, através do uso de cinco exemplos. Profissional muitas vezes confundido com o diretor de arte, o desenhista de produção deve pensar o cenário integrado com todo o aspecto estético do seriado, trabalhando ao lado de diretor e produtores para estabelecer uma identidade visual para o seu produto.

Palavras-chave: cenário, seriados, desenhista de produção

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
2. BREVE HISTÓRICO SOBRE A CENOGRAFIA NO TEATRO, NO CINEMA E NA TELEVISÃO - O SURGIMENTO DO DESENHISTA DE PRODUÇÃO	9
2.1 Os desenhistas de produção e a ficção televisiva contemporânea	15
3. DESENHISTAS DE PRODUÇÃO: QUEM SÃO E O QUE FAZEM?	20
3.1 O cenário como produto coletivo de criação	22
4. AJUDANDO A CONTAR UMA HISTÓRIA	27
5. PANORAMA: O DESENHISTA DE PRODUÇÃO EM ALGUMAS SÉRIES	30
5.1 The West Wing	30
5.2 CSI Las Vegas	35
5.3 Gilmore Girls	38
5.4 Desperate Housewives	42
5.5 Pushing Daisies	46
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
BIBLIOGRAFIA	54
FILMOGRAFIA CONSULTADA	56

1. Introdução

A vontade de compreender melhor os mundos possíveis construídos por seriados de tv foi o ponto de partida para esta monografia. Esta vontade se materializou inicialmente em uma tentativa de observar como as cidades, fossem elas fictícias ou reais, ajudavam na construção deste mundo possível. A princípio, os esforços estavam concentrados em uma série específica, *Gilmore Girls*¹, centrada na cidade fictícia de Stars Hollow, vital para a série ser o que é. No decorrer da pesquisa, foi percebido que muitos desses anseios sobre o papel das cidades e como elas ajudam a narrar as histórias pode ser sintetizado observando o papel da cenografia nos seriados modernos, mais especialmente na função do desenhista de produção (production designer)², profissional responsável por cuidar da identidade visual de um seriado.

Desde então, o objetivo desta monografia é analisar quem são e o que fazem tais profissionais, fazer um mapeamento deste campo de atuação³ e perceber as diferentes estratégias utilizadas pelos principais profissionais da área. Para tanto, trabalharemos com um corpus bastante delimitado, de caráter exploratório, constituído pelas séries norte-americanas recentes. Tal escolha se justifica pelo fato do mercado norte-americano ser, atualmente, o de maior destaque e variedade; analisar diferentes sistemas de produção demandaria mais tempo do que o disponível, por isso mesmo que possamos recorrer brevemente ao sistema europeu ou ao brasileiro, por exemplo, o nosso norte e horizonte sempre será o americano.

Em um primeiro momento apresentaremos uma breve história da cenografia, com objetivo de percebermos seu papel ao contar uma história, especialmente na televisão. No segundo capítulo será delineado o perfil dos trabalhadores da cenografia na tv; quem são, qual a formação mais comum, o que fazem, quem é a equipe. Em seguida, a partir de análises feitas com um grupo de seriados, esboçaremos um panorama, feito a partir de comparações e confrontos entre estas séries, observando as estratégias utilizadas e os resultados obtidos. As séries analisadas foram *CSI Las Vegas*, *The West Wing*, *Desperate Housewives*, *Gilmore Girls*, e *Pushing Daisies*. Os critérios utilizados foram a importância e relevância dos seriados e também a existência de material extra sobre bastidores, que ajudasse a compreender melhor a atuação do desenhista de produção em cada uma dessas séries. É um

¹ The WB/The CW, 2000.

² O termo “desenhista de produção” é uma tradução aproximada, que não preserva totalmente as sutilezas no nome original (production designers) e não deve ser confundido com outras funções existentes no campo audiovisual brasileiro, mais ligado à área de produtores.

³ A noção de campo de Bourdieu é um espaço social com dominações e conflitos – cada campo, seja ele o científico, o econômico, o da literatura – tendo suas próprias regras de funcionamento e de hierarquização.

estudo de caráter indicativo, exploratório, e o grupo de seriados escolhidos ajuda a traçar um panorama da televisão atual pelo prisma do cenário, pois temos desde uma produção mais comum e padronizada como *Gilmore Girls* até séries como *Pushing Daisies*, inconcebível sem o seu apelo visual. Dos seis shows escolhidos, três são produzidos pela WB, um pela HBO, um pela CBS e um pela ABC e afiliadas. Sabe-se que existe diferença na identidade de um produto feito pela Warner para a ABC Este e outros aspectos serão levados em conta ao localizarmos essas experiências dentro do campo da produção atual norte-americana.

O objetivo último deste trabalho é contribuir para uma maior compreensão da ação de um profissional que exerce uma função essencial na criação coletiva do produto seriado televisivo, jogando luz em uma área até então pouco conhecida e abordada no campo da comunicação, especialmente no Brasil.

Ao focar este estudo no papel exercido pelo desenhista de produção o que se pretende é criar bases e abrir caminhos para futuros estudos na área de cenografia televisiva. Atualmente, a pouca bibliografia voltada ao assunto que não seja de caráter meramente técnico e para iniciados é um desestímulo e empecilho para o prosseguimento de projetos desta natureza. A própria mudança de rumo deste trabalho exemplifica isso: ao tentar tratar de cidades ficcionais se sentiu a necessidade de ir mais a fundo no trabalho e no modo de operação das equipes que fazem, na prática, o trabalho de cenografia. Como o já citado Umberto Eco diz, em sua obra *Como se Faz uma Tese*, trabalhos panorâmicos são essenciais para que se parta para projetos mais ambiciosos intrinsecamente ligados ao tema; é preciso descrever para depois formular novas questões. Portanto, vale a pena repetir que o objetivo deste trabalho é bastante restrito e específico, esperando ser o passo inicial de uma pesquisa vindoura.

Nos primórdios do cinema, a cenografia era apenas um acessório, com detalhes que eram utilizados para sinalizar simples e diretamente coisas como onde se passava a cena etc. Foi a partir dos filmes mudos da década de 20 e do surgimento do esquema de filmes de estúdio de Hollywood que a direção de arte passou a se sofisticar. Em 1939 surgia o termo ‘desenhista de produção’, atribuído a William Cameron Menzies, por seu trabalho no longa “...E o Vento Levou”. Segundo Vicent LeBrutto, “Menzie’s contribution helped expand the

fuction of the art director beyond he creation of sets and scenery, to include responsibility for visualizing a motion picture⁴”.

Para compreender o papel do desenhista de produção na ficção televisiva, foi preciso seguir dois caminhos: primeiro, é preciso compreender a importância da construção plástica da estória para o seu resultado final, ou seja, analisar, ainda que de maneira sucinta, o papel que tem a cenografia em um espetáculo, especialmente o de televisão. Dessa maneira, teremos a noção do que faz e de como este profissional e sua equipe influem no produto. O outro aspecto a ser considerado diz respeito a ver a televisão como uma indústria: nos intrincados processos de realização de um programa, cada vez mais sofisticados e que contam com uma equipe altamente especializada para atender a todas as suas demandas, de que modo é encarada e trabalhada a preocupação com o visual? De que modo o profissional responsável “entra” na série? Essas são algumas das perguntas que nortearam este trabalho e que procuraram ser respondidas através também do trato de exemplos práticos.

Apesar do modo de trabalho nos seriados ser bastante similar, de existir um modelo de certo modo até mesmo industrial, nota-se que a depender da proposta do programa o trabalho do desenhista de produção pode ficar mais solto ou mais restrito. Em primeira instância, ele sempre será o profissional que está ali para tornar visíveis os desejos e pensamentos de criadores e produtores, que ao criar um programa já têm um esboço de como gostariam que ele fosse, também visualmente. Ele trabalha com as direções dadas por essas pessoas, e tem a sua disposição uma equipe relativamente grande que deverá cuidar de concretizar seus planos. A partir daí, o que se pode perceber é que a depender do seriado, do nível de controle dos produtores, dos profissionais envolvidos e de quando o profissional ficou envolvido com o projeto, ele terá uma maior ou menor autonomia. O desenhista de produção responsável por trabalhar no piloto de um modo geral terá mais influência em estabelecer os padrões da série do que algum outro que entre depois, visto que guinadas radicais não são bem vistas ou esperadas nos seriados e, também, que o primeiro desenhista de produção partiu das idéias e dos conceitos que os próprios criadores e produtores traziam (ou seja, dificilmente eles iriam querer mudar). Esse trabalho inicial na construção de um estilo que será construído e no qual cada seriado investirá é o mais importante no processo; toda e qualquer mudança a ser realizada será esporádica e muito provavelmente gradual, de maneira a não quebrar a identificação com os telespectadores.

⁴ LoBrutto, Vincent, 2002. “A contribuição de Menzie ajudou a ampliar a função do diretor de arte, para além de suas criações dos sets e cenários, para incluir responsabilidade pela visualização do filme”

Ao longo dos dois primeiros capítulos, procuramos explicar este trabalho e, no terceiro, ver como funciona na prática, a partir dos exemplos.

2 - Breve histórico sobre a cenografia no teatro, no cinema e na televisão – o surgimento do desenhista de produção

O espetáculo teatral, cinematográfico e televisivo é composto por diversos elementos que são organizados de maneira a permitir que o espectador o aprecie no seu conjunto e que guardam certo sentido de unidade. Geralmente, é composto por uma equipe, que trabalha para alcançar os resultados esperados. Em todos estes espetáculos encontramos a cenografia ajudando a contar uma história.

A cenografia tem origem no século V a.c., na Grécia Antiga. Inicialmente, era uma técnica apenas pictórica, com “pinturas ampliadas” servindo de pano de fundo para a ação que se desenrolava no palco. A técnica da perspectiva e a eletricidade foram dois fatores que trouxeram, cada um a seu tempo, mudanças definitivas para a cenografia teatral. A perspectiva permitia ampliar ilusoriamente o palco, e era originada da pintura. Já a possibilidade de iluminação acentuava a proximidade dos cenários com o arquitetônico, em lugar do pictórico, e representou uma guinada neste sentido. Com isso, o cenário perde o seu caráter mais decorativo, ganhando uma importância até então inédita (SANTA ROSA, 1953).

Gianni Ratto, importante cenógrafo italiano que viveu muitos anos no Brasil, coloca que a “cenografia é o espaço eleito para que nele aconteça o drama ao qual queremos assistir. Portanto, falando de cenografia, poderemos entender tanto o que está contido num espaço quanto o próprio espaço”⁵. Desde a reforma estética causada no teatro por teóricos como Appia⁶, o teatro moderno se desvinculou da necessidade de perseguir a fidedignidade total, livrou-se de alguns excessos e se presta a mais experimentações.

Já o cinema, se inicialmente ainda recorria a um cenário que era basicamente o mesmo de uma peça de teatro (na virada do século XX), em pouco tempo já estava se distanciando e explorando novas possibilidades, adaptando assim a cenografia a uma nova linguagem.

Para Gerard Betton (1987), a invenção da fotografia permitiu ao cinema se utilizar de paisagens naturais como locações, a serviço da cenografia, algo de que o teatro pouco ou quase nada se valia. Isso fez com que o cinema se aproximasse mais da realidade; enquanto a cenografia teatral salientava uma “convenção dentro do próprio mundo real”, o cinema

⁵ RATTO, Gianni. *Antitratado de Cenografia: Variações sobre o mesmo tema*. São Paulo: Editora Senac, 1999.

⁶ Arquiteto suíço renascentista, desenvolveu teorias no campo da luz. Era contrário à estética realista, utilizando elementos expressivos e simbólicos no teatro. Foi o primeiro a usar as sombras no palco de maneira deliberada.

passava a idéia de realidade, por “ser capaz de nos dar uma reprodução fotográfica de locais autênticos, porções verdadeiras da natureza”.

Os filmes eram, portanto, feitos fora de estúdios, pela necessidade da iluminação natural. Gradualmente, porém, “the studio became a controlled environment, where practical concerns like weather and light could be manipulated”⁷ (BARNWELL, 2002). Nesse primeiro momento a câmera era fixa, o fundo falso e técnicas como o trompe-l’oeil⁸ utilizadas como truques de perspectivas, ou seja, o cinema ainda emulava em muitos sentidos o teatro; a câmera fixa refletia a tradição de dar à audiência uma posição única em relação à ação que se desenrolava. Para Barnwell, “this was about to change. Once the movement of the camera through space, positioned at different distances from the subjects/objects in frame, became a technical possibility, the settings had to be adapted to suit”⁹.

Um dos primeiros realizadores cinematográficos, Georges Méliès, foi também dos pioneiros no uso dos cenários para ajudar a contar sua estória. Méliès utilizava fundos pintados e acessórios (props), aliados à técnicas de perspectiva como a trompe-l’oeil, para ajudar na criação visual do filme. No entanto,

apesar de suas experiências mirabolantes, com efeitos que impressionam ainda hoje pelas imagens e pelos argumentos, seu desempenho como realizador de cinema nunca deixou de estabilizar a câmera sempre a uma distância convencional da cena representada, como se a câmera incorporasse de fato o olhar do espectador na platéia, sempre imóvel à mesma distância do palco (ORLANDO, 2005, p. 15)

Quem começou a liberar a câmera e experimentar planos e enquadramentos diferentes foi o norte-americano D.W.Griffith. A busca pelo realismo e reprodução cenográfica detalhada começou a aumentar; para o *Nascimento da Nação*¹⁰ foi divulgado que os sets eram reproduções fiéis e bem acabadas. Sobre este momento, diz Barnwell:

At this early stage the role of the designer was not fully recognised or acknowledged and the first Griffiths filme to give na art direction credit is *Way Down East* in 1920. However, *Robin Hood* (1922) and *The Thief of Baghdad* (1924) are considered America’s first masterpiece of art direction, as they began to explore the spatial potential of the setting. Influenced by the scale of *Intolerance*, enormous sets were build (...) foi *Robin Hood*. These developments were partially driven by

⁷ “O estúdio virou um ambiente controlado, onde aspectos práticos como a luz e o tempo podiam ser manipulados”. BARNWELL, 1994. (todas as traduções são de minha autoria)

⁸ Trompe-l’oeil é uma técnica que se utiliza de truques de perspectiva para criar ilusões óticas com as formas. Em francês, significa “engana o olho”. Era muito usada por Méliès na década de 1920.

⁹ “Isso estava para mudar. Uma vez que os movimentos da câmera pelo espaço, posicionada de diferentes distâncias dos objetos/temas em cena, se tornasse uma possibilidade técnica, os cenários teriam que se adaptar para servir”

¹⁰ *Birth of a Nation*, 1915.

economics in that the financial opportunities of the medium were being recognized and it was thought that in order to capitalize on them the product should embody *higher production values*. A few foresighted film producers believed that more creative use of design would both give the product a greater respectability in the arts and drive up profitability (BARNWELL, 1994, p. 25)¹¹.

A partir de então os sets se tornaram mais complexos, já que a audiência passaria a ter múltiplos pontos de vista. Ainda no início da década de 20, muitos filmes começaram a explorar as possibilidades espaciais que se apresentavam. As experiências de filmes que mesclavam filmagens em estúdio, com os fundos falsos, e cenas externas, como *The Great Train Robbery*¹², deixavam a discrepância em evidência, e logo se passou a construir sets fora dos estúdios. O primeiro estúdio construído inteiramente para filmagens de cinema, The Black Maria, data de 1894 e pertencia à Thomas Edison Company. O cinema foi se distanciando do teatro, e também de representações necessariamente realistas¹³. Como pontua Jane Barnwell, “in the theatre the audience can see where the set begins and ends, its artifice is highly apparent, whereas on the screen the audience is drawn in an immersed and a different relationship to the settings is created¹⁴”.

Outros fatores também particularizam a experiência cenográfica no cinema; a idéia de uma janela de exibição que pode ser ampliada (zoom), os diferentes tipos de lentes e filtros utilizados, tudo isso exigia atenção por parte do cenógrafo. Mais adiante será abordada a importância da relação entre estes profissionais e o diretor de fotografia, também um dos responsáveis pela atmosfera visual da obra.

Na primeira metade do século XX surge a televisão, que inicialmente não valoriza muito a cenografia. Os primeiros cenários eram simples, com poucos elementos (cortinas, fundo infinito) (MACHADO, 1995). Na ficção televisiva brasileira, essa primeira fase pode ser bem representada pelos teleteatros, que se aproximavam muito das peças de teatro e não traziam a preocupação com o naturalismo que viria a caracterizar as telenovelas, por exemplo.

¹¹ “Neste estágio inicial o papel do designer não era totalmente identificado ou reconhecido e o primeiro filme de Griffith a dar créditos para a direção de arte foi *Way Down East* em 1920. De qualquer modo, *Robin Hood* (1922) e *The Thief of Baghdad* (1924) são considerados as primeiras obras de arte americanas da direção de arte, por terem começado a explorar o potencial espacial dos cenários. Influenciado pela extensão de *Intolerance*, sets enormes foram construídos (...) para *Robin Hood*. Estes desenvolvimentos eram parcialmente conduzidos por motivos econômicos pois oportunidades financeiras do meio estavam sendo reconhecidas e foi pensado que para capitaliza-los os produtos deveriam agregar valores de produção altos. Uns poucos visionários acreditavam que um uso mais criativo do design iria tanto dar ao produto mais credibilidade nas artes quanto aumentar a rentabilidade.”

¹² De Edwin S. Porter, 1903.

¹³ *O Gabinete do Doutor Caligari*, 1919, foi o primeiro filme nesse sentido.

¹⁴ “No teatro a audiência pode ver onde o set começava e termina, seus expedientes são muito aparentes, ao passo que nos filmes a audiência fica absorvida e uma relação diferente com os cenários é criada”.

A aproximação com a linguagem do cinema veio com o surgimento do videotape, que liberou a TV das amarras do estúdio, permitindo que os programas não fossem somente gravados ao vivo, e o uso de mais de uma câmera na filmagem, que fez com que a televisão passasse a ter mais oportunidades de edição e se aproximasse mais do cinema, na busca de certo naturalismo (CARDOSO, 2004).

Outra mudança para a TV ocorreu com a incorporação de tecnologia na própria produção (câmeras, lentes etc) e também com fatores como o surgimento da televisão a cores, que possibilitou a cenógrafos e figurinistas outras oportunidades de trabalhar com materiais até então inéditos.

Para Machado, "o vídeo é um sistema híbrido; ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro" ¹⁵. As técnicas e materiais utilizados para montar os cenários viriam do teatro e o uso de cenários naturais em gravações externas para dar um tom mais real, do cinema. Em seu texto, o autor apresenta algumas diferenças tecnológicas entre as imagens cinematográficas e de vídeo e conclui que esta última

em decorrência da baixa definição (...), a maneira mais adequada e mais comunicativa de trabalhar com ela é pela decomposição analítica dos motivos (...) Em resumo, podemos dizer que o vídeo tende a operar uma limpeza dos "códigos" audiovisuais, até reduzir a figura em seu mínimo significante (MACHADO, 1994, p. 5).

Isso não parece ser seguido por todos os seriados, e nem ser uma regra. Alguns, como os sitcoms, fazem realmente uso de cenários mais simplificados e tipificados (que muitas vezes se tornam quase "invisíveis" para a audiência, por recorrerem a muitos clichês – um sofá, uma mesinha etc) , mas atualmente a tecnologia já permite que alguns programas façam construções altamente complexas e levem isso a tela em alta definição.

No que tange aos aspectos plásticos, a televisão herdou muitas características do cinema, especialmente no que diz respeito à representação naturalista. Os seriados se constituem basicamente de cenas passadas em interiores, espaços internos construídos em estúdios, intercalados com externas, sejam elas em locações ou em cidades cenográficas, assim como ocorre no cinema.

¹⁵ MACHADO, Arlindo. *A Arte no Vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

Para Cardoso,

O próprio conceito de cenografia, que durante toda história da cenografia ocidental sofreu alterações devido à evolução tecnológica e adaptação a novos espaços, apresenta-se ainda mais confuso. A existência de diferentes conceitos cenográficos se deve a esta "mania" da cenografia de entrar em um espaço, reconhecê-lo em suas particularidades e adaptar-se a suas necessidades até adquirir uma linguagem própria deste sistema. Esta adequação por sua vez, leva a mudança em seu processo de desenvolvimento, escolha de materiais e técnicas de produção. O teatro tem uma linguagem própria, o que leva a utilização de técnicas e materiais próprios para sua linguagem, na mesma situação encontra-se a televisão e os outros campos de atuação cenográfica. (CARDOSO, 2004, p. 3)

Ou seja, tudo faz parte de um mesmo faz-de-conta, mas com suas particularidades. Por exemplo, um objeto desenhado para uma peça de teatro deve ter uma proporção tal, considerando-se que deve ser vista por espectadores de vários pontos da platéia – essa questão das proporções é uma das principais diferenças entre a cenografia teatral e as demais, já que na TV ou no cinema, o profissional pode trabalhar com escalas diferentes.

O que se pode perceber é que a cenografia está em constante evolução. Em seu artigo sobre o surgimento da cenografia virtual, Cardoso pontua:

As fases de transição que fizeram com que a cenografia passasse de arte pictórica a arte plástica; a incorporação da luz elétrica como elemento comunicacional; o uso de paisagens naturais na fotografia em movimento do cinema; assim como, a fragmentação da imagem irradiada da televisão, levaram profissionais e teóricos a discutir o papel do cenário no espetáculo: sua relação com o espaço, com o ator e com o público. levando a uma nova frente de debates sobre o conceito de cenografia (CARDOSO, 2005, p. 6).

A cenografia, portanto, tem suas particularidades para cada um destes meios, mas se trata de uma mesma coisa. Nas palavras de Bettetini:

Teatro, cine y televisión generan una 'puesta en escena' significativa que se desarrolla dentro de un espacio casi siempre física y arquitectónicamente definido y diferenciado respecto al de la cotidianidad (el escenario, el lugar escénico, la pantalla): estos tres instrumentos de expresión y de comunicación realizan concretamente em sus manifestaciones aquella 'alteridad' espacial que el discurso y la representación lingüística producen solo simbólicamente (BETTETINI, 1984) .

Apesar das diferenças dos meios, tanto a TV quanto o teatro e o cinema trazem o lugar cênico, que apesar de poder ser similar ao espaço cotidiano é diferenciado deste. A alteridade de que fala o autor levanta questões sobre o falso e o verdadeiro, algo com que os cenários lidam

Como assinala Alexandre Suárez de Oliveira, em um estudo sobre o cenário no urbano e a arquitetura utilizada como recurso cenográfico:

Num espetáculo, a representação é fartamente utilizada para realizar-se e, quando um ator representa sua personagem, ele o faz emprestando-lhe seu corpo e sua voz, portanto por melhor que seja a habilidade desse ator, ele nunca será a sua personagem mas, no máximo, o símbolo dela; o mesmo acontece com a cenografia que representa um lugar. (...) Pois bem, a magia da cenografia está justamente no caminhar no limite entre o falso e o verdadeiro (...) os Cenários que procuram ser realistas, naturalistas (como os cenários de novela da TV) embora sejam falsos, no sentido de que não se tratam de construções arquitetônicas de fato, procuram passar por verdadeiros. Isso é bastante exemplar nas cidades cenográficas em que até as interferências negativas que os fios de eletricidade fazem na leitura do espaço arquitetônico da cidade estão presentes. Os cenários realistas naturalistas das novelas são falsos, por não esclarecer ao público sua não autenticidade, mas, ao mesmo tempo são verdadeiros, pois possibilitam a existência do espetáculo televisivo. (OLIVEIRA, 2000, p.22).

Ao longo do desenvolvimento da história, como demonstramos nesse capítulo, a cenografia foi se adaptando às novas mídias, mas sua essência do “puesta em escena”, sua característica essencial de ser onde a ação se desenrola, é perene.

Das diversas possibilidades de cenografia para TV (cenografia com espaço central – como em programas de entrevistas; dividida em módulos – como em telenovelas; dividida em externas que se conectam a um módulo central – telejornais; para vídeos publicitários etc), é importante ressaltar que esta monografia irá trabalhar somente com os de ficção seriada, mais especificamente as séries de televisão norte-americanas, por motivos já apresentados na introdução.

2.1 Os desenhistas de produção e a ficção televisiva contemporânea

Os seriados norte-americanos vivem uma época muito rica e fértil; são muitos os programas, estilos, opções e, mais que isso, existe atualmente consenso sobre a qualidade crescente, no geral, de tais produções. A complexidade desses seriados é outro ponto que se destaca; enquanto as produções européias, por exemplo, são de menor porte e mais compactas em sua realização, a norte-americana funciona de maneira grandiosa, além de compartilhar muitos profissionais com a verdadeira indústria que é Hollywood.

A composição artística é essencial para que o programa tenha um tom que possa diferenciá-lo dos outros e fazer com que crie uma identidade própria. Cabe à cenografia organizar visualmente os elementos de que dispõe para caracterizar o universo do seriado em questão, ajudando na construção de um mundo possível. Para criar esse mundo possível, no caso da televisão, é evidente que os elementos visuais têm um peso muito grande, para conceder verossimilhança ao acordo ficcional do qual o fruidor se permite fazer parte ao assistir algum programa. Horacio Newcomb diz, em um artigo: “The distinction I wish to make here is one between *location*, essential to production, and *place*, essential to narrative”¹⁶, e é esse trabalho de transformar uma mera locação, por exemplo, em um local revestido de significado dentro de uma história que será investigado nessa monografia. A construção de uma *percepção de lugar* é algo que acontece, por exemplo, no seriado *Weeds*¹⁷; a série se passa em um subúrbio fictício da Califórnia e o essencial, ali, não é saber que lugar é aquele, geograficamente falando, mas sim notar que é um subúrbio com uma comunidade pequena, conservadora etc. As locações, decididas também de maneira logísticas, devem ajudar na construção desse lugar, imbuído de sentido, que ajudará a contar a estória.

João Batista Cardoso, em seu artigo sobre a semiótica das locações, pontua o seguinte: “No caso das locações, o cenário pode estar denotando o próprio ambiente natural, ou então outro ambiente qualquer, em outro local, outra época, ou até mesmo uma região inexistente” (CARDOSO, 2004).

Ou seja, para a narrativa é essencial a criação e a contextualização de certos espaços, sejam eles mais ou menos verdadeiros, como veremos adiante.

¹⁶ “A distinção que eu gostaria de fazer aqui é entre *locação*, essencial para a produção, e *lugar*, essencial para a narrativa”.

¹⁷ Showtime, 2005.

No caso das séries, existem normalmente três tipos de situações: primeiro, as que geralmente utilizam mais espaços fechados e alguns flashes com externas entre as mudanças de cenas, o que pode ser facilmente observado nas sitcoms. Nestes casos grande parte das cenas é filmada em estúdios, o que permite maior controle por parte da produção.

Outro caso é de séries que são baseadas em cidades reais, que aparecem muito nos episódios. É o caso de *Sex and the City*¹⁸. Para o mundo ficcional da série, é essencial que ela se passe em Nova York e isto é muito utilizado. Neste seriado, era constante que as locações não fossem “mascaradas”, que os bares e restaurantes realmente aparecessem na tela como o eram na realidade, e essa escolha do que, da cidade, iria fazer parte do mundo das personagens certamente contribui para a construção do universo ficcional, criando uma idéia de que existe uma Nova York própria das personagens.

O terceiro e último caso é das séries situadas em cidades fictícias. Essas cidades podem ter locações externas em cidades reais, mas existe uma cidade cenográfica, construída em estúdio, onde ela se concentra. Exemplos desse caso: *Smallville*¹⁹ e *Everwood*²⁰ e as cidades homônimas, *Gilmore Girls* e *Stars Hollow*. De que imaginário essas cidades se utilizam, como constroem suas significações e como é feito o trabalho cenográfico que irá possibilitar todas essas leituras? Cada escolha dessas é, além de uma estratégia narrativa, um fator importante para a concepção visual e para estratégias de produção do seriado, também.

É necessário observar o uso que é feito da cidade cenográfica, se existe um predomínio de interiores e como estas estão relacionadas com as externas, que são reais e, ao mesmo tempo, uma representação, a existência de um espaço narrativo. O importante é o que cenário quer denotar, seja com relação a um personagem, um agrupamento social ou até mesmo toda uma cidade, como acontece em *Gilmore Girls*. Outro ponto importante são as implicações logísticas de manter uma unidade cenográfica e visual durante um longo período de tempo, com poucas variações ao longo das temporadas. A decisão do tipo de cidade que se quer ter certamente influencia criativamente o desenhista de produção e é a partir daí que ele trabalha.

¹⁸ HBO, 1998.

¹⁹ The WB/The CW, 2001.

²⁰ The WB/The CW, 2002.

Na televisão, existem duas principais instâncias de consagração que contemplam os desenhistas de produção, o Emmy Awards e o prêmio oferecido pela Art Directors Guild, associação que representa os profissionais da área.

A ADG tem sede em Los Angeles, representa designers tanto do cinema quanto da televisão, publica uma revista mensal chamada *Perspective*, promove seminários, workshops e uma premiação anual. Para os seriados televisivos, o prêmio inicial que contemplava apenas a melhor série foi destrinchado em dois a partir do ano 2000²¹: um para os seriados *single camera* e outro para os *multi camera*.

Single e *multi camera* são duas maneiras diferentes de se filmar; como o nome indica, ao optar pela *single camera* apenas uma câmera é utilizada enquanto que *multi camera* usa várias câmeras diferentes durante a filmagem. No cinema, é mais comum o método *single camera*; várias câmeras geralmente são usadas na filmagem de programas de auditório, por exemplo, como única maneira de obter diferentes ângulos. Isso ocorre porque o uso de várias câmeras acaba deixando a atuação um pouco mais teatral, pois os atores devem saber suas posições exatas, há toda uma dificuldade para coordenar os vários cameraman. Trabalhar com apenas uma câmera é mais dinâmico, traz mais qualidade na fotografia, pois o diretor de fotografia pode pensar a luz apenas para aquela câmera, o diretor controla cada *take* e também facilita no uso de closes (visto que uma câmera ao dar close aparecia para todas as outras)²². O método *multi camera* é mais rápido e barato e foi usado em seriados de sucesso como *Seinfeld* e *Friends*²³, assim como em boa parte das sitcoms. Todas as seis séries que serão tratadas aqui são filmadas com o método *single camera*.

O Emmy, prêmio da Academy of Television, Arts and Sciences, surgiu em 1948 e é voltado inteiramente para televisão, dividido em três seções: daytime, primetime e sports²⁴. O Emmy primetime é o mais antigo e só passou a ter esse nome em 1970, quando surgiu o daytime. Na categoria primetime, há premiação para Direção de Arte dos seriados, dividida também em single e multi câmera.

Observar as premiações é uma maneira de compreender melhor o campo de produção, o que vem sendo feito e a posição de cada produto em relação aos outros. Uma observação

²¹ <http://www.artdirectors.org/incEngine/?content=cm§ion=7>

²² Doctor Who, box da primeira temporada.

²³ NBC, 1994.

²⁴ <http://www.emmys.org/>

dos premiados indica que séries com reconstrução histórica ou séries de ação e ficção científica, que exigem mais e se destacam mais, ainda têm mais chances de ganhar. Vejamos os premiados em desenho de produção com *single* câmera a partir do ano 2000, quando a divisão foi criada: *The X-Files*, *Six Feet Under*, *Alias*, *Carnivale*, *Desperate Housewives*, *Rome*, *Ugly Betty* e *Mad Men*. Destas, três são séries históricas, uma é de ficção científica e uma de ação, certamente um dado significativo. Jane Barnwell fala sobre o destaque dado à cenografia de época:

Historical drama is often the area of design that is most recognised perhaps because it is more tangible than contemporary design. The world that is created is different from that currently inhabited and as such its construction cannot be invisible to the audience. (BARNWELL, 2002, p. 52)²⁵

Isso explicaria a atração que produções históricas e de ficção científica exercem na audiência, do ponto de vista da cenografia. São cenários mais visíveis e muitas vezes esse tipo de apelo (ver uma recriação fiel do passado ou o exercício de imaginação que a ficção científica pode exigir) é muito forte. A série vencedora do ADG de 2005, *Roma*, para pegar um exemplo, certamente se valeu de ser “a maior recriação de Roma” para agregar valor ao seu produto. Em um programa desse porte, cenografia e figurino ganham importância. Essa é uma tendência observada desde aqueles primeiros produtores, dos tempos de Griffith, que se buscavam a respeitabilidade que superproduções bem cuidadas cenicamente poderiam trazer, algo que também ficará patente ao nos determos nos seriados que serão comentados neste trabalho.

A preocupação com a cenografia, embora seja a mais visível e certamente uma ou a principal, não é a única do desenhista de produção. Reduzir o trabalho e o esforço deste profissional ao desenho dos cenários seria negar toda sua complexidade e sutilezas e até mesmo entrar em choque com o surgimento histórico da função; o desenhista de produção surgiu de um diferencial, de uma preocupação com o visual do produto como um todo, surgiu de um grau de controle que era praticamente inédito quando William Menzies desenhou todos os shoots de *...E O Vento Levou* e recebeu o primeiro crédito de desenhista de produção da história. Isso não quer dizer que ninguém fazia este trabalho até então, mas certamente não existia essa rotina de uma maneira sistematizada, como o foi a partir deste marco. O cenário, por ficar diretamente sob a tutela do desenhista de produção, é destacado em relação a, por

²⁵ “O drama histórico é frequentemente o âmbito do design que é mais reconhecido, talvez porque é mais tangível que o design contemporâneo. O mundo que é criado é diferente daquele em que vivemos atualmente e assim tal construção não pode ser invisível para a audiência”.

exemplo, o figurino, que ele apenas supervisiona a distância, depois de decidido, em conjunto o tom que será seguido. É inegável que o cerne e a origem do trabalho do desenhista de produção é o cenário, mas espera-se que assumir isso como um pressuposto do presente trabalho não obscureça o fato de que ele desenvolve um papel mais amplo do que ser um cenógrafo. Fica aqui este alerta, mas este assunto será melhor debatido no próximo capítulo.

3. Desenhista de produção: quem são e o que fazem?

Neste mundo de fantasias, o desenhista de produção está a serviço da estória, e seu trabalho ajuda a criar a relação entre esta, os personagens e o ambiente. Para dar veracidade, idéia de tempo e espaço, até mesmo características psicológicas dos personagens, é necessário atentar para o visual. Figurinos, cabelos, cenários, estes são os recursos que cinema e tv têm para ajudar a contar uma estória.

O profissional responsável não só pelo cenário como por todo o trabalho visual de um seriado para televisão é o desenhista de produção. Essa denominação surgiu, como já mencionado, nos cinemas (...*E O Vento Levou*, 1939) para caracterizar o trabalho de William Cameron Menzies, que “planejou com antecedência a cor e o design de todo o filme”²⁶. Isso demonstrou o papel vital que a produção visual tem no resultado final do filme, estabelecendo práticas ainda em uso hoje em dia. Os responsáveis pelo storyboard muitas vezes tinham participação determinante no resultado final do filme, pois mandavam construir somente o que desenhavam previamente, e já em um ângulo que tinham imaginado, fazendo com que certos filmes resultassem em uma filmagem quase página a página do storyboard.

Historicamente, o primeiro termo utilizado para definir o trabalho com o cenário foi o *diretor técnico* (Barnwell, 2002), seguido por decorador de interior para só então chegar a diretor de arte. A mudança de termos e de creditação refletiu a mudança de complexidade e foco pela qual o trabalho passava em cada época. Quando surgiu o crédito para o desenhista de produção, o esquema dos estúdios hollywoodianos era de manter um chefe no setor que geralmente assinava todas as produções, independente do quanto ele realmente estivesse envolvido no projeto²⁷. Era desde então um trabalho muito centrado em equipes, sendo usual que o profissional passasse por várias funções dentro do departamento, em um revezamento natural. Os estúdios buscavam uma diferenciação de estilo nos cenários, para que estes funcionassem como uma assinatura visual para eles. Assim, a Paramount tinha um estilo moderno, elegante, com muito branco e art deco, e a MGM era famosa por suas produções extravagantes, coloridas, ricas. Isso ajudava a imprimir uma diferenciação entre os estúdios e criava uma identidade que o público já esperava e reconhecia.

²⁶ MATTOS, A.C. Gomes. *Do Cinetoscópio ao cinema digital, Breve história do cinema americano*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

²⁷ Cedric Gibbons, responsável pelos cenários da MGM, recebeu quase todos os créditos pelas produções do estúdio entre 1924 e 1956, embora muitas vezes só supervisionasse os trabalhos. Ele tinha um status e visibilidade equivalentes a de astros de Hollywood, algo longe da realidade dos desenhistas de produção e diretores de arte atuais.

Ainda para Jane Barnwell, “None of the terms associated with design were considered to have much status until 1939 when the ‘production designer’ was born (...) From this point on the production designer’s role indicated collaboration in the fundamental planning of the film rather than simply supplying the background for the action to take place in²⁸”.

Com o surgimento da televisão²⁹, nos Estados Unidos em 1939, os desenhistas de produção foram incorporados ao sistema de produção das tevês norte-americanas, ainda que os créditos muitas vezes ainda fossem de “direção de arte”, uma confusão que ainda existe hoje, em menor grau, e que não chega a ser um ponto a ser considerado por este trabalho.

Desde a pré-produção, esse profissional trabalha diretamente com o diretor/escritor e o responsável pela fotografia para estabelecer os parâmetros e a estética que o programa irá utilizar de acordo com os objetivos do filme; ele coordena o trabalho de diversos outros profissionais, em sua maioria ligados à cenografia (decoradores, construtores, diretor de arte etc), mas também supervisiona outros departamentos como cabelo, maquiagem e efeitos visuais, para que o resultado final seja coeso. Decisões sobre uso de efeitos especiais, animações de computador, iluminação e cores, também passam pelo crivo do desenhista de produção. Suas responsabilidades incluem ainda lidar com o orçamento do seu departamento e também com o planejamento, que influencia diretamente no projeto – geralmente as filmagens são feitas de acordo com as locações, e não pela ordem da narrativa.

O desenhista de produção é a autoridade máxima no que se refere ao aspecto visual e plástico de um seriado de televisão. Sua função básica é, de acordo com a idéia do diretor e/ou do produtor envolvido, criar um visual unificado, atmosfera e emoção que irão acompanhar e, de certa forma, definir a estória. É de sua responsabilidade a concepção visual como um todo, criada a partir de orientações e conversas com o escritor/criador, no caso dos seriados.

A formação acadêmica e profissional de um desenhista de produção pode variar; geralmente resulta da intersecção entre três áreas (artes decorativas, teatro e arquitetura) e é muito comum que eles advenham delas, além obviamente de cursos da área de cinema.³⁰

²⁸ "Nenhum dos termos associados ao design era considerado como tendo muito status até 1939 quando o "desenhista de produção" nasceu (...) A partir deste ponto o papel do desenhista de produção indicava antes uma colaboração no fundamental esboço do filme do que simplesmente prover o plano de fundo para a ação acontecer"

²⁹ em 1967 a organização dos diretores de arte passou a incluir este segmento

³⁰ LoBrutto, Vincent. *The Filmmaker's Guide to Production Designer*. Nova York: Allworth Press, 2002.

3.1 O cenário como produto coletivo de criação

O desenhista de produção supervisiona uma equipe de artesãos que executam e produzem o trabalho gerado a partir de seu plano. O núcleo do departamento consiste no diretor de arte, set designer, decorador de set, prop master e por fim a equipe de apoio, formada por construtores, pintores, carpinteiros etc. Figurinos e cabelo e maquiagem são departamentos separados que ficam sob a supervisão do desenhista de produção, já que é sua responsabilidade se assegurar que nada destoe no projeto. A importância e a intensidade dessa supervisão podem variar de acordo com vários fatores, podendo ser meras reuniões ou um acompanhamento mais intenso. Vai depender muito das pessoas envolvidas, como elas trabalham e do capital simbólico de cada uma³¹.

A equipe responsável por cuidar da cenografia de um seriado é formada por diversos profissionais especializados; a quantidade de pessoas e recursos mobilizados para a realização de um desses programas ficcionais é impressionante. Eles realizam todos os rascunhos, maquetes e construções que cada projeto demanda. Vamos apresentar os principais envolvidos no departamento de artes, além do desenhista de produção. Cada uma dessas pessoas pode chefiar sua própria equipe, de acordo com o tamanho e orçamento da produção; o prop master, por exemplo, conta com a ajuda de um prop buyer e um prop dresser.

a) diretor de arte

Antes da criação do termo, em 1939, e da especialização do desenhista de produção, muitas de suas atuais funções eram exercidas pelo diretor de arte, com um grau de controle um pouco menor. Este é um profissional que até hoje se confunde um pouco com o desenhista de produção, para leigos; muitas vezes, em produções de menor porte, cabe a ele a chefia do departamento artístico, quando então tem mais liberdade na criação dos cenários mas interfere menos na influência artística e no “tom”.

Hoje, o diretor de arte é uma espécie de “braço direito” do desenhista de produção, é a pessoa responsável por pôr em prática as idéias deste. O desenhista de produção seria, nesse sentido, a pessoa responsável pela parte criativa, pelas idéias, e o diretor de arte pela transformação disso em realidade, pela logística (organiza o departamento, fazem orçamentos e horários etc), sempre supervisionado pelo primeiro. Sua primeira e principal função é dar

³¹ Ibid.

assistência e seguir os conceitos visuais elaborados pelo desenhista de produção. É comum que o diretor de arte seja o responsável pelo departamento durante a produção, nos sets; o desenhista de produção comumente o deixa como seu responsável e se mantém longe das filmagens; isso é possível de variações, entretanto. Os outros membros do departamento são o decorador de set, o set designer, o prop master e ainda possíveis colaboradores de efeitos visuais, o coordenador de locações, o criador de modelos, o ilustrador e artistas gráficos, cada um tendo possibilidade de controlar sua própria equipe.

b) set designer

É o responsável por desenhar e supervisionar a construção dos sets, de acordo com orientações do desenhista de produção. Colabora diretamente com o diretor de fotografia, para planejar como o set será empregado e fotografado.

Também é sua atribuição quando existe a necessidade de modificar alguma locação ou algum set, sendo responsável por planejar e desenhar essas mudanças. Por conta disso, muitas vezes as pessoas que assumem esta função têm formação em áreas como arquitetura ou engenharia.

d) decorador de set

O decorador de set é responsável pela mobília e decoração em geral, controlando uma equipe que geralmente conta com pelo menos um responsável por carpetes e cortinas. Após o estúdio estar montado ou a locação escolhida, fica sob sua responsabilidade cuidar da decoração e também de papel de parede, portas, janelas, tetos, chão e o que mais for necessário para que preparar o local para filmagens. Normalmente ele faz uma lista com os materiais necessários para a decoração para cada uma das locações a serem utilizadas durante a filmagem. Um projeto geralmente conta com mais de um profissional desta área.

d) prop master

Prop master é alguém que providencia os acessórios que compõe a cena, algum objeto que os atores irão aparecer segurando, coisas pequenas, mas essenciais, como cigarros, escovas, canetas. O prop master faz uma lista dos materiais necessários, alguns deles já indicados no script, outros de acordo com as orientações do decorador de set, de quem é subordinado. Muitas vezes estes elementos devem ser desenhados e projetados pelo prop

master, por serem muito específicos e também para não destoar do tom geral do filme; alguns estúdios também dispõem de acervos de materiais que podem ser úteis. A cada dia de filmagem o prop master deve ter tudo à mão, inclusive é aconselhável que os objetos estejam duplicados, para a eventualidade de se perder ou estragar um. Outro ponto importante para este profissional é a continuidade; os acessórios não podem sumir de uma cena para outra e providenciar para que tudo combine faz parte das responsabilidades dele. Cada detalhe deve ser providenciado para não atrapalhar o ritmo do trabalho.

e) coordenador de locações

O coordenador de locações, como o nome já sugere, cuida da parte logística de providenciar um local adequado às intenções da equipe para cada determinada situação, e cuida de providenciar permissões para filmagem, agendar datas e horários etc. Durante as filmagens em locação, ele fica responsável por gerenciar todos os materiais, providenciando transporte.

É, enfim, uma grande equipe, que vai desde o desenhista de produção, que tem a idéia, define um estilo e supervisiona o resultado final, até os carpinteiros, pintores, que cuidam de pôr isso em prática, passando por várias instâncias de controle e divisões.

No Brasil, a maioria das séries adota simplesmente a terminologia ‘cenógrafo’³². Este profissional, juntamente com o figurinista e o diretor de fotografia, é responsável por criar e coordenar os cenários e a identidade visual do programa. Alguns apresentam “produtores de arte”, “equipe de apoio às artes”; num primeiro olhar, o trabalho destas pessoas parece mais restrito e mais sujeito às orientações simples e diretas de diretores e produtores. Em seu livro *Panorama da telenovela no Brasil*, o autor Mauro Alencar faz uma descrição do trabalho do cenógrafo nas novelas brasileiras; ele “cria e projeta os cenários”, “elabora o orçamento da célula de cenografia”, “acompanha gastos”, acompanha a montagem de todos os ambientes, coordena a escolha das locações e se desloca sempre para acompanhar as gravações.³³

³² Consultas aos sites dos principais seriados recentes da Globo: Hoje é Dia de Maria (2005) <http://hojeediademaria.globo.com/>, Toma Lá Dá Cá (2007) <http://tomaladaca.globo.com/Tomaladaca/0,30224,15319,00.html>, A Grande Família (2001) <http://agrandefamilia.globo.com/Agrandefamilia/0,19125,5831,00.html>, Minha Nada Mole Vida (2006) <http://redeglobo.globo.com/Minhanadamolevida/0,,5851,00.html>, Dicas de um Sedutor (2007) <http://dicasdeumsedutor.globo.com/Dicasdeumsedutor/0,40307,15181,00.html>

³³ Alencar, Mauro. *Panorama da telenovela no Brasil*. Rio de Janeiro,

Na Europa, por sua vez, o desenhista de produção aparece, até mesmo em produções com equipes menores, como da BBC. É figura importante e indispensável.

O que é necessário ter em mente é que nesse esquema de trabalho com tantas pessoas, em que pode haver variações e maior ou menor grau de envolvimento, é importante e recorrente o trabalho de colaboração entre os mesmos profissionais em diversos projetos, a constituição de uma equipe em que se confia e que se conhece. Existe uma tendência a se trabalhar com a mesma equipe em diferentes projetos; ao longo dos anos, parcerias vão sendo construídas e na hora de iniciar um novo programa é natural que os produtores busquem profissionais que já conheçam seu jeito de trabalhar. Colaborar com alguém com quem já exista um entendimento facilita a vida de todos. Isto fica exemplificado pelo depoimento do diretor e produtor de *CSI*, Richard Lewis, a respeito da importância da segunda diretora, com quem trabalhava diretamente:

Sempre precisamos de alguém que pense como a gente e que também respeite o que estamos fazendo, então passamos bastante tempos juntos agora que ela sabe como gosto das coisas. Ela sabe como eu penso, o que farei a seguir, o que estou pensando agora, se estou atrás dela, se estou na frente e, então... Se fosse fazer tudo sozinho, eu seria apenas uma voz; mas se posso passar para ela os problemas logísticos, posso me preocupar com os problemas criativos.³⁴

Esse diálogo é vital, pois o diretor diz como pensa a cena, já pensando nas possibilidades de montagem, e a partir disso a segunda diretora (no caso, Stacy Murphy) vai pensando onde colocar as câmeras, quantas vão ser, quanto tempo para cada uma etc. No caso do relacionamento diretor-desenhista de produção, um bom entendimento é um dos fatores que irá influenciar bastante o produto final. Barnwell coloca:

The visual coherence may be lost over a lack of communication or there may be clashing, contradictory imagery due to too many different inputs. This is one of the reasons that directors and designers repeatedly work together, forming a creative collaboration that spans their careers (...) Similarly, the production designer will often opt for the same art department, as trust and mutual respect has already been established (BARNWELL, 1994, p. 61)³⁵

É importante também ter em mente que esse tipo de narrativa, embora no geral se baseie muito no roteiro, é essencialmente visual, e elementos como o cenário e o figurino

³⁴ *CSI Vegas*, box da terceira temporada.

³⁵ “A coerência visual pode se perder com uma falta de comunicação ou pode haver imagens contraditórias, conflitantes, devido a diferentes sugestões. Esta é uma das razões pelas quais diretores e desenhistas de produção trabalham juntos repetidamente, formando uma colaboração criativa que cobre suas carreiras (...) Do mesmo modo, o desenhista de produção irá freqüentemente optar pelo mesmo departamento de arte, já que a confiança e o respeito mútuo já terão sido estabelecidos”.

contribuem muito para ajudar a contar uma estória e devem estar sintonizados. Ainda assim, é um funcionário a serviço do produtor, que geralmente é quem tem a última palavra.

Cathy A. Sandeen e Ronald J. Campesi, em seu artigo analisando a soap opera *The young and the restless*, fazem considerações sobre quem teria o papel central na criação do produto final no caso do seriado televisivo. Nesse artigo, eles examinam a possibilidade de que, em muitos casos, como no exemplo que eles trabalham, o resultado é de um trabalho artístico coletivo, e entender como estes diversos fatores e atores sociais em questões operam na produção é essencial.

Soap operas are produced one episode per day, five days a week, and thus embody the various commercial, technical, and stylistic components of most all television production – in especially compressed form (...) Besides the technical crew (camera and audio operators, cue card holders, and so forth) who follow others' directions and have no individual creative input into the show, those members of the production organization (...) who make significant production decisions include: the writer, producer, director, lighting director, art director, costume coordinator, music coordinator, and post-production director (CAMPESI, 1990, p. 162)³⁶.

O trabalho deve, assim, ser visto como algo articulado; figurino e cenário devem trabalhar com as mesmas cores, os mesmos tons; o trabalho de composição feito será influenciado pela iluminação e pela fotografia; assim como do ponto de vista do roteiro é necessário manter uma diretriz e, digamos, um estilo, isso é essencial também no aspecto visual. O modo de construção das cenas deve estar de acordo com o que o programa pretende – o filtro que o profissional (seja ele o desenhista de produção, o diretor de arte, o cenógrafo) faz, na sua leitura, com sua técnica e criatividade, criando um espaço cênico que será desenvolvido ao longo do seriado, certamente ajuda também o diretor, o produtor, o escritor, e é uma contribuição vital para o resultado final.

Apesar de ser resultado um trabalho coletivo, subdividido e bastante especializado, a produção dos seriados tem sua hierarquia; nesse contexto, na equipe de arte o desenhista de produção exerce uma liderança natural e esperada, decidindo sua equipe e tendo o poder de decisão, articulando os desejos dos produtores com a sua equipe e mantendo uma visão geral do processo.

³⁶ “Soap opera são produzidas a um episódio por dia, cinco dias por semana, e, portanto, encarnam os vários componentes comerciais, técnicos e estilísticos da maioria das produções televisivas – especialmente na forma comprimida (...) Além disso, a equipe técnica (operadores de câmera e áudio, cue card holders e assim por diante) que segue a direção de outros e não têm influência criativa no programa, esses membros da organização da produção (...) aqueles que fazem decisões significantes incluem: o escritor, o produtor, o diretor, o diretor de iluminação, o diretor de arte, o figurinista, coordenador de música e coordenador de pós-produção”

4 – Ajudando a contar uma história

As narrativas, sejam elas seriadas ou não, constroem através de mecanismos internos de coesão um mundo possível. Umberto Eco, em seu livro *Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção* (1994), dedica um dos ensaios à questão do que chama de “mundo ficcional”. Os mundos ficcionais de Eco, assim como as versões de mundo de Goodman (1978), são uma resposta a indagações sobre a natureza da ficcionalidade. O que faz com que, ao ler um livro ou ver um filme, as pessoas se permitam acreditar na história que é contada, em determinados casos relevando fatos extremamente improváveis no mundo real? Tal fato é possível, segundo Eco, por conta de um acordo ficcional. Durante o tempo que se propõe a ver o filme ou ler o livro, a pessoa se dispõe a acreditar no que é contado e seguir, por assim dizer, as “regras do jogo”. Este mundo possível cria suas próprias fronteiras, tendo o mundo dito real como pano de fundo e enciclopédia à qual os leitores remetem para construir suas impressões. De maneira geral, tudo aquilo que não é explicitado como sendo algo que funciona diferente do mundo real, deve funcionar da mesma maneira, implicitamente.

O mundo possível tem seu funcionamento próprio. Por exemplo, quem assiste à série de TV *Smallville*⁷, baseada nos quadrinhos do Superman, faz um acordo ficcional que permite que não se choque ao ver o herói voando. Clark é, supostamente, o único sobrevivente de um planeta onde estas características eram corriqueiras. No contexto da série, de mostrar a juventude do personagem, é esperado o momento em que seus poderes surgem, para ver como Clark Kent irá lidar com eles. Nesse mundo ficcional, ao contrário do mundo real, é natural que Clark voe, tenha visão raio-x e superforça. Quando, entretanto, algum outro personagem começa a fazer o mesmo, os expectadores se vêm no aguardo de uma explicação: eles também serão de Krypton? Estarão afetados pela kryptonita (recurso muito utilizado na série)?

Os mundos possíveis, entretanto, nem sempre são de natureza tão diferente quanto o exemplo dado. As narrativas fantásticas, por motivos óbvios, são as que mais têm o acordo ficcional como algo essencial e explícito. Dificilmente uma pessoa irá se propor a procurar a Terra Média de Tolkien como, em um exemplo dado por Eco, alguns fãs vão atrás da casa de Sherlock Holmes na Rua Baker Street.

Evidentemente, os mundos ficcionais têm seus limites, que são traçados durante sua própria construção. Por isso algumas vezes diz-se que a obra não tem coerência interna – e

isso parece quebrar um pouco da magia que se estabelece quando estamos nesse outro mundo. Às vezes, também, a credulidade dos leitores não é totalmente vencida. Em determinado momento do filme *Homem-Aranha 2*³⁷, o personagem Peter Parker começa a perder seus poderes. Ele vai ao médico e descobre que talvez seja por conta de stress, por estar infeliz – isso estaria interferindo no seu desempenho enquanto herói. Pois bem, esse era um elemento novo, nunca antes apresentado na narrativa do herói – nem nos quadrinhos, nem nos filmes. Apesar de toda tolerância e limites flexíveis que os fãs de super-heróis têm que ter (afinal, com tantos anos de duração, constante troca de escritores e necessidade de renovação, os enredos são os mais variados possíveis), muitos espectadores acharam a situação forçada³⁸.

Os mundos possíveis são construídos de tal modo que deve funcionar independente do suporte ou formato. Com a mitologia dos heróis das HQ's na cabeça, um escritor pode adaptar para o cinema, TV, videogames. O mesmo acontece com sagas como *Star Wars*, que conta com todo este aparato, e até mesmo com algumas séries. Uma das séries que serão abordadas aqui, *Gilmore Girls*, tem dois livros publicados, escritos dentro do universo ficcional possível que foi criado ao longo dos anos que a série existiu.

As narrativas nos trazem essas versões de mundo, com sua própria dinâmica, que se, por lado, são uma versão do mundo real, um “pequeno mundo”, ou seja, algo menor que a realidade, por outro, ao trazerem algo a mais para essa realidade, acabam por expandi-la e trazer novas possibilidades de leitura (ECO, 1993).

Os seriados, como as outras narrativas, também constroem seu mundo possível. Para as narrativas de televisão, cinema e teatro, um elemento importante nessa construção é a cenografia. Podendo ser mais ou ser menos detalhada e estando sujeita a experimentações³⁹, parece ser acertado dizer que o apuro visual é mais exigido desses suportes do que de outros, como livros, e que tem uma dimensão prática maior do que, por exemplo, o caso das histórias em quadrinhos. Nas HQ's certamente há uma preocupação em se delimitar os espaços e projetar um imaginário a partir das cidades e cenários, mas não existem locações propriamente ditas, afinal.

³⁷ Sony Pictures, 2002.

³⁸ Talvez isso tenha ocorrido por se tratar de uma adaptação, que supostamente deveria respeitar mais os limites dados pela versão original.

³⁹ Como por exemplo o movimento Dogma 95 no cinema.

Num estudo sobre o cenário no urbano e a arquitetura utilizada como recurso cenográfico, Alexandre Suárez de Oliveira diz:

Num espetáculo, a representação é fartamente utilizada para realizar-se e, quando um ator representa sua personagem, ele o faz emprestando-lhe seu corpo e sua voz, portanto por melhor que seja a habilidade desse ator, ele nunca será a sua personagem mas, no máximo, o símbolo dela; o mesmo acontece com a cenografia que representa um lugar. (...) Pois bem, a magia da cenografia está justamente no caminhar no limite entre o falso e o verdadeiro (...) os Cenários que procuram ser realistas, naturalistas (como os cenários de novela da TV) embora sejam falsos, no sentido de que não se tratam de construções arquitetônicas de fato, procuram passar por verdadeiros. Isso é bastante exemplar nas cidades cenográficas em que até as interferências negativas que os fios de eletricidade fazem na leitura do espaço arquitetônico da cidade estão presentes. Os cenários realistas naturalistas das novelas são falsos, por não esclarecer ao público sua não autenticidade, mas, ao mesmo tempo são verdadeiros, pois possibilitam a existência do espetáculo televisivo. (OLIVEIRA, 2000)⁴⁰

Ou seja: para a narrativa, é essencial a criação e contextualização de certos espaços, sejam eles mais ou menos ficcionais, como veremos adiante.

João Batista Cardoso, em seu artigo sobre a semiótica das locações, pontua o seguinte: “No caso das locações, o cenário pode estar denotando o próprio ambiente natural, ou então outro ambiente qualquer, em outro local, outra época, ou até mesmo uma região inexistente” (CARDOSO, 2004).

A maneira como o desenhista de produção irá desenvolver seu trabalho está intrinsecamente ligado ao mundo ficcional que se pretende criar com o seriado; usualmente, ele é um dos primeiros profissionais envolvidos no projeto, e deve através de sua imaginação e suas idéias expressar visualmente o que o escritor ou produtor pede dele. Outra peça importante é o diretor de fotografia, co-responsável pela criação da identidade imagética da obra. Estes dois profissionais devem estar absolutamente sintonizados e muitas vezes o trabalho dos dois se mistura; um bom trabalho de fotografia realça o trabalho do desenhista de produção, e muitas vezes os créditos por uma coisa e outra são trocados entre leigos. As decisões de luz, câmera, lentes etc, tomadas pelo fotógrafo, interferem sobremaneira no resultado final, por isso é importante a comunicação e o trabalho conjunto entre este profissional e o desenhista de produção, para que nada saia do planejado. O mundo ficcional imaginado pelo criador irá tomar forma física e chegar ao público principalmente a partir destes dois profissionais.

⁴⁰ Oliveira, Suarez. 2000.

5. Panorama: o desenhista de produção em algumas séries

Neste capítulo, iremos desenvolver uma pequena análise de algumas séries, mencionadas na introdução. São elas: *Gilmore Girls*, *The West Wing*, *CSI Las Vegas*, *Pushing Daisies*, *Desperate Housewives* e *Six Feet Under*. Através de exemplos de processos de criação, comparação de estratégias, observações de questões de gênero, se buscará retratar e reconhecer o trabalho do desenhista de produção e sua influência no resultado final obtido. Os seriados serão abordados em ordem cronológica, apresentando brevemente o enredo e detalhes da produção, para em seguida observarmos o desempenho do desenhista de produção e seu modo de trabalho dentro daquela equipe específica.

4.1 The West Wing

The West Wing é um drama político que se passa nos bastidores da casa branca. Produzido pela Warner Brothers e veiculado pela NBC, foi ao ar de 1999 até 2006. A NBC foi formada em 1926 desde 1986 pertence à General Eletrics. Uma das maiores redes de comunicação dos Estados Unidos, transmitiu séries de sucesso como *Friends*, *Seinfeld*⁴¹, *Miami Vice*⁴² e, atualmente, *Heroes*⁴³.

O seriado ganhou 3 Globo de Ouro e 26 Emmy Awards, tornando-se um dos maiores vencedores da história do Emmy. O cenário em especial foi premiado em 1999 pelo Art Directors Guild (Best Production Design on Television Serie, a última premiação nesta categoria, que depois se dividiu em duas, como já dito). No mesmo ano, também venceu o mesmo prêmio no Emmy. O piloto da série foi feito por Jon Hutman, mas já a partir do segundo episódio Ken Hardy assumiu, permanecendo por todo o resto do seriado. Após o fim de *The West Wing* ele seguiu para a nova série do produtor-criador Aaron Sorkin, *Studio 60 On The Sunset Trip*⁴⁴. Antes, trabalhava essencialmente como diretor de arte.

A série é majoritariamente filmada em um grande set que reproduz a casa branca, que foi o maior set já construído para um piloto⁴⁵. Não é uma reprodução exata, algumas mudanças tendo sido feitas para facilitar a filmagem e a narrativa da série, mas ainda assim o

⁴¹ NBC, 1989.

⁴² NBC, 1984.

⁴³ NBC, 2006.

⁴⁴ NBC, 2007.

⁴⁵ Aaron Sorkin, em *The West Wing*, Box Primeira temporada,

resultado final ficou bastante similar e é um dos elementos que ajuda o programa a estabelecer uma credibilidade com o telespectador. Uma das mudanças feitas para o benefício da série foi a inclusão de vidraçarias e espaços abertos, de modo a sempre ser possível ver algo acontecendo de pano de fundo. A impressão de um lugar cheio e frenético, apressado, fica garantida dessa maneira.

No piloto, a primeira cena que mostra a casa branca é um exemplo disso. Através do personagem Leo McGarry, chefe de gabinete do presidente, vamos percorrendo os corredores do lugar, tudo filmado em uma única tomada; a atmosfera do lugar já fica bem demarcada logo a princípio. O fato do seriado utilizar uma técnica de filmagem geralmente associada ao cinema, com operadores de câmera lado a lado dos atores o tempo todo, tão corpo a corpo, certamente eleva o nível das exigências. Até mesmo por conta disso, a partir do segundo ano o set passou a ser totalmente conectado, o que ajudava a filmar essas cenas longas, sem cortes, enquanto os personagens caminhavam, algo que constante no programa (conhecido como *walk and talk*, que os atores chamavam de brincadeira de *walk and trip*).

Jon Hutman, o desenhista que trabalhou no piloto, conta que visitou a casa branca duas vezes, uma para ter uma visão geral do estilo, da decoração, e da segunda vez para notar detalhes que ajudariam na construção do cenário⁴⁶.

Apesar de uma busca pela fidedignidade, que sempre traz respeitabilidade para os programas, a verdade histórica obviamente fica a mercê das intenções e necessidades do seriado. Na criação do lobby da casa branca, Jon Hutman revela que usou como modelo o lobby dos tempos de Kennedy, pois este cômodo foi diminuindo com o decorrer do tempo. Como explica o produtor Thomas Schlamme, era necessário para o seriado que a primeira visão que se tivesse assim que alguém cruzasse a fronteira inicial da casa branca, fosse imponente; um lobby pequeno, espremido pela necessidade de salas para o número crescente de assistentes presidenciais, não atenderia esta demanda.

Outras mudanças foram pedidas pelos produtores da série, acatadas pelo desenhista de produção. Quando Schlamme pediu que o Salão Roosevelt, sala de reuniões, tivesse diversas portas de vai-e-vem Hutman conta que inicialmente ficou muito surpreso (“Portas de vai-e-vem na casa branca?”) e que teve que repensar a arquitetura da sala. No entanto, os dois são unânimes ao comentar o ganho que isso trouxe para o seriado; o Salão Roosevelt ficou mais

⁴⁶ Ibid.

dinâmico e parecia realmente ser o centro da casa branca, de onde tudo partia, sempre em constante movimento, gente chegando e saindo ao mesmo tempo pelas várias portas.

Equilibrar os pedidos da produção com o desejo de deixar a casa branca com uma arquitetura e decoração mais próximas à realidade foi um dos maiores desafios de Hutman. Os produtores de *The West Wing* muitas vezes, como no exemplificado acima, foram muito específicos sobre o que queriam e trabalharam muito próximos do desenhista de produção.

Aqui se faz necessário um aparte: em *The West Wing*, como em grande parte dos seriados, há uma alternância entre as funções de produtores, escritores e diretores, com os mesmos profissionais circulando por elas; isso gera uma centralização importante para manter a obra coesa. Portanto quando se diz aqui da existência da demanda de produtores, elas também podem ser de diretores ou até mesmo escritores, e muitas vezes se tratam das mesmas pessoas; obviamente existem diferentes graus de autoridade e, por exemplo, em *The West Wing* Schlamme é um dos principais produtores executivos, com maior poder de interferência.

Retomando, é o próprio Schlamme quem comenta, sobre a identidade visual do seriado: “É, novamente, a palheta de cores, a iluminação de cada sala é significativamente diferente e, ao mesmo tempo, integrada⁴⁷”. Ele também destaca o fato de que se forem vistos lado a lado o piloto e algum episódio mais adiantado será possível perceber uma semelhança de “mais de 80%” e, pelo que se pode observar, isso realmente ocorre. Este fato aponta para uma continuidade muito forte no trabalho que passou a ser desenvolvido por Ken Hardy. Como Jon Hutman foi contratado para desenvolver o piloto e trabalhou na sua concepção lado a lado com os produtores e o diretor de fotografia, o “espírito” de como seria o seriado, visualmente, foi estabelecido e coube a Ken Hardy mantê-lo e ajudar a desenvolvê-lo em novos sets.

⁴⁷ *The West Wing*, box segunda temporada.



A sala oval de *The West Wing* é uma réplica idêntica à original, com a decoração remontando ao tempo de Bill Clinton

Quando filmaram em locações reais em Washington DC, o que ocorreu em 29 ocasiões ao longo das sete temporadas, a produção contava com o apoio de uma produtora independente, thinkfilm, que ajudava no trabalho do desenhista de produção.

As usual, thinkfilm managed all aspects of local production, including location scouting, casting extras, hiring crew and renting equipment. Working with Production Designer Ken Hardy, Jay Klein and Kin Remington designed an elaborate inaugural ball scene at the Mellon Building on Constitution Avenue. Betsy Royall of Taylor Royall brought together over 500 extras decked out in black tie and ball gowns. Thinkfilm also brought in snow and ice for a snowball-throwing scene filmed on Hillyer Street, off Dupont Circle⁴⁸.

Aqui um aspecto interessante do trabalho é mostrado; levar toda a equipe para Washington certamente traria muitos gastos, ficando mais fácil contratar uma produtora local, que ainda tem a vantagem de conhecer melhor a região. Apesar do desenhista de produção não ser uma presença constante nos sets (como já dito, esse papel de controle no cotidiano das filmagens é exercido pelo diretor de arte) nos casos de viagem para filmagens ele vai junto, para manter o controle e não permitir descaracterizações.

⁴⁸ Trecho do artigo do jornalista Rick Kushman, do jornal californiano *Sacramento Bee*, disponível em: http://www.westwingepguide.com/S4/Episodes/82_I_OT2.html

“Como de costume, thinkfilm administrou todos os aspectos da produção local, incluindo a busca de locações, contratação de extras e da equipe técnica, e alugando equipamentos. Trabalhando com o desenhista de produção Ken Hardy, Jay Klein e Kin Remington conceberam uma cena inaugural elaborada no Mellon Building na Constitution Avenue. Betsy Royall do Taylor Royall trouxe 500 figurantes adornados com black tie e becas. Thinkfilm também trouxe neve e gelo para uma cena com arremessos de bola de neve filmada na Hillary Street, rua secundária da Dupont Circle”

Um seriado tão dinâmico e ousado quanto *The West Wing* certamente exige mais de um desenhista de produção; não só a reprodução e a riqueza de detalhes já comentados, mas o fato de todo o set (da casa branca) ser conectado é algo senão inédito pelo menos pouco usual. Durante a primeira temporada, enquanto ainda haviam dois sets, a desfragmentação era total; “as pessoas entravam por uma porta na terça e saíam do outro lado na quinta, em um estúdio diferente”, comenta Aaron Sorkin⁴⁹.

O trabalho inicial de concepção coube à parceria entre o desenhista de produção Jon Hutman e o diretor de fotografia, Thomas del Ruth . A busca pelo realismo, o uso de tons escuros, a fotografia valorizando o contraste entre sombra e luminosidade, tudo isso ajudou na construção do visual de *The West Wing*.

Para LoBrutto,

The characters in a film exist in the context of the space in which they appear. Space can express power, oppression, freedom, fear, joy, paranoia, and a myriad of emotions, moods, and atmospheres based on relationships between the characters and the environment⁵⁰. (LOBRUTTO, 2002)

Há novamente uma relação de contraste ao observarmos a sala de trabalho do presidente em comparação com os outros meros escritórios; a Sala Oval, como não poderia deixar de ser, é imponente. Já os escritórios, segundo o desenhista de produção Ken Hardy, eram tão insípidos que torna-los mais atraentes era um dos seus desafios quando assumiu o cargo⁵¹.

Jon Hutman, cuja experiência é basicamente com o cinema⁵², ao pontuar sobre uma das diferenças principais entre trabalhar na TV e no cinema, acaba revelando um pouco sobre seu processo de criação em *The West Wing*. “No cinema”, ele diz, “você sabe exatamente do que vai precisar, que vai precisar desta sala aqui”. Na televisão, a história pode se desenrolar de uma maneira que acabe sendo necessário que o cenário se adapte; no caso do seriado, ele tentou entender com os produtores quais seriam mais ou menos os

⁴⁹ The West Wing, box segunda temporada.

⁵⁰ “Os personagens em um filme existem no contexto do espaço em que aparecem. Espaço pode expressar poder, opressão, liberdade, medo, prazer, paranóia e uma miríade de emoções, humores e atmosferas baseadas nos relacionamentos entre os personagens e o ambiente”

⁵¹ The West Wing, box primeira temporada.

⁵² A Intérprete, Alguém Tem Que Ceder, O Que as Mulheres Querem etc.

caminhos seguidos, que histórias se desenrolariam, que possíveis novos estúdios seriam necessários.

Para melhor observar as características aqui descritas, fica como exemplo uma cena do seriado: <http://www.youtube.com/watch?v=ExRwaKAJOTc>⁵³. Essa cena, que abre a série, traz muitas características que viriam a ser reforçadas ao longo dos anos e temporadas: fotografia um pouco escura, a constante movimentação cênica e, especialmente, é possível perceber como o cenário está sempre em ação, integrado aos acontecimentos, dinâmico. É possível observar também a reprodução feita da Casa Branca.

4.2 CSI Las Vegas

CSI: Crime Scene Investigation é uma série policial e de suspense centrada em um grupo de investigadores forenses da polícia de Las Vegas. Os episódios mostram crimes misteriosos que são desvendados pela equipe. A série deu origem a dois *spin-offs*: *CSI: Miami* e *CSI: NY*.

Produzido pela CBS em parceria com a Jerry Bruckheimer Television (companhia que pertence ao produtor homônimo), *CSI* teve 4 desenhistas de produção ao longo de sua existência. Richard Holland foi o responsável pelo piloto e Cherie Baker ficou em apenas 4 episódios da primeira temporada; no sexto episódio da primeira temporada, Richard Berg assumiu o cargo, no qual ficou por seis anos e quase 150 episódios. Enquanto trabalhava em *CSI Vegas*, ele também ajudou a desenvolver os cenários de *CSI Miami*, trabalhando no seriado nos três primeiros episódios, certamente para ajudar a estabelecer um padrão estético e de qualidade similar ao primeiro *CSI*. Berg saiu do programa em 2007, no meio da sétima temporada, para se dedicar ao cinema, e foi substituído por Daniel Novotny, que antes exercia o cargo de diretor de arte (desde 2003).

CSI é uma superprodução, com equipes enormes, preocupação com cada detalhe, e uma variedade de locações. Cada cena de crime exige uma construção de cenário e cada investigação leva a locais diferentes; cada novo episódio traz um desafio diferente para o desenhista de produção: a variedade de cenários é enorme e a quantidade de cenas filmadas em locação é maior do a dos outros programas abordados neste trabalho.

“Escrever e produzir shows em Vegas é muito estimulante. Isso reanima a equipe e permite que os escritores pensem num lugar diferente. Não ficamos limitados às locações

⁵³ Acesso em 28 de julho de 2008

conhecidas (...) Vegas é como um personagem”, diz o escritor e produtor Josh Berman⁵⁴. Temos aqui, como em *The West Wing*, uma cidade real, mas que aparece com muito mais relevância; se para *The West Wing* a idéia da casa branca, do centro do poder, é mais importante e transcende Washington, em *CSI* procura-se fazer com que a cidade seja algo essencial, que contribua para a disposição geral do programa⁵⁵. Cada *CSI* se utiliza do imaginário da cidade que trata e são diferentes entre si, visualmente falando.

Acompanhando a produção de um episódio de *CSI* é possível perceber o quão minucioso e grandioso é o processo. A equipe constantemente sai do estúdio para filmar em locações, e muitas vezes ao achar um local apropriado o cenário não combina e vice-versa. Além disso, às vezes fica muito complicado filmar nas locações por conta dos movimentos de câmera necessário, por exemplo. Por conta disso, diz Josh Berman, é comum que se reproduza parte das locações em estúdio, para adaptar melhor às necessidades do programa. “Se fossemos fazer tudo aqui, levaríamos semanas”⁵⁶. Em estúdio, tetos vazados, paredes removíveis e artifícios assim ajudam a resolver o problema.

Toda essa mobilidade da equipe e filmagens em locações exige rapidez e agilidade do desenhista de produção; os cenários fixos, no departamento de polícia, recebem uma atenção maior e se preocupam mais com os detalhes, como não poderia deixar de ser. Berg conta que visitou vários departamentos policiais buscando entender o denominador comum entre eles, mas que não se prendeu muito a perseguir uma fidedignidade a algum estilo específico, mas sim uma preocupação com que tudo parecesse realista⁵⁷. Berg destaca o uso de janelas e vidros no set, que ajudam a criar um clima aberto e ativo. Isso também ajudaria no processo de filmagens. Sobre a sala de interrogatório, ele diz: “Desenhamos este espaço para ser bem aberto, então podemos iluminá-lo de vários ângulos. Há vidros em três paredes.”.

⁵⁴ *CSI Vegas*, box terceira temporada.

⁵⁵ Isso acontece em outras séries, como a já citada *Sex and the City* com Nova York e *Dexter* com Miami.

⁵⁶ *CSI* box terceira temporada.

⁵⁷ *Ibid.*



Sala de interrogatórios

Apesar de se utilizar bastante, como já dito, da cidade, é inegável que o cerne de *CSI* é o departamento de polícia. Construído continuamente no set, cada sala foi pensada de acordo com sua função dentro da narrativa e também pela diferenciação que caberia estabelecer entre elas para o espectador; a já citada sala de interrogatório deve exercer certa função de intimidar, é uma sala escura, sem escapes; a sala de despachos deixou de ter tantos aparatos tecnológicos porque o laboratório já cumpriria essa função e Richard Berg explica que utilizou janelas diferentes no escritório do capitão Brass de maneira a não confundir a audiência durante closes e permitir que sempre se percebesse *onde* a ação de passava.

O cenário de *CSI* funciona exemplarmente como pano de fundo para a ação; o desenhista de produção que ficou a frente durante quase todo o seriado pontua que trabalho em equipe impera (sempre pensando no cenário e ao mesmo tempo onde pode-se colocar a câmera, quantos ângulos ficam disponíveis, onde a luz pode refletir, permitindo uma maior mobilidade no uso da câmera e diferentes takes, algo que o seriado se utiliza bastante), mas que ao mesmo tempo ele teve liberdades para colocar em prática algumas de suas idéias (como o próprio escritório do capitão Brass, em que optou por fazer uma sala com profundidade e que permitisse à câmera captar o movimento do lado de fora).

Para ver um pouco do trabalho visual realizado em *CSI*, acessar <http://www.youtube.com/watch?v=k0ImNuhPadw>⁵⁸

⁵⁸ Acesso em 28 de julho de 2008

4.3 Gilmore Girls

Gilmore Girls é uma série de comédia/drama criada por Amy Sherman-Palladino e que foi exibida de 2000 a 2007, nos EUA, totalizando sete temporadas e 153 episódios. A série narra o cotidiano de Lorelai e Rory Gilmore, que são mãe e filha, e vivem na pequena cidade fictícia de Stars Hollow, no estado de Connecticut. Ao longo da série, são abordadas questões relacionadas à família, como os problemas de relacionamento de Lorelai com seus pais conservadores, suas próprias dificuldades em criar uma filha sozinha, e também os problemas amorosos das protagonistas. A série foi produzida e veiculada pela WB, que em 2006 se fundiu com a UPN, canal de propriedade da CBS, dando origem à The CW. *Gilmore Girls* foi mantida na nova programação, que misturava programas da UPN e da WB. Sua premiação mais relevante é um Emmy na categoria maquiagem, ganhado em 2004 pelo episódio “The Festival of Living Art”, que trazia os personagens da série “encenando” quadros famosos.

The WB começou investindo em sitcoms para público variado e a partir do sucesso de *Buffy, a caça vampiros*, passou a investir em uma programação mais voltada para o público adolescente. Seus maiores sucessos estão nessa área, como por exemplo *Dawson’s Creek*, *Felicity*, *Angel* e *Smallville*.⁵⁹ *Gilmore Girls* não foge ao perfil do canal, apesar de não se tratar estritamente de um seriado teen.

Em *Gilmore Girls*, a ação principal se passa em Stars Hollow, uma cidade fictícia no interior do estado de Connecticut. É uma cidade pequena e pacata, em que todos moradores se conhecem. Os eventos relacionados à cidade são bastante explorados. Existe uma reunião semanal dos moradores, em um galpão, que acaba se constituindo um lugar de ação constante e esperado. Festivais, feiras e comemorações em geral ocorrem com relativa frequência, oportunidade em que os personagens secundários costumam aparecer mais. As tradições locais também são exploradas, como as relacionadas com a participação da cidade na Guerra de Independência e na Guerra de Secessão. A relação com a cidade ajuda a caracterizar os personagens. Luke Danes, o dono de uma lanchonete local, geralmente se mostra relutante a participar das atividades organizadas pela cidade, especialmente às que estão ligadas à guerra. Na narrativa, isso ajuda na caracterização de Luke como um personagem resmungão, um pouco ranzinza e solitário, que se destaca dos demais.

⁵⁹ <http://www.variety.com/article/VR1117946199.html?cs=1&s=h&p=0>

A série trabalha com muitos cenários-chave: a casa das protagonistas, a lanchonete, o galpão onde acontecem as reuniões, o mercado, as próprias ruas da cidade são muito exploradas. Fora da cidade, ainda há a casa dos avós, a pousada e a escola (posteriormente, a faculdade). São muitos pontos de atenção para o desenhista de produção, todos construídos em estúdio⁶⁰.



Stars Hollow

Ao longo de suas sete temporadas, a série teve quatro desenhistas de produção sem que se notasse nenhum rompimento abrupto nessas transições. Como pontua Barnwell, “on television shows that have established sets that are viewed every week, such as soaps and sitcoms, the designer inherits the set and any changes they like to introduce would run the risk of breaking continuity of story or character⁶¹”.

Sandy Veneziano, profissional mais voltada para a área do cinema, foi a responsável pela primeira temporada. Lauren Crasco, com formação em artes, e que atualmente se divide entre cinema, tv e pintura, ficou à frente das segunda e terceira temporadas, além de ter feito os cenários fixos da quarta temporada. Quarta, quinta e sexta ficaram a cargo de Rachel Kamerman e a sétima e última foi comandada por Daniel Maltese. É importante destacar que existe uma tendência à permanência dos profissionais envolvidos em seriados e que as trocas

⁶⁰ <http://www.geocities.com/ltlstargg/>, informações sobre os sets de Gilmore Girls, que usa poucas locações.

⁶¹ “em programas de televisão que estabeleceram sets que são vistos todas as semanas, como novelas e sitcoms, o designer herda o set e qualquer mudança que ele queira introduzir iria correr o risco de quebrar a continuidade da história ou do personagem”

costumam ser pontuais e exceção, como iremos observar. No caso de *Gilmore Girls* a troca dos profissionais não causou alguma ruptura, até por ser um seriado sem maiores inovações no aspecto visual. É possível perceber na primeira temporada um tom mais sóbrio, com predominância de tons pastéis e cores escuras, tendência acompanhada também por fotografia, figurinos, cabelos e maquiagens. Colocando lado a lado uma imagem da primeira temporada e alguma das duas últimas é possível perceber a mudança:



Gilmore Girls, Primeira temporada



Gilmore Girls, Quinta temporada

A mudança, no entanto, aconteceu de maneira bastante gradual em termos gerais, sem quebras de continuidade ou estranhamento por parte da audiência. Lauren Crasco foi a desenhista de produção que começou a tirar os tons escuros da série (na segunda temporada),

era a responsável durante o período de maior sucesso do ponto de vista do público (segunda e terceira temporadas), além de ter preparado os sets da quarta temporada, que incluíam a cenografia da universidade de Yale. Quando Rory visitou Yale pela primeira vez, as filmagens foram em uma universidade próxima ao estúdio, com um esforço sendo feito para que um mínimo das discrepâncias aparecesse; quando Yale se tornou um local fixo na série, passou a ser necessário de construir em estúdio réplicas de salas, alojamentos e refeitório; as decisões do que fazer e do que omitir são tomadas levando em conta o orçamento, o grau de dificuldade e também, claro, o que seria melhor para o show no aspecto visual: “Calhoun [dormitório de Yale] was easist to replicate. Plus, it has these high wood panels and stone arches that play great on film”⁶²,

Já Rachel Kamerman, a profissional que ficou no seriado por mais tempo, declarou sobre a construção do Dragonfly Inn, pousada que Lorelai inaugura no final da quarta temporada:

I wanted a lot of wonderful visual noise, and more of a sense of reality than what I'd seen on other shows. It was important to me to have real wallpaper and molding and drapery and tile. Our fireplaces are working fireplaces. Even the little knobs on the cabinet have tiny pressed flowers in them.⁶³

Kamerman diz ter uma preocupação especial com detalhes, e conta como depois de decidirem o visual que queriam para o Dragonfly ela e sua equipe correram atrás dos objetos necessários, começando pelo departamento de acessórios da Warner, buscando em mercados de pulga e até no ebay.

O fato do seriado ter se originado depois de uma viagem da criadora Amy Sherman-Palladino a uma cidade do interior de Connecticut fez com que muito do ambiente e do clima desejado estivesse vívido na sua mente. Ela tinha clareza do tipo de comunidade que procurava criar e de como determinados lugares deveriam parecer: como o Luke's Dinner, que deveria funcionar como um local despojado, pequeno e que fosse o centro das ações na cidade⁶⁴.

⁶² “Calhoun foi o mais fácil de fazer uma réplica. E ainda tem esses painéis altos de madeira e esses arcos de pedra que ficam ótimos em cena”. Entrevista em: http://www.yalealumnimagazine.com/issues/03_09/gilmoregirls.html

⁶³ Disponível em: http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2005/09/21/AR2005092100572_pf.html

“Eu queria muito um maravilhoso ruído visual, e mais um senso de realidade do que eu vejo nos outros programas. Era importante para mim ter papel de parede verdadeiro e moldagem e tapeçaria e azulejos. Nossas lareiras são lareiras que funcionam. Até as pequenas maçanetas no escritório têm pequenas flores marcadas”

⁶⁴ Ibid

Gilmore Girls nunca foi um grande sucesso de público (seu pico de audiência no Estados Unidos foi de 5,2 milhões de telespectadores, durante a segunda temporada) ou uma superprodução; pode ser considerado um produto padrão de um estúdio americano, com pouco espaço para experimentação. O que se pode perceber é que não existe mais espaço para programas de má qualidade, ao menos em questões como essas. Dificilmente veremos algum seriado americano com uma cenografia pobre, deficiente, especialmente no caso de programas *single câmera*⁶⁵.

Um vídeo que reúne os teasers de divulgação da primeira temporada permite perceber como era a série, visualmente, no seu início (para assistir: <http://www.youtube.com/watch?v=PvZPshlEGcQ>⁶⁶) e comparar com a sétima temporada (para assistir: <http://www.youtube.com/watch?v=6R5atzU17Sw>⁶⁷). É impossível não notar a diferença nos tons, estilo e até mesmo na abordagem do seriado – no caso dessas vinhetas publicitárias também é bom destacar que o seriado havia mudado de canal, com isso possivelmente gerando um novo viés de marketing.

4.4 Desperate Housewives

Produzida pela Cherry Productions (produtora do seu criador e showrunner, Marc Cherry) e pela ABC e parte da grade de programação desta última, *Desperate Housewives* estreou em 2004 e está atualmente em sua quarta temporada.

A ABC, criada em 1943, pertence hoje à Walt Disney Company. Inicialmente veiculava somente produtos da marca Disney e começou a fazer sucesso na década de 1960, com seus programas esportivos. Depois teve uma fase de sucesso com sitcoms como *A Feiticeira*⁶⁸ e, nas décadas seguintes, *My So Called Life*⁶⁹. Mais recentemente, a ABC teve vários sucessos, como a própria *Desperate Housewives*, *Lost*⁷⁰, *Grey's Anatomy*⁷¹, além de reality shows como *Dancing with the Stars*⁷² e *Extreme Makeover*.⁷³ É, enfim, um canal de sucesso dentre os seus concorrentes.

⁶⁵ Não queremos com isso dizer que as sitcoms, por exemplo, têm cenário pobre; apenas se organizam de uma maneira diferente, são mais simples e procuram “reduzir a figura ao seu mínimo significante” (MACHADO, 1990).

⁶⁶ Acesso em 28 de julho de 2008.

⁶⁷ Acesso em 28 de julho de 2008.

⁶⁸ ABC, 1964

⁶⁹ ABC, 1994

⁷⁰ ABC, 2004

⁷¹ ABC, 2005

⁷² ABC, 2005

Durante todas as temporadas de *Desperate Housewives*, o desenhista de produção responsável foi o mesmo, Thomas A. Walsh. A série é bastante premiada (dentre seus prêmios está a de melhor série single-camera de 2004 da Art Directors Guild) e obteve muito sucesso, especialmente no seu primeiro ano, com o episódio piloto tendo 21 milhões de telespectadores, o melhor resultado da ABC desde 1996⁷⁴ e acabando a temporada como o quarto seriado mais visto dos Estados Unidos.⁷⁵ O próprio Thomas Walsh é um desenhista de produção proeminente, que atualmente preside o Art Directors Guild, em seu segundo mandato.

A estória se passa na vizinhança de Wisteria Lane, que fica na cidade de Fairview. Um pequeno subúrbio americano, com casas perfeitas, confortáveis e uma vizinhança aprazível. A premissa da série é mostrar o que há por trás dessa aparente tranquilidade a partir dos dramas e mistérios que envolvem quatro donas de casa, Susan Mayer, Lynette Scavo, Gabrielle Solis e Bree Van de Kamp. Em um depoimento, o criador Marc Cherry comenta: “Nós queríamos algo que pareça emblemático, quase um retrocesso a tempos mais simples, mais felizes. E aí você pode usar isso como pano de fundo para acontecimentos mais sórdidos”.⁷⁶

A série trabalha, portanto, com um grande local-chave, que é Wisteria Lane, e principalmente com as casas das protagonistas. Em casos assim, muitas vezes a cenografia e o figurino ajudam na construção dos personagens por contraste; assim, o fato da casa de Bree ser impecável e da casa de Lynette estar sempre bagunçada além de demarcar algo por si só, reforça os significados pela *diferença*.

Muito do set de Wisteria Lane é apenas fachada, com as cenas sendo filmadas em estúdio, e o restante são casas localizadas em um lote da ABC utilizadas anteriormente em diversos outros filmes e seriados. Houve uma expansão no início da segunda temporada que alterou algumas construções, com o principal intuito de abrir espaço para uma nova casa para Edie Britt (tendo em vista que a casa dela pega fogo no episódio piloto) mas, fora isso, a estrutura do local é a mesma, se adaptando de acordo com a chegada e a saída de novos moradores.

⁷³ ABC, 2002

⁷⁴ <http://primetimepulse.insidepulse.com/2004/10/04/21768/>

⁷⁵ http://www.hollywoodreporter.com/hr/search/article_display.jsp?vnu_content_id=1000937471

⁷⁶ *Desperate Housewives*, box da 1 temporada, 2004.



Visão do set de Desperate Housewives

Para desenvolver seu trabalho, Thomas Walsh pediu que Marc Cherry fizesse uma lista com os gostos, religião, opiniões, enfim, tudo que pensava sobre cada uma das personagens centrais, e a partir disso desenvolveu a casa de cada uma. Dentro dessas demarcações iniciais, ele teve toda a liberdade para criar.



Set – Casa de Bree

Diz Walsh: “A casa de Bree é vazia de emoção. É rica em valores americanos, mas porque existe uma falta de paixão em sua vida com seu marido e sua família, nós diminuimos as cores em sua casa. Tudo é muito limpo e preciso, mas é vazia e solitária em todos os outros aspectos⁷⁷”. É possível notar o trabalho de interpretação de cada uma das personagens que foi feito e como isso foi transposto para as telas; a casa de Bree tem uma predominância de

⁷⁷ Ibid.

formas quadradas, uma ausência de cores que ele cita; tudo isso funciona em uníssono com outros fatores como iluminação e enquadramentos.

Walsh destaca que seu trabalho principal era compreender essas mulheres e ajudar a construir um lar em que elas fizessem sentido; boa parte do trabalho do desenhista de produção nesse programa é construir casas para os novos personagens que chegam a cada temporada, além de ocasionais mudanças e reformas nas já existentes.

Ele pontua:

Mrs. Huber still had all the furniture she bought when she was first married. Edie will be shopping for new stuff at the nearest suburban Eurotrash outlet, and Mike is a Sundance catalog, Restoration Hardware kind of guy. We're shameless. We are drawing from contemporary culture and a lot of great catalogs.⁷⁸

Esse exercício de compreensão de cada personagem e o trabalho com contraste, como já foi dito, é a maneira que Walsh aborda a construção dos cenários em *Desperate Housewives*. Tudo é pensado, não existe nada acidental; suas escolhas, todas elas, diz Walsh, “mandam uma mensagem”, que procura reforçar quem são aqueles personagens, no caso das casas, e o senso da comunidade, no caso de Wisteria Lane.

O fato de ser um seriado sucesso de crítica e público⁷⁹ e contar com um desenhista de produção de destaque credenciaria *Desperate Housewives* a testar alguns limites e experimentar no aspecto cenográfico. Na prática, porém, o que se vê é um trabalho feito com precisão, qualidade e constância, mas sem fugir muito aos padrões. Talvez experimentações não servissem ao programa, já que a idéia que o próprio criador defende é que o cenário e o mundo criado em *Desperate Housewives* ajude a encantar e seduzir os espectadores para então apresentar-lhes o “alimento sombrio⁸⁰” que o programa esconde.

Uma pequena cena, da segunda temporada de *Desperate Housewives*, pode ajudar a captar o universo ficcional do seriado, com sua vizinhança aparentemente perfeita mas cheia de personagens disfuncionais: <http://www.youtube.com/watch?v=7d8FvGci5EQ>⁸¹. Para uma

⁷⁸ Disponível em: <http://www.chicagotribune.com/topic/la-hm-desperate16dec16,0,4188570.story?page=2>
“Mrs. Huber ainda tem toda a mobília que ela comprou quando era casada. Edie está comprando novas coisas na mais próxima loja do subúrbio Eurotrash, e Mike é um catálogo Sundance. Restauração de ferragens tipo de cara. Nós não temos vergonha. Nós estamos desenhando a partir da cultura contemporânea e de muito catálogos ótimos!”

⁷⁹ Picos de 21 milhões de telespectadores.

⁸⁰ *Desperate Housewives*, box da 1 temporada.

⁸¹ Acesso em 28 de julho de 2008.

visão dos estúdios, ver <http://www.youtube.com/watch?v=mnq6XTDzQvk&feature=related>⁸² e <http://www.youtube.com/watch?v=S326wMVtrmY&feature=related>⁸³

4.5 Pushing Daisies

Parte da nova temporada de seriados dos canais americanos, *Pushing Daisies* estreou em 3 de outubro de 2007, no canal americano ABC e é produzida pela Warner Bros. Television. Apesar de ser uma série nova, já ganhou 3 prêmios. Por conta da greve dos roteiristas ocorrida entre o final de 2007 e o início de 2008, *Pushing Daisies* teve sua temporada abreviada (9 episódios).

A Warner produz programas para a ABC desde 1955, quando lançou seu primeiro show, chamado de *Warner Bros. Presents*. O programa apresentava algumas séries curtas, baseadas em filmes de sucesso do estúdio (*Em Cada Coração um Pecado*, 1942, *Casablanca*, 1943, e *Cheyenne*, 1947) e concluía com um segmento chamado *Behind the Cameras at Warner Bros.*, com cenas de bastidores de filmes da Warner. Se no início a autoria dessas séries parecia ficar muito mais com os estúdios, que tinham a palavra final em tudo, hoje em dia parece razoável supor um aumento da importância e do reconhecimento dos profissionais criadores, tais como diretores e, principalmente, escritores. Apesar disso, os estúdios ainda respondem como um “selo de qualidade” e, mais que isso, ainda são agentes de muito peso no campo dos seriados.

A Warner tem no seu próprio canal uma forte identidade de programas adolescentes, iniciados com *Buffy*, mas sua produção para a ABC sempre foi variada, com destaques para westerns e histórias de detetives. *Pushing Daisies* figura no prime time (20hs) da ABC, nas quarta-feiras. Seu concorrente mais forte é *America's Next Top Model*, da CW.

Pushing Daisies é um drama romântico que nos leva ao mundo de Ned, um homem capaz de trazer pessoas mortas de volta à vida através do toque. Com um segundo toque, elas morrem novamente. As pessoas que ele toca, contudo, só podem ficar vivas por 1 minuto, e se ele não as tocar de novo, alguém próximo morre. Ned decide usar sua habilidade para resolver crimes. Ele e um investigador local trazem vítimas de assassinatos de volta à vida para descobrir quem as matou, e assim ganham o dinheiro de possíveis recompensas. Mas as coisas

⁸² Acesso em 29 de julho de 2008.

⁸³ Acesso em 29 de julho de 2008.

se complicam quando Ned revive um antigo interesse amoroso, Charlotte Charles, conhecida como Chuck.

A série chama atenção por sua direção de arte e pelo uso de muitas cores, por seus personagens e cenários bastante tipificados; além disso, seu modo de narrar guarda certa semelhança com filmes como *O Fabuloso Destino de Amélie Poulain*⁸⁴ e *Os Excêntricos Tenenbaums*⁸⁵.

O seriado, classificado pelo próprio canal como uma *dramedy* (mistura de drama e comédia), tem detalhes de dois gêneros: ficção científica e policial e, como as outras séries do seu criador, Bryan Fuller, tem muito de fantasia

O desenhista de produção responsável pelo seriado, Michael Wylie, já havia trabalhado três vezes com o produtor e diretor Barry Sonnenfeld, que o chamou para fazer o piloto de *Pushing Daisies*⁸⁶. Wylie começou sua trajetória na televisão ajudando a montar sets e ao longo dos anos foi ascendendo dentro do departamento de arte, até finalmente chegar ao cargo de desenhista de produção.

Trabalhando desde o princípio do projeto com os produtores, Wylie foi essencial para tornar *Pushing Daisies* o que ela é, com sua paleta de cores fortes e marcantes: "My goal was a storybook come to life. I wanted everything to look almost like an illustration (...) conflicting patterns in different colors⁸⁷".

Ao mesmo tempo, o diretor de fotografia, Michael Weaver, chegava a um consenso com os produtores de que o visual da série deveria ser algo entre Amélie e Tim Burton⁸⁸; para Vicent LoBrutto, a tríade diretor, diretor de fotografia e desenhista de produção tem que estar, necessariamente, de acordo sobre o visual que buscam e é do esforço combinado destes três profissionais que resultará a aparência do seriado ou do filme⁸⁹.

⁸⁴ Miramax, 2001.

⁸⁵ Touchstone Pictures, 2001.

⁸⁶ <http://www.tvguide.com/news/pushing-daisies-secrets/071017-01>

⁸⁷ "Minha meta era trazer um conto de fadas à vida. Eu queria que tudo parecesse quase como uma ilustração (...) contrapondo formas em cores diferentes". Entrevista à TV Guide.

⁸⁸ <http://www.variety.com/article/VR1117975154.html?categoryid=2827&cs=1>

⁸⁹ Aaron Sorkin, criador de *The West Wing*, faz um comentário similar a respeito do seu próprio programa.

Pushing Daisies é quase que totalmente feita em estúdio e Wylie se diz afortunado por manter o controle criativo ⁹⁰. O principal cenário da série é o prédio do casa de tortas, Pie Hole, que fica no térreo. Ned e Olive, a garçonete, são vizinhos e moram no andar de cima. Apesar dessa centralização, a estrutura do programa, que trás um novo mistério a cada episódio, faz com que sempre haja algo novo para que o desenhista de produção faça. Uma doceria concorrente, um moinho isolado, uma fábrica de carros... Os outros cenários recorrentes são o necrotério e a casa das tias de Chuck.



Interior do Pie Hole.

Uma das funções primárias não só do cenário como de outros elementos visuais (cabelos, figurino) é de estabelecer um recorte de espaço/tempo para a estória contada; em *Pushing Daisies* isso nunca fica muito claro; sua cenografia pretende mais ajudar a estabelecer a identidade e o clima do seriado do que localizar temporalmente os espectadores.

Wylie, assim como o diretor de fotografia, estão no projeto desde o princípio, trazidos pelo produtor Sonnenfeld. Participaram da concepção visual, da escolha da paleta de cores, que buscavam sempre contrastes, eram vívidas. Michael Weaver, o diretor de fotografia, diz: “All the creatives involved in its inception, including production designer Michael Wylie, felt

⁹⁰ Entrevista à TV Guide.

that striking imagery was vitally important in making "Daisies" paranormal themes palpable⁹¹”

Em entrevista para o site The Futon Critic, os produtores executivos falaram sobre o assunto.

Brian Ford Sullivan: The show obviously has a very unique look and feel. Was that something you came up with together or was it always in the script?

Barry Sonnenfeld: So much is in the script. So, so much.

Bryan Fuller: So much is in the script but so much isn't so it's kind of a great collaboration. I love watching the pilot and seeing all the things that were not in the script. And how well they're executed - like the squirrel falling - and just the visual details and the sumptuous palate. That's not in the script.

Bruce Cohen: We're also very fortunate to have a really sensational production designer named Michael Wylie. We kind of thought - "Oh we have this superstar, he's only going to be able to do the pilot." And he so much fell in love with this show and Bryan's vision that he's staying on and doing all the episodes of the show, which is very, very fortunate.⁹²!"

Sobre seu processo de produção com sua equipe, Wylie diz:

“We sit in the office, and we sort of giggle, and we throw stuff together that on another show we wouldn't be allowed to do. If it looks good, we go with it, even if it's a traditionally bad design choice. In one of the episodes, we created this candy store that was this Tiffany-box blue color and orange and gold and black and a bunch of things that I would never in a million years throw together in one room.⁹³”

⁹¹ “Todos os envolvidos criativamente neste projeto, incluindo o desenhista de produção Michael Wylie, sentiram que uma imagem surpreendente era de vital importância para fazer com que os temas paranormais de Pushing Daisies fossem tangíveis”.

Disponível em: <http://www.variety.com/article/VR1117975154.html?categoryid=2827&cs=1>

⁹² “- O programa obviamente tem uma aparência e sensação muito únicos. Isto foi algo que que vocês trouxeram juntos ou já estava no script?

Sonnenfeld: Tanto já está no scrip. Tanto.

Fuller: Muito está no script mas muito não está, então é como uma ótima colaboração. Eu amo assistir o piloto e ver todas as coisas que não estavam no script. E como elas foram executadas – como o esquilo caindo – e os detalhes visuais e o paladar suntuoso. Isso não está no script.

Cohen: Nós também temos sorte de ter um desenhista de produção realmente sensacional chamado Michael Wylie. Nós meio que pensamos: ‘Oh, nós temos essa estrela, ele vai apenas fazer o piloto’. E ele se apaixonou tanto pelo programa e pela visão de Bryan que ele está ficando e fazendo todos os episódios do programa, o que é muito, muito afortunado.”

Entrevista disponível em: <http://www.thefutoncritic.com/rant.aspx?id=20071031>

⁹³ “Nós sentamos no escritório e ficamos meio que rindo, e nós despejamos coisas juntas que em outro programa não teríamos permissão... Se parece bom, nós seguimos, mesmo se tradicionalmente for uma má escolha de

Ao longo do processo de produção dos episódios seguintes, Wylie recebia o script e seguia para reuniões com os produtores. “I’ll go into meetings and say, ‘wouldn’t it be funny if...’ and they all say ‘do that’. It doesn’t matter how much it coast or how long it takes, if we can get it done, they’ll do it⁹⁴”

Essa autonomia para criar e sugerir parece ter rendido bons frutos: com tão poucos episódios, *Pushing Daisies* já tem uma identidade visual muito forte e marcante, facilmente reconhecível pela audiência.

Uma olhadinha que seja em qualquer cena de *Pushing Daisies* já mostra a exuberância visual do seriado, além de muito do seu pathos. Como exemplos, tomemos duas cenas com números musicais: <http://www.youtube.com/watch?v=kbe1m30RS8c>⁹⁵, que permite ver a construção do Pie Hole, o uso das cores e a composição da cena, e <http://www.youtube.com/watch?v=w8sA8iJfRCo&feature=related>⁹⁶, que mostra um pouco dos elementos de surreal que a série se utiliza.

design, Em um dos episódios, nós criamos uma loja de doces que era essa caixa Tiffany azul e laranja e dourado e preto e uma penca de coisas que nem em 1 milhão de anos eu jogaria em um quarto”.

Entrevista disponível em:

http://www.hollywoodreporter.com/hr/content_display/television/news/e3ib3f082bb63c9203888c1a1174839018f

⁹⁴ “Eu vou nas reuniões e digo ‘não seria engraçado se...’ e todos eles dizem ‘faça’. Não importa quanto custa ou quanto tempo leva, se nós podemos fazer-lo, eles fazem.” Entrevista à TV Guide.

⁹⁵ Acesso em 22 de julho de 2008.

⁹⁶ Acesso em 22 de julho de 2008.

5. Considerações finais

Este trabalho foi um esforço bastante pontual para esclarecer o papel do desenhista de produção nas produções americanas recentes. Através do exemplo de cinco seriados, buscou-se demonstrar quem é este profissional, de que equipe ele faz parte, como ele surgiu, quais são suas atribuições e responsabilidades.

Fenômeno em crescimento atualmente, as séries de TV são resultado do esforço combinado de vários profissionais, que formam uma equipe com diferentes graus de hierarquia e entender o lugar do desenhista de produção nessa equipe também foi um dos desafios aqui enfrentados.

Foi possível perceber que o desenhista de produção trabalha de maneira bastante integrada com os produtores, buscando entender e realizar as melhores soluções de acordo com os objetivos do programa, e que podem experimentar maior ou menor liberdade durante esse trabalho. Vimos que em alguns casos a visão que os criadores já têm do seu programa é bastante forte e cabe ao desenhista de produção realizá-la da melhor maneira possível (*Gilmore Girls*); já *Desperate Housewives*, com seu trabalho meticuloso e vívido no que tange ao cenário, funciona mais como uma “encomenda geral” que Thomas Walsh realiza com perfeição e muita atenção aos detalhes. *CSI* é uma superprodução fortemente controlado pelos produtores, mas estes sabem que deixar cada profissional fazer o seu trabalho é o melhor⁹⁷. *The West Wing* também tem um controle forte por parte dos produtores, que têm uma visão específica do que queriam; mesmo com essas limitações e a limitação imposta pela própria busca de uma representação fiel foi possível perceber um trabalho de equipe forte e integrado e um impulso criativo que possibilitou que o programa apresentasse ao mesmo tempo uma casa branca bem feita, crível, e soluções criativas para problemas de filmagem. Além disso, a integração com a fotografia e o uso da iluminação nos cenários proporciona um efeito estético que ajuda a compor e a identificar o seriado de uma maneira única. Por fim, *Pushing Daisies*, série que vem chamando a atenção da crítica e do público por sua aparência, que também demonstra um trabalho no encalço de um tipo de visual bastante específico, mas permitindo liberdade ao desenhista de produção.

⁹⁷ “Tudo passa por nós e no final vemos tudo junto para ver se tem alguma nota dissonante”. *CSI* box terceira temporada.

O que se buscou foi tentar contextualizar melhor o trabalho do desenhista de produção, descrito teoricamente na primeira parte, a partir de depoimentos dos envolvidos e do próprio material audiovisual.

Hoje ao observar o resultado final desse trabalho é possível perceber como é diferente do que se imaginava que ele seria e do que era quando projeto, um ano atrás. No início, o projeto pretendia entender como os seriados de televisão lidavam com a noção das cidades que apareciam em suas tramas, ficcionais ou não, de que imaginário se utilizavam e como repassavam isso para a audiência. A princípio, também era centrado em apenas um seriado, *Gilmore Girls*, primeiro porque motivos de afinidade pessoal, depois porque achava que a cidade acabava se tornando um personagem, de tão característica. Acabou se percebendo que esse interesse era mais amplo e abarcava o cenário como um todo e com isso, descobriu-se a riqueza do trabalho do desenhista de produção, que é o responsável por criar a parte visual da história, junto com o fotógrafo. Não é somente as cidades que devem ser bem feitas, afinal; é necessário criar a noção do lugar onde a estória se passa e também ajudar a criar o “tom” que o seriado deseja ter. Um exemplo disso é *Pushing Daisies*, que das séries trabalhadas é a mais nova, e que usa o cenário mais para contribuir para o clima do enredo do que para o clássico estabelecer tempo/espaço. O que esta monografia buscou fazer foi apresentar a função do desenhista de produção, identificá-lo dentro de sua equipe de trabalho e, através de alguns exemplos, tentar traçar um panorama dos modos de trabalho destes profissionais no campo de seriados norte-americanos. Procuramos apresentar brevemente apresentar as características da cenografia tanto na Europa quando no Brasil, mostrando as diferenças e similaridades.

Acredita-se que a pesquisa aqui apresentada teve êxito em mostrar como se dá essa dinâmica de trabalho relacionado ao cenário e tem o mérito de buscar discutir algo que geralmente é deixado de lado, até porque muitos acreditam que a boa cenografia é a cenografia invisível. Através dos exemplos pontuais foi possível estabelecer algumas marcas do processo de trabalho e da contribuição do desenhista de produção para o produto final. Ao trabalhar com os seriados *CSI Vegas*, *The West Wing*, *Gilmore Girls*, *Desperate Housewives* e *Pushing Daisies*, buscou-se alcançar uma representatividade nos produtos, mostrando dos mais simples aos mais rebuscados, de diferentes produtoras, para tentar entender melhor qual o papel de cada uma das instâncias envolvidas e como o desenhista de produção se “encaixava” em cada tipo de produção. Apesar de, obviamente, o objetivo e a identidade em si do programa em questão, determinarem um trabalho mais ou menos convencional do desenhista de produção, existia certa homogeneidade nos modos de atuação entre todos os exemplos; muito disso é, certamente, pela própria constituição do mercado. Apesar do critério de escolha

das séries ter passado muito pela possibilidade de acesso a materiais de bastidores, por exemplo, uma ou outra troca não apresentaria muita mudança no resultado final. Uma das falhas do trabalho foi não trazer um exemplo de alguma produção grandiosa, que lida com os cenários de um modo superlativo, também como uma maneira de ratificar seus méritos artísticos. Para isso teria sido ideal algum seriado da HBO, e estava nos planos iniciais de trabalho através da série *er, Six Feet Under* que acabou ficando de fora por conta da falta de material que ajudasse a entender como funcionou aquela experiência do ponto de vista da cenografia. Essa disparidade na quantidade de material disponível também acabou provocando um desnível entre as séries analisadas, umas estando mais completas que outras. Apesar disso, em todos os seriados tratados foi possível ter um mínimo de compreensão sobre como foi o processo de trabalho do desenhista de produção e como ele agiu de acordo com a identidade do programa. Foi possível notar a tensão entre a ambição criativa e pessoal dos profissionais envolvidos e a necessidade de seguir a estória e trabalhar seguindo orientações e atendendo pedidos dos produtores.

Os seriados, como de resto todos os produtos audiovisuais, são resultado de um esforço conjunto e integrado entre diversos profissionais, sendo o desenhista de produção um dos mais importantes; hoje em dia, não há espaço para um seriado que não cuide bem de seu aspecto cenográfico e, no panorama atual, isso muitas vezes ainda quer dizer a busca de uma fidedignidade quase que total, que é até mesmo esperada pelo espectador, e que funciona como atrativo e chamariz em boa parte do material trabalhado.

Esta monografia é um primeiro passo nesse sentido, e tem um caráter bastante inicial e exploratório, certamente deixando novas possibilidades de prosseguindo para estudos mais detalhados no futuro. Um aprofundamento neste sentido seria bastante interessante; os desenhistas de produção são profissionais indispensáveis para o resultado final dos produtos audiovisuais, responsáveis em diversos sentidos por este resultado final, ainda que estejam em uma cadeia de trabalho coletivo, desde o planejamento até a realização. Estudos como este podem levar a uma ampliação na formação dos profissionais da área do audiovisual brasileiro, jogando uma luz em uma especialização até então pouco conhecido no país.

BIBLIOGRAFIA

ANDERSON, Christopher. *Negotiating the Television Text: The Transformation of Warner Bros. Presents*. In: *Making Television: Authorship and the production process (media and society series)*. Estados Unidos: Praeger Publishers, 1990.

BARNWELL, Jane. *Production Design: Architects of the Screen*. Londres: Wallflower, 2004.

BETTETINI, GIANFRANCO. *La desaparición del sujeto em el teatro de lo cotidiano*. In: *La Conversacion Audiovisual*. Madrid: Editora Cátedra, 1984.

CAMPESI, Ronald J.; SANDEEN, Cathy A. *Television Production as Collective Action*. IN: *Making Television: Authorship and the production process*. Estados Unidos: Praeger Publishers, 1990

CARDOSO, João Batista Freitas. *Semiótica das locações. Uma leitura do ambiente natural como espaço cenográfico*. In: *GT Produção de Sentido nas Mídias, Compôs 2004*. Disponível em <<http://www.unicap.br/gtpsmid/pdf/CD-Joao-Batista.pdf>>. Acesso em 8 de novembro de 2007.

CARDOSO, João Batista Freitas. *A Cenografia Virtual na Televisão Brasileira*. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/~cimid/2com/cardoso/cap1.htm>>. Acesso em 01 de novembro de 2007.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

GOODMAN, Nelson. *Modos de fazer mundos*. Portugal, Edições Asa, 1995.

LOBRUTTO, Vincent. *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Nova York: Allworth Press, 2002.

MACHADO, Arlindo. *A Arte no Vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1995

NEWCOMB, Horace. *The Sense of place in Frank's Place*. In: *Making Television: Authorship and the production process (media and society series)*. Estados Unidos: Praeger Publishers, 1990.

OLIVEIRA, Alexandre Suárez de. *A construção da aparência*. Dissertação de mestrado apresentada à Escola de Engenharia de São Carlos da USP. 2000. Disponível em <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18131/tde-12072002-160434/publico/DISSERT-ALEX.pdf>>. Acesso em: 4 jun. 2007.

RATTO, Gianni. *Antitratado de Cenografia: Variações sobre o mesmo tema*. São Paulo: Editora Senac, 1999.

ROSE, Rich. *Drawing Scenery – for theater, filme and television*. Estados Unidos, Betterway Books, 1994.

SANTA ROSA. *Teatro: Realidade Mágica*. Mec, 1953.

FILMOGRAFIA CONSULTADA

CSI: Crime Scene Investigation (2000, NBC, USA)

Desperate Housewives (2004, ABC, USA)

Doctor Who (BBC, UK)

Gilmore Girls (2001, WB/CW, USA)

Pushing Daisies (2007, ABC, USA)

The West Wing (1999, NBC, USA)