

VALÉRIA VERBA FALA SOBRE SUA ATUAÇÃO COMO DIRETORA DE ARTE PARA CINEMA

GILBERTO VARIS: Primeiro queria agradecer novamente pela disponibilidade, eu assisti Raia 4 recentemente e indiquei a um amigo que ficou muito aflito com o final (risos)

VALÉRIA VERBA: (rindo) Ah, é muito bom receber esse retorno! O Raia 4 é um filme que teve um processo muito bom (...) Eu tenho material pronto dos processos, do processo de criação, do figurino, das cores... Como se escolheu, eu tenho esse material pronto, tem até uma questão no Raia 4, que também é uma coisa bem, eu vou dizer nova muito em função de ter se fortificado durante a pandemia, que é a pós-produção. A direção de arte ficava muito excluída da pós-produção. É uma coisa que eu reivindico há muitos anos, essa participação. Acontece mesmo com grandes diretores de arte, de tu terminar um filme e pronto, parece que não há mais responsabilidade alguma com o que vai acabar indo para a tela. Existe ainda um conceito muito forte de que o único responsável pela imagem é o diretor de fotografia. Eu tenho trabalhado com alguns diretores de fotografia mais jovens que vêem esse conceito de uma outra forma, mas o conceito ainda é: o responsável pela imagem é o fotógrafo, então quem vai para finalização é o fotógrafo, quem faz a correção de cor é o fotógrafo... Então a direção de arte fica alijada desse processo e isso é muito grave.

GV: Tivemos no curso uma palestra com a diretora de arte Monica Palazzo, e através da demonstração que ela fez da atuação na direção de arte eu entendi que *era isso*, a direção de arte é o departamento que faz a leitura dos espaços, da atmosfera...

VV: Acho o máximo! É que tem um processo pra gente ir avançando, né? Para a direção de arte, a gente tem que entender que como tripé de uma peça audiovisual, é muito recente. Quem sempre tomava essas decisões eram diretor de cena e diretor de fotografia, e tinha o cenógrafo... O Clóvis Bueno, que foi nosso primeiro grande diretor de arte assinando um projeto, ele era um cenógrafo. Sempre foi cenógrafo...

GV: Eu acho curioso que, geralmente, ao entrar no curso de cinema, uma maioria apresenta uma vontade muito grande de ser roteirista e diretor...

VV: Ah, mas tem um glamour... Cinema já carrega um glamour só por ser cinema. A gente precisa entender que o audiovisual é um trabalho elitista. Ele pode gerar uma indústria criativa e econômica muito grande. Então se tu perceber e ir atrás dos números, de 2015, 2014, a lei do audiovisual bombou de editais... Em fevereiro de 2017 a janeiro de 2018, eu, Valéria, assinei 4 longa metragens. Olha o que significa isso para uma economia criativa e para economia mesmo, gerando renda, empregos, trabalhos indiretos... Mas mesmo assim ainda é uma atividade elitista. Claro que quando tu trabalha com uma mentalidade, que é inevitável pensar no glamour e tudo... Todo mundo quer disputar os cargos. Há muitos anos eu faço uma brincadeira, que eu não tenho equipe, que acabo com as unhas todas quebradas, as mãos manchadas de graxa, de óleo de betume... E eu sempre boto que esse é o "glamour" da direção de arte. Tu começa o set como uma rainha e termina como uma desgraçada. Ainda existe esse "glamour" e a gente precisa desmistificar e trazer a nossa atividade pra uma mentalidade de renda e de indústria. Voltando à questão da direção de

arte na responsabilidade da imagem. Tu pode observar, na claquete não tem a direção de arte, tem a produção, o diretor e o nome do filme. Meu primeiro longa metragem, em direção de arte, eu assinei em 2010, meu primeiro curta assinando a direção de arte foi em 2006... São muitos assuntos eu fico indo e voltando (risos)

GV: Fica à vontade!

VV: Mas voltando aquilo que tu disse sobre todos se interessarem em ser diretor... Eu sempre falo nas oficinas que eu dou e pra quem quer começar, que o valor que tem um assistente de direção é inenarrável. Eu tenho uma diretora de arte que trabalha comigo há muitos anos, no Raia 4 ela dividiu a direção de arte comigo...

GV: É a Sheila Marafon?

VV: A Sheila Marafon, ela é absolutamente maravilhosa, maravilhosa. Ela é formada pela PUC em audiovisual e começou trabalhando comigo como assistente e ela é minha assistente até hoje. Se tu pegar meus trabalhos de 2016, 2015 pra cá ela tá comigo. E quando não tá comigo é porque não tem! (risos) Ela é interessante porque ela faz o trabalho da direção de arte e ela me diz que nunca se esquece de uma coisa que eu disse a ela, que é sobre o valor de um assistente de direção. Eu digo “estudem para ser assistente de direção”, eu hoje, se me chamarem pra fazer algum trabalho mais extenso e se disserem que eu não posso ter assistente, eu não faço. Porque eu sei que eu não sei fazer, tem uma questão de planilha, de orçamento de cronograma que eu não sei fazer - e não sei fazer porque me afastei dessa função, e me afastei em função de ter uma assistente de direção maravilhosa, óbvio que eu posso aprender, mas se o diretor de arte tiver que fazer isso (parte operacional) ele deixa de criar. O assistente é tão importante no processo criativo quanto o diretor, porque não é o diretor que vai se preocupar se o caminhão vai descarregar os objetos, mas voltando à claquete, que é uma coisa para chamar a atenção, eu comecei a me dar conta disso, eu comecei a exigir que meu nome aparecesse na claquete e fui fazer um trabalho com um diretor mais das antigas, vamos dizer assim, e muito da publicidade, que tem essa relação com a direção de arte bastante diferente do que no conteúdo... E ele me disse assim: ah mas o fotógrafo é o responsável pela imagem, por isso o nome dele tá na claquete... Eu respondi ah então tudo bem eu vou tirar todas as minhas cortinas, objetos e adereços do cenário e você me diz com qual imagem ele vai trabalhar.

GV: Eu sempre pensei que o fotógrafo tinha uma relação maior com a iluminação...

VV: O que também é errado, porque não era assim. Não é que essa pessoa, quando me traz essa informação, está errada, não! Ela está sem atualização. Porque com os cursos, com todo esse acesso de tecnologia e acesso à informação, o diretor de arte passa a ter também (relevância no set). Eu fiz e faço sempre que posso, curso com diretor de foto, curso de fotografia porque eu preciso ajudar o fotógrafo. Uma coisa que eu sempre digo é que todos os fotógrafos que trabalharam comigo ganharam prêmios, e eu não. Porque? Porque eu faço um trabalho que privilegia a fotografia e por opção, minha direção de arte é muito sutil, opção minha, eu gosto disso. E jurados (de festivais) estão acostumados a premiar o que? Ou direção de arte de filme de época, ou direção de arte de animação... Ou uma direção de arte que é mais protagonista, se for uma direção de arte de contribuição de projeto, ela não é premiada... Por exemplo Raia 4, todos elogiam a fotografia, mas é o

seguinte: fui eu quem dei para o fotógrafo as soluções para a piscina escura, para o verde azul e vermelho e fui eu que tratei a finalização na pós-produção com as cores. O meu trabalho, na questão de premiação, nunca vai ser entendido, mas é assim e eu gosto.

GV: É interessante se tratar de uma opção sua, não realizar uma direção de arte invasiva, que chama atenção para si...

VV: É que às vezes o diretor pede isso... Por uma direção de arte mais protagonista.

GV: A tecnologia, na direção de fotografia, está sempre evoluindo. Como a tecnologia evoluiu na direção de arte?

VV: O grande desafio da direção de arte é essa nova tecnologia. Hoje tu cria cenários de LED né... Mas isso (utilizar painel de LED para criação do plano de fundo dos cenários) te obriga a pensar nas proporções né... Imagina agora, eu ter que criar um cenário virtual, onde será projetada a imagem com a proporção da pessoa que está em primeiro plano e do ambiente ao redor...

GV: Onde começa o trabalho da direção de arte?

VV: Eu começo com o roteiro. Eu sou uma pessoa lenta nos processos. Eu tenho que ler muitas vezes o roteiro, para perceber alguns detalhes. Eu leio o roteiro como quem lê jornal... Eu gosto muito de ler, de ler qualquer coisa... Então leio o roteiro com calma... Releio o roteiro para entender melhor quem são os personagens e como eles se comportam... Para então entender o projeto... Aí eu falo com o produtor “que dinheiro a gente tem nesse projeto?”... Mas vou falar sobre o Raia 4, que é um processo que eu gosto muito... O Emiliano (Cunha) é um diretor que eu trabalho há muito tempo. Desde o início do projeto ele me falava que a gente ia trabalhar junto... Ele me mandava os argumentos, eu lia... Normalmente não é um processo muito longo, mas nesse foi. A gente ganhou o prêmio de um edital e o valor era um milhão e pouco... Pergunto se vou ter equipe e volto para o roteiro. Faço uma análise para entender o que há de envolvimento, de trabalho e o quanto custa esse trabalho. Eu não sei quantificar, de 10 reais, 20 reais... Eu sei quantificar tipo “isso aqui é caro, isso aqui é barato”. Se é um filme com um milhão e quatrocentos mil reais e tem 36 locações, não vai fazer. Começa cortando as locações... Daí eu chamo o produto de novo e digo “olha eu li e pra eu fazer direito, eu preciso de 30% do orçamento né, do prêmio, para a arte”. Geralmente o produtor reclama de tudo mais e eu digo “então beleza, quando é que a gente vai sentar pra começar a cortar coisa?” Então daí esse é o processo, eu chego mais ou menos em um valor e sento para pensar o filme, o que é possível fazer, como eu vou dar o melhor de mim dentro daquela condição que a produção tá dando pra gente trabalhar.

GV: Você havia mencionado que inicialmente o filme teria 60% de cenas filmadas dentro da água, isso continuou no corte final?

VV: Não, ele foi cortado. Eu acho que tem uns 35, 40% de cenas subaquáticas. A gente cortou antes da captação de imagem, a gente cortou no roteiro.

GV: E qual o contexto dessas cenas cortadas?

VV: A gente tinha muito mais cenas de competição, as cenas da competição em que ela menstrua... A gente mostrava a bateria (de treinos) dos meninos... A gente mostrava muito mais os meninos dentro da água... E aí a gente foi cortando essas coisas... O Emiliano (Cunha, diretor) teve bastante consultoria, ele é um diretor bastante sensível, ele teve ótimas consultorias no roteiro, ele sempre me escutou muito e escutou muito a equipe da arte que é toda feminina... Outra questão do Raia 4 é que eu tenho uma crítica. A relação da Amanda com a mãe é pouco desenvolvida. Uma coisa bem importante, que a gente não conseguiu chegar, infelizmente, eu acho, é quando a Amanda dá aquele click dela e ele muda quando ela muda de comportamento com a mãe e eu acho que ficou tão sutil que ficou imperceptível, e eu achava que era uma coisa importante, sabe? Porque uma coisa que sempre me preocupou, eu sou mãe de 3 adultos e 2 netos maravilhosos e eu sempre tive a preocupação com o Emiliano de não colocar aquela mãe como uma megera. Porque a gente erra muito, só que a gente não é louca nem megera por causa disso, a gente simplesmente é incapaz de ser aquela mãe perfeita dos comerciais dos anos 60. Aquele personagem não existe. E junto com isso sempre fica, ou a mulher histérica, ou a bruxa, a malvada... Sempre foi uma preocupação que eu Valéria sempre tive, e as mulheres da arte, foi não deixar. E quando ele foi alertado, passou a se preocupar com isso também, mas acho que falta. Não acho que prejudique, mas acho que seria uma coisa a mais, seria legal.

GV: Como foi sua participação nesse processo?

VV: O Raia 4 eu participei desde o início... Dei sugestões. Não sugestão no roteiro, mas perguntar a Emiliano *o que tu quer dizer com isso?* Porque quando tu descreves uma cena tu quer dizer uma coisa, dar um exemplo e às vezes tu quer dizer uma coisa que tá na sua cabeça e não no papel...

GV: Pode acabar se tornando uma armadilha, né?

VV: Mas é justamente isso, quando são os roteiristas diretores, nós diretores de arte corremos ainda mais risco, porque tem coisas que estão apenas na cabeça deles... Esse processo comigo e com o Emiliano eu fiquei *"mas o que é isso? o que quer dizer...? o que significa...?"* No Raia 4 também eu levei minha caracterizadora, chefe de equipe da make e tudo, a gente foi aos clubes assistir várias competições pra entender como eles se comportavam, como se vestiam, as mochilas que eles usavam... Aqueles roupões a gente mandou fazer...

GV: A touca com o emblema...?

VV: O nome do clube fui eu que criei, o clube não existe de verdade né...

GV: Isso chega pra você decidido? O nome do clube...?

VV: Então, ele coloca uma referência no roteiro, óbvio... Mas no caso do Emiliano ele tinha uma referência, mas não tinha o nome. Quando sentamos e conversamos, ele me disse que a ideia era batizar o clube com a data em que o neném dele ia nascer... Daí eu tá, vamos ver... A gente pensa, pensa, levo sugestões... É um processo né, daí quando chega a hora

em que precisamos definir eu disse “ok o clube vai chamar 8 de Março, porque fala sobre protagonismo feminino.

GV: Como é o processo para montar uma equipe para o departamento de arte?

VV: O departamento de arte tem que ter o básico né? Assistente de direção, produtor de objetos, caracterizadora, make... Cada um fala um, mas eu gosto de falar caracterização porque elas não se restringem à maquiagem e cabelo... Contra regra eu não abro mão.

GV: O contra regra fica dentro da arte?

VV: Isso, tem o produtor de set, que é da produção. O contra regra é do departamento de arte. Esse é o mínimo do mínimo, né? Vai depender do projeto. Se é um projeto com cenografia, eu faço cenografia também, mas eu gosto de trazer um cenógrafo porque eu acho mais importante trazer um cenógrafo pra eu poder criar enquanto o outro cara vai lá e desenha... Dai eu vou, trabalho com ele, vejo se é isso...

GV: Nos dois filmes em que você atuou como diretora de arte, *Ainda temos a imensidão da noite* (Gustavo Galvão, 2019) e o *Raia 4* (Emiliano Cunha, 2020) tem uma direção de arte bastante realista... Quem faz essa proposta do realismo?

VV: No caso dos filmes do Gustavo é uma característica dele, ele gosta. Ele é um diretor que gosta da direção de arte, mas não gosta de intervenções de arte, de caracterização... Já o Emiliano gosta da direção de arte e não tem muitas questões com adaptações do cenário... Então vem do diretor, mas não no roteiro, vem na hora da concepção da imagem. Mas uma coisa que eu acho importante ressaltar é que, direção de arte, mesmo realista, mesmo (com o diretor falando) “chega lá e filme” não é assim. Sempre tem uma alteração, sempre tem um outro olhar... “Tá, tu quer fazer aqui, não quer mexer em nada... Então vamos escolher o plano que mostre menos... Daí senta com o fotógrafo.. Olha aquilo é bom que não apareça tanto, não ilumina tanto...” mas tu constrói isso. Não existe direção de arte quando o diretor, e o produtor principalmente, diz “não, é só chegar lá e filmar”. Não existe! (rindo). O realismo na direção de arte não é documental, ele é realista. Tu pode fazer um documentário que tem uma história de ficção narrativa, mas tem direção de arte (...) No meu caso as pessoas já sabem, por exemplo, que eu tenho uma coisa, tem muito filme de época que é sempre a revolução farroupilha, gauchismo... Eu não faço isso. Eu tenho pavor. Pavor politicamente, esteticamente, então não faço.

GV: E noções de quais outras áreas você acha importante pra quem quer se dedicar à atuar na direção de arte?

VV: Eu sou formada em design de interiores, que eu decidi fazer pra poder ter, tecnicamente, o que eu já sabia fazer por experiência. As minhas referências são das artes visuais, elas são pinturas. Gosto muito dos clássicos, dos pintores clássicos. Sempre trago como referência, quando eu monto uma prancha de arte, normalmente minhas referências vêm com pinturas, com projetos de desenhos. Acho que são muito mais expressivos. Quando vem com filmes, eu acho que me atrapalha e atrapalha a equipe e pode muitas vezes atrapalhar a direção, referências fílmicas, elas são muito potentes. Por exemplo: ah

vamos fazer um projeto com muita intervenção de arte, muitas cores em tons pastéis. O que é? Wes Anderson. Daí se o cara vem com o Wes Anderson...

GV: Contamina um pouco o seu trabalho isso?

VV: Tu não consegue... Quer dizer, consegue, mas assim ó, se tu tiver tempo. Sem tempo tu não consegue desconstruir essa referência. Porque daí o cara quer fazer um filme do Wes Anderson com orçamento de um curta metragem universitário. Eu fiz um filme, *Último Jogo* (Roberto Studart, 2021), se tu olhar o diretor veio com uma paleta de cores já pronta. E era um filme que tinha uma vertente cômica, que tinha uma história baseada em jogo de futebol e uma das cores da paleta era azul tiffany, uma cor super sofisticada pra uma história rústica. E aí eu tive trabalho, mas foi muito interessante porque eu consegui trazer pra ele e contemplei o que ele queria, nos uniformes de futebol. E também trabalhei com uma figurinista espetacular, Diana Moreira. Ela fez o filme do Alceu Moreira... Ela é maravilhosa. Já o Raia 4 eu levei toda a proposta de cores pro Emiliano, foi a coisa do azul da piscina, pra gente explorar o que a gente tinha na história né? Fazer com que esses universos conversassem, o azul da piscina e o vermelho do maiô no sonho, mas quando é a realidade, o vermelho vai para Priscila e ela fica no azul. Na casa dela tem o vermelho e tem o azul porque tem o embate dela com a mãe...

GV: Como a direção de arte pode contribuir para a segurança e conforto dos atores?

VV: Uma coisa importante é: elas não são atrizes, os jovens nadadores não são atores profissionais. Isso foi uma exigência do Emiliano. Procuramos por clubes de natação durante meses. Atores são os adultos. Eu, Valéria, sou absolutamente contra trabalhar com não atores e o Emiliano me convenceu. O Emiliano era nadador, ele era competidor, a primeira formação dele é educação física. Tu bota uma pessoa que não fuma pra fumar, fica visível. Tu bota uma pessoa que não nada pra ser nadador e o Emiliano disse que não ia cometer esse erro no filme, que é sobre natação. A gente selecionou em grupos e quando foi reduzindo, ninguém sabia que ia fazer qual personagem e a gente teve uma preparadora de elenco, Eliane Venturella. No momento que a gente definisse, entrava a Eliane. A Eliane fez todo um trabalho, não de atuação, mas de entendimento de quem eles iam fazer. Nós na direção de arte e o Edu na fotografia fizemos de tudo para que eles entendessem e conseguissem atuar. Por exemplo, quando a gente trabalhou no figurino e eu conheci os atores, eu falei que precisava chamar o pessoal do som porque elas iam usar biquíni, maiô e roupa justa e elas iam precisar usar microfone. Então a gente mostra o figurino e eles se preparam para onde deixar a caixa do microfone. Tem um filme, *Mar Aberto*, em que o microfonista vedava os microfones com camisinha. Então eu falo: este é o figurino, o que eu posso fazer pra te ajudar? Eu posso mudar algumas coisas, mas o figurino é esse.

GV: E como foi trabalhar com atrizes não profissionais?

VV: O processo todo foi esse então, né, elas não eram atrizes... Quando o Emiliano e o Richard (assistente de direção) decidiram e as escalaram, me chamaram e disseram: estamos entre a Ketlen e a Brídia, que é a menina que faz a Amanda. Eu queria muito a Brídia, mas ela usa aparelho nos dentes. Nesse processo eu já tinha conhecido os pais... E o Emiliano disse que a (atriz que interpretaria) Priscila era muito miudinha, a personagem era uma adolescente mais amadurecida. Perguntei a ele quem ele queria que fosse a

Amanda. Ele disse a Brídia. Eu disse então deixe que eu a transformo na Amanda. Mas a Brídia tinha aparelho e eu disse “manda tirar”. A produtora de elenco perguntou e eu respondi: liga pro pai dela, eles querem muito que a menina faça o filme, eles vão fazer qualquer coisa pra menina estar no filme. A produção paga para tirar o aparelho, é custo de produção... E a Kethelen, a gente faz ela ficar mais madura, mais *mulherão* no figurino, a Amanda a gente coloca pra usar roupas largas e a Kethelen a gente coloca roupas justas, tamanco alto e ela vai se transformar... São soluções que a direção de arte tem que trazer para o diretor. Depois disso, durante uma conversa sobre os personagens, eu expliquei pro figurino e para caracterização como seriam as personagens e a trajetória delas, de cara a caracterizadora pergunta se pode pintar o cabelo da Priscila (Kathleen). E eu achei genial, porque mesmo dentro da água, de maiô, a gente ia saber quem é quem. Daí ficou decidido que a Brídia só ia usar maiô e a Kethelen só ia usar biquíni.

GV: E aquela última cena...

VV: Aquela cena da borboleta quando a gente viu como ficou... A gente não sabia como ia ficar. Foi o último dia de produção e quando montou aquela borboleta olhei pro Emiliano e ele super emocionado e eu falei “o casulo... A borboleta saiu...”.

THALES JUNQUEIRA FALA SOBRE SUA ATUAÇÃO COMO DIRETORA DE ARTE PARA CINEMA

GILBERTO VARIS: Como começa o processo de trabalho na direção de arte para você?

THALES JUNQUEIRA: Varia muito de projeto a projeto. Eu tenho a sorte de, até então, colaborar com parceiros em que eu, muitas vezes, acompanho o filme desde a ideia. Não trabalhando, mas a gente se liga, amigo diz que tá com uma ideia nova... Então esse momento em que o trabalho começa efetivamente, varia um bocado. Varia da relação que você tem com o projeto, com o diretor... Mas o momento assim, em que eu entro de fato como diretor de arte é antes da pré-produção e é uma entrada no sentido de começar a ajudar o diretor a transfigurar aquele texto, a dramaturgia em dados e recursos estéticos. Isso de modo geral, começa antes de iniciar uma pesquisa de locação. Eu tenho percebido uma tendência assim, no audiovisual brasileiro de uns tempos pra cá, da direção de arte entrar cada vez mais cedo no projeto. É estratégico pensar, em termos de produção, que essa antecipação permite à produção entender um monte de coisa sobre o projeto, onde filmar, quanto custa... Porque a direção de arte lida com uma diversidade imensa de materiais, de formatos de equipe, é muito diferente de uma equipe de câmera de som em que a produção quase consegue transpor um orçamento de um projeto para outro, por ter um preço quase que tabelado... Equipamento de som, jogo de lente... Na direção de arte isso é tudo muito mais abstrato. Você pode fazer a direção de arte de um longa com R\$50.000 e ser super tranquilo ou você pode precisar de um milhão e ainda sim não ser viável. Eu acho que essa antecipação, do ponto de vista prático e produtor, possibilita que se entenda muita coisa sobre o projeto. Se ele é viável daquela maneira, se ele precisa ser trabalhado no roteiro no sentido de ser simplificado para caber no orçamento ou se vão

captar mais... Agora do ponto de vista da criação, eu acho que a coisa começa a partir da leitura do roteiro, independente de quando ele aconteça porque eu acho que quando você lê um roteiro, ainda mais quando é um bom roteiro, um roteiro interessante... Ela te toma de uma maneira em que você passa a buscar ou a encontrar esse assunto por onde quer que você passe e olhe. Vira um assunto na vida, assim... Para mim pelo menos funciona dessa forma. Agora com essa coisa de alguns projetos entrarem em uma etapa bastante antecipada, faltando um bocado de tempo pra filmar ainda, eu tô com um problema porque, eu tenho muitos assuntos que estão surgindo no meu radar de tesão, de interesse, de curiosidade (risos). Nesse momento tem uma parte do meu cérebro pensando na Ásia do começo do século XIX, uma outra que tá num sertão e outra parte que tá em São Paulo num clube de mulheres milionárias e fascistas e outra que tá nos anos 60/70 então nesse momento eu tô bem fragmentado. Mas acho que começa mesmo com a leitura do roteiro, é uma busca incessante, só termina quando você filma e só porque filma mesmo e não há mais nada a ser feito...

GV: A partir da leitura do roteiro, qual é o seu passo a passo?

TJ: Eu leio o roteiro primeiramente como quem está lendo uma peça de literatura. Nunca me preocupo se aquilo é viável, estapafúrdio, se eu sei fazer aquilo... Naturalmente, mesmo nessa primeira leitura de roteiro é muito natural que muitas imagens cheguem à você. Se você ler um livro, a partir do seu repertório, das coisas que você viu na vida, você vai trazer imagens para ilustrar essa leitura. Eu faço essa primeira leitura e começo a sentir o que é esse filme, o que ele quer, que cara tem esse filme... Eu gosto da primeira leitura, antes de ler o roteiro novamente e me aprofundar mais nele, eu gosto de trazer imagens né. O que é aquele universo, quem são aqueles personagens... Essas referências são todas pulverizadas, pode vir da literatura, cinema, artes plásticas... Eu começo a encontrar um território né e daí a gente começa a conversar com o diretor, como ele imagina esse filme de um modo geral. O diretor vem de um processo solitário de escrita, que demanda muito tempo... Então eu chego, geralmente, com os diretores querendo muito ouvir o que a gente tem. De metodologia o que eu gosto de fazer para organizar as ideias é organizar pranchas né? Pra entender o clima, os personagens... Eu começo a observar essas imagens e vou descobrindo qual desses caminhos é mais interessante, qual tem mais a ver com o filme, qual enriquece mais a imagem e vou peneirando isso e chegando em algum lugar, mas sem fazer com que nada disso vire uma âncora, uma ideia com a qual eu tenha que ir até o fim. Muitas vezes eu abandono as ideias assim, pelo caminho, elas vão ficando, vou encontrando outras coisas mais interessantes. Mesmo durante a filmagem a gente precisa continuar atento ao mundo, porque se a gente se fecha nas ideias primeiras a gente pode perder outros lances que vão rolar... Eu não tenho muito apego às ideias não...

GV: Como é o processo de montar uma equipe pro departamento de arte?

TJ: A equipe, geralmente, sou eu quem escolho. Também conto com parceiros que trazem outros parceiros para a equipe. Trabalho muito com alguns produtores e coordenadores de arte e eles ali entendem o perfil do projeto e que tipo de profissional é mais adequado para aquele projeto especificamente, me trazem sugestões e tal. Eu tenho alguns parceiros com quem eu trabalho muito, mas também adoro trabalhar com gente que eu não conheço ainda, porque eu acho legal essas relações de trabalho terem uns hiatos, darem umas ventiladas, as pessoas vão conhecer outras formas de fazer e voltam com outros processos

e as coisas vão se somando e amadurecendo junto. Isso se estende pra figurino e maquiagem, que são pessoas da equipe que, tanto figurinista e maquiador montam suas equipes, mas eu de modo geral escolho ou indico para produção o figurinista e maquiador. Na minha equipe também tem muitas pessoas não escolhidas por mim, eu trago o produtor de objetos e ele escolhe os assistentes dele... A mesma coisa para a produção de arte e cenografia também, que tem uma equipe imensa, cenotecnia, serralheiros, pintores, pintores de efeito, envelhecimento... É bastante gente, mas é quase como se fosse uma árvore que vai se ramificando e esses primeiros galhos vão se conectando com essas outras pessoas importantíssimas para construção do filme vão sendo trazidas pro jogo por outras pessoas, não diretamente por mim.

GV: Quais outras áreas são importantes para o repertório de um diretor de arte?

TJ: Eu acredito que um bom diretor de arte tende a ser um especialista em generalidades. É importante que você conheça o mundo e sobre as pessoas que estão no mundo. Não existe uma formação mais ou menos adequada para a direção de arte, mas por exemplo, arquitetura, é um curso lindo - eu não fiz arquitetura, nem sei desenhar, era meio encanado com isso, Lina Bo Bardi que é uma arquiteta brasileira, uma das maiores para mim, do século XX, dizia que um arquiteto não precisa desenhar, ele pode escrever. Então eu conto com pessoas na minha equipe que são cenógrafos, que tem uma formação, que sabem construir... Eu não sei, não entendo de construção. Então, para a direção de arte, especificamente, eu acho que é engraçado... Por exemplo, para ser cenógrafo você precisa passar pela arquitetura, se você for fazer design gráfico para um projeto, é importante que você tenha a habilidade das ferramentas do design gráfico, que você seja bom de desenho, que além de criativo possa operar as ferramentas que existem hoje para elaboração de arte gráfica... São muitas funções que requerem um tipo de habilidade específica treinada e que muitas vezes precisa passar por uma formação - e eu digo formação no sentido amplo, não necessariamente formação universitária. Um pintor é uma pessoa que foi formada na pintura, um serralheiro foi formado na serralheria, mas na direção de arte isso é mais livre, justamente porque você tem essas pessoas pra dar esse suporte, mas eu diria que cursos que podem enriquecer muito a experiência de um diretor de arte são: arquitetura, as artes plásticas, artes cênicas de um modo geral, porque eu acho que a direção de arte é dramaturgia é importante você entender de dramaturgia, para que você consiga traduzir essa dramaturgia para um campo visual.

GV: Como são feitas as discussões sobre orçamento para o departamento de arte?

TJ: No contexto da minha contratação para o projeto, o produtor executivo me passa um valor pensado para a direção de arte. É um valor que, de bate pronto eu me sinto confortável para contestar, com a minha experiência eu sei que não cabe, se não eu digo "vamos ver". Aí entra uma pessoa na equipe, o produtor de arte - essa nomenclatura muda de acordo com a região, aqui em Recife e em São Paulo é produtor de arte e no Rio de Janeiro coordenador de arte - ela faz um orçamento global da direção de arte inteira. A partir daquilo a gente tem um valor (que nunca fecha) e aí existe todo um trabalho, tanto de convencimento da produção de que esse valor precisa ser aumentado, quanto de adaptação das ideias da direção de arte e muitas vezes também, adaptação de ideias do roteiro, porque a direção de arte também tem que trazer, dentro de um limite, evidentemente, soluções criativas que permitam que o projeto aconteça. Parte da direção

de arte a proposta pro diretor de que determinado cenário não exista, porque aquele personagem pode ter aquela conversa em um outro espaço que já existe no roteiro e faria sentido... São propostas que vão sendo feitas para que o orçamento se torne viável. Mas é uma parte bem chata, assim... No começo eu sofria e ficava muito desanimado, mas hoje eu já consigo tirar de letra... Tem uma coisa também de desapego às ideias primeiras, às ideias originais, que é muito importante porque às vezes a limitação de orçamento pode - e não é romantizando a precariedade com que, muitas vezes o cinema brasileiro é feito, deveria ser feito com muito mais, era pra gente ter muito dinheiro pra fazer... Eu penso dessa forma, tem gente às vezes que não concorda, que tem que ser pouco... Mas muitas vezes as limitações de orçamento trazem novas abordagens plásticas e novos partidos estéticos que são muito enriquecedores, fica muito melhor... Tem um filme, especificamente que se chama *Sol Alegria*, paraibano de um diretor chamado Tavinho Teixeira, que se tivesse um orçamento condizente com o que o roteiro pedia, ele não seria tão interessante, porque não sei se eu iria, praticamente, fazer cenário de papel crepom - que é o que eu fiz naquele filme e eu acho lindo, combina com o filme.

GV: Como é o desenvolvimento do figurino e como é o seu trabalho nessa parte?

TJ: Assim como quando eu começo a pensar a direção de arte do filme, da mesma forma e na mesma medida de importância, é pensar nos personagens e em seus figurinos. Da mesma forma como eu preparo as pranchas para os cenários, eu vou preparando para o personagem também, e dando caminhos para o/a figurinista, não como uma cartilha a ser seguida, muito pelo contrário, eu acho que o cinema é um exercício de subversão né... Essa ideia de camadas de subversão, cinema é uma reunião de subjetividades diversas, cada um com a sua leitura do roteiro, ninguém vai ler o roteiro da mesma forma ou pensar que o personagem se veste da mesma forma... Digamos que um vai passando a perna no outro e eu acho que quanto mais passada de perna, melhor o drible. Então, pra mim, a maneira como eu trabalho, não pode virar cartilha não pode virar regra, é como eu trabalho... Paleta de cor super restrita... Eu entendo que funcione pra muita gente e que seja um ponto de partida interessante para muitos diretores de arte, mas pra mim não é e inclusive eu nem sei fazer isso... Mas o figurino eu gosto que parta de mim e esse figurino pode ir pra um outro lugar completamente diferente, mas eu gosto de dar esse primeiro empurrão na locomotiva.

GV: Como é tomada a decisão de montar cenário ou filmar em locação?

TJ: Me envolvo completamente, às vezes acontece do processo se atropelar e me convidarem para um projeto que já tem um produtor de locação que apresenta um monte de locação que, geralmente, não vai servir né, geralmente é o diretor de arte que tem que apontar esse caminho, então eu já passei por processo com projeto que já tinha um trabalho de pesquisa de locação e ele foi quase todo jogado fora. A fotografia geralmente visita às locações depois que elas, falando em etapas, Primeiro eu faço essas pranchas com ideias para o diretor, quando a gente tá em sintonia e tá todo mundo na mesma página daí eu passo o que eu preciso para produção e para produção de locação, daí sim eu falo de arquitetura, sobre espaço, da relação com a cidade, se é isolado se não é... Ou pode ser em estúdio... Eu prefiro trabalhar com locações porque eu venho de um cinema que trabalha mais dentro de uma chancela da naturalidade e do realismo, eu nunca fiz um filme de fantasia... Mas às vezes você faz coisas em locação, seja por simplificações de logística,

seja porque essa locação não existe da forma como eu gostaria que ela fosse, enfim... Daí o produtor de locação começa a trazer opções para cada uma das locações do filme e a gente vai fazendo uma triagem do que parece ser mais interesse. Os diretores de modo geral acompanham essa conversa, o fotógrafo de modo geral não, porque muitas vezes o fotógrafo não tá no projeto ainda... E aí gente faz uma visita na locação para escolher quais daquelas a gente gosta mais e chegar num consenso né, no caso direção e direção de arte; e um pouco mais antagonista nessa discussão é a produção, que às vezes diz “olha aqui é ruim porque aqui é muito longe, o deslocamento é de uma hora por dia aqui, a gente filma aqui oito dias de filmagem, a gente vai perder 8h de deslocamento pra ir e voltar...” tem esses toques da produção também que ajudam, e que são considerados, evidentemente, mas é uma escolha de arte e de direção. Uma vez escolhida aí, mais pra frente entra a fotografia, fotografia vai visita e de modo geral, existe uma sinergia aí e a coisa vai caminhando. Fotografia evidentemente pode chegar no cenário e apontar porque ele acha aquele cenário ruim. Daí ele vai e diz “poxa é muito escuro, você vai abrir alguma passagem de luz aqui? Tem janela?” Daí isso as vezes tá dentro do projeto cenográfico e digo “não eu sei a locação é ótima, mas tem esse problema com a luz, mas eu já pensei vai ter uma janela aqui vai ter uma porta... Mas é a conversa mais importante da direção de arte né, é essa conversa sobre espaço.

GV: Qual é o trabalho do diretor de arte quando a cena envolve efeitos especiais?

TJ: Tem efeitos de natureza diferentes. Os efeitos práticos que acontecem no momento do set e os efeitos digitais que são um assunto da pós-produção, mas que também devem ser acompanhados pela direção de arte. De modo geral o que eu faço é indicar como eu imagino que seja em termos estéticos esse efeito. Se é uma explosão, qual a natureza dela? Se é o tiro, como é o tiro... Você vai direcionando os caminhos e, por exemplo, se precisa uma cabeça explodir, vem a maquiadora e entra nesse papo também, faz um mockup de cabeça e precisa colar perfeitamente a cada take uma superfície de contato imantada porque tem que fazer vários takes e explodir com aquele negócio todo, e a cabeça tem que abrir para colocar os miolos dentro... Então isso tudo, são assuntos que eu acompanho e que posso intervir se eu considerar que não está tendo um resultado satisfatório, são coisas que são acompanhadas pela direção de arte, mas não são demandas diretas da direção de arte. Tem o efetista que faz a chuva, o fogo, a ventania, o profissional da pós que vai fazer um skyline específico... No *Divino Amor* a gente usou algumas coisas assim de VFX, pra mudar um pouco a paisagem ou inserir elementos que não estavam no cenário. Eu acredito que isso seja uma tendência imparável dos diretores de arte, cada vez mais, acompanharem esse processo. O que acontecia mais era o diretor de arte se afastar mais da pós... Hoje eu já gosto até de acompanhar processo de cor... Aquarius eu não acompanhei nada de pós, mas tudo bem era um filme que não tinha tanta coisa... Mas assim, eu não tava presente na marcação de cor... E é importante né, porque é onde a imagem se forma e vai estar ali, eternizada então é bom ter esse olhar da direção de arte também.

GV: Ainda sobre a pós produção, você sente a necessidade de participar ativamente?

TJ: Tenho até colocado no contrato. Tudo o que envolve pós-produção: CGI, VFX, marcação de cor também...

GV: Quando seu trabalho acaba dentro do filme?

TJ: Quando o filme está pronto de fato, quando se fecha a cópia pra mixar e tal. Aí você assiste ou não... Vê como está a correção de cor e tudo mais.

MARCOS FLAKSMAN FALA SOBRE SUA ATUAÇÃO COMO DIRETOR DE ARTE

GILBERTO VARIS: Onde começa o seu trabalho dentro de um filme?

MARCOS FLAKSMAN: O fazer cinematográfico é parecido em vários continentes, o processo começa na leitura do roteiro. A primeira coisa que acontece é na leitura do roteiro. Normalmente quando você é convidado para o projeto, você recebe um roteiro que muitas vezes pode até estar inacabado, em outras pode estar, mas tem roteiro que a gente vai ver e tá na décima versão, porque essas coisas são vivas, o roteiro também é vivo, embora a estrutura dele e sobre o que ele é e a abordagem, em princípio, você já percebe numa primeira leitura. Mas é isso, a primeira coisa é isso, o roteiro. E já é bastante para criar uma grande celeuma. Deixa eu fazer um parêntese, rápido... Eu vou falar basicamente da função do diretor de arte, pra gente poder conversar mais sobre o assunto depois. Quando você vai filmar, o que acontece de fundamental quando você muda a linguagem, sai da linguagem escrita, da literatura e passa para o cinema? O vocabulário é completamente diferente, feito de imagens e sons. Ponto. O resto é perfumaria, enquanto que, na literatura, são as palavras e o valor da palavra. Tem aquela coisa do escritor que fica meses e meses procurando uma palavra... Ruy Guerra que é um grande cineasta, meu amigo, ele fala isso, que quando escreve um roteiro ele fica horas e horas e horas procurando uma palavra... Uma maneira de dizer que esteja mais próxima do que ele queira dizer. Eu não considero um roteiro finalizado, uma obra literária. Um roteiro é um roteiro, quanto melhor, mais ele desperta em você idéias e sensações. E quanto menos ele é incisivo, menos desperta em você. Mas é isso, o papel da direção de arte, portanto é o seguinte: a direção de arte é responsável por tudo, absolutamente tudo o que aparece na tela. Veja só, hein, que responsabilidade, não? Por tudo, menos a interpretação do ator. A atuação do ator não pode ser imputada à direção de arte, mas de resto, tudo o que aparece diante da câmera é de responsabilidade da direção de arte. E essa é uma definição ampla, simples e verdadeira, eu topo debater com qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo a respeito disso. Defendo essa tese e não vejo como ela pode ser derrubada.

GV: Qual seu passo a passo, uma vez lido o roteiro?

MF: Olha, normalmente o que acontece é o seguinte, você lê o roteiro e você tem um período que se chama de preparação. Eu - e muita gente - trabalha assim, a gente tem uma pré-preparação. Esse roteiro vai pra mesa onde estão, normalmente, o diretor... Eu insisto pra gente ter pelo menos por um ou dois dias o fotógrafo... E a gente fala de tudo. Fala absolutamente tudo... Tudo o que vem à cabeça... E aí a próxima etapa é a pré-preparação, que é basicamente uma leitura do filme e do roteiro... Questões são levantadas, por exemplo, qual o formato ideal pra fazer...? Questões como essas, bem como questões psicológicas dos personagens, quem são esses personagens e como é

essa história, se é importante essa locação, podemos adaptar essa locação? Tudo isso e outras questões, inteligentes e não inteligentes, são colocadas. Outra coisa que eu digo aos meus alunos: cinema não é um trabalho solitário. É inviável que você faça isso sozinho. Se você quer fazer sozinho, tem outras ótimas profissões que dá pra fazer sozinho... Artista plástico que se confina e pinta, escultores... Mas cinema não, cinema é um trabalho organizado coletivamente e é criado coletivamente. Dentro do cinema, a estrutura de uma produção cinematográfica é uma estrutura que se repete, se você for filmar na França é igual. Tem outros caras fazendo as mesmas funções... E daí a gente tem discussões econômicas, quantas pessoas pode contratar, quanta gente a equipe vai ter... E isso não pra você tomar conhecimento, mas pra você poder saber quais são os seus limites... Claro que uma imposição tipo eu tenho dez merréis e quero fazer Os Dez Mandamentos (...). Então você tem o orçamento e organiza a equipe... Na equipe da arte por exemplo existem funções importantíssimas... Você tem o diretor de arte, que lá nos EUA, o trabalho que a gente faz, tanto nos EUA quanto em países europeus agora, chama-se production designer... É lindo né? Mas esse crédito não consegui traduzir em português porque a tradução literal seria desenhista da produção... Aqui no Brasil a gente não usa, a gente usa Direção de Arte mesmo. O diretor de arte (nos EUA) é uma função que tá abaixo do production designer e é uma espécie de executivo do production designer. E aí você tem o cenógrafo e os produtores de objeto... Tem gente que chama de Produtor de Arte... Além disso, o departamento de arte é largo, então ele abriga também o figurino e todo o pessoal que trabalha no figurino, desde o figurinista chefe, passando pelos assistentes, camareiros... Bem como caracterização e maquiagem, que também passam pela direção de arte... E uma das brigas vivas comigo... Que é uma briga que vocês (que estão começando) vão ter que enfrentar é o seguinte: quando começaram a aparecer os efeitos especiais, caríssimos na época, você precisava sair da película, ir pro digital, no digital fazer o efeito e voltar para película de novo. Daí dava uma diferença de grão na película e aí o fotógrafo reivindicava que todo o filme fizesse esse caminho... Era uma grana absurda que se gastava com isso e hoje em dia você tem digital 8k, altíssima definição e uma facilidade enorme... Mas a pós produção é importantíssima. Eu refuto que a pós produção - isso não acontece ainda, mas o que vai acontecer num futuro próximo é que você terá um production designer, que vai trabalhar com duas pessoas basicamente, uma que vai trabalhar com a parte física, com a filmagem, com a captação da imagem e com os atores e outra que vai trabalhar com a construção dos backgrounds e das imagens complementares, que todas serão feitas em pós produção. Ninguém mais vai filmar com multidão...

GV: Quais áreas você acha importante para o repertório de um diretor de arte?

MF: Normalmente eu respondo essa pergunta da seguinte maneira: uma pessoa que quer fazer cinema tem que saber tudo e o que ele não sabe, tem que parar pra estudar. Especificamente para aquele trabalho. Tudo - não tudo o que eu sei, eu fiz curso superior também, sei desenhar, estudei geometria descritiva, estudei desenho arquitetônico, fiz muitos trabalhos em arquitetura também e essa coisa toda, mas, para mim, normalmente eu respondo aos alunos que eles precisam saber tudo. Desde psicologia - porque quando o diretor ou as pessoas envolvidas no trabalho, forem discutir personagens com você, vão falar da psicologia do personagem, quem é aquela pessoa. Porque o ator é um cavalo pra esse personagem, o ator não é o personagem. Depois de receber o roteiro, depois de ler, sentar com o diretor e o diretor diz "to sondando fulano para o papel tal" às vezes passa longe do que eu imaginei em termos de imagem... Mas não tem problema, a gente corta o

cabelo do cara, pinta de vermelho, bota bigode, corta bigode, bota barba, tira barba, bota corcunda, tira corcunda, estraga os dentes... A gente faz o diabo, a gente transforma aquele cara - e quanto melhor o ator, melhor você faz - então você transforma com caracterização e com figurino... E o ator, evidentemente, dá uma contribuição espetacular quando dá vida ao personagem, cacoetes, maneira de falar, respiração, reação às coisas, ao mundo que o envolve... Então você precisa saber, desde psicologia a história da arte. E você precisa conhecer minimamente, a história da arte. Não ortodoxamente, nada é ortodoxo no cinema, mas você precisa saber. Você não pode entrar num estúdio de cinema, para filmar com outras pessoas e não saber coisa nenhuma de história da arte, de não entender o que as pessoas falam, as referências, movimentos artísticos... Porque por exemplo, o cara pode dizer "eu gostaria muito que a imagem fosse mais impressionista do que realista", a ideia pode nem ser boa, mas você não saber o que isso significa? É importante até mesmo para você poder discordar e apontar, caso seja a situação, que a ideia é ruim. E porque você diz que discorda? Porque você sabe do que você está falando. Tem que saber um pouco de tudo, história política do mundo, do vestuário, história humana, sentimentos humanos... Não só você tem que saber, mas as pessoas que trabalham com você, a sua expectativa é que elas também saibam tudo e o que não souberem, vão estudar.

GV: Como são as discussões a respeito do orçamento de um projeto?

MF: O orçamento é negociável. O que eu digo sempre, e tenho convicção disso, é o seguinte: quando você lê o roteiro, preventivamente e por experiência, você faz escolhas, disto, disto e daquilo eu não abro mão. E nem sempre são coisas sublinhadas no roteiro, ou em negrito, ou indicações consideradas importantes, às vezes não são nem indicações de nada, mas é uma percepção sua... Na hora de discutir o orçamento eu discuto objetivamente. Você tem que ter um mínimo de dinheiro né... Aí depende de várias questões, a velocidade de filmagem, se você vai fazer interior em estúdio e exterior em locação, isso tudo não depende só de você. Você trabalha muito de acordo com o diretor e o diretor de fotografia. E algumas decisões são imutáveis, aí eu separo o dinheiro para essas coisas. E você tem que se garantir! O produtor chega e pergunta se tá tudo certo, mas na verdade a pergunta dele é "você não vai fazer tudo errado e no meio vai me dizer que tá faltando uma montanha de dinheiro?" Essa é a resposta que ele quer. Eu digo que não, eu sei o que eu quero fazer, eu tenho o dinheiro pra fazer e na hora que houver um problema com dinheiro eu sei o que escolher. E aí você escolhe uma coisa e abre mão da outra, e aí você briga com a maneira de filmar... Isso é uma coisa que nunca é solitária, você nunca fica sozinho nessas coisas. E você é cabeça, *head of department*, e aí se você é cabeça, você tem que peitar e defender seu ponto de vista, porque ideia é de graça né? Ideia todo mundo tem.

GV : Como é o trabalho acerca do figurino?

MF: Felizmente, não me encarrego mais. Fiz figurino para teatro, muito. O que eu faço é indicar pra minha equipe, gente que trabalha com isso. Daí a gente conversa, se tem alguma particularidade, alguma cor... Ausência de cor... Isso é passado pra eles e eu participo geralmente, da prova de roupa dos atores... E fico no set vetando atores de figuração que não estejam de acordo.

GV: Como é montada a equipe do departamento de arte?

MF: Eu tenho autonomia total. Eu tive uma equipe que hoje eu chamo de minha equipe geriátrica, que me acompanhou por 40 anos. Dessa lista enorme, alguns fizeram sei lá, 40% dos filmes... Outros não, fica mudando... Mas geralmente eu trabalho com as mesmas pessoas. Nos últimos tempos, quando tinha muita produção rolando, eu fui conhecendo gente nova e botando pra dentro do barco... Ultimamente eu até elegia um assistente pra ficar no set no meu lugar. Quando é um set novo no primeiro dia e sempre vou, depois disso se você tem 5 ou 6 dias desse set eu vou ver outras coisas...

GV: Como é o desenvolvimento dos cenários?

MF: O cenário você tem dois tipos, um é a intervenção na locação, ou seja, você pode achar uma locação que é um quartel abandonado e você pode fazer uma central de cozinhas. O que eu quero dizer é que, se eu vou montar uma cozinha pouco me interessa se é cozinha ou não, o que me interessa é entrada de luz, pé direito alto... Vai de caso a caso, a outra coisa é quando você constrói em estúdio. E eu construí muito em estúdio, por opção da direção, da produção... Daniel Filho por exemplo é uma pessoa que adora trabalhar em estúdio, fiz 9 longa metragens com ele, pelo conforto próprio, porque é mais rápido, tá tudo lá... Não tem deslocamento, não tem caminhão, chateação, buzina... É caso a caso. Nesses casos eu faço os croquis. Em *O Paciente*, por exemplo, o último filme que eu fiz com o Sérgio Rezende, sobre o Tancredo Neves, nós tínhamos uma promessa, até a véspera de começar a filmar, de poder filmar no Hospital Universitário da Ilha do Fundão... Eles iam ceder um andar para nós e as alterações eram mínimas porque o espaço já era um espaço hospitalar; na véspera teve uma inundação em um dos andares do hospital e eles pegaram os doentes nesses andares inundados e passaram pro andar que iam ceder para gente, ligaram e nos avisaram... Nesses casos por exemplo, a gente faz composição de produção, e aí a gente tinha enfermarias em um hospital em Brasília, depois enfermarias e UTI em São Paulo... Cenas nos corredores do hospital... Cada caso é um caso, nesse caso o problema era o seguinte: Brasília foi construída em 1960, portanto no Rio de Janeiro você tem a Santa Casa de Misericórdia, você tem o Hospital de Cascadura, são construções do fim do século XIX, começo do XX... Brasília nessa época era jacaré e terra vermelha, então não podíamos usar. Esse tipo de respeito, então, eu sempre tive, até porque eu sou arquiteto, não vou cometer uma bobagem dessas, embora, se fosse absolutamente necessário abrir mão disso para filmar, eu teria aberto. Felizmente, não foi

necessário. A gente tem todas as referências, e tem uma hora que você tem que fazer escolhas. O que é mais importante? O mais importante ali era o que se passava na UTI por conta da perspectiva da família, né.

GV: Quando seu trabalho na direção de arte acaba, efetivamente?

MF: Aí é que tá. Normalmente, até pouco tempo, ele terminava quando o set terminava, por uma questão de dinheiro. Evidentemente que, antes de eu ir embora, normalmente, todos os efeitos que a gente achava que deveriam ser inseridos em pós produção, já haviam sido discutidos anteriormente. O que eu estou reivindicando hoje e acho que a nova geração não pode abrir mão sob hipótese alguma é o seguinte: eu acho que o diretor de arte deve ter em contrato o acompanhamento na pós produção. Até porque, como eu disse antes, tentando ser um visionário, provavelmente as imagens criadas em pós produção, grande parte dessas imagens que serão criadas para background, serão criadas por uma segunda unidade paralela à primeira unidade e será juntada depois e o diretor de arte participará igualmente desses dois campos, que pra mim, terão o mesmo peso.

GV: Como é sua relação com o desenvolvimento dos efeitos práticos?

MF: Eu me relaciono como uma espécie de espectador privilegiado porque eu tenho na minha equipe gente espetacular, que são caracterizadores... No Xangô de Baker Street, nós chegamos a trazer uma efeito especialista visual para fazer uma costura de autópsia, da Inglaterra. Hoje a gente tem aqui gente que faz tão bem. Na verdade não é tanto a habilidade, aqui a gente tem, mas a questão são os materiais com os quais eram feitos esse tipo de coisa. Hoje a gente tem tudo aqui, gente competentíssima... Mas eu participo do jeito que o diretor participa, a gente fica sentado na plateia e se aparecer um absurdo, a gente fala, pô, que negócio é esse? Mas geralmente não aparece absurdo nenhum, são pessoas super competentes, mas algumas coisas é você que escolhe. O *Veneno da Madrugada*, por exemplo, era chuva o tempo todo e era chuva física.... Porque pra você ver a chuva você precisa ter contraluz fortíssimas, nós estávamos filmando em um antigo campo de futebol que foi devastado por mim para construir aquela cidade (cenográfica). A gente tinha torres construídas, altíssimas, com contra luzes, para ficar fora do espectro da câmera e nós tínhamos torres manuais, que andavam com o Bevilacqua o tempo todo... A torre se deslocava e a chuva se deslocava, porque era só chuva o tempo todo. As equipes brasileiras - e eu sou testemunha absolutamente ocular dessa história - estão niveladíssimas com as equipes estrangeiras. Não no quesito equipamento, os equipamentos que eu to vendo os caras lançarem mão agora, para fazer essas estripulias que estão fazendo e levando para dentro do estúdio... Não é nem equipamento, são investimentos enormes com painéis de leds de 8k... Vai ver quanto é que custa uma placa de 8k, e eles fazem painéis enormes de 20 metros por 16 de altura! O cara pede lá e o produtor bota, né... A gente ainda não tá com essa bola toda, mas a indústria brasileira acaba chegando lá (...) Mas é isso, as equipes brasileiras são absolutamente, as pessoas sabem o que tá acontecendo, principalmente fotógrafos... Lêem tudo, acompanham tudo, essas revistas de fotografia, de cinema... Nós sabemos tudo, a gente sabe, mas a gente não tem tudo. Até porque a indústria também está sofrendo uma transformação enorme... Minimizou as câmeras todas! (...) Mas isso não é o fundamental, o que resolve a questão do cinema, não é o avanço tecnológico da imagem só, mas do som também e o que você faz

com isso. Que histórias você está contando? Qual é a sua postura diante do mundo para você se arvorar a dirigir um filme que vai sobreviver a você? Então se você faz um filme ruim você será para sempre o autor daquele filme ruim e se você faz filmes bons, você será para sempre o autor daquele filme bom.