

Metodologia de design e produção cultural

Methodology of design and cultural production

Assunção, Amadeus De Marchi; Graduado; Universidade Positivo
amadeus_assuncao@hotmail.com

Rocha, Bruna Goveia da; Graduado; Universidade Positivo
goveia.bruna@gmail.com

Vilela, Thyenne; Mestre; Universidade Positivo
thyenne@uol.com.br

Resumo

Durante o desenvolvimento do projeto de conclusão de curso de Design de Produto, houve a necessidade de tornar o tema *Design de Produção para o filme em stop-motion O Faz de Conta de Heitor* como sendo pertinente ao design de produtos. Através da aplicação da metodologia de desenvolvimento de produtos, buscou-se avaliar a participação potencial do profissional de design de produtos nesta área de atuação. O propósito deste artigo é apresentar a metodologia aplicada ao projeto e, então, indicar um possível caminho de pesquisa e de trabalho para o design, voltado à produção cultural.

Palavras Chave: design de produção, metodologia, produção cultural.

Abstract

During the development of the Industrial Design dissertation project, it was necessary to make the theme Design Production for the stop-motion film “O Faz de Conta de Heitor” as being relevant to the industrial design. By applying the methodology of product development, we sought to evaluate the potential participation of the Industrial Design professional in this area. The purpose of this paper is to present the methodology applied to the project and then indicate a possible area of research and work for the design, focused on cultural production.

Keywords: *production design, methodology, cultural production*

Introdução

A fusão entre arte e design se mostra uma oportunidade ao designer de se envolver em um nicho de mercado que tem se mostrado crescente e que possui ligação direta com as competências desenvolvidas por este profissional durante sua formação acadêmica.

Como estudo de caso, apresenta-se a metodologia aplicada ao projeto “Design de Produção para o filme em stop-motion O Faz de Conta de Heitor”, desenvolvido pelos autores como projeto de conclusão de curso em Design – Projeto de Produto, na qual o objeto de estudo é do meio cultural sem perder, com isto, sua conotação de problema de design, considerando as necessidades práticas, estéticas e simbólicas encontradas no cinema.

A possibilidade de fundir arte e design é uma oportunidade profissional de explorar uma área hoje pouco difundida para o design brasileiro associado ao mercado potencial do cinema nacional, através do design de produção. Este consiste em um conceito mais abrangente que direção de arte, posto que compreende todo o desenvolvimento projetual relativo a atmosfera de uma produção cinematográfica, incluindo cenário (ambientes, móveis, artigos de decoração, aproveitamento de um espaço ou objeto para mais de uma situação), superfícies, iluminação, figurino, enquadramentos, entre outros. Como define LoBrutto (2002, p.01):

Production design é a arte visual e o ofício de cinematograficamente contar histórias. O visual e estilo de um filme são criados pela imaginação, arte e colaboração entre diretor, diretor de fotografia e *production designer*. Um *production designer* é responsável pela interpretação do roteiro e da visão do diretor para o filme e por sua tradução para ambientes físicos nos quais os atores podem desenvolver suas personagens e apresentar a história.

Isto significa que o *designer* de produção, é incumbido de projetar e coordenar tais componentes de forma a criar uma unidade na produção. Dessa forma entende-se que, para a linguagem cinematográfica, todos os elementos trabalhados podem convergir para construir a semântica transmitida pela história. Cenário, figurino, iluminação, enquadramento, formas e cores são as ferramentas que o designer manipula a fim de dar suporte à narrativa.

Sendo assim, é importante destacar que o produto final consumido é de ordem simbólica. No entanto, para adquirir tal semântica, é preciso saber conduzir os elementos práticos e estéticos, para que estes não se sobreponham à história, posto que a função primordial da composição é dar suporte ao enredo, contextualizá-lo.

Cenário Do Design

Ao longo da história, a definição de design, bem como sua valorização e área de atuação foi amplamente modificada, juntamente com as necessidades e os interesses da sociedade de cada período.

Bürdek (2006) aponta para 1588 como sendo o ano em que o termo *design* foi registrado pela primeira vez, sendo então definido pelo Oxford Dictionary como uma prática diretamente relacionada à arte. Desde então, o design recebeu uma conotação cada vez mais técnica, voltando-se para questões funcionais além das de caráter estético.

A dificuldade em delimitar quais objetos de estudo e trabalho estariam ao alcance do designer gerou um grande conflito, que permanece até os dias atuais, resultando numa coexistência de conceitos ao longo dos anos. A linha do tempo (Fig. 1), baseada em Bürdek (2006), apresenta algumas delas, com o intuito de demonstrar as grandes mudanças sofridas pelo design.

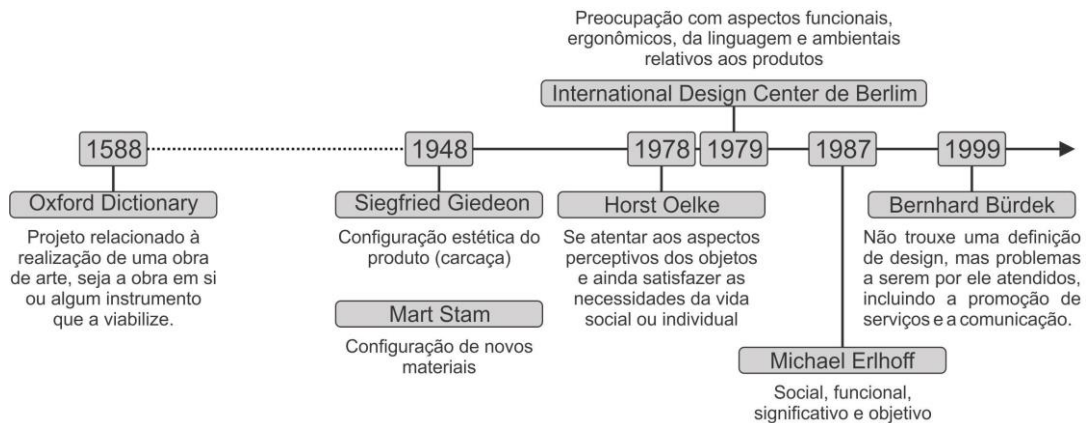


Figura 1 – Linha do tempo de definições atribuídas ao design ao longo dos anos

Estas mudanças foram necessárias para que o design pudesse se desenvolver e atender às necessidades de cada momento. Do mesmo modo, foi importante criar a separação entre arte e design para que este pudesse se consolidar, fortalecendo os aspectos práticos e técnicos da área. Hoje, no entanto, “quando o design já atingiu certa maturidade institucional, muitos designers começam a perceber o valor de resgatar as antigas relações com o fazer artesanal” (CARDOSO, 2008). As definições mais recentes apresentam uma amplitude de possíveis aplicações do design abrindo precedente para o desenvolvimento projetual voltado para produções artístico-culturais, ainda que envolvendo processos produtivos artesanais, sem excluir a funcionalidade como parte da resolução do projeto.

Segundo Löbach (2001), design consiste em configuração e configuração trata da materialização de uma idéia. Estes dois conceitos, de design e configuração, são amplos e não definem o objeto do design o qual é delimitado pela associação desta definição abrangente com outra mais específica, a qual terá ascendência sobre a primeira.

Se adotada esta visão de design, entende-se que sua prática, associada a uma necessidade humana, consiste em projetar, no sentido de projeção, um conceito sob uma determinada forma que atenda a esta necessidade específica, de ordem prática e estética. A modalidade de design é definida pela associação do conceito geral de design com o outro que especifique o limite de sua atuação, para design de produtos, por exemplo, pensa-se a materialização de conceitos em produtos a serem manipulados por um dado usuário. Seguindo a mesma linha de pensamento, o design de produção poderia possuir uma modalidade própria, a qual incluísse à sua abordagem as questões particulares do ramo que extrapolam os conteúdos hoje estudados pelos profissionais do design.

Como ainda não há uma formação específica no Brasil para este campo de trabalho, abre-se a oportunidade aos designers de todas as modalidades a aproveitarem da multidisciplinaridade da área de produção cultural e a incorporarem em sua área de atuação enquanto esta não apresentar uma demanda de mercado suficiente para justificar sua independência. Neste panorama, os profissionais do design de produtos possuem a formação que mais se aproxima aos critérios necessários para a produção cenográfica tendo em vista a multiplicidade de funções a serem cumpridas pelos elementos componentes da película, sejam eles estéticos, estruturais ou funcionais.

O objeto de design do presente projeto, o filme em *stop-motion*, pode ser entendido como produto quando analisado sob três ângulos. O primeiro e mais evidente é o da perspectiva do expectador. Para ele, o filme consiste em algo que Löbach (2001) chamaria de um objeto artístico, de contemplação, cuja necessidade a ser suprida é majoritariamente estética, a qual é importante à nossa saúde psíquica. Neste caso, é possível observar os valores

estético e simbólico, presentes em qualquer produto de alguma forma. Assim, o projeto de design para o cinema visa à recepção dos valores estético e simbólico do filme (bidimensional) como produto final. Para alcançá-lo é preciso que haja todo um processo de tradução de linguagem o qual trás como subprodutos diversas soluções de design que nada mais são do que produtos (tridimensionais), os quais podem estar em cena ou nos bastidores.

De todo modo, cada um destes também trás em si funções estético-simbólicas, assim como práticas. O que difere os produtos convencionais dos aqui propostos é justamente esta situação facetada, ou seja, por um lado temos o receptor para o qual o filme tem uma função estética, como já foi mencionado, e do outro temos dos emissores, os atores ou animadores em cena e a equipe de produção. O segundo ângulo é o dos atores, para os quais os móveis e os objetos em cena devem corresponder às exigências da ação e, portanto, apresentam um caráter prático bastante significativo, além dos valores estético e simbólico os quais auxiliam a narração da história de fundo das personagens. Por fim, têm-se os bastidores, para a equipe técnica o aspecto prático é o predominante e se manifesta na forma de recursos técnicos e mecanismos que permitem a execução das cenas. O esquema apresentado pela Fig. 2 auxilia o esclarecimento desta correlação.

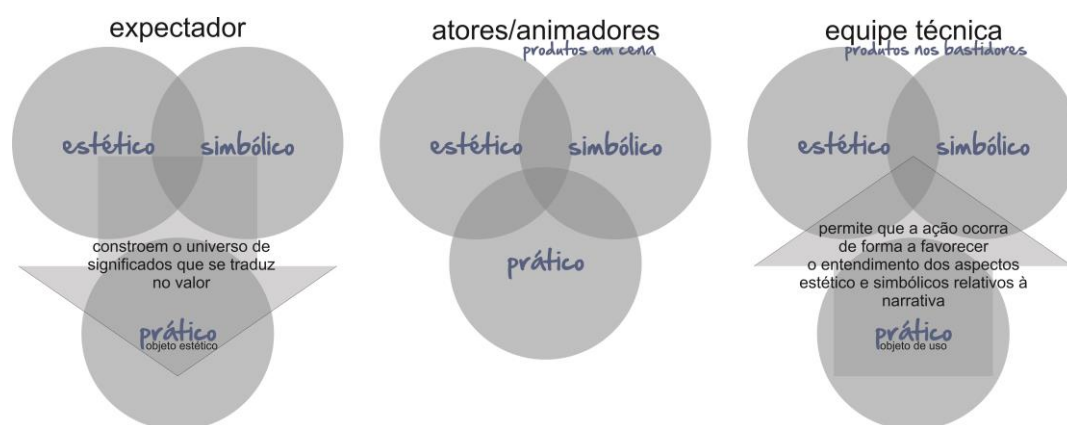


Figura 2 – Valores estético, prático e simbólico

Produção Cultural

A produção cultural é uma área multidisciplinar que tem crescido consideravelmente no Brasil o que pode ser constatado pelo aumento do volume de produções musicais, teatrais e culturais como um todo realizados no país nos últimos anos.

O que se propõe não é que design se transforme em arte, mas que ele produza para promovê-la, atendendo às necessidades do ramo, levando em conta os aspectos formais e estruturais que os produtos gerados neste contexto necessitam. O envolvimento do designer neste meio é pertinente, pois além de ser um profissional com formação compatível para atuar no mesmo, o processo criativo e a lógica por trás do desenvolvimento de projetos de produto é, com as devidas restrições, bastante semelhante à encontrada em projetos voltados para fins culturais e de entretenimento: ambos fazem parte de indústrias, com interesses econômico-sociais e se baseiam nestes para a realização de seus projetos.

O âmbito cultural aqui referido compreende em si inúmeras novas possibilidades ao design, se dividindo entre música (shows e videoclipes), exposições (arte, científicas, produtos, história), teatro (tragédia, comédia, dança, musical, drama), moda (desfiles, produção fotográfica) e cinema. Algumas podem vir a ser mais relacionadas a uma ou outra modalidade já estabelecida de design, tendo em vista os conhecimentos específicos que cada

uma tem a oferecer e associar a cada tipo de produção, como foi apontado sobre o design de produtos e o design de produção (cinematográfica).

Design De Produção

O design de produção foi selecionado para o desenvolvimento do projeto a este artigo relacionado. Esta escolha teve conexão com uma situação de interesse pessoal somado a uma possibilidade de aplicação real do projeto, encontrada através do curta-metragem em stop-motion.

Como anteriormente esclarecido, esta é uma área bastante abrangente e conta com uma equipe multidisciplinar para sua efetiva execução. O papel do designer de produção, chefe do departamento de arte, consiste em conceber “um conceito geral para tudo relativo à imagem” (BAPTISTA, 2008). Isto significa que este designer tem como tarefa gerenciar os elementos cinematográficos (ambientes, cenários, luz, enquadramento, *mise en scène*, entre outros) de forma a gerar uma atmosfera única para a produção e dar, assim, condições para que o público visualize a realidade apontada pelo filme como plausível, não importando quão fantasioso seja o mundo retratado.

“O termo ‘production designer’ foi inventado em Hollywood por David O Selznick para descrever a contribuição feita por William Cameron Menzies para a produção de *E o vento levou* (1939)” (BARNWELL, 2011)¹. Segundo Barnwell (2011), este título atribuiu a ele não apenas o *design* do conteúdo de cada cena, mas também o planejamento de cada uma delas, ou seja, que ele teria determinado o tamanho, ângulo e movimento de cada cena.

Podem parecer peculiar atribuir a um designer decisões caracteristicamente conferidas ao diretor. A verdade é que por trás da produção de um filme existe uma ampla equipe de trabalho a qual depende do entrosamento do grupo para atingir o resultado final desejado. Todas as decisões e informações são repassadas aos seus integrantes, de forma que todos estejam a par do desenvolvimento do trabalho, além de terem respaldo para inserirem sua criatividade no processo sem comprometer a visão global pretendida. Além disto, como coloca Barsacq (in BAPTISTA, 2008), o designer de produção serve como gestor dos diversos elementos que compõem a arte do filme, tais como luz, enquadramentos, cenários e *mise em scène*². Muito disto tem relação não apenas com a estética do filme, a qual deve ser composta com unidade, mas com uma situação de orçamento. Um bom planejamento do filme pode abater gastos desnecessários durante a produção, podendo chegar a 25% de economia, como afirma Leon Barsacq (BAPTISTA, 2008).

Tipicamente, a produção do filme corresponde a dez por cento do orçamento total do filme. O *designer* traduz o roteiro em produtos e espaços levando em conta este orçamento, o qual será determinante em tomadas de decisão como o número de locações e a escolha entre locação e construção de sets. Estas por sua vez, podem afetar diretamente o resultado final do filme, posto que o set trás em si certas limitações quanto ao modo de gravar, como em espaços reais podem ser fechados de tal forma a impedir certos ângulos de câmera. (BARNWELL, 2011) É por este motivo que o *designer* de produção, está completamente envolvido com decisões que seriam consideradas exclusivas do Diretor do filme. A produção é um trabalho colaborativo e depende da interação entre produtor, diretor e designer para gerar o conceito global da película e bem como entre toda a equipe do departamento de arte para garantir que determinado conceito seja traduzido em todos os aspectos do filme.

Para melhor compreensão do processo de criação do designer de produção, foi realizado o organograma a seguir (Fig. 3), o qual uniu os processos descritos por Michael Rizzo (2005), Mauro Baptista (2006) e Jane Barnwell (2011).

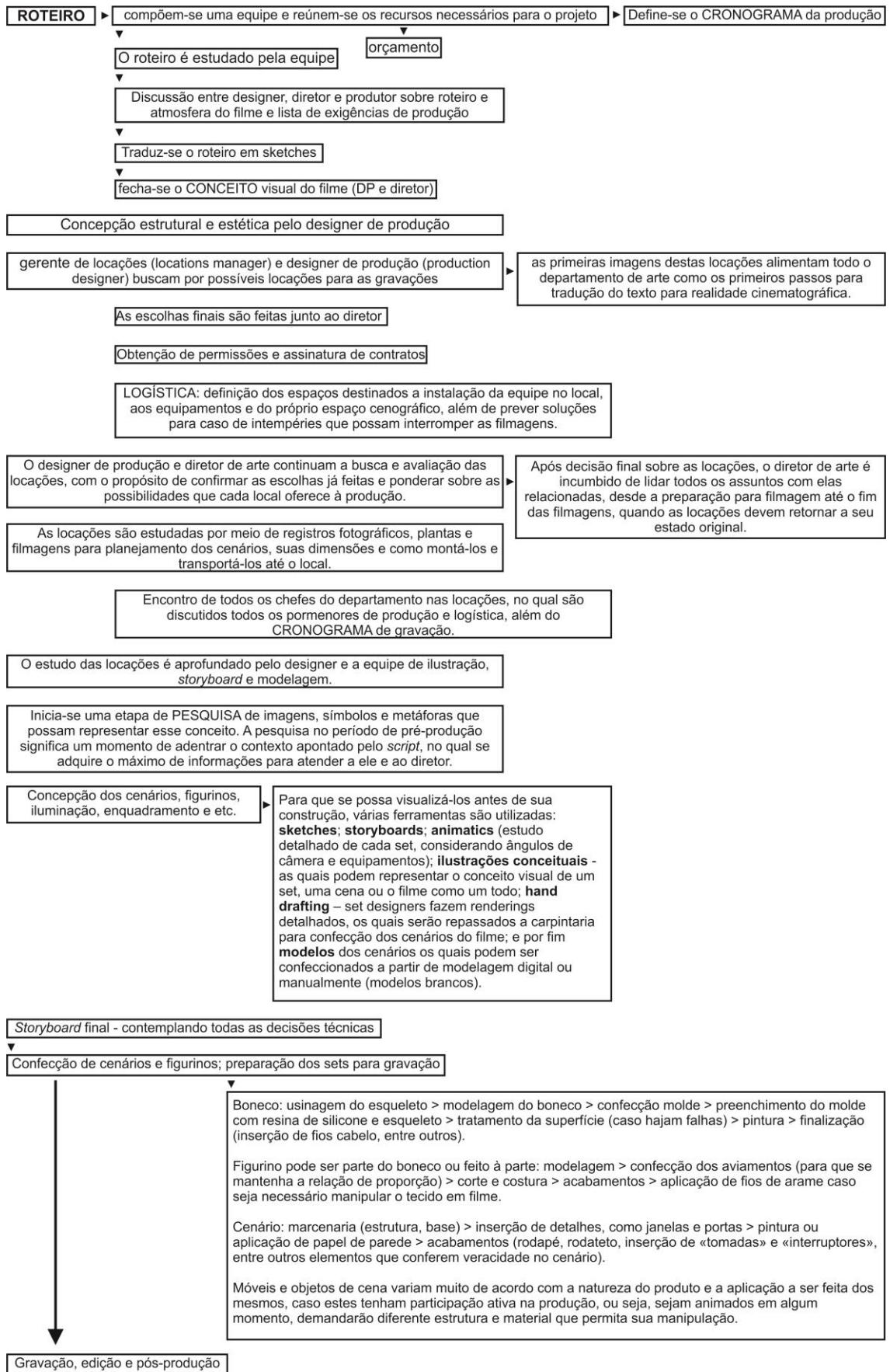


Figura 3: Organograma. Processo de criação do Designer de Produção

Metodologia De Design De Produção

A metodologia de design foi o ponto em que se comprovou ser possível a designers de produto exercer esta função. Após visualizar o objeto de design, filme em stop-motion, como produto, buscou-se ferramentas utilizadas pelo design de produtos para o desenvolvimento do projeto de produção.

Os métodos de design são flexíveis de acordo com a necessidade de cada projeto, o mesmo ocorre no cinema. Independente da abordagem de cada metodologia o que se tem, sinteticamente, para o desenvolvimento de um projeto de design é: problema > levantamento de dados > conceito > geração de alternativas > solução.

De acordo com o interesse do projeto, determinadas ferramentas são aplicadas como forma de organizar e analisar a informação obtida.

Nenhum autor específico foi selecionado para o desenvolvimento do projeto *Design de Produção para o filme em stop-motion O Faz de Conta de Heitor*, o que se fez foi seguir a ordem lógica de projeto, tendo em vista a metodologia observada no cinema, o que influenciou a escolha das ferramentas aplicadas e até mesmo a ordem de alguns fatores.

Apesar de ter havido um levantamento de possíveis procedimentos metodológicos antes de iniciar o projeto, a metodologia revelou-se gradualmente, conforme a necessidade por cada tipo de informação ou referência. A Tabela 1 demonstra quais métodos foram empregados e quais os objetivos de cada um deles.

Tabela 1

| | Procedimento/Ferramenta | Objetivo |
|-------------|---|--|
| Pré-projeto | Coleta de dados sobre os elementos cinematográficos | Reconhecimento da nova área de atuação |
| Projeto | Tradução da história em storyboard | Reconhecer quais elementos gerar para atendê-lo |
| | Painel semântico | Identificar possíveis situações e elementos poderiam conduzir a tradução dos sentimentos contidos na história para o ambiente |
| | Conceito geral | Delimitar quais referências buscar para o desenvolvimento do ambiente e seus componentes |
| | Análise de cor | Selecionar a paleta de cores que traduzisse as sensações esperadas |
| | Análise de similares diretos | Reconhecer como outros curtas-metragens em stop-motion de conceito geral semelhante ao criado para O faz de conta de Heitor utilizaram os elementos cinematográficos |

| | |
|---|--|
| Análise de similares indiretos | Obter referências imagéticas que apontassem formas, materiais ou aplicação destes aos objetos do ambiente a ser gerado. |
| Pesquisa de campo na cidade de Curitiba | Como era interesse do projeto indiciar Curitiba como local onde se passa a história, tal pesquisa forneceu referências imagéticas principalmente arquitetônicas a serem incorporadas pelos objetos do filme. |
| Lista de exigências | Reconhecer o que cada elemento (set, cenário e boneco) deveria desempenhar |
| Conceitos específicos | Reconhecer o que cada elemento (set, cenário e boneco) deveria representar em relação ao <u>todo</u> |
| Geração de alternativa: volumes | Gerar a solução para a disposição dos objetos apontados pela narrativa, tendo em vista a ação a ser desempenhada no ambiente. |

| | |
|--|---|
| Validação das alternativas de volume por mock-up | Comprovar se as alternativas realmente permitiriam a ação necessária. |
| Geração de alternativas | Gerar as soluções estético-estruturais para os elementos componentes do ambiente e personagem. |
| Composição das vistas | Compor o ambiente, considerando inclusão de objetos pessoais e aplicação de cor. |
| Geração de alternativas para o set e fotografia | Determinar quais mecanismos e soluções viabilizariam os aspectos funcionais (gravação) do produto. |
| Mock-up set | Validar se o set daria conta de desempenhar todas as funções esperadas, tendo em vista ângulos de câmera previstos pelo storyboard. |
| Construção do protótipo | Construir o set para validação (gravação do curta), já aplicando correções analisadas através de mock-up. |

Com isto observa-se que o projeto teve uma lógica, apontando para um método científico e não artístico de desenvolvimento.

O que vale ressaltar sobre as diferenças entre este projeto e um projeto de produtos convencional foi a geração de alternativas que se deu em níveis diferenciados dada a natureza facetada do objeto de design. Quanto ao cenário em si, era crucial que o conjunto de objetos traduzisse os sentimentos da história e, por este motivo, a criação dos móveis em cena foi realizada tendo como base a semântica esperada de cada um e quais elementos sintáticos poderiam traduzi-lo materialmente. Além disto, o que se mostrou bastante interessante foi criação da unidade, na qual um elemento conduzia a geração do outro e este não seria como é se não em comparação aos demais elementos do conjunto. Unidas, estas variáveis acabaram por diminuir a necessidade de uma grande quantidade de alternativas para cada objeto, posto que houve um planejamento anterior sobre o que deveriam ser prática e esteticamente.

Considerações

Devido aos questionamentos levantados sobre a relevância de um projeto desta natureza inserido no contexto do curso Design – projeto de produtos, o presente artigo

apresenta o designer de produtos com competências teóricas e práticas compatíveis com o desenvolvimento projetual voltado ao cinema.

Através da pesquisa foi possível verificar que a combinação entre design e cinema, bem como outras áreas relacionadas à arte e entretenimento, é plausível, tendo em vista toda a gama de conhecimentos e competências que a formação o proporciona. Para que o designer de produtos se desenvolva neste meio, é visível a necessidade a médio e longo prazo de complementar sua formação com outras diretamente relacionadas à área específica.

O método apresentado no presente artigo, foi aplicado no projeto de conclusão do curso de design de produto, e foi o fator determinante para o desenvolvimento de soluções de design. O projeto partindo de uma história (textual), foi capaz de traduzir uma narrativa em uma linguagem formal, configurando objetos que mantiveram a intenção semântica proposta pela história original; atenderam as necessidades práticas e funcionais esperadas do todo; e respeitaram seu caráter de objetos de design por serem produtos de um método de design. O projeto concretizou uma tradução de linguagem que resultou em uma série de produtos separados que, no conjunto, são capazes de narrar uma história. Ou seja, se é possível aplicar a metodologia de projeto a um dado objeto, este se torna consequentemente um objeto de design, através do olhar que se utiliza.

Referências

BAPTISTA, Mauro. **A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção**. 2008. Disponível em revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/download/1498/970. Acesso em 03 mar. 2011.

BARNWELL, Jane. **Between Realism and Visual concept - the role of the production designer in contemporary British cinema**. London Metropolitan University. Disponível em http://www.londonmet.ac.uk/library/q13572_3.pdf. Acesso 15 mar. 2011.

BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Editora Blücher, 2006.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Editora Blücher, 2008.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Editora Blücher, 2001.

RIZZO, Michael. **The art direction handbook for film**. Burlington: Focal Press, 2005.

¹Tradução livre do original escrito em inglês pela autora

The term 'production designer' was invented in Hollywood by David O Selznick to describe the contribution made by William Cameron Menzies to the production of *Gone With The Wind* (1939).

²Mise en scène pode ser literalmente traduzido para "posto em cena" e trata de todos os elementos dispostos diante a câmera: composição e conteúdo, incluindo atores, figurinos, cenários, objetos de cena, iluminação, e posicionamento e movimentação de personagens. (RIZZO, 2005)