

NOME: BIANCA TEIXEIRA OLIVEIRA

TÍTULO: O FILME NO PAPEL: AS RELAÇÕES DO DESIGN COM O PROJETO FÍLMICO

AUTORES: JOSE ROCHA ANDRADE, BIANCA TEIXEIRA OLIVEIRA, BIANCA TEIXEIRA OLIVEIRA, JOSÉ ROCHA ANDRADE

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq

PALAVRA CHAVE: DESIGN, DESIGN DE PRODUÇÃO, CINEMA, CENÁRIO

RESUMO

Esta pesquisa nasceu da união de um projeto de monografia e outro de dissertação, que tem como ponto de interseção o Design de Produção e a produção cinematográfica. Seu objetivo principal é analisar as relações entre o design e o cinema através da evolução dos cenários. Entre os objetivos específicos espera-se ampliar a área de atuação e o reconhecimento da importância do designer no projeto de feitura de um filme. A metodologia baseia-se em três etapas: Mapeamento – investigação bibliográfica por meio de autores que abordam as temáticas: a evolução dos cenários no cinema, sua importância para a produção cinematográfica e a função de Design de Produção; Planejamento – análise de filmes com o intuito de confirmar a hipótese; e Finalização – elaboração de relatório final e artigo científico. Durante a pesquisa foi verificado que o Designer de Produção (Production Designer) é o profissional responsável por desenvolver os aspectos visuais de um filme: cenários, objetos, figurino, maquiagem, efeitos visuais e peças gráficas. A terminologia surgiu em 1939 com o cinema americano e vem se popularizando cada vez mais. Em reconhecimento, desde 2012 a premiação do Oscar para a categoria de Melhor Direção de Arte passou a ser chamada de Best Production Design. Essa categoria passou por diversas denominações ao longo dos anos, acompanhando a evolução da dinâmica do Departamento de Arte. No Brasil, o Designer de Produção ainda é pouco difundido ou equiparado ao trabalho realizado pelo Diretor de Arte. Foram identificados quatro momentos históricos na evolução do cinema tendo como ponto de partida os cenários bidimensionais dos filmes de Méliès; em seguida, os grandes cenários tridimensionais Hollywoodianos; passando pela eficiência tecnológica dos cenários virtuais, até chegarmos à aparente falta de cenários do filme Dogville. Como resultado parcial constatou-se até o momento a importância da relação entre design e cinema como fator primordial para a evolução dos cenários.