

Lia Faro Cleto

A ARTE EM "TERRA VIL"

**Relatório de Estágio
Mestrado em Realização: Cinema e Televisão**

SETEMBRO, 2024

Lia Faro Cleto

A ARTE EM "TERRA VIL"

Relatório apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Realização: Cinema e Televisão, realizada sob a orientação científica de Nelson Araújo.

Declaro que este Relatório é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

O candidato,

Liofardleto

Porto, 24 de setembro de 2024

Declaro que este Relatório se encontra em condições de ser apreciado pelo júri a designar.

O(A) orientador(a),

[Handwritten Signature]

Porto, 24 de setembro de 2024

AGRADECIMENTOS

A todos os professores que me acompanharam durante este Mestrado e a todos os profissionais da Escola Superior Artística do Porto que me ajudaram, um obrigado.

Aos meus colegas e amigos de Mestrado, agradeço o facto de estarem sempre ao meu lado e a forma como partilhamos estes dois anos de Mestrado, sempre unidos.

Ao professor e meu orientador, Nélson Araújo, com quem tanto aprendi e continuarei a aprender, agradeço toda a disponibilidade e confiança que me trouxe até aqui e por ter acreditado em mim e nas minhas capacidades para trabalhar em algo com que estava pouco familiarizada, mas se revelou uma experiência única.

À minha orientadora do local de estágio, Marta Lima, não posso deixar de agradecer o carinho com que me recebeu e a disponibilidade que demonstrou para me ajudar durante todo este processo, sempre atenta a todas as minhas necessidades e preocupações. Agradeço ainda o cuidado que teve de registar este meu processo, permitindo-me levar comigo também memórias visuais. Na sua pessoa, deixo ainda uma palavra de agradecimento a toda a equipa da Agente a Norte que me fez sempre sentir incentivada.

À minha coordenadora de equipa, Maura Carneiro, agradeço o carinho com que me acolheu desde o primeiro dia e a forma descontraída com que me abriu horizontes e deu a conhecer o mundo da direção de arte. Obrigada pela atenção e proteção dedicada à “pintainha” mais recente.

À minha colega, Ana Luísa Madeira, um obrigado por tudo. Por ter sido casa longe de casa, por me ter acompanhado, por me tranquilizar em momentos mais stressantes, por tirar sempre o tempo para me explicar aquilo que não sabia e, acima de tudo, por ser um ombro amigo no qual me podia apoiar dia após dia.

Na pessoa do realizador Luís Campos e da produtora Ana Almeida agradeço ainda a toda a equipa “Terra Vil”, da qual sentirei sempre saudades, por serem um excelente primeiro exemplo do que deve ser uma equipa de trabalho. A eles deixo também uma palavra de gratidão por este bonito projeto e pela forma como o partilharam. Ao elenco, agradeço a forma como se dedicaram ao projeto, mas também a forma como facilitaram o meu trabalho e criaram um ambiente afável.

À minha amiga Joana Ferreirinha, agradeço toda a paciência, mas também as palavras de encorajamento e a forma como esteve do meu lado em todos os momentos deste longo processo, sempre pronta para me garantir que tudo era possível. Obrigada por estares sempre na primeira fila.

Por fim, à minha família, Suzana, Joel e Jónatas, um obrigada por acreditarem em mim, por me aturarem nas minhas incertezas e dúvidas e nos meus momentos de maior desespero, por se sentarem ao meu lado, dispostos a ajudar, por me receberem com um abraço sempre que regressava a casa durante este período e por nunca me deixarem desistir. Agradeço a forma como desde sempre me empurraram e continuam a empurrar para seguir os meus sonhos, e a forma como me acompanham lado a lado em todos os momentos. Por tudo, mas sobretudo por estarem sempre presentes, obrigada.

A ARTE EM "TERRA VIL"

LIA FARO CLETO

RESUMO

Como objeto de avaliação final no Mestrado em Realização: Cinema e Televisão na Escola Superior Artística do Porto, estive em estágio, em 2024, na equipa de arte de uma longa-metragem portuguesa intitulada "Terra Vil". Neste contexto, fiz um trabalho de pesquisa sobre a área da direção de arte que aprofundei com os conhecimentos obtidos em estágio, formando assim o presente relatório. Este trabalho está dividido em duas partes, uma inicial de pesquisa sobre o tema e uma segunda sobre o estágio em si.

A direção de arte é um departamento importante na criação de qualquer conteúdo visual, seja em cinema ou até em marketing. É relevante perceber quais os aspetos que caracterizam este trabalho, como este se materializa e qual o seu papel no cinema em específico, uma vez que é esse o tema do Mestrado. Através do estágio numa longa-metragem consegui integrar-me totalmente nesta área e perceber as suas mais valias, as suas contribuições para o cinema, mas também as suas fragilidades.

PALAVRAS-CHAVE: Direção de arte, Cinema, Departamento de arte

ABSTRACT

As an object of final assessment in my Masters' degree in Directing: Cinema and Television at Escola Superior Artística do Porto, I was interning, in 2024, on the art team of a Portuguese feature film entitled "Dirty Land". In this sense, I did some research work on the area of art direction that I later deepened with the knowledge obtained during my internship, thus forming this report. This work is divided into two parts, an initial part of research on the topic and a second on the internship itself.

Art direction is undoubtedly an important department in the creation of any visual content, whether it be cinema or even marketing, so it is important to understand what aspects characterize this work, how it is carried out and what its role is in cinema in particular, as it is the theme of my Masters' degree. Through the internship on this film, I was able to fully integrate myself into this area and understand its added values, its contributions to cinema, as well as its weaknesses.

KEY-WORDS: Art direction, Motion pictures, Art department

OBJECTIVO DO RELATÓRIO

Este trabalho tem como objetivo relatar aquela que foi a minha experiência de estágio na rodagem da longa-metragem "Terra Vil" de Luís Campos, bem como demonstrar a forma como este tempo contribuiu para a minha aquisição de conhecimentos e técnicas de trabalho que me levam a concluir este Mestrado de uma forma completa, estimulante e inspiradora para o meu futuro nesta área. Para além disso, este trabalho contempla também uma parte teórica que visa demonstrar os conhecimentos que obtive e a forma como poderei vir a aplicá-los no futuro, no sentido em que esta experiência teve uma grande componente de aprendizagem sobre a área de direção de arte, com a qual não estava familiarizada antes de começar o estágio.

Assim, o presente trabalho visa servir não só de relato daquilo que foram os meses integrada nesta longa-metragem, mas também proporcionar uma visão da direção de arte por parte de alguém que tinha, até então, pouca experiência com a área, mas viu neste estágio a oportunidade para absorver conhecimento e aplicá-lo ao que tinha aprendido previamente. Para além disso este relato demonstra também a forma como o estágio se revelou como uma mais valia do Mestrado em Realização: Cinema e Televisão, ao permitir-me integrar uma equipa de trabalho com a qual aprendi sobre todos os elementos da produção de um filme.

GLOSSÁRIO

Chroma Key – Fundo ou ecrã verde ou azul que permite a alteração digital;

Claquete - Dispositivo usado no cinema e audiovisual para identificar os planos e *takes* rodados durante a produção, e que ajuda também na sincronização entre imagem e som em pós-produção;

Décor – Local onde decorre a cena que se vai filmar;

Drone – Veículo aéreo não tripulado e telecomandado dentro de uma certa distância, com câmara para gravar a partir de pontos elevados no ar;

Focus puller – Puxador de foco ou primeiro assistente de imagem que tem como principal responsabilidade manter o foco óptico da lente da câmara em qualquer ação que esteja a ser filmada;

Moodboard – Representação visual de projeto;

Pátine – Dar um ar usado a um certo elemento.

Pitch deck ou Pitch Book – Documento de apresentação do projeto;

Plateau ou Set - Local onde se realiza a filmagem das cenas de um filme;

Prop – Adereço ou objeto usado em cena;

Prop Master – Pessoa que lida com os objetos de cena adereços;

Prop Maker – Pessoa que obtém, faz ou adapta os objetos de cena ou adereços;

Raccord – Continuidade temporal ou espacial correta entre planos consecutivos;

Reperage – Viagem de preparação e investigação dos locais onde futuramente se poderá filmar;

Storyboard – Série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado;

Steadicam – Estabilizador de câmara que permite isolar os movimentos do operador de forma a que estes não sejam sentidos na imagem;

Take - Tudo que é registado pela câmara desde o momento em que se começa a gravar (REC) até o momento em que se para (PAUSE ou STOP).

Perche – Vara comprida à qual se prende um microfone;

Microfone de Lapela - Pequeno microfone, normalmente colocado nos atores, que permite captar o som sem ser perceptível.

ÍNDICE

<i>GLOSSÁRIO</i>	8
<i>INTRODUÇÃO</i>	10
<i>CAPÍTULO I: PESQUISA</i>	12
I. A DIREÇÃO DE ARTE	12
FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES DO DIRETOR DE ARTE	15
O PROCESSO	17
A EQUIPA DE ARTE.....	18
IMPORTÂNCIA NA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA	19
DIREÇÃO DE ARTE NO CINEMA PORTUGUÊS	21
II. O PLATEAU	21
TIPOS DE <i>PLATEAU</i>	21
DINÂMICA DO <i>PLATEAU</i>	22
DESAFIOS DO <i>PLATEAU</i> E O PAPEL DA EQUIPA DE ARTE.....	22
III. LOCAL DE ESTÁGIO	23
<i>CAPÍTULO II: O ESTÁGIO</i>	24
I. PRÉ-PRODUÇÃO E LEVANTAMENTO	25
II. RODAGEM DA LONGA-METRAGEM	27
III. O PLATEAU DE “TERRA VIL”	33
IV. O PAPEL DA ARTE	35
V. ACOMPANHAMENTO DO ESTÁGIO	39
<i>CONCLUSÃO</i>	41
<i>BIBLIOGRAFIA</i>	43
<i>ANEXOS</i>	45

INTRODUÇÃO

O presente trabalho foca-se na área da direção de arte e no papel relevante que esta assume no cinema, sendo uma ferramenta importante de visualização e transporte do guião para o ecrã. Este tema surgiu através da sugestão do meu orientador, professor Néelson Araújo, para integrar a equipa de arte numa longa-metragem como estágio final do Mestrado que vinha a concretizar. Neste sentido, este trabalho assume-se como um relatório onde desenvolverei o tema apresentado usando o meu estágio como caso de estudo.

Para este efeito, a minha metodologia de trabalho passou por diferentes fases. Numa fase inicial procedi à leitura de bibliografias que me foram sugeridas pelo meu orientador, bem como a uma pesquisa própria de diversas outras para aprofundar o tema da direção de arte. Aqui cruzei também algum do conhecimento teórico obtido ao longo do Mestrado e ainda algumas ideias e conceções angariadas a partir da minha experiência na área, tanto em pequenos projetos realizados anteriormente como em projetos que fui visualizando, que me inspiraram e alertaram para a importância desta área. Esta fase de trabalho permitiu logo à partida uma maior proximidade ao tema, às suas metodologias, aos seus elementos e às suas exigências. Torna-se assim relevante mencionar nomes como Michael Rizzo e Vincent LoBrutto, autores sobre os quais me debrucei durante este período.

Numa segunda fase, e já após o primeiro contacto com o meu local de estágio, passei então a focar-me no que viria a ser o grande desafio deste trabalho. Assim, houve uma introdução à longa-metragem “Terra Vil” e ao seu realizador, analisando os diversos documentos de pré-produção já existentes e os seus projetos cinematográficos anteriores. Nesta fase houve também o primeiro contacto com o guião e com a direção de arte e o seu papel na pré-produção. Esta fase foi desenvolvida em várias etapas, acompanhada pela minha orientadora do local de estágio e, mais tarde, pela diretora de arte. Alguns dos exemplos dessas etapas são a leitura do guião, o levantamento de arte e a pesquisa de material.

Estas duas fases assumiram-se assim como fundamentais para a terceira: o trabalho no terreno, ou seja, a parte do estágio em que estive deslocada em Entre-os-Rios a trabalhar na rodagem de “Terra Vil”. Esta foi a fase mais exigente e ambiciosa de todo o estágio, mas também aquela que me deu mais prazer. Aqui consegui pôr em prática o trabalho desenvolvido até então e experienciar em primeira mão o mundo do cinema.

Este relatório encontra-se, assim, dividido em dois capítulos distintos que refletem este processo de trabalho. Um primeiro em que irei aprofundar a minha pesquisa

bibliográfica relatando um pouco da história do tema, as funções do diretor de arte e dos membros da sua equipa, a importância da área e também uma apresentação do contexto português. O segundo capítulo debruçar-se-á sobre o estágio em si, relatando algumas das minhas tarefas e aprendizagens e cruzando a teoria obtida no capítulo anterior com o conhecimento prático obtido em campo e a forma como a direção de arte se desenvolveu neste caso em particular, tendo em conta as suas especificidades.

Assim, como mencionei anteriormente, o presente trabalho tem como objetivo dar a conhecer a forma como trabalhei durante este estágio e aquilo que retirei do mesmo, nomeadamente no que diz respeito à direção de arte.

CAPÍTULO I: PESQUISA

I. A DIREÇÃO DE ARTE

“A direção de arte é como o snowboarding ou skydiving — a essência da atividade está no fazer.”

(Michael Rizzo, 2005, p.3)¹

Uma das principais características do cinema e da televisão, em comparação com outras formas de narrativa como a literatura ou até mesmo a rádio, é a sua dimensão visual. Há uma grande importância na forma como se transfere aquilo que está no guião para aquilo que o espectador vai ver no ecrã. De certa forma, podemos afirmar que, tal como no teatro, o ambiente que rodeia os atores transforma aquilo que vemos, seja isto no cinema ou em áreas como o marketing.

Esta é uma das áreas mais cruciais e fascinantes na criação de uma obra cinematográfica, uma vez que se trata do processo de conceção visual de um filme - desde os cenários e figurinos até aos objetos de cena.

Este elemento é muitas vezes subtil e chega até a passar despercebido, no entanto, desempenha um papel central na narrativa, contribuindo para a imersão do espectador no mundo fictício criado pelo realizador, argumentista e toda a restante equipa técnica e de produção.

O conceito de “Diretor de Arte” surge pela primeira vez, em 1916, referindo-se a Wilfred Buckland, um pioneiro desta área que anos antes, em 1914, começou a trabalhar com Cecile B. DeMille e também Jesse Lasky nos estúdios da *Famous Players Film Company*, mais tarde renomeada *Paramount Pictures*.

Buckland segue para *Hollywood* após vários anos a trabalhar com cenários de teatro na *Brodway*, pela mão de B. DeMille, que havia sido influenciado pela sua mãe, e é na indústria do cinema que se vai afirmar ficando conhecido não só por inaugurar o conceito de direção de arte, mas também pela sua ajuda no desenvolvimento de técnicas de luz que ficaram conhecidas como “*Lasky lightning*” (Michael Rizzo, 2005).

¹ Traduzido do original: “*Art directing is somewhat like snowboarding or skydiving—the essence of the activity is in the doing.*”

Na sua autobiografia, Cecil B. DeMille escreveu: "O design de set é hoje em dia um dos mais importantes elementos na produção de filmes. Se alguém alguma vez estiver inclinado a catalogar as contribuições que eu fiz para o cinema, espero que trazer Wilfred Buckland para *Hollywood* seja posto perto do topo da lista." (Cecil B. DeMille, 1959, p.47)².

No entanto, é fora da *Paramount* e da sua colaboração com este cineasta que encontramos uma das obras mais importantes do seu portefólio - "*Robin Hood*" (1922) com Douglas Fairbanks, de Allan Dwan.

O uso de texturas, móveis e decorações detalhadas ao mais alto nível tornou este filme num marco do cinema e da direção de arte que inspirou gerações. O exterior do castelo medieval é considerado o maior set construído durante a época dos filmes mudos ("*Art Directors Guild Hall of Fame*", 2005).

Neste filme, Buckland geriu a equipa de arte que contava com nomes notáveis como Anton Grot e William Cameron Menzies, que mais tarde se viriam também a impor na área da direção de arte.

Em 1927 surgem os primeiros "*Academy Awards*", conhecidos hoje em dia como "Os Óscars", e é também neste ano que é oficialmente atribuído o primeiro Óscar de "Melhor Direção de Arte", precisamente ao antigo aprendiz de Wilfred Buckland - William Cameron Menzies - pelos filmes "*The Dove*" ("Mulher Cobiçada") de Roland West e "*Tempest*" ("A Tempestade") de Sam Taylor, Lewis Milestone e Viktor Tourjansky. Esta categoria é, desde então, partilhada com os *set designers*. Após algumas mudanças na "Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS)", o prémio foi renomeado "*Best Production Design*", em 2012.

Assim, impõe-se a questão: o que distingue o design de produção da direção de arte? É importante lembrar o filme que impulsionou uma mudança no paradigma desta área: em 1939, William Cameron Menzies faz novamente história ao utilizar pela primeira vez num filme com atores os *storyboards* e *sketches*, um método que estava a ser desenvolvido por Walt Disney, em filmes de animação. Este filme, intitulado "*Gone with the Wind*" ("E Tudo o Vento Levou", 1939) realizado por Victor Fleming, é, portanto, uma referência, tornando-se o primeiro filme a ser totalmente mapeado, por insistência de Menzies, dando origem a cenas de referência do cinema como o incêndio de Atlanta que terá sido um dos grandes desafios do projeto e cuja

² Traduzido do original: "*Set design today is one of the most important elements in motion picture production. If anyone is ever inclined to catalogue contributions I have made to motion pictures, I hope that my bringing Wilfred Buckland to Hollywood will be put near the head of the list.*"

rodagem e suas especificidades são detalhadamente recontadas por James Curtis no seu livro "*William Cameron Menzies: The Shape of Films to Come*".

É David O. Selznick, o produtor do filme, que, em honra do trabalho desenvolvido por William Cameron Menzies o nomeia "Designer de Produção", distinguindo-o assim do diretor de arte com quem este trabalhou lado a lado - Lyle Wheeler (Vincent LoBrutto, 2002).

"A contribuição de Menzies ajudou a expandir a função do diretor de arte para além da criação de *sets* e cenários, para incluir a responsabilidade de visualizar um filme." (Vincent LoBrutto, 2002 p.2)³

A distinção entre diretor de arte e designer de produção é, portanto, até aos dias de hoje, uma linha ténue e objeto de discussão por parte dos estudiosos, que leva a uma constante alternância de título por parte dos trabalhadores da área. Neste sentido, e a título de exemplo, Vicent LoBrutto, em "*The Filmmakers Guide to Production Design*", sugere que o designer de produção é aquele que lidera o departamento de arte, figurinos e *prop makers* que, mais tarde, durante a produção, são geridos pelo diretor de arte que responde diretamente ao designer de produção, descrevendo o cargo como um "assistente executivo" a quem cabe tratar das logísticas e assegurar que a rodagem corre como planeado.

"(...) os diretores de arte eram responsáveis pela identidade visual do filme. É agora recomendado que à pessoa encarregue do que era conhecido como "direção de arte" seja atribuído o título "designer de produção". Este estatuto encoraja o designer a ser um parceiro na equipa de visualização e reconhece o papel da direção de arte nos filmes como um ofício da capacidade de contar uma história." (Vincent LoBrutto, 2002, p.44)⁴

Em "*The Art Direction Handbook for Film*", Michael Rizzo afirma que havendo dois termos há também dois trabalhos separados e, quando se trata de *Hollywood*, há que fazer essa distinção. Nesse sentido, podemos afirmar que embora o designer de produção tenha um papel fundamental na construção da narrativa visual, o diretor de arte é aquele que, na maior parte das vezes, a executa. No entanto, e se

³ Traduzido do original: "*Menzies' contribution helped expand the function of the art director beyond the creation of sets and scenery, to include the responsibility for visualizing a motion picture*"

⁴ Traduzido do original: "(...) *art directors were responsible for the visual look of the film. It is now recommended that the person in charge of what used to be known as "art direction" be assigned the title "production designer."* This status encourages the designer to be a partner in the visualization team and acknowledges the role of art direction in films as a craft with storytelling capabilities"

anteriormente referi que a direção de arte é o elemento responsável por criar o mundo fictício do filme, a quem cabe verdadeiramente a parte criativa?

Dependendo do tamanho da equipa e do envolvimento do realizador no processo de criação deste mundo, podemos afirmar que o designer de produção é o responsável pela conceptualização. No entanto, cabe ao diretor de arte uma parte criativa no que diz respeito às soluções para dar vida às ideias.

"(...) a personalidade básica de um diretor de arte é criativamente prática; sem isso, esta pessoa provavelmente é um designer de produção. Não estou aqui a inferir que os designers de produção sejam pouco práticos, mas sem um sentido de praticidade altamente desenvolvido, um diretor de arte é ineficaz." (Michael Rizzo, 2005, p.14)⁵

Porém, em vários projetos, a parte da conceptualização por *storyboards* cabe ao realizador e ao diretor de fotografia, deixando assim a parte estética para o diretor de arte que tem como tarefa conceptualizar todo o ambiente desde a paleta de cores até às soluções para a criação dos cenários e figurinos. Nestes casos, o papel do designer de produção torna-se assim, de certa forma, desnecessário e confunde-se novamente com a direção de arte, tomando esse nome uma vez que engloba não só a parte criativa, mas também a parte prática.

Tendo em conta a natureza deste trabalho, e porque estive inserida numa equipa que respondia apenas a uma diretora de arte, daqui para a frente passo a referir-me apenas a este cargo, uma vez que as suas funções podem, como vimos, muitas vezes fundir-se com as do *designer* de produção.

Podemos então estabelecer duas diferentes áreas de trabalho na direção de arte: a parte criativa e artística e a coordenação de diferentes equipas.

FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES DO DIRETOR DE ARTE

Como vimos o diretor de arte é muitas vezes o total responsável por traduzir a visão do realizador em termos visuais concretos, trabalhando em colaboração com o diretor de fotografia, o figurinista e por vezes o designer de produção, para garantir que todos os elementos visuais do filme estão em harmonia e servem a história da melhor forma possível. Neste sentido, e segundo a *Art Direction Guild*, as suas responsabilidades incluem:

⁵ Traduzido do original: "(...) *the basic personality of an art director is creatively practical; without it, this person is most likely a production designer. I'm not inferring here that production designers are impractical, but without a highly developed sense of practicality, an art director is ineffective.*"

Desenvolvimento Conceptual: Antes de se iniciar a produção, o diretor de arte trabalha na criação de um conceito visual que reflete o tema, o tom e a atmosfera do filme. Como já vimos, este trabalho inicial pode incluir a escolha de uma paleta de cores específica, a criação de um *moodboard*, a escolha e pesquisa de imagens de referência, a decisão sobre os estilos arquitetônicos dos cenários ou a definição de uma época histórica tendo em conta a narrativa.

Design de Cenários e Décors: A construção de cenários é uma das tarefas centrais e mais importantes de todo o projeto, uma vez que é este momento que transforma um simples local ou estúdio num mundo fictício. Estes cenários devem ser autênticos e, ao mesmo tempo, visualmente expressivos, ajudando a contar a história de maneira eficaz. Neste sentido, aqui entra também uma parte de conceptualização psicológica tendo em conta que o diretor de arte deve procurar que os cenários revelem um pouco da narrativa ou, em casos particulares como casas de personagens, quartos, escritórios ou locais importantes para as mesmas, que revelem um pouco da personalidade ou estado psicológico dos protagonistas.

Figurinos e Adereços ou Props: A roupa que os personagens usam e os objetos com os quais interagem são também da responsabilidade do diretor de arte. Tal como mencionado no ponto anterior, também os figurinos têm uma importante componente de psicologia, tendo em conta que devem refletir as personalidades, o estatuto social, o estado psicológico e a evolução das personagens ao longo da narrativa. Os adereços, por sua vez, são selecionados ou criados especificamente para complementar a cena, reforçando assim o realismo ou a fantasia do universo cinematográfico em questão.

Supervisão de Efeitos Visuais: Em filmes que utilizam efeitos visuais (VFX), o diretor de arte trabalha também com a equipa de efeitos para assegurar que os elementos digitais se integram de forma coesa com o restante design visual do filme.

Gestão das diversas equipas: Tendo em conta as diferentes áreas em que o diretor de arte atua, este delega os vários trabalhos em diferentes equipas que coordena. Surge assim a equipa de arte, responsável pelos cenários e *plateau*; a equipa de figurinistas, responsável pelos figurinos/roupas e a equipa de *props*, responsável por obter ou fazer adereços, bem como coordená-los em *set*.

Neste ponto não posso deixar de citar novamente Michael Rizzo, quando este explica que, no fundo, um diretor de arte tem de ser um eterno estudante, bem treinado em vários campos, com vários interesses distintos e disposto a pesquisar sobre novos temas e métodos.

“Um diretor de arte também tem de ser um sabe tudo: bem versado em arquitetura, história de arte, design de interiores, fotografia, psicologia, e tecnologia (..) Resumidamente, a direção de arte concede uma licença para se ser um estudante eterno.” (Michael Rizzo, 2005, p.17)⁶

O PROCESSO

Em articulação com o próprio realizador e com os diretores de diversos outros departamentos, nomeadamente fotografia e luz, o diretor de arte conceptualiza então o estilo visual que a obra vai assumir, tendo em atenção todos os pormenores e a forma como os elementos se adequam à narrativa. Por exemplo, uma das grandes tarefas é, como já referi, a escolha das cores, mas também das texturas utilizadas em cada plano. Todas estas escolhas são feitas em pré-produção, durante a conceção ideológica do projeto. Para este efeito, numa fase inicial, são usadas ferramentas como os *moodboards*, as paletas de cor ou as imagens de referência, que ajudam o diretor de arte a conceptualizar o universo destas personagens. Para além disso, numa fase inicial é também feita uma procura de locais ou *réperage*, na qual o diretor de arte está presente de forma a conseguir perceber as características do local onde a ação se vai passar e quais as mais valias e dificuldades a que vai ter que dar atenção.

A segunda fase mistura-se com a primeira uma vez que se trata de uma pesquisa intensiva de elementos que se enquadram na estética selecionada. Esta pesquisa é inicialmente algo mais conceptual, mas, à medida que o projeto vai evoluindo, passa então à pesquisa de coisas concretas como elementos de decoração, móveis, ferramentas ou *props*. Quando necessário é também nesta fase que se faz a adaptação dos diferentes objetos ou elementos à narrativa, seja isso uma mudança de cor ou textura, ou o desgaste da peça de forma a criar autenticidade.

A fase final passa então pela montagem dos *décors*, dando vida ao que foi conceptualizado em pré-produção e o acompanhamento das filmagens para se certificar que a estética está a ser cumprida.

Estas fases dependem, obviamente, do tipo de projeto que se vai desenvolver e das suas especificidades, pelo que poderá sempre haver diferentes métodos de trabalho, não só de filme para filme, mas também de diretor para diretor, uma vez que se trata

⁶ Traduzido do original: "An art director also has to be a know-it-all: well versed in architecture, art history, interior design, photography, psychology, and technology (...) In short, art directing grants one the license to be an eternal student."

de um processo criativo sobre o qual cada um se vai debruçar, como teoriza LoBrutto na sua obra.

A EQUIPA DE ARTE

Segundo diversos autores, o departamento de arte é aquele que normalmente tem a maior equipa, tornando-se assim necessário analisar quais as incumbências de cada membro e o que os distingue.

“Até nos filmes de menores equipas, o departamento de arte tem tendência a ser a área de trabalho mais densamente povoada de um filme.” (Michael Rizzo, 2005, p.33)⁷

Durante a minha pesquisa ficou claro que diferentes autores e profissionais da área têm diferentes opiniões sobre quem efetivamente integra este departamento. Neste sentido, passarei a nomear os elementos mais comuns e transversais a todas as opiniões que estudei, com especial atenção ao que é designado por Vincent LoBrutto em “*The Filmmakers Guide to Production Design*”. Assim, destacam-se:

Diretor de arte: Responsável pela conceção criativa e coordenador da equipa;

Set Designer: A quem compete o desenho técnico dos cenários e a coordenação da equipa de construção;

Equipa de construção: Estes são os membros que efetivamente constroem os cenários ou *décors*, podendo incluir carpinteiros, pintores e artistas plásticos, entre outros profissionais;

Prop Maker: Membros que obtêm, criam ou adaptam os adereços que irão ser utilizados em cena;

Prop Masters: Responsáveis pelos objetos que irão ser usados em cena por parte dos atores;

Comprador: A quem cabe a tarefa de obter os elementos necessários desde grandes móveis até material de decoração;

Decorador de set: Responsável por fazer a decoração do *décor* utilizando todos os elementos proporcionados pelo resto da equipa;

Designer de figurinos: Pessoa que cria os figurinos ou roupas utilizadas pelos atores.

⁷ Traduzido do original: “*Even on the smallest staffed films, the art department tends to be the most densely populated working area of a movie*”

Este último pode, por vezes, ser o seu próprio departamento, independente da direção de arte, no entanto, e tendo em conta aquele que vai ser o nosso caso de estudo, é importante mencionar que os figurinos são muitas vezes associados à arte.

IMPORTÂNCIA NA NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA

Apesar do grande foco que é dado à dimensão estética, a direção de arte é, como vimos anteriormente, uma ferramenta poderosa de *storytelling*. Cada escolha visual pode influenciar a percepção do público sobre a história, os personagens e os temas do filme. Um exemplo claro disto é o uso de cores para evocar emoções ou simbolizar mudanças na narrativa. Um cenário desgastado e sombrio pode sugerir um estado de decadência ou desespero, enquanto espaços vibrantes e luminosos podem transmitir esperança ou alegria. Ao mesmo tempo, o uso de um guarda roupa colorido pode dar a ideia de felicidade ou bom estado de espírito, em oposição a um guarda roupa em tons de negro que nos remete para a infelicidade ou tristeza. O mesmo pode acontecer com elementos decorativos. Um bom exemplo da utilização da cor é o filme "*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*" ("O despertar da Mente", 2004) de Michael Gondry, com direção de arte de David Stein e design de produção de Dan Leigh. Nesta longa-metragem a cor surge como forma de comunicação com o espectador de várias formas, sendo a mais preponderante delas todas a utilização da cor do cabelo de uma das personagens principais para nos situar no momento da relação em termos psicológicos, mas também em termos práticos e temporais da narrativa.

Neste sentido, vemos que a direção de arte pode e deve também desempenhar um papel crucial no transporte dos espectadores para o tempo em que a ação decorre. Em filmes históricos ou "de época", por exemplo, a recriação pormenorizada de épocas passadas é fundamental para que o público acredite na autenticidade da narrativa. Em filmes de fantasia ou ficção científica, por sua vez, a criação de mundos totalmente novos exige uma enorme criatividade e imaginação fértil e uma atenção ao detalhe que permita ao espectador imergir-se completamente na história.

É ainda importante mencionar mais uma vez a dimensão psicológica. A direção de arte deve também aludir ao estado em que a personagem e/ou a narrativa se encontra, seja isso através da cor, como vimos no exemplo acima ou elementos do cenário, como menciona LoBrutto em "*The Filmmakers Guide to Production Design*". O ambiente que rodeia a personagem deve transmitir ao espectador as emoções e reações pelas quais a personagem aparenta estar a passar. Deve haver uma ligação direta entre o ambiente e as personagens. Remetendo mais uma vez ao filme "*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*", este método está bem presente através da

desorganização dos cenários de forma a aludir à desorganização das memórias das personagens, ou através da consecutiva degradação desses mesmos cenários associada também ao constante desaparecimento de elementos decorativos - uma escolha feita de forma a levar a cabo a narrativa de que as personagens estão a sofrer uma perda de memórias.

"Ambientes podem ter um impacto metafísico na forma como o público percebe a história e as personagens. (...) A história pode ser interpretada visualmente de forma a transmitir uma miríade de estados psicológicos gerados pela narrativa e pelo ponto de vista do realizador." (Vincent LoBrutto, 2002, p.27)⁸

Podemos então afirmar que a direção de arte deve também ter atenção às metáforas que o filme está a transmitir. Tudo deve ter uma razão para estar em plano e deve fazer sentido com a narrativa. Os objetos ou imagens que aparecem durante as cenas perdem o seu significado comum e transformam-se/simbolizam um determinado aspeto da narrativa, adicionando assim uma camada poética, complexa e metafórica à história. (Vincent LoBrutto, 2002) Neste sentido, a escolha ou criação de adereços é essencial uma vez que estes são elementos expressamente mencionados no guião, logo são fundamentais para a construção da narrativa e do mundo fictício que estamos a tentar criar. No entanto, estas metáforas podem não ser tão óbvias e muitas vezes passar despercebidas a grande parte da audiência, ou ser algo meramente a nível inconsciente. Nesse sentido é importante que tudo aquilo que se encontra em plano seja escolhido ao pormenor. Quanto mais simbolismo o diretor de arte trabalhar em termos de elementos, melhor e mais desenvolvido será o ambiente que pretendemos criar, dando ao filme uma certa elevação em termos conceptuais.

"Interpretar o guião literalmente dar-te-á um resultado preciso, mas sem alma." (Vincent LoBrutto, 2002, p.27)⁹

Há assim, por parte da direção de arte, uma enorme atenção aos duplos sentidos que os objetos podem proporcionar, e o seu lado simbólico, mas não deixa de ser curioso que, por vezes, seja feita uma escolha com uma determinada intenção, que mais tarde o público interpreta de forma completamente diferente, que, embora possa fazer sentido, não foi intencional. Ou seja, o trabalho de direção de arte é subjetivo e suscetível a diferentes interpretações.

⁸ Traduzido do original: "*Environments can have a metaphysical impact on how the audience perceives the story and the characters. (...) The story can be visually interpreted to convey a myriad of psychological states generated by the narrative and point of view of the director.*"

⁹ Traduzido do original: "*Taking the script literally will give you an accurate but soulless result.*"

DIREÇÃO DE ARTE NO CINEMA PORTUGUÊS

No caso da direção de arte no cinema português, embora frequentemente ofuscada por produções de maior orçamento e alcance internacional, há uma tradição rica e particular, refletindo a história, cultura e identidade do país. Através de um uso cuidadoso dos recursos, os diretores de arte em Portugal conseguem criar mundos visuais que, apesar de por vezes modestos em comparação com as grandes produções de *Hollywood*, são profundamente marcantes.

A direção de arte no cinema português enfrenta vários desafios, sendo um dos principais a limitação de orçamentos. Como em todas as áreas, quanto maior é o orçamento, maior será a capacidade de resposta e de pormenorização. No entanto, esta restrição muitas vezes impulsiona a criatividade, levando os profissionais a encontrar soluções inovadoras para construir mundos cinematográficos com recursos limitados.

Por exemplo, a utilização de localizações reais, a reutilização de objetos de cena e de figurinos são estratégias comuns que, sem diminuir a qualidade do produto final, frequentemente trazem uma sensação de realismo e proximidade ao espectador.

Além disso, a crescente colaboração internacional, como em coproduções com outros países, tem permitido que a direção de arte em Portugal se expanda e evolua, trazendo novas influências e técnicas que enriquecem o cinema nacional.

II. O PLATEAU

Em cinema, o *plateau*, também conhecido como *set* de filmagem ou simplesmente *set*, é o local onde se realiza a filmagem das cenas de um filme. Este espaço é essencial na produção cinematográfica, uma vez que é onde a visão do realizador e da equipa criativa ganha forma física, para além disso, é aqui que todos os diferentes departamentos se juntam formando uma só equipa.

TIPOS DE PLATEAU

1. **Estúdios:** Os estúdios são espaços fechados, criados especificamente para filmagens. Um estúdio pode ser completamente controlado em termos de luz, som, e cenário, permitindo uma grande flexibilidade criativa. Nos estúdios, é comum a construção de *sets* específicos que podem ser desmontados e remontados conforme a necessidade das diferentes cenas.

2. **Localizações:** As localizações são ambientes reais, que são utilizados para filmagens. Estas são normalmente escolhidas pela sua autenticidade e realismo, proporcionando ao filme um cenário natural que seria difícil ou impossível de recriar em estúdio. No entanto, filmar em localizações pode apresentar desafios adicionais, como condições meteorológicas imprevisíveis, ruídos exteriores e limitações de espaço e tempo.
3. **Plateaus Virtuais:** Com o avanço da tecnologia, os *plateaus* virtuais têm ganho cada vez mais destaque. Este tipo de *plateau* envolve o uso de *chroma key* (fundo verde ou azul) onde os cenários são adicionados digitalmente na pós-produção. Este tipo de *set* é muito utilizado em filmes de fantasia e ficção científica, onde os ambientes são completamente criados por computação gráfica.

DINÂMICA DO PLATEAU

O *plateau* é um ambiente dinâmico e muitas vezes caótico, onde várias equipas trabalham simultaneamente para garantir que tudo está pronto para as filmagens. A coordenação entre departamentos como arte, som, iluminação, fotografia, e produção é essencial para o sucesso das filmagens. Assim, durante as gravações, o *plateau* deve ser um espaço de silêncio e concentração, mas de constante comunicação entre equipas.

DESAFIOS DO PLATEAU E O PAPEL DA EQUIPA DE ARTE

Trabalhar num *plateau* em cinema pode ser extremamente desafiante. Cada local apresenta os seus próprios obstáculos, desde restrições de espaço e problemas técnicos, até condições climatéricas imprevisíveis em filmagens externas. Além disso, o tempo é muitas vezes limitado, o que exige que todas as equipas sejam extremamente eficientes e bem coordenadas.

Outro desafio é a necessidade de adaptar o *plateau* à narrativa do filme. Isto pode significar ajustes na iluminação ou reposicionamento de câmaras ou mudanças rápidas de cenário, cabendo este último à equipa de arte.

Neste sentido, o responsável de arte em *plateau* tem de estar extremamente atento e pronto para reagir a qualquer situação a qualquer momento. Para além disso, cabe também a este(s) membro(s) da equipa a reorganização dos adereços e cenário de *take* para *take*, bem como a reposição de elementos quando se trata de comida, bebida ou *props* de utilização única. No que diz respeito aos objetos de cena é

também da competência do departamento de arte certificar-se que há uma cópia de segurança em caso de necessidade.

Por fim, a equipa de arte em *plateau* tem também a tarefa de facilitar e verificar se o *raccord* ou continuidade está a ser cumprido, no que diz respeito ao cenário e objetos, devendo ajudar a manter a linha temporal correta em contacto com o responsável pela anotação.

III. LOCAL DE ESTÁGIO

Embora este estágio tenha decorrido maioritariamente no local de rodagem da longa-metragem, Entre-os-Rios, integrei a equipa da produtora “Agente a Norte” que ficou assim responsável por este estágio na pessoa de Marta Lima.

A Agente a Norte existe desde 2014 e foi fundada por Diana Roquette e Marta Lima, descrevendo-se como uma agência de representação de atores e uma produtora audiovisual.

A sua principal missão é, segundo as mesmas, a dinamização da produção audiovisual em Portugal, com principal foco no norte do país, onde surgiu e mantém a sua base.

Esta empresa tem experiência em diversas áreas, entre elas o agenciamento de atores e figurantes para publicidade; serviços de casting; produção e gestão de projetos para TV e Cinema (produção própria e prestação de serviços); produção e gestão de projetos da fotografia às artes performativas (teatro, dança, multidisciplinar).

CAPÍTULO II: O ESTÁGIO

“O departamento de arte é casa longe de casa, doze a dezoito horas por dia, seis dias por semana (...).”

(Michael Rizzo, 2005, p.23)¹⁰

Terminado o enquadramento teórico ao tema da direção de arte, iniciamos agora a abordagem à experiência nesse “ofício da capacidade de contar uma história” de que falava Vincent LoBrutto, através de um caso de estudo, que foi o meu estágio curricular.

O estágio que realizei passou pelo acompanhamento da direção de arte e pela minha integração na equipa de arte na longa-metragem “Terra Vil”, entre 25 de março de 2024 e 3 de maio do mesmo ano.

“Terra Vil” é da autoria de Luís Campos e conta a história de um rapaz de 12 anos, João, que vive na zona de Entre-os-Rios com o seu pai, António - um homem instável e com problemas de alcoolismo, que vive da pesca da lampreia. Na casa ao lado da sua vive Teresa, que vende o peixe pescado por António, e que tem duas filhas: Paula, uma rapariga por vezes problemática e Liliana, por quem João tem especial carinho. Estas duas casas fazem uma espécie de família disfuncional onde todos dependem uns dos outros. No entanto, numa altura marcada pela escassez da lampreia e pelo aumento da precariedade, o afastamento de Liliana por razões amorosas e uma situação com o seu pai opõe as duas famílias, colocando João numa difícil posição de escolha entre António e as vizinhas que sempre cuidaram dele.

Esta longa-metragem contou com a presença de vários atores, entre eles William Cesnek, Rúben Gomes, Lúcia Moniz, Francisca Sobrinho, Beatriz Relvas, Manuel Nabais, António Capelo, Catarina Lacerda e Gustavo Marinho.

O meu estágio teve, no entanto, início a 15 de janeiro de 2024, quando decorreu a primeira reunião com a minha orientadora no local, Marta Lima. Nesta reunião ficou definido qual seria o meu papel nas rodagens e foi-me também feita uma

¹⁰ Traduzido do original: “The art department is home away from home, 12 to 18 hours a day, six days a week (...).”

apresentação inicial não só da produtora “Agente a Norte”, mas também do projeto da longa-metragem.

Assim, uma vez que fui integrada na equipa antes do início das rodagens, este estágio pode ser dividido em duas fases que se misturam com as próprias fases da realização e produção de um filme: uma fase inicial de pré-produção e uma fase seguinte, em campo, de produção ou filmagem.

I. PRÉ-PRODUÇÃO E LEVANTAMENTO

A fase inicial deste projeto foi, para mim, a leitura das diferentes versões do guião que iam sendo afinadas. Neste período procedi à leitura de cerca de três versões, o que me permitiu uma familiarização com o mesmo. Nesta fase recebi também uma introdução ao realizador e aos seus projetos, de forma a melhor compreender o seu tipo de trabalho e estilo cinematográfico. Nesse sentido, procedi à visualização dos seus projetos anteriores e pesquisa da sua biografia.

Após esta introdução, passei à análise dos documentos do projeto que me foram proporcionados, entre eles: o *moodboard* inicial, as imagens da *repérage* e o *pitch deck* que incluía as notas de intenção e o Dossier de Produção. Este processo foi feito maioritariamente por minha conta, em casa, no entanto desloquei-me para o escritório da produtora Agente a Norte em diferentes ocasiões, o que me permitiu não só uma integração e familiarização inicial com a equipa, mas também um lugar para assistir em primeira mão a como funciona uma produtora, tendo testemunhado a sua forma de trabalho.

Feita esta introdução ao projeto fui apresentada àquela que viria a ser a minha equipa de trabalho. Em primeiro lugar a diretora de arte, Maura Carneiro, com quem tive uma reunião inicial e depois a assistente de direção de arte, Ana Luísa Madeira, bem como a equipa de figurinos que partilhava a diretora, Maura Carneiro, e contava também, com Roberto Álvarez Gregores e, mais tarde, Gabriela Freches. Após esta reunião ocorreu também uma outra, desta vez *online*, onde conheci os restantes membros da equipa da longa-metragem, nomeadamente o realizador Luís Campos, e o resto da equipa de realização e produção, entre eles Ana Almeida, da produtora Matiné.

Toda a equipa foi, desde o início, muito acolhedora e prestável, especialmente tendo em conta que se tratava da minha primeira experiência na área.

Na reunião inicial ficou estabelecida a primeira parte oficial do meu trabalho neste projeto que passou por fazer uma nova leitura da mais recente versão do guião e

desconstruí-lo, dividindo-o, entre outros parâmetros, por local, dia cénico, dia de rodagem, elementos de *set dressing*, *props* e personagem, ou seja, fazer um levantamento dos elementos de direção de arte e figurinos. Este viria a ser um documento essencial para o nosso trabalho ao longo de todo o projeto, uma vez que continha toda a informação para a correta montagem de cada *décor*. Neste sentido, foi-me mostrado um modelo de uma tabela *Excel*, onde passei então a colocar tudo aquilo que é relevante para direção de arte, desde elementos expressamente referidos no guião até àquilo que fica por nomear, como elementos decorativos ou objetos que fazem sentido para a narrativa (figura 1 anexo). Este foi um processo bastante trabalhoso e demorado sobre o qual me debrucei durante várias semanas; no entanto, ficou desde logo expressa a importância deste metódico trabalho pois, sem ele, era impossível, apenas olhando para o guião, enumerar todos os elementos que viriam a ser necessários para construir a identidade visual deste filme.

Após este levantamento foi então necessário ordená-lo por ordem cronológica de acordo com o mapa de rodagem fornecido pela equipa de realização (figura 2 em anexo). Nesta fase, e uma vez que a direção de arte se debruça também sobre os figurinos, ajudei ainda a completar as tabelas de levantamento que viriam a ser utilizadas por esse departamento, percebendo assim as diferenças entre um levantamento de arte e um levantamento de figurinos e quais as suas especificidades (figura 3 em anexo).

Feitos estes levantamentos visitei, com a minha colega, aqueles que viriam a ser os *décors* principais - as casas das duas famílias - para fazer medições e depois passamos então à compra e encomenda de tudo aquilo que viria a construir cinematograficamente o ambiente do filme, desde móveis como camas, sofás e mesas a isqueiros e luvas que viriam a ser usados como *props* pelas personagens. Para além disso foi também necessário fazer uma compra de recursos, elementos e ferramentas essenciais para o departamento de arte: a equipa tem de estar sempre prevenida para qualquer avaria, estrago ou acidente, pelo que é necessário um *kit* de limpeza, ferramentas, *tape* de papel, *tape* preta e fita cola de dupla face, entre variados outros elementos - algo de que me iria mais tarde aperceber. A compra de todos estes elementos foi também um processo demorado, uma vez que o filme tinha um ambiente bastante particular e, nesse sentido, a escolha dos objetos teve também de ser bastante cuidadosa e metódica, passando por uma pesquisa loja a loja e *online*, de forma a encontrar peças únicas que se adequassem à narrativa e ao *moodboard* criado tanto pelo realizador como pela diretora de arte. Assim, durante vários dias realizei diversas pesquisas, desloquei-me a algumas lojas e contactei também fornecedores de elementos necessários para construir os *décors*. Nesta fase

ajudei também na procura de alguns elementos de figurino, nomeadamente aqueles que eram específicos da pesca, tema central deste projeto (figuras 4 a 7 em anexo).

Uma vez selecionadas as peças necessárias para a parte inicial das rodagens desloquei-me aos nossos primeiros *décors*, ou locais de rodagem, acompanhada pela minha colega de equipa, para fazer umas últimas medições, testar algumas das soluções que encontramos e começar a arrumar o local de forma a visualizar o produto final para a semana seguinte (figuras 8 e 9 em anexo).

II. RODAGEM DA LONGA-METRAGEM

Após esta última viagem técnica, foi então altura de dar início à segunda fase deste estágio: as rodagens. Para este efeito, desloquei-me para o nosso local de estadia, em Termas de S. Vicente, com a minha colega de equipa, Ana Luísa Madeira, com quem viria a trabalhar lado a lado no resto de todo o projeto. Como já foi mencionado, esta fase durou um pouco mais de um mês, no qual estive totalmente integrada com a equipa, partilhando assim todas as refeições bem como o mesmo hotel e por vezes transporte, regressando ao Porto apenas nos nossos dias de folga.

O primeiro dia de rodagens, no café de uma área de serviço, foi, sem dúvida, um dos momentos de maior nervosismo da minha parte em todo este projeto, uma vez que se tratava da minha primeira experiência. No entanto, logo numa fase inicial toda a equipa foi bastante acolhedora e simpática, bem como todas as pessoas do local que eram também figurantes voluntários e viriam a aparecer sistematicamente para contribuir para este projeto. Este primeiro dia seguiu e introduziu aquela que viria a ser a nossa rotina ao longo do mês seguinte. Uns dias antes foi-nos enviada a primeira folha de serviço, que continha toda a informação necessária para as diversas equipas (figura 10 em anexo) e que me permitiu desde logo perceber como iam funcionar os dias de rodagem, quais as coisas e elementos a que tinha de ter atenção e também a forma como a informação é partilhada dentro de um projeto audiovisual prolongado. Este tipo de documento é algo que já tinha estudado e utilizado, no entanto, cada equipa tem o seu modelo e, nesse sentido, esta experiência permitiu-me também uma comparação entre os documentos que eu vinha a desenvolver para pequenos projetos e o tipo de documentos utilizados numa grande produção, o que me permitirá no futuro, se necessário, desenvolver folhas de serviço mais completas.

Assim, e uma vez que a nossa equipa se encontrava, numa fase inicial, em autogestão em termos de horários, deslocamo-nos para o local de gravação antes do resto da equipa, de forma a poder montar o *décor*. Esta montagem passou por

reorganizar as mesas e cadeiras, colocar cortinas, remover todos os letreiros com marcas visíveis ou, se impossíveis de remover, colocar um vinil adequado (figura 9) ou posters previamente definidos por cima, de forma a torná-lo ilegível. Um dos aspetos importantes que percebi logo nesse primeiro momento foi também a importância de tornar este local num espaço vivido, de forma a ter alguma credibilidade e integração na narrativa. Para este efeito, procedemos à desarrumação do *décor*, no sentido em que colocamos copos e chávenas já utilizados, entre outras coisas, em cima das mesas, bem como garrafas e panos utilizados em cima do balcão, passando também aos figurantes bebidas para que, por um lado, dessem movimento à cena e, por outro, demonstrassem a realidade do estabelecimento, método que usamos em vários *décors*. Feita esta montagem, foi então colocada a câmara no local para os primeiros *takes* do projeto e definição do quadro, ou seja, definição de tudo o que ia aparecer no ecrã.

Uma vez definido o quadro, passamos a uns ajustes finais de forma a obter o cenário ideal, bem como ao posicionamento dos *props*, que neste caso específico se tratava de uma garrafa previamente enchida com um líquido que substituía o álcool, copos, um café e dinheiro vivo, entregue às personagens (figura 11 em anexo).

Durante esta fase inicial de rodagem percebi logo que o meu papel requeria bastante atenção, tendo que estar sempre atenta principalmente aos tais *props*, fazendo no fundo um papel de *Prop Master*. Foi necessário, neste caso por exemplo, encher o copo entre *takes* e confirmar se tudo estava no local suposto do início da cena, mas também ter atenção ao cenário e ir mudando alguns objetos que não se enquadrassem ou estivessem a atrapalhar. Noutros casos surgia a necessidade de reorganizar totalmente mesas de refeição a cada *take*, para permitir refazer as cenas desde o início. Houve ainda dias de rodagem em que o meu papel passava por substituir a cada *take* um *prop* de utilização única, como foi o caso de papéis de embrulho, bebidas ou até alimentos ingeridos pelas personagens em cena.

Ao longo das várias semanas foi esta a grande parte do meu trabalho. Os cenários iam mudando e todos os *décors* tinham as suas especificidades, mas todos eles requeriam a máxima atenção ao detalhe e também um conhecimento do guião, pelo que a repetida leitura do mesmo em pré-produção se revelou uma enorme mais valia, uma vez que toda a narrativa estava para mim bem presente, facilitando o meu trabalho do dia a dia, dando resposta às suas exigências e especificidades. Ao longo de todo o projeto filmamos num café, num restaurante, em várias ruas, numa praia fluvial, no rio, numa ilha, no posto da GNR, numa escola, num armazém de pesca, num posto de venda, num complexo mineiro, dentro de carros e autocarros, numa rulote de comida, numa fábrica, num mercado, numa associação de crianças, num

memorial, numa ponte, numa igreja, durante uma festa popular, durante uma procissão e ainda em duas casas diferentes e nos seus exteriores. Estes diferentes locais permitiram-me pôr à prova os diferentes conhecimentos que fui adquirindo.

Ficou também a meu cargo fazer as listas dos *props* necessários para cada semana, que partilhava com a equipa, para termos a certeza de que tudo aquilo que viria a ser usado em cena e era essencial para a narrativa estava em *set* no momento necessário (figura 12 em anexo). Para além disso, é importante mencionar outra grande aprendizagem que me foi explicada logo na primeira semana, a necessidade de um local de trabalho organizado, para que possa haver uma rápida aquisição do material necessário uma vez que no cinema todos os segundos são preciosos, a beleza da cena está no momento em que se cria a harmonia perfeita. Assim, e porque neste projeto nos deslocávamos de local para local, o nosso espaço de trabalho principal - ou diria até a nossa base - era uma carrinha na qual transportávamos todo o material. Embora tivéssemos uma base tradicional, no local onde a equipa estava hospedada, onde mantínhamos objetos de maior dimensão como móveis ou de utilização específica como por exemplo as decorações de aniversário, percebi logo desde o início a necessidade de ter sempre connosco diversos tipos de material. Assim, foram-me apresentados os diferentes *kits* de arte, dos quais destaco aqueles que, por experiência, considero mais essenciais: o *kit* de limpeza, que como o nome indica continha produtos que facilitavam a limpeza dos *décors*; o *kit* de ferramentas, que continha desde parafusos, chaves de fendas e tesouras até vários tipos de *tape* e soluções para facilitar a construção dos *sets*; o *kit* de *pátines* com diversos elementos que nos permitiam, em qualquer altura, remodelar os *props* para que se enquadrassem na cena; os *kits* de elementos decorativos, que continham objetos relacionados com a temática do projeto que podiam ser reutilizados de *set* para *set* ou elementos como toalhas, panos e tecidos que eram sempre necessários para acrescentar volume e dimensão aos planos mais gerais; por fim tínhamos ainda o *kit* de *props* onde mantínhamos todos os objetos de cena principais ou particulares de cada personagem, não só por ser quase sempre necessário o uso de um deles, mas também na eventualidade de alteração do guião previamente estabelecido - havia a necessidade de estarmos sempre dois passos à frente, caso se revelasse necessário um *prop* que não constava na ideia inicial da cena a ser filmada. Destaco ainda a necessidade de um *kit* pessoal, que me foi sugerido ainda em pré-produção, pela diretora de arte, com elementos básicos como tesouras ou fita cola, que se revelou sem dúvida uma mais valia durante as rodagens. Entendida assim a importância dos elementos que trazíamos connosco no dia a dia e a forma recorrente como estes eram usados, entende-se que, no final de cada dia de rodagem, cabia ainda à equipa de arte reorganizar o seu material e certificar-se que tudo estava no local correto

para que no dia seguinte o nosso trabalho pudesse decorrer suavemente e sem contratemplos. Esta era uma função que percebi ser transversal a todos os departamentos e equipas: há sempre uma necessidade de reorganização dos nossos objetos de trabalho no final de cada dia. Sublinho, no entanto, a importância para todas as equipas de manter cada ferramenta dispositivo ou objeto no seu local designado, algo que aprendi logo no primeiro dia, pois quando trabalhamos em equipa e num ambiente tão rápido e por vezes stressante é importante termos a noção de que estamos a trabalhar em conjunto e se algum elemento é colocado fora do seu sítio a restante equipa não saberá onde o encontrar em caso de necessidade.

Diria que neste tipo de projeto há muitos momentos mágicos, mas não posso deixar de referir neste relatório aquele que foi, para mim, o momento em que assisti em primeira mão à "magia do cinema". A rodagem previa, ambiciosamente, filmar durante uma procissão que estava realmente a decorrer naquela localidade e, nesse sentido, toda a equipa acabou por se envolver no meio da multidão na noite da procissão, avisados de que a câmara estaria sempre a filmar – foi um dia de cinema praticamente documental, em certos aspetos (figura 13 em anexo). No entanto, foi o dia seguinte que, para mim, consolidou todo o projeto. De forma a poder manobrar a procissão de acordo com a narrativa e filmar diversos *takes* e planos específicos e essenciais, a equipa recriou a procissão filmada no dia anterior. Apareceram então vários figurantes, alguns dos quais já conhecíamos por serem, por exemplo, os donos do café ou restaurante onde tínhamos filmado na semana anterior, mas também grande parte da população da zona. Visto das linhas laterais a coordenação destes figurantes, dizendo-lhes onde parar, quando andar, quantos iam para a direita ou quantos iam para a esquerda, pareceu-me, no mínimo, falso e dei por mim a pensar que iria ser muito difícil recriar um cenário como o que tínhamos vivido horas antes. Estava errada. Quando dei uns passos atrás, para dentro da tenda onde se encontrava algum do material e parte da equipa e olhei para o ecrã pelo qual o realizador via as imagens tive, honestamente, um momento de choque em que percebi realmente o que é o cinema. Se eu não soubesse, diria que estava a ver imagens da noite anterior (figuras 14 em anexo). Este é sem dúvida um momento que não vou esquecer e, se me perguntarem se alguma vez experienciei realmente a magia de que tanto se fala, é esta a história que vou certamente contar.

Por vezes cai-se, no entanto, no erro de pensar que em cinema tudo pode ser falsificado e reproduzido. Não é verdade, e isso foi algo que percebi também durante este projeto. Durante as rodagens filmamos em vários e diversificados locais e a diferentes horas, e posso afirmar que filmar, por exemplo, numa ilha ou no meio de um barco no rio de madrugada tem uma magia especial que é impossível de reconstituir, seja quando falamos de luz e som ou simplesmente do ambiente de

neblina que causava um contraste com as personagens atormentadas pela sua realidade.

A semana mais desafiante foi, no entanto, aquela em que nos deslocamos para o parque de campismo Campidouro, onde nos coube refazer totalmente duas casas. Este processo foi demorado e diria até stressante, uma vez que, tendo em conta a história e o facto de estes serem cenários fulcrais para as personagens principais, toda a casa foi remodelada, desde os móveis e decorações às próprias paredes e chão. Para além disso, o processo acabou também por se atrasar uma vez que, embora tudo estivesse previamente confirmado, quando chegou a altura de remodelar efetivamente as casas, os donos das mesmas decidiram que afinal não pretendiam deixar-nos utilizá-las como local de rodagem e, nesse sentido, a apenas uma semana das gravações nesse local, teve de ser feita uma nova pesquisa, por parte da equipa de produção em contacto com a diretora de arte, dentro do mesmo parque, para arranjar novas soluções. Felizmente tudo se resolveu e pudemos montar os cenários em duas novas casas, no entanto tudo isto tornou o processo ainda mais difícil, uma vez que a montagem esteve a ser feita em simultâneo com as rodagens.

Tendo em conta que éramos uma equipa pequena e convém sempre haver alguém a acompanhar as filmagens coube-me a mim estar em *plateau* em alguns momentos em vez de ajudar com o processo de montagem. No entanto, houve dias em que integrei esta parte da equipa, fosse a ferrar chão e paredes ou a transportar móveis entre o Porto e o Campidouro. Esta experiência permitiu-me perceber como funciona a montagem total de um *décor* e tudo aquilo que este processo envolve desde material a processos criativos.

A transformação destes locais em *décors* foi verdadeiramente impressionante de assistir, e permitiu-me também perceber o quanto um espaço pode dizer sobre a narrativa e uma personagem. Até então, tínhamos estado a rodar em locais públicos como cafés, restaurantes, ruas e exteriores que, embora tivessem sido remodeladas por nós para se enquadrar na estética do filme e passar algumas mensagens, não eram locais com identidades específicas. Em contraste, estas casas tinham, no fundo, de refletir estas personagens, pelo que, como foi explicado mais acima neste trabalho, todos os pormenores tiveram de ser pensados - nada do que era colocado à frente da câmara estava lá ao acaso porque tudo foi obtido especificamente para integrar aquele cenário.

Ver um mundo ser criado não só à minha frente, mas pelas minhas mãos foi sem dúvida uma experiência que levarei para o futuro e que me permitiu perceber a importância da direção de arte - sem ela aqueles espaços contariam uma história

totalmente diferente. Como podemos ver nas imagens 15 e 16 em anexo, as casas passaram de espaços neutros e com aspeto de casa de férias (que realmente eram) a casas habitadas e com identidade que se ligava a cada uma das famílias desta longa-metragem, algo que irei desenvolver mais à frente.

Neste contexto, saliento ainda outra aprendizagem básica do mundo da arte que foi especialmente importante nos cenários em cima mencionados – a documentação de todas as alterações feitas pela nossa equipa. Uma vez que utilizamos apenas locais reais e pré-existentes é importante termos o cuidado de deixar tudo como encontramos, algo por vezes difícil quando temos de fazer bastantes alterações. Para este efeito foi-me desde logo transmitida a importância de nunca retirar nada do local sem previamente fazer um registo fotográfico do seu local original, e partilhar o mesmo com o resto da equipa. Este processo foi, como dizia, especialmente importante nas casas, uma vez que todo o seu conteúdo foi retirado e guardado em armazém para ser substituído por elementos específicos para a narrativa.

Como em todos os projetos houve também coisas que correram menos bem, no entanto, diria que na sua maioria foram derivadas do facto de sermos uma equipa de arte tão reduzida, o que criou algumas dificuldades para atender a tudo o que era necessário. Nomeadamente na última semana em que por questões de saúde houve uma redução na equipa de figurinos, pelo que a nossa diretora de arte esteve mais sobrecarregada o que destabilizou um pouco o nosso trabalho, no sentido em que houve uma necessidade de nos readaptarmos rapidamente, com apenas três pessoas a gerir arte e guarda roupa.

Uma das mais valias deste projeto foi, no entanto, justamente a equipa reduzida e o ambiente familiar que se criou, que me permitiu aprender além das minhas funções no departamento de arte, algo que considero importante dada a natureza do meu estágio. Este fator contribuiu também para uma grande exigência do trabalho que, embora por vezes me tivesse feito duvidar, me levou a assumir uma ainda maior responsabilidade nas tarefas, principalmente em *set*.

Durante as rodagens fiquei a perceber como tudo funciona em *plateau*, desde o trabalho de cada um dos membros até à funcionalidade de cada objeto. Consegui, portanto, observar de perto como se faz um projeto deste género e aprendi com cada uma das pessoas que o integrou.

III. O PLATEAU DE "TERRA VIL"

O *set* ou *plateau* desta longa-metragem, como na maioria dos projetos, contava com a harmonia entre diferentes departamentos, todos a trabalhar ao mesmo tempo, para dar vida às palavras escritas no guião. Deste modo, embora estivesse a estagiar num departamento concreto, tive a oportunidade de perceber como funcionam todas as equipas e quais as suas funções.

Em primeiro lugar, destaca-se o realizador, Luís Campos, que se mostrou sempre acessível e que trabalhava diretamente com a anotadora, Teresa Martins, a quem cabia, como o próprio nome indica, tomar nota de todos os detalhes desde o nome do ficheiro de vídeo e do ficheiro de som até ao tempo que cada *take* demorava e quais os bons e maus momentos de cada gravação. A equipa de realização contava também com um assistente de realização, Jailson Mattos, a quem cabia não só fazer a claquete e coordenar figurantes, mas também fazer a ponte entre as diferentes equipas. Nesta mesma equipa tínhamos também um segundo assistente de realização, José Freitas, a quem competia acompanhar e dirigir os atores, bem como fazer as folhas de serviço com todas as alterações necessárias, que nos eram enviadas diariamente. Este segundo assistente passou também a fazer o trabalho do primeiro quando este necessitou de se ausentar.

Em constante comunicação com o realizador, encontrávamos também o diretor de fotografia, Pedro Patrocínio, que foi também o operador de câmara, tendo a longa-metragem sido maioritariamente filmada por apenas um equipamento, tirando algumas exceções, como por exemplo a procissão, mencionada anteriormente, e algumas cenas em que foi necessária uma *steadicam* ou um *drone* - e uma adição extra à equipa para manobrar as mesmas. Ainda no departamento de imagem contávamos com um primeiro assistente ou *focus puller*, Fábio Guerreiro, mais tarde substituído por dois outros profissionais, até regressar novamente, responsável pelo foco da imagem, e ainda um segundo assistente, Henrique Monteiro, e uma estagiária, Ana Rocha, que estavam sempre com especial atenção aos equipamentos (câmara, ecrãs e lentes, entre outros) e procediam à troca dos mesmos e das suas baterias sempre que necessário. Em colaboração direta com esta equipa e encarregue de descarregar e organizar todas as imagens gravadas, bem como enviá-las para a equipa de edição, contávamos com Pedro Caldeira - técnico de imagem digital (DIT).

A maior equipa era, sem dúvida, a de produção, o que faz sentido uma vez que são estes que coordenam todo o projeto e fazem as pontes para que tudo corra como previsto. Neste sentido destacavam-se as duas diretoras de produção, Marta Lima e Ana Almeida e ainda a chefe de produção Sara Marques. Dentro da equipa contávamos ainda com dois assistentes de produção, Rafaela Morgado e Miguel

Ferreira e uma secretária de produção, Inês Jonas. Este departamento tinha à sua responsabilidade variadas funções entre elas toda parte financeira, o *catering*, gerir possíveis constrangimentos às rodagens, a comunicação com diferentes entidades como a GNR de forma a facilitar as filmagens, ou do acompanhamento dos atores e das rodagens em si, entre outros. Era a esta equipa que cabia ainda, por exemplo, o transporte de membros das restantes equipas e do elenco.

O departamento de elétricos ou luz, liderado por Frederico Velez, contava também com Pedro Teixeira, Márcio Duarte, Catarina Ribeiro, Pedro Pimentel e Edmond Pitarma e, de uma forma geral, era esta a equipa responsável pela luz e efeitos de cena. Neste sentido, esta foi sem dúvida uma equipa, juntamente com a de imagem e realização, com a qual foi fundamental uma comunicação por parte do departamento de arte de forma a arranjar soluções que fizessem sentido esteticamente.

No que diz respeito ao som, havia apenas uma pessoa responsável por tudo incluindo a perche e os diferentes microfones de lapela, Bernardo Theriaga, que viria também a ser substituído nas últimas semanas por um outro profissional. Estas substituições foram também algo que percebi que é, por vezes, normal - nem sempre a equipa se mantém a mesma durante todo o projeto, por haver conflitos de calendário ou até imprevistos médicos, por exemplo.

O departamento de maquilhagem e cabelo ficou igualmente ao cargo de uma só pessoa, Ruby Kruss.

Em paralelo com este último departamento tínhamos os dois departamentos em que colaborei neste estágio, a equipa de figurinos, onde apenas estive brevemente e numa fase mais inicial, auxiliando, no entanto, durante as rodagens sempre que necessário, que contava com Gabriela Freches, encarregue de vestir todo o elenco e também responsável pelos objetos de figurino utilizados em cena como malas, casacos ou coletes que as personagens iam vestindo e despindo. Por fim, o departamento de arte, equipa em que me integrei a tempo inteiro, que contava também com a assistente de direção de arte, Ana Luísa Madeira e, durante a montagem e desmontagem das casas teve ainda ao apoio de José Ferreira. Ambos os departamentos foram geridos, como já mencionei, por Maura Carneiro uma vez que a arte e os figurinos têm de ser coerentes de forma a dar vida à estética da história que pretendemos contar.

Como desenvolvi na parte teórica do presente trabalho, para que seja possível fazer a direção de arte é necessária uma comunicação entre estes vários departamentos, algo que também aqui aconteceu (figura 17 em anexo). Para além disso é também importante mencionar que todas as equipas se entreadjudavam, havendo por vezes a

colaboração de pessoas de imagem ou produção a ajudar em momentos mais trabalhosos do departamento de arte, de que é exemplo a recriação da procissão.

IV. O PAPEL DA ARTE

Há, da parte dos atores, um trabalho de personagem que é feito e que lhes permite vestir a pele de pessoas que não são. Neste sentido, há uma necessidade de harmonia entre a ideia que o elenco tem sobre as suas personagens e narrativa e os cenários em que têm de lhes dar vida. A direção de arte tem, assim, de procurar criar uma cumplicidade entre o espaço e as pessoas, com uma sensibilidade para o trabalho que foi feito de construção de personagem.

A equipa de arte em "Terra Vil" era constituída por apenas três pessoas, um número bastante reduzido para aquilo que seria ideal numa grande produção, mas algo comum em Portugal. Neste sentido, pomos logo à partida de parte a teoria de Michael Rizzo de que este departamento é aquele com mais membros, no que diz respeito a este caso específico. Embora este fator tenha tornado o trabalho da equipa um pouco mais difícil, posso afirmar que foi também uma mais valia no que toca à minha experiência de estágio, uma vez que me permitiu debruçar sobre vários tipos de funções que, provavelmente, em caso de uma equipa maior, não teria tido oportunidade de explorar.

Como podemos ver no capítulo anterior, os estudiosos da área consideram que diferentes membros da equipa de arte têm diferentes funções, no entanto, uma vez que eramos apenas três, todas nós fizemos um pouco de tudo. Assim, neste projeto posso afirmar que fomos *prop makers*, equipa de construção, compradoras, *prop masters* e ainda decoradoras de set (figuras 18 e 19 em anexo).

Uma vez que acompanhei o projeto desde a sua fase de pré-produção, tive a oportunidade de ver em tempo real o trabalho de direção de arte desde a sua fase inicial. Como mencionei também no capítulo anterior, este trabalho passa por escolhas visuais representativas de toda a narrativa e, nesse sentido, como é costume, também em "Terra Vil" começamos por um *moodboard*, concretizado pela nossa diretora de arte, Maura Carneiro, que se juntou a um outro já existente feito pelo nosso realizador, e incorporava diferentes tons e elementos que viriam a ser a identidade visual desta longa-metragem, bem como a escolha de uma paleta de cores, assente especialmente em tons escuros de azul, verde e cinzento. Tudo isto foi feito após a *réperage* à qual, embora não tenha estado presente, tive acesso através de fotografias.

Podemos assim afirmar que neste projeto seguimos aquele que é o típico processo da direção de arte que estudei previamente, no entanto, foram-me proporcionadas diferentes novas técnicas que se revelaram bastante úteis, como por exemplo o levantamento detalhado em *Excel* (figura 1).

Este projeto não tinha propriamente uma época ou ano específico que o caracterizasse, apenas alguns eventos e elementos de contextualização, o que por um lado permitiu à direção de arte escolhas mais abrangentes, mas por outro dificultou na seleção de elementos essenciais. No entanto, tornou-se claro que, em contacto com o realizador, a diretora de arte definiu uma espécie de época abrangente no que tocava à decoração, de forma a que os cenários se tornassem consistentes e coesos.

Outra característica deste projeto, que se enquadra no paradigma português, foi o facto de ser filmado em locais reais, o que nos permitiu alguma genuinidade, mas, ao mesmo tempo, no que diz respeito à arte, nos limitou a usar grande parte dos elementos já existentes. Por outro lado, não houve necessidade de criar cenários do zero em estúdio, como acontece em alguns outros projetos, algo que tem a mais valia de permitir total controlo do que é apresentado, mas, ao mesmo tempo, é mais demorado, mais custoso e retira algum realismo.

Assim, posso destacar alguns *décors*: o café, onde apenas fizemos algumas mudanças de disposição da mobília e onde, como também já foi mencionado, procedemos ao desarrumar do *décor* - de forma a dar uma ideia de movimento, realismo e vivacidade; o posto de venda, onde praticamente só retiramos uma tela, de forma a podermos ter uma paisagem de fundo; a instituição, que foi sem dúvida bastante trabalhosa, pois foi necessário a mudança de vários móveis e elementos que não faziam sentido para a narrativa e retiravam também espaço em *plateau* para a equipa trabalhar; o armazém de pesca, onde procuramos salientar alguns elementos que lá existiam e onde reorganizamos os objetos e móveis de forma a criarmos um quadro estético em câmara; e, por fim, o posto da GNR, onde reajustamos mobília e adicionamos alguns objetos, como por exemplo estores, que nos permitiu uma associação do local à narrativa de um acontecimento criminoso, uma vez que este objeto nos remete por vezes à ideia de uma grade, algo que encontramos nas prisões.

Tratando-se maioritariamente de locais reais em que procurávamos manter a alguma genuinidade, por vezes fazer direção de arte era também o saber quando não mexer. Quando as duas personagens principais andavam, por exemplo, de barco, foi importante manter este veículo totalmente realista e não fazer qualquer alteração para além de adicionar os *props* imprescindíveis, mas mesmo esses procuramos

colocar da forma mais realista possível, em comunicação com os pescadores presentes, sem afetar o decorrer da cena.

Como referi na pequena sinopse da longa-metragem, este projeto está bastante associado à pesca e, como tal, foi também necessária uma pesquisa de elementos decorativos específicos. Assim, e porque os nossos meios eram reduzidos, é importante referir a enorme ajuda por parte da população e trabalhadores dos diferentes estabelecimentos em que filmamos – foi com eles que, enquanto equipa de arte, contactamos para confirmar quais as redes, baldes e outros elementos mais adequados, de forma a conseguirmos representar de forma genuína aquele que era um dos grandes temas de “Terra Vil”. Para esse efeito, foram também estas pessoas que nos emprestaram diversos elementos.

Em contraste com os *décors* onde praticamente não fizemos grandes alterações, na escola, por exemplo, foi importante reorganizar totalmente a sala de aula, mas também ter a preocupação em refazer a secretária das personagens e mudar a disposição do material, de forma a evidenciar a passagem do tempo e os diferentes dias cénicos que, na verdade, foram filmados todos no mesmo dia, de forma seguida. Para além disso, havia também a necessidade de tentar demonstrar um pouco da personalidade destas personagens mais novas, algo que tentamos fazer através do diferente tipo de adereços que cada uma delas tinha, e a forma como os utilizavam. No que diz respeito às casas das personagens, penso que será interessante fazer um contraste entre aquilo que lemos no guião e a forma como foi aplicado em termos de arte.

A primeira casa refletia um pai alcoólico que vivia apenas com o filho e no guião lia-se “JOÃO entra em casa e pousa a mochila. A decoração da casa é pobre e o espaço é pequeno.”¹¹. Logo à partida, percebemos que era necessário então demonstrar a precariedade em que estas personagens viviam, algo que foi feito através de elementos de decoração e *props*, mas também usando bastante mobília com alguma dimensão, de forma a tornar este espaço já de si pequeno em algo ainda mais reduzido - algo que por um lado dificultou o trabalho do resto da equipa por se tratar de um *set* onde praticamente só cabiam os atores e a câmara, mas que por outro lado realçou bastante aquilo que era a intenção narrativa. A grande questão era, no entanto, aquilo que não estava escrito no guião: tornar esta casa um local credível de habitação destas personagens. Este foi sem dúvida um dos maiores desafios da direção de arte neste projeto, como certamente acontece em todos os outros, e foi necessária uma boa perceção de quem são as personagens que vivem naquele local

¹¹ Excerto do guião de “Terra Vil” de Luís Campos, Março 2024

e a sua dimensão psicológica: o que as atormenta, o que as faz felizes, em quê que elas se reveem e como é o seu dia a dia, elementos que eram apenas levemente mencionados na narrativa, mas estavam escritos nas entrelinhas. A opção por tons escuros de cinzas, azuis e verdes cruzou-se assim, obviamente, com a paleta escolhida para o resto da longa-metragem, uma vez que se tratava das nossas personagens principais, que davam o tom à narrativa. Nesse sentido, cobrimos o chão e forramos as paredes com carpete cinzenta (figura 20 em anexo) que mais tarde foi ainda suja com tinta guache preta misturada com água, de forma a transparecer um ambiente sujo e húmido que nos acompanhava em toda a narrativa. Este método de sujar ou dar aspeto de usado a elementos e *props* relativamente em bom estado ou novos tem o nome de “*pátine*” e foi bastante usado durante as rodagens.

A segunda casa contava uma história diferente, de uma mãe que vivia com as suas duas filhas e que procurava sempre ajudar e trazer alguma esperança à narrativa. No que diz respeito à caracterização deste cenário, no guião lia-se apenas “É uma casa igualmente precária.”¹², no entanto era claro através da narrativa que este era um local mais confortável e onde a personagem principal se sentia bem. Neste sentido, procurou-se passar essa mensagem através de tons mais claros como o cor de rosa e o beije, que forrou as paredes, associado a elementos decorativos mais apelativos, mas também mais femininos, uma vez que se tratava de um local habitado apenas por mulheres (figura 21 em anexo). Neste décor houve ainda um momento interessante de referir, em que recorremos ao uso de *chroma key* em cima de um televisor, para que mais tarde, em pós-produção, se possam adicionar imagens específicas do que estava a ser visto pelas personagens.

No que diz respeito à procissão e à sua recriação, foi da competência do departamento de arte a colocação das velas acesas no chão, características desta comemoração em específico e a escolha dos elementos religiosos que iriam entrar em cena (figura 14).

Outra das grandes particularidades deste projeto foram as diferenças climatéricas pelas quais passamos durante os dias de rodagem, algo que em termos de cinema é sempre um inconveniente, nomeadamente no que diz respeito às variações de luz, mas em especial em projetos com bastantes exteriores, como era o caso. Para além disso, toda a narrativa era acompanhada de mau tempo e chuva, algo que tem também um simbolismo com a história a ser contada, no entanto, enquanto algumas vezes chovia bastante, noutros dias estava bastante sol e coube à equipa de arte, através de diferentes técnicas como, por exemplo, borrifadores, certificarmo-nos que

¹² Excerto do guião de “Terra Vil” de Luís Campos, Março 2024

elementos como os carros das personagens estavam devidamente molhados de forma a não criar erros de *raccord* e manter a continuidade da chuva.

Quando falamos de *props* havia alguns elementos importantes, nomeadamente o cantil do António e o caderno do João, o que levou a uma pesquisa mais demorada e específica, por se tratar de objetos tão pessoais, tendo o cantil até mesmo sido remodelado e usado *pátine* pela minha colega de equipa (figura 18). Destacaram-se ainda os telemóveis das personagens, que foram essenciais em diversas cenas e, neste sentido, foi necessário certificarmo-nos que estes elementos estavam sempre connosco e prontos a ser utilizados. Para além disso, destaco ainda a escolha estética da rede em que a personagem transporta a lampreia: uma rede vermelha, que foi escolhida de propósito por questões estéticas, mas também por se tratar de uma cor tão forte e associada à violência.

Assim, no que diz respeito à narrativa e à forma como a arte foi utilizada podemos então ainda salientar o uso de metáforas, algo que caracteriza a área da direção de arte. Para além dos momentos já mencionados, esta técnica foi utilizada também quando recriamos um memorial a vítimas de um acidente, no qual optamos por colocar a personagem Liliana com uma flor diferente de todas as outras pessoas presentes, de forma a fazê-la salientar-se entre a multidão, uma vez que para a nossa personagem principal, João, esta personagem era essencial e um grande foco. Assim, percebemos que também em "Terra Vil" a arte tomou proporções essenciais para o *storytelling*, como acontece na maioria dos projetos, sendo uma ferramenta essencial e imprescindível para a visualização credível e apelativa da narrativa.

V. ACOMPANHAMENTO DO ESTÁGIO

É também importante salientar que durante todo o estágio estive sempre acompanhada por diversas pessoas e entidades.

Num primeiro momento fui acompanhada pela Escola Superior Artística do Porto (ESAP), enquanto procurava um local de estágio que viria a surgir a partir do meu orientador, o professor Nelson Araújo, que me acompanhou durante todo este processo não só de início de estágio, mas também pós estágio, na escrita do presente trabalho.

Como mencionei anteriormente, estivemos em rodagem mais de um mês, estando toda a equipa, ou por vezes parte dela, hospedada no mesmo hotel, incluindo até o elenco, o que nos permitiu criar também alguns laços e cumplicidades. Neste sentido,

e porque era a minha primeira experiência, não posso deixar de mencionar o cuidado e carinho com que fui acolhida por toda a gente, e principalmente pela minha equipa. Foi verdadeiramente como se estivéssemos a viver numa bolha e nunca me senti sozinha ou desacompanhada. Toda a gente esteve sempre disponível para me ajudar, mesmo aqueles que não faziam parte da equipa de arte, algo que, como já mencionei, foi sem dúvida uma mais valia de ter uma equipa pequena e com profissionais de diferentes áreas, mas com grande experiência.

No que diz respeito ao acompanhamento do estágio em si, tenho também de salientar a orientadora no local, Marta Lima, que embora não estivesse a trabalhar diretamente comigo na mesma equipa procurou sempre acompanhar-me e manter o contacto, bem como ajudar em tudo aquilo que precisasse, tal como o resto da equipa da Agente a Norte.

Não podia também deixar de mencionar novamente a chefe da equipa de arte e figurinos, Maura Carneiro, que embora estivesse com várias tarefas em mão e a dirigir dois departamentos esteve sempre disponível para me explicar não só questões técnicas, mas também o porquê das suas escolhas de direção de arte, o que me permitiu entender um pouco mais do processo criativo. Dentro da equipa saliento ainda novamente a minha colega Ana Luísa que foi sem dúvida em quem mais me apoiei e que, desde o primeiro dia fez questão de me explicar tudo, mesmo quando eu ainda tinha alguma vergonha para perguntar. Foi ela que me acompanhou diariamente e com quem dividi as tarefas do dia a dia.

Neste sentido, posso afirmar que durante todo o estágio me senti acompanhada e rodeada de pessoas disponíveis para esclarecer tudo o que fosse necessário, desde os meus orientadores aos membros da equipa "Terra Vil", como por exemplo o próprio realizador, a quem agradeço novamente.

CONCLUSÃO

Chegado ao fim este relatório, é então importante fazer um apanhado de tudo aquilo que aqui desenvolvi.

O saber é feito de diversas pesquisas, experiências e pontos de vista e, nesse sentido, o estágio de Mestrado nesta longa-metragem permitiu-me ficar a conhecer mais sobre um tema pelo qual tenho agora um carinho especial, a direção de arte. Neste sentido, saio desta experiência com um maior conhecimento da área, mas também com a experiência de aplicação do que aprendi tanto durante o Mestrado como na pesquisa pessoal que desenvolvi durante este trabalho.

A realização não pode ser entendida num sentido restrito, porque tem diversas variantes e características. Assim, este estágio apresentou-se como uma enorme mais valia não só num contexto de futuro trabalho em direção de arte, mas também num contexto geral enquanto profissional da área de realização, pois considero que enquanto realizadores há uma enorme necessidade de conhecermos bem a forma como funcionam os diferentes departamentos e equipas, para podermos usufruir de todo o seu potencial, especialmente quando se trata daqueles com quem partilhamos e desenvolvemos a parte criativa de um projeto. Um realizador com experiência em direção de arte e um olhar treinado para as suas características é, certamente, um realizador mais completo e versátil.

Em paralelo, um bom conhecimento do guião e tê-lo sempre presente é particularmente relevante para a arte e, neste caso, as minhas várias leituras e a familiaridade assim adquirida permitiu-me também dar um contributo útil para a equipa.

Este trabalho possibilitou-me ainda um conhecimento mais abrangente uma vez que assisti em primeira mão a grande parte do processo de criação de uma longa-metragem, tornando-me numa profissional mais atenta e experiente no mundo do cinema e na área audiovisual em geral. A partir da minha pesquisa, ganhei conhecimento teórico sobre o funcionamento da área da direção de arte, mas também da forma como os diferentes departamentos se articulam e entrelaçam. A partir do estágio em campo, consegui ver de perto o funcionamento da máquina cinematográfica, ou equipa de rodagem, e as diferentes especificidades que são, de certa forma, impossíveis de traduzir para escrita ou teorização sobre o tema.

Para além das experiências e aprendizagens adquiridas e competências desenvolvidas, acrescenta-se ainda um sentimento de realização profissional que me permitirá no futuro posicionar de um modo mais objetivo e abrangente perante a realidade do cinema e tudo aquilo que o envolve. E porque quanto mais se sabe,

mais se tem noção do que falta aprender, tenho também a noção de que isto foi só um começo e que me abriu portas para outra face deste mundo profissional.

As relações que criei durante este projeto são também outro dos pontos altos do presente trabalho, não só num contexto mais pessoal, mas também no que toca à área em que pretendo trabalhar. Este estágio permitiu-me o contacto com profissionais de diversas áreas que, para além de tudo que me ensinaram, são também importantes relações a manter para o futuro, no sentido em que algumas delas chegaram já a abrir-me portas para um novo projeto que integrei, na área da direção de arte, e tenho a certeza que continuarão a fazê-lo.

Sem esta experiência o resultado do meu Mestrado não seria o mesmo e saio daqui uma profissional mais completa, mas também uma fã do cinema mais atenta no sentido em que dou por mim, no meu dia a dia, a pôr em prática os conhecimentos que apreendi quando me encontro perante projetos de diferentes autores.

Cada vez mais uma narrativa é muito mais do que uma simples narrativa, é um conjunto de pormenores onde nada é deixado ao acaso, tudo tem um simbolismo, tudo está lá por uma razão e tudo contribui para adensar a história. E por detrás disso há o trabalho de um conjunto de pessoas, cujo ofício é a capacidade metafórica de fazer um simples objeto contar histórias. A essas pessoas damos o nome de equipa de arte.

BIBLIOGRAFIA

- Affron, C., & Affron, M. J. (1995). *Sets in motion: Art direction and film narrative*. Art Directors Guild. (n.d.). *Wilfred Buckland - Hall of Fame*. <https://adg.org/awards/hall-of-fame/wilfred-buckland/> (consultado a 10 de setembro 2024)
- Art Directors Guild. (n.d.). *Full history of the guild*. <https://adg.org/the-guild/full-history/> (consultado a 10 de setembro 2024)
- Bacher, L. (2013). *Filmmakers and financing: Business plans for independents*. Burlington: Focal Press.
- Block, B. (2020). *The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media*. Oxford: Focal Press.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and practice: Image making for cinematographers and directors*. Burlington: Focal Press.
- Curtis, J. (2015). *William Cameron Menzies: The shape of films to come*. New York: Pantheon Books.
- Cucinotta, C. (2015). *O vestuário no cinema: Percursos de análise em filmes portugueses de etnoficção* [Doctoral dissertation]. Universidade Nova de Lisboa.
- Cucinotta, C., & Pierotti, F. (2021). Analisar a Materialidade no Cinema Português: Estéticas e práticas. *Revista AIM*, 11. <http://aim.org.pt/ojs/index.php/revista/article/view/825>
- Dean, O., & Dethridge, L. (2020). *Production design for screen: Visual storytelling in film and television*. Oxford: Bloomsbury Visual Arts.
- DeMille, C. B. (1959). *The autobiography of Cecil B. DeMille*. New York: Prentice-Hall.
- Jones, M. (2008). *Designing with light: The art, science, and practice of architectural lighting design*. New York: John Wiley & Sons.
- LoBrutto, V. (2002). *The filmmakers guide to production design*. New York: Allworth Press.
- Mascelli, J. V. (1998). *The five C's of cinematography: Motion picture filming techniques*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Mikunda, C. (2004). *Brandscapes: Architecture in the experience economy*. Vienna: Springer.

Nusim, R. (n.d.). *Art direction: The visual language of film (Teachers guide and activities)*.

Rizzo, M. (2005). *The art direction handbook for film*. Burlington: Focal Press.

Salt, B. (2009). *Film style and technology: History and analysis*. London: Starword.

ANEXOS

D	N	CENA	DECOR	RUBRICA	DESCRICOAO	MUDAS	NOTAS	NOTAS 2
332	X	35	CASA DE JOAO	WC	PROP TOALHA			
333	X	35	CASA DE JOAO	WC	DECO TORNEIRA		TEM QUE HAVER AGUA	"com abundancia"
334	X	36	VRINHA DE ANTONIO / CAI	CARRINHA	DECOR			
335	X	36	VRINHA DE ANTONIO / CAI	CAFE	DECOR			
336	X	36	VRINHA DE ANTONIO / CAI	CAFE	CASTING ANTONIO (45)	MUDA 4#	BARBA FEITA E CABELO PENTADO / EM	CARRISA DE PLANEA
337	X	36	VRINHA DE ANTONIO / CAI	CAFE	CASTING JOAO (13)	MUDA 8#		
338	X	36	VRINHA DE ANTONIO / CAI	CARRINHA	PROP ESPELHO DO CARRO			
339	X	36	VRINHA DE ANTONIO / CAI	CARRINHA	VEICULO CARRO TUNING / CARRO RUI		AO LONGE	
340	X	37	ESCOLA	CORREDOR	DECOR			
341	X	37	ESCOLA	CORREDOR	CASTING JOAO (13)	MUDA 4#		
342	X	37	ESCOLA	CORREDOR	CASTING / FIG ALLINOR	MUDA 3#		
343	X	37	ESCOLA	CORREDOR	CASTING ANTONIO (45)	MUDA 4#		
344	X	37	ESCOLA	CORREDOR	PROP REDE DE PESCA			
345	X	38	ESCOLA	SALA DE AULA	DECOR			
346	X	38	ESCOLA	SALA DE AULA	CASTING JOAO (13)	MUDA 4#		
347	X	38	ESCOLA	SALA DE AULA	CASTING ANTONIO (45)	MUDA 4#		EMBRAGADO
348	X	38	ESCOLA	SALA DE AULA	CASTING PROFESSORA	MUDA 3#		
349	X	38	ESCOLA	SALA DE AULA	CASTING LILIANA (13)	MUDA 6#		
350	X	38	ESCOLA	SALA DE AULA	PROP REDE DE PESCA			
351	X	38	ESCOLA	SALA DE AULA	CASTING / FIG ALLINOR NA SALA	MUDA 3#		
352	X	38	ESCOLA	SALA DE AULA	PESTENÇAS ALLINOR			
353	X	38	ESCOLA	SALA DE AULA	ANIMAL LAMPREIA		ESTOJOS, MOCHILAS, LIVROS... VIVA?	
354	X	38	ESCOLA	SALA DE AULA	PROP CADERNA ANTONIO		NA FRENTE DA SALA	
355	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	DECOR			
356	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	CASTING ANTONIO (45)	MUDA 4#	É OUTRO DIA?	
357	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	CASTING TERESA (43)	MUDA 4#		
358	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	CASTING PAULA (18)	MUDA 5#		
359	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	CASTING LILIANA (13)	MUDA 7#		BONÉ
360	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	CASTING JOAO (13)	MUDA 6#		
361	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	CASTING RUI (25)	MUDA 2#	MEIO DOTICO RIVER NA BINARIO LINHAS	VESTES NEGRAS
362	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	PROP MESA CAMPING SPAK			
363	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	PROP FRANGO DO CHURRASCO		JÁ NÃO HÁ COXAS	
364	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	PROP PRATOS DE COCA			
365	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	PROP GARRAFA VINHO SEM ROTULO			SACA ROLHAS
366	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	PROP COLLUNA PORTATIL		A FUNCIONAR	
367	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	PROP PICANTE			
368	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	PROP GUARDANAPOS		LILIANA E PAULA LIMPAM AS MÃOS	
369	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	PROP GARRAFA DE SUMO			
370	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	PROP COPOS			
371	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	PROP RECIPIENTE PARA FRANGO			
372	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	PROP SMARTPHONE LILIANA			
373	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	VEICULO CARRO RUI			
374	X	39	PRAIA FLUVIAL	EXTERIOR	DECOR GERAL			
375	X	40	FESTA POPULAR	RIQUENQUES	CASTING / FIG FAMILIAS			
376	X	40	FESTA POPULAR	BAR / RESTAURANTE	DECOR SETORISING RESTAURANTE		COBERTO	
377	X	40	FESTA POPULAR	RESTAURANTE	PROP COXIDA E BEBIDA			
378	X	40	FESTA POPULAR	RESTAURANTE	DECOR MESA MARIÓ			
379	X	40	FESTA POPULAR	RESTAURANTE	DECOR MESA MARIÓ			

41 **EXT. RIO DOURO - NOITE** 41
A paisagem nocturna do rio transmite uma aparente serenidade.

42 **EXT. POSTO VENDA LAMPREIAS - NOITE** 42
ANTONIO, a tremer das mãos e a fungar do nariz, coloca água no motor da carrinha, que está com o capô aberto.
ANTONIO
Podes fechar.
JOAO, que aguarda junto da borseira da mangueira, acata a ordem e fecha a torneira. Enrola a mangueira, o frio que se faz sentir é notório - são altas horas da noite e JOAO ainda está ensenado.

43 **INT. EXT. CARRINHA DE ANTONIO / ROULOTTE - NOITE** 43
ANTONIO conduz a carrinha com JOAO sentado a seu lado. ANTONIO vai fungando, está no sofrimento da resaca.
Fazem uma paragem numa roulotte de bifanas.
Estacionam a carrinha perto de um par de carros que ali se encontram. Entre esses carros destaca-se o CARRO DE RUI.
ANTONIO e JOAO saem da carrinha. Reparam que PAULO está entre um GRUPO DE JOVENS que convive ali junto dos carros. Estão todos alterados, do carro de RUI provém música electrónica.
ANTONIO revela desagrado pela presença de PAULA.
Ela faz uma breve introspecção quando se apercebe da chegada deles, mas logo prossegue na galhofa com os amigos.
ANTONIO e JOAO aproximam-se da roulotte.
ANTONIO
Vê-me aí um café com cheiro.
O SENHOR DA ROULOTTE torce o nariz ao pedido e ao estado ansioso de ANTONIO. Mas depois começa a servir o café com bagaço.
ANTONIO olha para JOAO.
ANTONIO (CONT'D)
Queres uma bifana?
JOAO
Pode ser um cachorro.

Figura 1: Levantamento de arte. Fonte: autora

D	N	CE	RODAGEM	DIAG	DECOR	DECOR	RUBRICA	DESCRICOAO	AP
4	D	69	25/03/2024	15	CAFÉ	EXTERIOR	DECOR		
5	D	69	25/03/2024	15	CAFÉ	EXTERIOR	PROP	FLANELAS + TAPE PRETA ESCONDER LOGOS	
6	D	69	25/03/2024	15	CAFÉ	EXTERIOR	PROP	SORTIDAS	
7	D	69	25/03/2024	15	CAFÉ	EXTERIOR	PROP	PELICOTADURA	
8	D	69	25/03/2024	15	CAFÉ	EXTERIOR	PROP	SMARTPHONE JOAO	
9	D	69	25/03/2024	15	CAFÉ	EXTERIOR	PROP	VINHO SEMA CASA	
10	D	69	25/03/2024	15	CAFÉ	EXTERIOR	VEICULO	CARRINHA ANTONIO	
11	D	69	25/03/2024	15	CAFÉ	EXTERIOR	VEICULO	CARRIO RUI	
12	D	69	25/03/2024	15	CAFÉ	EXTERIOR	VEICULO	PLANTAS	
13	D	70	25/03/2024	15	CAFÉ	INTERIOR	DECOR		
14	D	70	25/03/2024	15	CAFÉ	INTERIOR	PROP	COPOS	
15	D	70	25/03/2024	15	CAFÉ	INTERIOR	PROP	ICE TEA	
16	D	70	25/03/2024	15	CAFÉ	INTERIOR	PROP	MOSCATEL	12X
17	D	70	25/03/2024	15	CAFÉ	INTERIOR	PROP	NOTA	
18	D	70	25/03/2024	15	CAFÉ	INTERIOR	PROP	VINHO	
19	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	DECOR	MESA	
20	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	DECOR	PLANTAS ALTAS	3X
21	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	DECOR	TOALHAS MESA	
22	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	DECOR		
23	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	PROP	ARROZ DE LAMPREIA	
24	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	PROP	COPO ANTONIO	
25	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	PROP	COPOS	
26	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	PROP	GARRAFA DE AGUARDENTE	
27	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	PROP	GUARDANAPOS COM COR	
28	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	PROP	JARRINHAS DE VINHO DE TASCÓ	3X
29	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	PROP	MÁQUINA FOTOGRAFICA	
30	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	PROP	PRATOS, COPOS, TALHERES	
31	N	75	25/03/2024	16	RESTAURANTE	INTERIOR	PROP	VINHO VERDE TINTO	1x
32	D	36	26/03/2024	9	CARRINHA DE ANTONIO / CAFÉ	CARRINHA	DECOR		
33	D	36	26/03/2024	9	CARRINHA DE ANTONIO / CAFÉ	CAFÉ	DECOR		
34	D	36	26/03/2024	9	CARRINHA DE ANTONIO / CAFÉ	CARRINHA	VEICULO	CARRINHA ANTONIO	
35	D	48	26/03/2024	11	POSTO COMBUSTIVEL	EXTERIOR	DECOR		
36	D	48	26/03/2024	11	POSTO COMBUSTIVEL	EXTERIOR	PROP	DINHEIRO	
37	D	48	26/03/2024	11	POSTO COMBUSTIVEL	EXTERIOR	PROP	MANGUEIRA DO COMBUSTIVEL	
38	D	48	26/03/2024	11	POSTO COMBUSTIVEL	EXTERIOR	VEICULO	CARRINHA ANTONIO	
39	D	68	26/03/2024	16	CARRINHA / ESTRADA	EXTERIOR	DECOR	BANCA VENDA DE LAMPREIA	
40	D	68	26/03/2024	16	CARRINHA / ESTRADA	EXTERIOR	VEICULO	CARRINHA ANTONIO	
41	N	76	26/03/2024	16	CARRINHA / CAFÉ	EXTERIOR	DECOR		
42	N	76	26/03/2024	16	CARRINHA / CAFÉ	EXTERIOR	PROP	DIGARRO	43
43	N	76	26/03/2024	16	CARRINHA / CAFÉ	EXTERIOR	PROP	ROUPA ESTENDIDA	
44	N	76	26/03/2024	16	CARRINHA / CAFÉ	EXTERIOR	PROP	TORNEIRA LATERAL DO CAMAJO	
45	N	76	26/03/2024	16	CARRINHA / CAFÉ	EXTERIOR	VEICULO	CAMAJO	
46	N	76	26/03/2024	16	CARRINHA / CAFÉ	EXTERIOR	VEICULO	CARRINHA ANTONIO	
47	D	36A	26/03/2024	9	CARRINHA DE ANTONIO / CAFÉ	CARRINHA	PROP	CHERVENO APVORE (LARANJA OU AMARELO) PARA ESPELHO DO CARRO	
48	D	36A	26/03/2024	9	CARRINHA DE ANTONIO / CAFÉ	CARRINHA	PROP	LIMPA VIDROS + PANO LIMPA VIDROS + DOODLES LIMPEZA	
49	D	36A	26/03/2024	9	CARRINHA DE ANTONIO / CAFÉ	CARRINHA	PROP	TERÇO RUI / BAN COM SANTO ANTONIO	
50	D	36A	26/03/2024	9	CARRINHA DE ANTONIO / CAFÉ	CARRINHA	VEICULO	CARRIO RUI	
51	D	36B	26/03/2024	9	CARRINHA DE ANTONIO / CAFÉ	CARRINHA	VEICULO	CARRIO SENHORA MISTERIOSA	
52	N	43	27/03/2024	10	CARRINHA ANTONIO / ROULOTTE	INT + EXT	DECOR	SET DRESSING	
53	N	43	27/03/2024	10	CARRINHA ANTONIO / ROULOTTE	INT + EXT	VEICULO	CARRINHA ANTONIO	
54	N	43	27/03/2024	10	CARRINHA ANTONIO / ROULOTTE	INT + EXT	VEICULO	CARRIO DO RUI	
55	N	43	27/03/2024	10	CARRINHA ANTONIO / ROULOTTE	INT + EXT	VEICULO	CARRIO DO RUI	

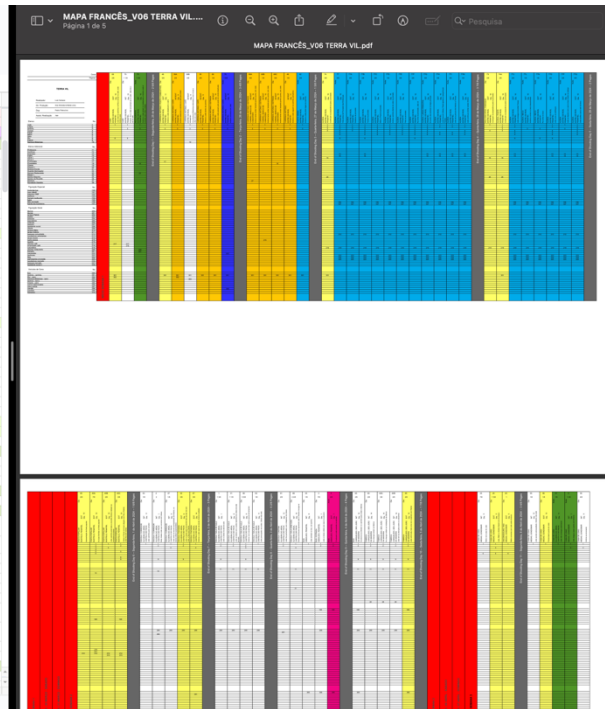


Figura 2: Levantamento de arte de acordo com o mapa de rodagem. Fonte: autora

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
2		CADÊN	RODAGEM	PERSONAGEM	MUDAS	DESCRIÇÃO MUDA	CENAS	D	N	DESCRIÇÃO DA CENA	GUARDA-ROUPA	PROP / ACESSÓRIO GR	NOTAS 1	NOTAS 2	
4	1			JOÃO (12 ANOS)	//	ALTURA: 1,48M CAMISA:12 CASACO:12 CALÇAS:12 CALÇADO:38 EXTRA:									
5		02/04/2024 03/04/2024 04/04/2024 09/04/2024 10/04/2024 13/04/2024		JOÃO	MUDA 1#	ROUPA DIA-DIA	1,2,3,4,5,6,7	D	N	ESCOLA BUS CASA JOÃO CASA LILIANA	CASACO CAMISOLA CALÇAS MEIAS SAPATILHAS	MOCHILA DE JOAO			
6		09/04/2024 10/04/2024		JOÃO	MUDA 2#	PUJAMA	8,34,51,55,56		N	CASA JOÃO	CONJUNTO PUJAMA CHINELOS DE CASA				
7		12/04/2024 19/04/2024 02/05/2024		JOÃO	MUDA 3#	ROUPA DE DOMINGO	9,10,11,12,14,15	D	N	CASA LILIANA IGREJA MEMORIAL VÍTIMAS PONTE	CASACO CAMISOLA CAMISA CALÇAS MEIAS SAPATOS		V8-se o cabelo mal pintado.		
8				JOÃO	MUDA 4#	ROUPA PESCA	—								
9		24/04/2024 25/04/2024		JOÃO	MUDA 4.1# MUDA 1#	ROUPA DE PESCA	16,16A,17		D	RIO / APEADEIRO	CASACO PLÁSTICO CAMISOLA CALÇAS PLÁSTICO CALÇAS MEIAS CALÇOCHAS				
10		30/04/2024		JOÃO	MUDA 4.2# MUDA 1#	TIRAM ROUPA PESCA	18		D	TANQUE	CAMISOLA CALÇAS MEIAS CALÇOCHAS				
11		11/04/2024 17/04/2024 27/04/2024		JOÃO	MUDA 5#	ROUPA DIA-DIA	19,20,21		D	CASA JOÃO, COMPLEXO MINÉRIO CAMPO DE JOGOS	CASACO CAMISOLA T-SHIRT CALÇAS CALÇAS MEIAS SAPATILHAS		ROUPA CONFUSA (RISCAS...) AQUI HA JOGO VAI COM ROUPA DESPORTIVA?		
12		30/04/2024		JOÃO	MUDA 6#	ROUPA DIA-DIA	22		D	POSTO DE VENDA	CASACO CAMISOLA T-SHIRT LUVAS PLÁSTICO CALÇAS MEIAS SAPATILHAS CASACO				

Figura 3: Levantamento de figurinos. Fonte: autora

1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
2		LOJA	MORADA	CIDADE	CONTACTO	SALAR COM	HORARIOS	MAIL	SICAL BONEIRO	NOTAS	STI	GOOGLE MAPS		
5	2#	Retro City	Rua do Heróclimo 333	Porto	21 809 9932		seg a sab - 12h-20h	bravememories.porto@gmail.com		dá para ir ver figurar e depois alugar, costumam fazer tipo por isso é uma das primeiras a ir	Google tem como horário: seg a sab- 12h-19h	https://maps.app.goo.gl/0Y613u0fzouAAqE78		
6	2#	Humana	R. de Passos Manuel 62	Porto	22 201 1780		seg a sexta- 9h30-19h30 // sab- 9h30 às 15h	info@humana-portugal.org				https://maps.app.goo.gl/3DhT7N0r0w7af758		
7	2#	Humana	Rua de Júlio Dinis 928	Porto	22 600 0806		seg a sexta- 9h30-19h30 // sab- 9h30 às 15h	info@humana-portugal.org				https://maps.app.goo.gl/07Ced0b7a644nd16		
8	2#	Humana	Rua de Alexandre Braga 134	Porto	22 205 8073		seg a sexta- 10h-20h // sab- 10h às 15h // dom- 11h-20h	info@humana-portugal.org				https://maps.app.goo.gl/4qm0r0wv24h1u9		
9	2#	Humana	Rua de Cedofeita 327	Porto	22 012 3394		seg a sexta- 9h30-19h30 // sab- 9h30 às 15h	info@humana-portugal.org				https://maps.app.goo.gl/20cwt2C773F0c9		
10	2#	Rosa Chock Vintage	Av. Central 83 87 - Centro Comercial Lafayette	Braga	918245176		seg a sab-11h - 20h	fatimagonvilete@gmail.com				https://maps.app.goo.gl/72W0ASD0M74N9L1298		
11	2#	Emmaus Caminho e Vida	Rua de Serpa Pinto 556	Porto	22 202 4018 919 829 496		ter a sab-9h30 - 12h	emmauscaminhovidaporto@gmail.com				https://maps.app.goo.gl/0veG0A286L6C7936		
12	2#	Mão Esquerda Vintage	Rua da Alegria, 5	Porto	912 740 889		seg a sab-11h - 19h30	maoesquerdavintage@gmail.com		Pode ter réplicas de camisolas e vestidos mas é cara. Conversem e e marcar visita ao armazem		https://maps.app.goo.gl/07dF0uG7Q2h0b078		
13	2#	Cet Objet du Désir - Vintage Shop	Passeio de São Lázaro 29	Porto	916 402 473			cetobjetedesir@gmail.com			Fechada temporariamente	https://maps.app.goo.gl/hf0G9M71nc58r0VA		
14		Omitorinico	Portugal, Rua da Assunção nº7	Porto	935 771 905						Encerrada permanentemente	https://www.facebook.com/omitotinicoparis/		
15	2#	Yesterday, 2nd Hand Shop	Rua da Torrinha 121	Porto	939 365 129		seg-14h -20h30 // ter-15h - 21h // quarta e quinta- 15h - 20h30 // sab-19h - 22h // sab-17h - 21h	yesterday.network@gmail.com				https://maps.app.goo.gl/07mZp4h89zP9m657		
16		Relíquias Rebeldes - Unipessoal Lda	R. da Boa Hora 37	Porto							Bricho // Encerrada permanentemente			
17	2#	Segundo Mercado	R. de Nossa Sra. de Fátima 358	Porto	22 606 6701 919 833 719		seg a sab - 10h - 19h30				Parece ser mais para objectos e assim // Alguma roupa	https://maps.app.goo.gl/C24KwvW2K7eVrfx0		
18	2#	Mon Père Vintage Outlet		Porto	22 130 4727						Parece que fechou			
19	2#	Mon Père Vintage	Largo de Alberto Pimentel 39	Porto	918 480 270		seg a sab - 10h30 - 19h	monpervintageporto@gmail.com		Bons hipoteses de camisolas femininas, calças femininas e masculinas, camisolas e numeros pequenos tambem ha		https://maps.app.goo.gl/030729X3d4h8Bu90		
20	2#	Topendolls Porto	Av. da Boavista 305	Porto	22 606 8615		seg a sab - 10h - 13h / 14h - 19h	boavista.porto@topendolls.com info@topendolls.com			Roupa de crianças (0-10 anos), Brinquedos, ...	https://maps.app.goo.gl/0m0ShedF9Gds0h08		

Figura 4: Pesquisa de lojas em segunda mão para o departamento de arte. Fonte: autora



Figura 5: Pesquisa de mobília para arte. Fonte: autora



Figura 6: Pesquisa de adereços. Fonte: autora



Figura 7: Pesquisa de guarda-roupa. Fonte: autora



Figura 8: Medições e testes de arte. Fonte: autora



Figura 9: Testes de arte. Fonte: autora

REALIZAÇÃO Luis CAMPOS | JAILSON MATTOS | JOÃO FREITAS | TERESA MARTINS | PRODUÇÃO Ana ALMEIDA | Maria LIMA | EARA MARQUES MOREIRA | Iêda JONAS | MIGUEL FERREIRA | RAFAELA MORGADO | IMAGEM Pedro PATROCÍNIO | PEDRO OLIVEIRO | HIRVÂNIA MONTEIRO | ANA ROSA | ELÉTRICOS Pedro VIEIRA | MARCO DUARTE | PAULO PINHEIRO | CAROLINA ROBERTO | EDUARDO PETERLIN | SOM Bárbara THERESA | DIT Pedro GALDINO | ARTE Maura CARNEIRO | Ana Lúcia MADEIRA | LUI PARO | GUARDA-ROUPA Maura CARNEIRO | Gabriela FRECHES | Roberto Alvarez GREGORES | MAQUILHAGEM E CABELOS RUBY KRUISS



Nascer: 06:28 Pôr do sol: 18:51
 Meteorologia: Chuva fraca
 MAX: 13° MIN: 4°
 Fonte: IPMA

Realizador	Luis Campos
Diretora Produção	Marta Lima
Diretora Produção	Ana Almeida
Chefe de Produção	Sara Marques
1ª Assist. Produção	Rafaela Morgado
Assistente Produção	Miguel Ferreira
1ª Assist. Realização	Jailson Mattos
2ª Assist. Realização	José Freitas

INÍCIO DE TURNO:
14:00
 ** no Ponto de Encontro **
 segunda-feira, 25 março 2024
 Shooting day: 1 de 30

Ponto de encontro: Café São Miguel - Estrada N108
 Base de produção: Restaurante Fininha
 Hospital mais próximo: Hospital Padre Américo, Panafiel

INÍCIO DE TURNO: 14:00
 PAF DIA: 15:30
 JANTAR: 19:00
 PAF NOITE: 20:30
 EST WRAP: 23:30

HORÁRIO DEPARTAMENTO	REALIZAÇÃO	PRODUÇÃO	IMAGEM	ELETRICOS	SOM	ARTE	MAQUILHAGEM	GUARDA-ROUPA
	14:00	AUTO-GESTÃO	14:00	14:00	14:00	AUTO-GESTÃO	14:00	14:00
FRASE DO DIA	"Quem tem um, não tem nenhum". Por favor não fumar ou usar telemóvel no posto de combustível.							

LOCALIZAÇÕES			
#	NOME	MORADA	PARKING
16 / 29	Café / Restaurante	Café São Miguel - Estrada N108	No local do ponto de encontro

PLANEAMENTO DO DIA						
CENA	DIA	CÉN.	LOCALIZAÇÃO E SINOPSE DE CENA	# CAST	FIGURAÇÃO	FIG. ESP. PÁGINAS HORA
INÍCIO DE TURNO @ Café 14:00						
TEMPO PREPARAÇÃO @ Café						
69	15	EXT. CAFÉ	João está na carrinha e vê Rui a entrar no café, onde António está.	#1, #8	2x clientes café 1x empregado café	N/A 2/8 15:30
70	15	INT. CAFÉ	António, Rui e João encontram-se no café. João tira o pai do café.	#1, #3, #8	2x clientes café 1x empregado café	N/A 1 1/8 19:00
JANTAR @ Restaurante Fininha - Rua principal, n.º 1090, 4575-218 N108						
TEMPO PREPARAÇÃO @ Restaurante						
75	16	INT. RESTAURANTE	António e João jantam no restaurante e António cede à pressão para voltar a beber.	#1, #3, #16, #23	2x clientes (casal) 3x homens	N/A 1 3/8 20:30
EST WRAP @ Restaurante 23:30						
FIM DE DIA @ Restaurante 01:00						

HORÁRIO ELENCO								
Nº	ATOR	PERSONAGEM	CENAS	CHEGADA	MAQ	GR	PAF	LOCAL/RESPONSÁVEL
# 1	William Cesnek	JOÃO	69, 70, 75	14:00	14:45	14:00	15:30	Hotel / Freitas
# 8	Manuel Nabais	RUI	69, 70	14:00	14:45	14:00	15:30	Hotel / Freitas
# 3	Rubén Gomes	ANTÓNIO	70, 75	14:00	15:00	14:00	15:30	Hotel / Freitas
# 18	Pedro Mendonça	PROPRIETÁRIO RESTAURANTE	75	20:00	20:00	20:10	20:30	Base / Freitas
# 23	Pedro Nunes	HOMEM RESTAURANTE	75	20:00	20:10	20:20	20:30	Base / Freitas

HORÁRIO FIGURAÇÃO					
CENA	DESCRIÇÃO	CHEGADA	PRONTO A FILMAR	SAÍDA	REPORTAR
70	3x Clientes, 1x Empregado Café	14:00	15:30	19:00	José Freitas
75	2x Clientes, 3x Homens	20:00	20:30	23:30	José Freitas

VEÍCULOS DE CENA					
CENA	Nº	CHEGADA	PRONTO A FILMAR	SAÍDA	RESPONSÁVEL
69	301	14:00	15:00	23:30	Sara Marques
69	302	14:00	15:00	23:30	Ana Almeida

LISTA DE ADEREÇOS			
69	smartphone do João	15:00	Maura Carneiro
70	dinheiro (nota)	15:00	Maura Carneiro
75	máquina fotográfica	20:30	Maura Carneiro

Canais de walkie-talkie: Canal 1 - Realização; Canal 2 - Produção; Canal 3 - Elétricos/ Maquinaria; Canal 4 - Imagem; Canal 5 - Arte / Guarda-roupa; Canal 6 - Make-Up; Canal 7 a 14 - Abertos.

Jailson Mattos 1ª Assistente de Realização
 Ana Almeida Direção de Produção
 Marta Lima Direção de Produção



Figura 10: Folha de serviço #1 Fonte: equipa de realização "Terra Vil"



Figura 11: Primeiro dia de rodagem. Fonte: autora

ADEREÇOS SEMANA 4

QUINTA FEIRA 18 ABRIL (AMANHÃ)

ASSOCIAÇÃO

- set dressing associação coisas religiosas
- conjunto de pintura (o guião diz que ele retira do bolso)
- embrulho para prenda (vários pré feitos para repetir a cena)

PROCISSÃO

- velas de mão
- velas do chão
- guarda chuvas
- toalhas (antónio cabeça molhada)
- isqueiros
- garrafa cerveja
- garrafa de água (tossir água)

SEXTA FEIRA 19 ABRIL

MEMORIAL

- flores
- flores para atirar ao rio
- bouquet flores
- flor para liliana tirar e cheirar
- velas acesas
- isqueiros
- fotografias da tragédia (?)

SÁBADO 20 ABRIL

PRAIA FLUVIAL

- coluna portátil (já foi usada uma da produção noutra cena - perguntar)
- mesa de picnic (miguel a ver se arranja, mas sem certezas ainda)
- copos
- pratos
- talheres
- guardanapos
- frango de churrasco
- recipiente para o frango
- garrafa de sumo com tampa
- vinho
- garrafa de vinho sem rótulo
- smartphone liliana (lia)
- cesta de picnic / geladeira
- mantas para set dressing do picnic
- raquetes

Figura 12: Lista de props da semana 4. Fonte: autora



Figura 13: Filmagem da procissão real. Fonte: autora



Figura 14: Recriação da procissão. Fonte: autora



Figura 15: Casa do António pré trabalho de arte. Fonte: autora



Figura 16: Casa do António pós trabalho de arte. Fonte: Ana Rocha



Figura 17: Equipa "Terra Vil". Fonte: Agente a Norte



Figura 18: Ana Luísa como prop maker. Fonte: autora



Figura 19: Equipa de arte como decoradoras de set e prop masters. Fonte: Ana Almeida



Figura 20: Equipa de arte na construção dos décors. Fonte: autora



Figura 21: Rodagem na casa de Teresa. Fonte: autora