



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

EDUARDA LYSIAK JACOBS

Personagem, Documentário e Direção de Arte:

uma análise do filme *Elena*

Pelotas/RS

2015

EDUARDA LYSIAK JACOBS

Personagem, Documentário e Direção de Arte:

uma análise do filme *Elena*

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof.^a Me. Cíntia Langie Araujo

Pelotas

2015

EDUARDA LYSIAK JACOBS

Personagem, Documentário e Direção de Arte:

uma análise do filme *Elena*

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em: 02 de dezembro de 2015

Banca Examinadora:

Prof.^a Me. Cíntia Langie Araujo

Prof.^a Me. Vivian Herzog

Prof. Dr. Guilherme Carvalho da Rosa

Personagem, Documentário e Direção de Arte:

uma análise do filme *Elena*

Resumo: Esse estudo tem como principal objetivo analisar a forma de realização da construção de personagens, a partir do trabalho da direção de arte, no documentário *Elena*. Para isso, foram estudados os manuais de roteiros de Syd Field e Robert McKee para entender como pode ser realizada a construção dos personagens dentro de um roteiro cinematográfico, a teoria de Comolli e João Moreira Salles sobre o caráter ficcional de um documentário, os estudos de Gilka Vargas sobre a construção de um personagem pela direção de arte dentro de filmes ficcionais, entre outros. Foram analisadas duas cenas da obra *Elena* e citados os elementos visuais que ajudaram na construção da protagonista, revelando traços da sua personalidade.

Palavras-chave: direção de arte; documentário; personagem; *Elena*.

Abstract: This study has as its main goal, the analysis of how the characters were build by art direction in the documentary *Elena*. For this, it was studied the screenplay manuals from Syd Field and Robert Mckee to understand how is possible to build character on a cinematography screenplay; the theory from Comollu and João Moreira Salles about the fictional character of a documentary; the studies from Gilka Vargas about art direction in fiction films, and others. It was analyzed two scenes from *Elena* and discovered the visual elements which helped the description of it's protagonist, reveling some parts of her personality.

Key Words: art direction; documentary; character; *Elena*.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	3
2 O PERSONAGEM NO CINEMA.....	5
2.1 A construção do personagem no roteiro.....	7
2.2 O personagem no documentário.....	9
3 CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM A PARTIR DA DIREÇÃO DE ARTE	12
4 ANÁLISE DE ELENA	14
5 CONCLUSÃO	21
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	23

1. INTRODUÇÃO

O cinema de ficção clássica tem o personagem como um dos seus elementos mais importantes para construir a conexão entre o filme e o público, pois, neste modelo, o espectador costuma colocar-se no lugar do herói, resultando em um modo de fugir de sua realidade, viver experiências que não seriam possíveis em sua vida cotidiana, compartilhar de suas emoções. A construção dos personagens no meio cinematográfico geralmente é realizada, primeiramente, pelo roteirista e é responsabilidade do diretor de arte¹ transformar os escritos previstos em elementos visuais.

Assim como na ficção, a construção do personagem também pode ocorrer nos documentários, gênero cinematográfico que, igualmente aos outros, busca alcançar uma conexão com seus espectadores. Dentro do documentário essa construção geralmente provém do próprio ator social, em um fenômeno que é classificado de autorrepresentação (RAMOS, 2013). Contudo, assim como na ficção, também é possível que essa construção provenha das intenções e intervenções do diretor e de sua equipe de arte.

Para este trabalho é importante separar os documentários em três distinções, criadas por Bill Nichols (2005): os documentários observativos, conhecidos como “*mosca na parede*”, onde o cineasta não intervém de nenhuma maneira na situação, que não conte nem com entrevista ou *voz over*; os documentários interativos, onde o diretor pode sugerir alguma situação, mas não interfere no que o entrevistado fará ou contará; e os documentários que flertam com a ficção, onde o diretor participa de todas as decisões do filme.

Em busca de analisar possíveis formas de construção de personagens em documentários pela direção de arte, este trabalho estudará o filme *Elena* (Petra Costa, 2012), documentário, que a partir dos estudos de Bill Nichols (2005), consideramos um híbrido: que conta com uma narrativa clássica de início, meio e fim, como foco central em seu personagem, mas que tem uma abordagem ficcional ao apresentar imagens de arquivo misturadas com cenas regravadas posteriormente ao seu acontecimento.

¹ No cinema o diretor de arte é o responsável por toda a concepção visual da obra e orienta o trabalho de cenógrafos, figurinistas, maquiadores, produtores de objetos, entre outros.

Elena foi documentário brasileiro mais visto pelo público em salas de cinema no ano de 2013², mas também porque buscou modos alternativos de distribuição para chegar em uma maior quantidade de público e naquela parcela da população que fica impossibilitada de ir ao cinema, realizando sessões de graça e apresentando o filme em eventos culturais. Foi muito bem aceito pela crítica especializada e participou de festivais nacionais e internacionais, além de ter ganho diversos prêmios, como os de Melhor Filme e Melhor Direção de Arte no 45º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro.

A relevância deste documentário dá-se, sobretudo, pelas particularidades estéticas da obra, o que fez com que fosse o objeto eleito para esta pesquisa. A análise centra-se na busca por investigar quais elementos de direção de arte foram usados em *Elena* para a construção do ambiente e dos personagens. Para realizar o estudo, foram selecionadas duas cenas – uma em que é recriado posteriormente uma situação de *show and tell*³ e a sequência final da obra, em que a diretora e sua mãe aparecem boiando na água. Além disso, serão analisados alguns *inserts* apresentados no filme, com o objetivo de apresentar as características que permitiram essa construção dentro do longa-metragem.

Para responder a essa questão, o trabalho foca-se em dois temas principais: personagem e direção de arte. No primeiro capítulo será apresentado o personagem como um meio de conexão entre o espectador e o filme, respaldando-se nas teorias de Anatol Rosenfeld (1972), Edgar Morin (1983) e David Bordwell (2013), autores que veem o personagem como um dos principais modos de participação afetiva do público para com o filme. Também serão observadas algumas condições dos manuais de roteiro de Syd Field (1982) e Robert McKee (1997), que ensinam diversas maneiras que um roteirista tem para construir um personagem dentro da sua narrativa.

Para compreender como os personagens podem ser construídos dentro de documentários serão citados os teóricos Bill Nichols (2005) e Jean-Louis Comolli (2008), a fim de discorrer sobre o caráter ficcional que o documentário poderá ter. Também tem-se de aporte, a teoria de Clara Leonel Ramos (2013) sobre a construção realizada a partir do ator social, e de João Moreira Salles (2004), para tratar sobre a complexidade e a verdade de um documentário.

² Segundo dados da ANCINE, *Elena* fez 58.102 espectadores em 19 salas de cinema. <http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/DadosMercado/2114-22052015.pdf>

³ Prática norte-americana em que a criança deve levar um brinquedo para a escola e explicar seu significado aos colegas.

No segundo capítulo será apresentado o conceito de direção de arte, sua função dentro de um filme e os recursos da área que são úteis na construção de personagens, como a escolha de vestuários e o ambiente que o personagem irá viver. Para isso, foram usados os estudos de Gilka Vargas (2014), Mauro Baptista (2008) e Vincent LoBrutto (2006). Também será apresentada a teoria de intertextualidade e criação de sentido dos teóricos Robert Edgar-Hunt (2013), John Marland (2013) e Steven Rawle (2013) a fim de analisar como a direção de arte pode vir a ser um dos meios a reforçar, dentro de um filme, essas estratégias.

O terceiro capítulo apresentará a análise das cenas já citadas do filme *Elena*, a partir de toda a teoria apresentada nos primeiros capítulos, e concluir-se-á, interpretativamente, quais foram os elementos escolhidos pela equipe de direção de arte que auxiliaram na criação do ambiente e do personagem dentro da obra.

2. O PERSONAGEM NO CINEMA

O cinema clássico surgiu nas primeiras décadas do século XX e tinha como principal objetivo apresentar histórias com narrativas que contivessem começo, meio e fim. Dentro desse estilo de cinema, o personagem tornou-se o primeiro e principal elemento de identificação que o espectador terá com a obra, já que é a partir do ponto de vista desses personagens que irão vivenciar a história. Para David Bordwell (2013) o cinema clássico buscava a construção de uma narrativa centrada principalmente nos personagens e sua profundidade psicológica, prometendo uma narrativa de autossuficiência e de conclusão, enquanto o cinema moderno busca “desnudar o recurso” (BORDWELL, 2013, p.126), para reconhecer as estruturas do seu meio, além de buscar a representação mais realista dos temas cotidianos, maior liberdade narrativa e maior movimentação de câmera.

É pela aproximação com o personagem que o artigo buscará amparo em autores que estudaram esse momento do cinema, tornando-se importantes para a investigação, caracterização e construção dos personagens no cinema. Como é o caso de Edgar Morin (1983), para quem a conexão entre personagem e espectador só é de possível existência porque o público tem uma tendência de criar egos e personalidades para si mesmo, e o cinema é uma arte que permite essa busca de novas histórias, da participação afetiva dentro da narrativa.

Temos uma personalidade de confecção, *ready made*. Vestimo-la como se veste uma roupa e vestimos uma roupa como quem desempenha um papel. Representamos um papel na vida, não só perante os outros, mas também (e sobretudo) perante nós próprios. O vestuário (esse disfarce), o rosto (essa máscara), as palavras (essa convenção), o sentimento da nossa importância (essa comédia), tudo isso alimenta, na vida corrente, esse espetáculo que damos a nós próprios e ao outros [...] (MORIN, 1983, p. 151).

Com essa tendência do ser humano em criar personalidades para si é que surge também a inclinação ao cinema, já que este apresenta situações que, provavelmente, o espectador pode nunca experimentar na sua vida real, fazendo do cinema um escape para o público. Mas a conexão que o espectador terá com o filme surgirá principalmente da empatia que o personagem promove, fazendo com que o público, por mais que não concorde com suas ações, entenda a sua motivação para tais.

Segundo Rosenfeld (1972) a ficção permite que o espectador possa viver e contemplar a plenitude de sua condição por apresentar personagens variados e pelas ações que estes propõem. Para Morin (1983) porém, essa tendência de incorporação fica mais forte se houverem semelhanças físicas ou morais entre o personagem e o espectador. É o poder da identificação, onde mulheres tendem a se conectar com personagens femininas e homens com personagens masculinos. Isso chama a atenção ao poder que a representação tem no momento do público se conectar com um filme, e a grande discussão que há na mídia atualmente sobre a escassez de papéis que representem as minorias, resultando da perda do poder de identificação das mesmas.

As personagens atingem a uma validade universal que em nada diminui a sua concreção individual; e mercê desse fato liga-se, na experiência estética, à contemplação, a intensa participação emocional. Assim, o leitor contempla e ao mesmo tempo vive as possibilidades humanas que a sua vida pessoal dificilmente lhe permite viver e contemplar (ROSENFELD, 1972, p. 46).

A participação afetiva também funciona devido ao ambiente da sala de cinema, escura e onde o espectador irá olhar somente para a tela sem se preocupar com as ações que ocorrem ao seu redor. Para Morin (1983) é essa experiência dentro da sala de cinema que também permitirá que o público contemple e participe emocionalmente da história.

2.1 A construção do Personagem no Roteiro

Para o teórico Syd Field (1982) é importante que o roteirista desenvolva a vida do seu personagem de duas formas: definir a vida interior e a vida exterior. A vida interior abrange a porção de vida que não veremos na tela, ou seja, uma forma de biografia que é necessária para tornar o personagem coerente; e a vida exterior acontece no momento que o filme se inicia até o seu final e define quais são as suas reações aos acontecimentos da história.

Robert McKee (1997), em seu livro *Story*, exprime que é necessário saber todo o *background* do personagem, todas as facetas de sua personalidade, para saber como ele iria reagir a cada situação em que é colocado. Para isso deve-se saber se o personagem está infeliz ou não com a sua vida e com o seu emprego, se é novo ou velho, se teve uma boa educação ou não, se é generoso ou egoísta, dentre outras características. Também é necessário haver um ponto de tensão na história, onde o personagem pode revelar a sua verdadeira personalidade por meio de uma situação de pressão. McKee (1997) propõe um exercício em seu livro (p.101) no qual relata uma cena em que um personagem, andando de carro, tem que decidir se para ou não o veículo para ajudar um ônibus escolar que começa a pegar fogo. Se o personagem decidir parar para ajudar, o roteirista deve também escolher como e quem esse personagem vai salvar primeiro, o menino ou a menina, o branco ou o negro – revelando então traços ainda mais profundos e sociais da sua personalidade. Portanto, para o autor, é realmente nas escolhas dos personagens que suas personalidades vem à tona, auxiliando no processo de identificação com o público.

Field (1982) declara que cada personagem é um ponto de vista, é uma maneira de olhar o mundo:

Todos temos um ponto de vista — certifique-se de que seus personagens tenham pontos de vista individuais e específicos. Crie o contexto e o conteúdo surge. Por exemplo, o ponto de vista do seu personagem pode ser o de que a matança indiscriminada de baleias e golfinhos é moralmente condenável, e ele mantém esse ponto de vista por meio de doações, serviços voluntários, frequentando reuniões, participando de manifestações, usando uma camiseta com os dizeres contra a matança sem sentido de baleias e golfinhos por pescadores comerciais (FIELD, 1982, p.36-37).

Dessa maneira, para Field (1982), assim como para Morin (1983) e McKee (1997), é necessário criar uma motivação e um ponto de vista para o personagem, já que todas as suas ações desenrolarão a partir destas, e será a principal forma de empatia com o espectador. Já

Vincent LoBrutto tem uma opinião diferente. Para o autor, o roteirista de cinema deve criar o ambiente do filme primeiro, e a partir do ambiente surgirão os personagens, que são “ [...] a soma total do seu estar físico e da influência que o ambiente exerce neles” (LOBRUTTO, 2002, p.7)⁴. Sendo assim, seus personagens mudam conforme o ambiente também se modifica.

São inúmeras as maneiras existentes para a criação de roteiros e cada uma revelará uma maneira de começar a escrever, mas, para Field (1982), o necessário mesmo é a identificação pelo público, os personagens devem apresentar características que permitam a relação de suas personalidades entre si e em relação ao espectador, reforçando a ideia de Morin (1983) ao teorizar que existe uma tendência do público se conectar ao que consegue identificar em si mesmo.

Diferente de um livro, todas as decisões feitas no roteiro cinematográfico deverão ser visuais e/ou sonoras. O roteirista deverá arranjar formas que deixem claro que determinado personagem torça para determinado time, que goste de ler livros de determinado gênero e que a sua cor favorita é verde sem ser necessário um diálogo entre dois personagens ou uma narração para revelar tais informações. É a partir dessa necessidade que surge o trabalho do diretor de arte, que ajudará a criar essas informações visuais a partir de elementos inseridos no ambiente e nas vestimentas dos personagens, dando pequenas informações sobre suas personalidades ao público.

A elaboração de um roteiro de documentário acaba sendo um pouco diferente de um roteiro de ficção. Segundo Sérgio Puccini (2010), o roteiro de um documentário trabalha com uma maior diversidade de materiais filmicos e antes de usar um discurso “o documentário recorre a uma exposição retórica, para sustentar um argumento que pode ou não se valer de estratégias narrativas em sua condução” (PUCCINI, 2010, p.24). O autor também relata que usualmente se é escolhido a proposta do filme antes, e o roteiro serve apenas como um mapa com instruções da intenção da equipe antes de filmar – além do tema do documentário, também pode ser decidido se haverá entrevistas, se usarão imagens de arquivo, o estilo da fotografia, entre outros – mas que, durante essas filmagens a proposta pode mudar totalmente.

⁴ Traduzido pela autora. No original: “The characters are the sum total of their physical being and the influence their environment has on them.”

Para Puccini (2010), a exceção fica para os documentários que utilizam imagens de arquivo em sua narrativa, já que as imagens já gravadas permitem um roteiro melhor elaborado antes do início das filmagens, bastante parecidos com os roteiros de ficção.

2.2 O Personagem no Documentário

Para Bill Nichols (2005) o cinema já nasceu com a intenção de documentar. Até os filmes de ficção evidenciam de alguma forma a realidade do roteirista, do diretor ou da equipe que o produziu, além de seus desejos e temores. Foi assim que ocorreu em 1895, em um café em Paris, quando os irmãos August e Louie Lumière exibiram alguns dos primeiros filmes da história: curtas-metragens que registravam o dia-a-dia dos trabalhadores de sua fábrica como em *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière*, ou então registrando a refeição da família em *O Almoço do Bebê*.

Porém, se a ficção nasceu com um discurso documental, se toda ficção também tem um pouco de realidade, é possível que existam documentários que flertam com a ficção? Para Jean-Louis Comolli (2008) se o cinema nasceu como documentário, o documentário também nasceu ficcional. O autor apresenta que o filme documental “[...] persegue o realismo como uma utopia, sabedor do fato de que a representação jamais coincidirá com a vida” (COMOLLI, 2008, p.45) e que esse tipo de filme nunca poderá ser desprovido do ponto de vista do autor, por mais que se tente. Para Comolli, ao se realizar o cinema documentário também estamos inventando um mundo novo, resultando na perda da inocência no meio cinematográfico. Por mais que nossos atores sociais já existam, não deixamos de inventar, experimentar e remontar suas vidas e ações, e para isso, misturando um pouco de ficção.

Por isso também é possível a existência e a possibilidade da criação de personagens dentro dos documentários. Quando feito pelo próprio ator social essa prática é chamada de autorrepresentação. A autora Clara Leonel Ramos (2013) define a autorrepresentação:

Todo e qualquer desempenho do sujeito filmado diante da câmera, seja ele o simples desenrolar de ações cotidianas que ignoram (ou não) a presença do cineasta, seja a situação de entrevista ou a encenação e/ou reencenação construídas num esforço conjunto entre o sujeito e o cineasta (RAMOS, 2013, p 11).

Para Ramos (2013), a criação de personagens dentro dos documentários pode ser guiada de duas formas: a primeira forma vem do próprio ator social, sabendo que as pessoas mudam as suas atitudes ao momento que a câmera é ligada. A construção desse tipo de

personagem pode ser criada conscientemente, “[...] a partir de um desejo do sujeito filmado de aparentar ser de uma determinada maneira” (RAMOS, 2013, p.16) ou também é possível ser produzido inconscientemente, partindo da percepção que o sujeito tem de si mesmo. Essa construção também é reforçada por Comolli (2008), que argumenta que na atualidade há um saber geral sobre como funciona a captação de imagens, e que “[...] aquele que filmamos tem uma ideia da coisa, mesmo que nunca tenha sido filmado” (COMOLLI, 2008, p. 53). O autor ainda acrescenta que existe uma preocupação dentro de toda pessoa para com a sua imagem, de como a sua imagem será recebida, fazendo com que o ator social, dentro de um documentário, adicione atuação involuntariamente quando fica em frente a câmera.

A segunda forma parte do próprio diretor que pode sugerir pequenas mudanças no cotidiano ou sugerir algumas reações do seu ator social, como acontece em *Nanook do Norte* (*Nanook of the North*, Robert Flaherty, 1922). O filme de Flaherty é considerado o primeiro documentário da história do cinema e acompanha Nanook, um esquimó do Alaska, e sua tribo. O filme foi originalmente filmado em 1913, mas essa primeira versão foi perdida em um incêndio. Por isso, em 1920, o diretor resolveu repetir a viagem e filmar novamente a tribo. Apesar do filme ter sido regravado, o que deixa brechas para se discutir o quanto do filme foi encenado, Flaherty também propunha pequenas situações para o esquimó, como a cena em que ele e sua tribo caçam morsas com arpão, prática que já não era mais comum ser realizada com esse tipo de arma na região, ou quando Nanook vê pela primeira vez um disco e tenta mordê-lo, mesmo já sabendo para que funcionava o objeto. Sabe-se que o diretor propôs essas ações ao seu personagem, buscando um efeito dramático no filme, em busca de caracterizar o esquimó como um ser “selvagem”, buscando do seu personagem uma reação que não fazia mais parte do seu cotidiano.

Outro diretor que usou da mesma prática foi Jean Rouch, documentarista francês que atuou quase toda a vida na África e ficou conhecido como pai do Cinema Verdade, ou seja, um modo de fazer documentário que tem a sua própria verdade, onde a relação de ficção e realidade é muito tênue. Em *Eu, um negro* (*Moi, un noir*, 1958), o diretor dá total liberdade para os seus atores narrarem os acontecimentos como bem entenderem, concedendo plena autonomia para que os documentados pudessem interpretar os personagens que quisessem. É por meio da narração que os atores criam nomes diferentes para si mesmos, além de contarem histórias, expressarem desejos e criarem novas personalidades para si, e o público não compreende se a fala retrata a realidade deles ou não.

Se há intervenção do diretor dentro de um documentário esse filme deixa de representar a verdade da situação? Para João Moreira Salles (2004), ao contrário da ficção, o documentário “[...] jamais contou com a força estabilizadora da indústria para impor convenções estilísticas e padrões narrativos relativamente homogêneos” (p.1) e por falta de padrões de estilo para definir o que é um documentário, essa definição vem a partir da reação e da maneira que o espectador vê esse filme. Se o público acredita no discurso da obra, acredita que aquela pessoa existe e vive da maneira que está sendo retratado, o filme tem caráter documental mesmo permitindo a mistura com a ficção e a construção de personagens e situações. Para John Grierson – fundador da Escola Inglesa de Documentário em 1929 com seu filme *Drifters*, é um dos principais nomes do gênero e foi responsável por criar as bases do documentário clássico – ao definir o que é um documentário, relata que é função do diretor fazer um “tratamento criativo da realidade”, seja por meio da reconstrução de cenas ou pela manipulação e transformação do material que se tem em mãos, tudo que for necessário para o documentário atingir seus espectadores.

Salles também define que o documentário é o ponto de vista do diretor para uma situação e/ou pessoa:

A fórmula tradicional do documentário pode ser resumida a *eu falo sobre você para eles*. Existe o documentarista, *eu*, existe o personagem, *você*, e existem *eles*, os espectadores. [...] Percebe-se que documentários não são exatamente sobre os outros, mas sobre como documentaristas mostram os outros. A representação de qualquer coisa é a criação de outra coisa. No caso do documentário, essa outra coisa criada é um personagem (SALLES, 2004, p.9-10).

Sendo assim, a construção de personagens, como citado por Salles (2004), surge inevitavelmente ao se retratar uma pessoa no cinema, e para Ramos (2013), essa construção é diferente em cada tipo de documentário, dependendo do objetivo do ator social ou do diretor e sua equipe. Para a autora, a construção de personagens também está profundamente interligada com a montagem do filme, o momento no qual o poder autoral do diretor é muito mais forte. Em documentários que flertam com a ficção, a montagem⁵ e a direção de arte também são áreas que poderá contribuir para a construção do personagem.

⁵ Outra função do cinema que toma decisões visuais e simbólicas, importante na construção da narrativa e do ponto de vista, principalmente no documentário, além de guiar o espectador pela história (AUMONT; MARIE).

3. CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM A PARTIR DA DIREÇÃO DE ARTE

Se a construção do personagem na ficção começa na mente do roteirista, que define sua personalidade e suas ações, é a partir do roteiro que o diretor de arte transformará parte dessa personalidade em imagens.

A direção de arte em um filme ajuda, em geral, a construir a visualidade estética da produção, e, na teoria, concebe desde a paleta de cores da fotografia até a tipografia usada na finalização do filme. Segundo Gilka Vargas (2014) o diretor de arte “escolhe, relaciona e articula seus elementos de trabalho para revelar o personagem em seus vários aspectos, descortinando sua vida inteira, conflitos, personalidade e história” (VARGAS, 2014, p.187). As escolhas da arte serão essenciais para reforçar a conexão do público para com a história e seus heróis, caracterizando-os mais a fundo e revelando outras facetas de sua personalidade sem ser necessário o uso de bengalas pelo roteiro.

Essas escolhas partem desde o figurino do personagem – que tipo de roupa ele usa? Quais suas cores favoritas? Como usa seu cabelo e seus acessórios? – até o modo que seu quarto é organizado. Para Mauro Baptista (2008) a disposição do cenário, dos móveis e objetos tem profunda conexão com os autores e personagens, e como essas escolhas podem “fugir de uma narrativa centrada nas ações ou nos pensamentos do personagem” (BAPTISTA, 2008, p. 112). Já para LoBrutto (2002) o designer de produção⁶ tem em seu arsenal “esboços, ilustrações, fotografias, modelos e detalhados *storyboards* de produção para planejar cada cena do microscópico ao macroscópico detalhe” (LOBRUTTO, 2002, p.1).⁷

Além dessas escolhas visuais é necessário que o diretor de arte contenha um grande conhecimento cinematográfico. Para Vargas (2014) é necessário prever como será o resultado final de suas decisões, como as cores e volumes escolhidas ficarão na câmera. O diretor de arte então deve ter conhecimento de como se realiza a direção de fotografia, sobre iluminação e lentes, além dos movimentos de câmera e movimentação dos atores na hora de dispor os objetos do cenário.

⁶ Existe uma diferença entre diretor de arte e designer de produção, apesar de não ser comum usarmos o segundo termo no Brasil. O designer de produção acompanha a criação do ambiente do filme desde o roteiro, passando pelo *storyboard*, até a criação do pôster e da tipografia escolhida, fazendo essas escolhas dentro do orçamento do filme, enquanto o diretor de arte acompanha apenas a fase de produção do filme.

⁷ Traduzido pela autora. No original: “Production designers use sketches, illustrations, photographs, models, and detailed production storyboards to plan every shot from microscopic to macroscopic detail.”

Segundo LoBrutto (2002) é por meio da caracterização das locações que irão se revelar informações sobre o *status* econômico, social, moral e político do personagem. Essa revelação pode ser possível também através da caracterização do figurino, onde o diretor de arte irá adicionar elementos à personalidade previamente elaborada do personagem. Por exemplo, se foi definido pelo roteirista que o determinado personagem gosta de futebol e ficção científica, a função da arte é colocar pequenos objetos no cenário ou até mesmo uma peça de roupa que remeta essas informações.

A escolha do figurino e de um ambiente intimamente ligado ao personagem, como seu quarto por exemplo, são formas de expressão da identidade deste. Cada elemento visual deve ter a função de complementar a narrativa e a visualidade da história. Segundo Vargas (2014):

A direção de arte utiliza suas potencialidades técnicas e artísticas para materializar ambientes expressivos que, além da verossimilhança [...] passem emoções, despertem sentimentos no espectador e indiquem vida (VARGAS, 2014, p. 110).

As locações de um filme devem sempre passar emoções ligadas ao seu personagem tornando-o assim vivo, porém, deve-se prestar especial atenção numa história que envolva muitos personagens, já que mesmo conectados entre si, nem todos vivem economicamente igual ou tem o mesmo senso de estilo. A criação visual do personagem abrange pequenos detalhes da personalidade deste, indica gostos e sentimentos, devendo-se lembrar que assim como os humanos, os personagens apresentam personalidades bastante distintas mesmo que vivam no mesmo grupo social.

A cor é outro importante detalhe que pode ser usado a favor da caracterização e ambientação de um filme. Segundo LoBrutto (2002) “[...] a cor escolhida é um meio de expressar e definir o mundo do filme. A cor permite o designer criar um contexto que pode complementar ou contrastar com a narrativa” (LOBRUTTO, 2002, p. 77).⁸ Cada cor desperta psicologicamente uma emoção no espectador, devendo ser a função do diretor de arte estudá-las e usá-las da melhor forma para criar uma paleta para, não só o filme, mas cada personagem dentro dele – essas paletas podem ajudar a definir se o personagem combina com o ambiente que está ou não, dando mais dicas de sua personalidade e sua vida para o espectador.

Outra responsabilidade que fica a cargo do diretor de arte é a criação de metáforas dentro do filme. Para os autores Robert Edgar-Hunt (2013), John Marland (2013) e Steven

⁸ Traduzido pela autora. No original: “The chosen range of color is a way of expressing and defining the world of a film. Color allows the designer to create a tonal context that can complement or contrast with the narrative”.

Rawle (2013), em seu livro *A Linguagem do Cinema*, uma das metáforas que podem ser criadas dentro de um filme é a intertextualidade. O termo intertextualidade foi originalmente criado por Julia Kristeva em 1960 e definia que o significado de um texto deve ser buscado a partir da sua relação com outros textos, termo esse que foi usado com a mesma significação em relação ao cinema pelos autores. Para eles, todos os filmes trazem referências a outros filmes e, ao mesmo tempo, também são uma réplica. Essas referências podem ser criadas por meio de diálogos ou realizadas visualmente, esse último sendo um trabalho do diretor interligado com a arte. A intertextualidade dentro dos filmes quase sempre têm a intenção de homenagear algum diretor ou alguma cena conhecida do cinema mundial, mas dependendo do contexto que inserida pode falar muito sobre o ambiente e os personagens da obra realizada.

Percebemos que a direção de arte é um grande auxílio da criação de sentido dentro de um filme, devido as possibilidades de articulação dos elementos visuais que ajudam na caracterização dos personagens e seus ambientes, tornando-os verossímeis com a história. Podem existir histórias cinematográficas que propositalmente queiram que público não se conecte com os seus personagens, mas mesmo assim deve haver um trabalho de caracterização pelo roteiro e pela direção de arte para que esse personagem continue verosímil e desperte essa sensação negativa para com o espectador.

4. ANÁLISE DE ELENA

Elena, de Petra Costa, lançado em 2013 no Brasil, é um documentário que conta a história da irmã da diretora, uma atriz que passa a viver em Nova York, longe da família, para buscar o seu sonho de ser atriz de cinema. O filme ganhou destaque e prêmios em festivais, um deles o 45º Festival de Brasília do Cinema Brasileiro, onde conquistou o prêmio de melhor filme, melhor filme pelo júri popular, melhor montagem e melhor direção de arte, todos na categoria de documentário. A obra foi realizada a partir de imagens de arquivo, já que Elena tinha o hábito de gravar seu cotidiano, com o objetivo de registrar suas experiências fora do país. Compõe o documentário, também, gravações de voz que a atriz mandava para a família na justificativa de que odiava a sua letra para escrever cartas. Além destes dispositivos, o filme conta com uma narração de Petra relatando a história da irmã e *inserts* gravados posteriormente aos acontecimentos.

Para a realização da análise do filme foram escolhidas duas cenas específicas, que são importantes para a construção dos personagens e que apresentam direção de arte pelo caráter ficcional de suas sequências. A primeira delas é uma cena recriada, onde mostra-se crianças em uma sala de aula, na situação do *show and tell*, no minuto 0:44 do longa-metragem. Nessa cena uma Petra criança leva para escola um elefante azul de pelúcia que Elena lhe deu para mostrar aos colegas. A segunda cena que será analisada trata-se da sequência final na qual a mãe de Elena e a diretora boiam na água sozinhas, e nos minutos seguintes Petra Costa aparece dançando pelas ruas de Nova York e depois mais mulheres aparecem a boiar junto com as duas. Além dessas cenas, serão analisados pequenos *inserts* que reforçam a ideia de produção de sentido realizado pela direção de arte, elementos que ajudam a construir a personalidade dos atores sociais, cenas em que é possível detectar a autorrepresentação e escolhas que apresentam a intertextualidade, todas essas nomenclaturas e teorias já vistas nos capítulos anteriores.

O *show and tell* é uma prática norte-americana em que os estudantes da escola primária devem levar algum brinquedo para a escola e contar sobre aquele brinquedo para os colegas. É nesse contexto que começa a primeira cena de Elena a ser analisada. Já morando novamente com a mãe e a irmã em Nova York, Elena mostra um elefante azul de pelúcia para a irmã e diz que aquele brinquedo possui poderes mágicos, e quando ela quiser muito alguma coisa é só chacoalhar o brinquedo que o desejo se torna realidade, e é esse brinquedo que a criança leva para a escola. No momento seguinte, uma cena surge em tela onde várias crianças estão sentadas em uma roda, cada uma com um brinquedo, e um elefante azul de pelúcia no meio.



Figura 01 e 02 – Cena do *show and tell*

Essa cena, assim como muitas outras, foi gravada posteriormente⁹, e é uma das principais sequências do filme em que podemos perceber o trabalho de direção de arte por se tratar totalmente de uma cena de ficção. A escolha da fotografia menos saturada e com ruído foi feita para harmonizar essa cena com as outras imagens de arquivo, escolha que foi usada quase em todos os *inserts* do filme, e deve ser feita em conjunto com a direção e a direção de arte na pré-produção da obra. As únicas imagens que não tem essa estética são as entrevistas e a sequência final, separando o passado e o presente da história por meio da cor e da fotografia.

É muito improvável que a cena do *show and tell* tenha sido gravada em uma escola de verdade, sendo responsabilidade da direção de arte organizar a locação, trazendo objetos que faça com que o lugar pareça uma sala de jardim de infância. Nessa cena existiu também o cuidado de vestir as crianças e trazer brinquedos que coincidissem com a época retratada, por isso os brinquedos são todos de pelúcia e de personagens comuns para a infância da diretora. O elefante azul de pelúcia posicionado no topo do monte de brinquedos também é proposital para atrair o olhar do espectador para o objeto.

Assim como outros elementos da obra de Petra Costa, que serão abordados mais para frente, o elefante de pelúcia volta a ser citado no filme. No minuto 0:56, durante a entrevista da mãe da diretora, que conta que quando Petra descobriu que a irmã morreu, pediu seu brinquedo e ficou segurando-o, parada.



Figura 03 – repetição do elefante de pelúcia

Como visto no capítulo anterior, sobre direção de arte, essa repetição contribui na produção de sentido de um filme. Os autores de *A Linguagem do cinema* afirmam que o

⁹ Devido as imagens de arquivo usadas no filme o público já sabe a aparência da diretora quando pequena, e em nenhum momento ela aparece em cena neste momento do *Show and tell*. Nos créditos aparece o nome dos atores da refilmagem.

tempo é um aspecto a ser priorizado dentro de um filme, referindo-se ao tempo de tela de personagens, cenários e ações, “quanto mais vemos as coisas, maior a probabilidade de se fixarem” (EDGAR-HUNT, MARLAND, RAWLE, 2012, p.56-57). Em *Elena* nós já tínhamos sido apresentados à história do elefante azul de pelúcia e seus poderes mágicos, e quando a mãe das protagonistas volta a falar nele em sua entrevista, há um pequeno *insert* em que o brinquedo aparece nas mãos de um criança, vide a figura 03, e por esse trabalho de repetição o público recebe a informação de que a criança quer o seu elefante de pelúcia para fazer um desejo e ter a irmã de volta, sem precisar com que a diretora revele esse desejo por meio da narração, valorizando a sensibilidade do momento. Nesse caso é um objeto, portanto, função da direção de arte, que contribui para a representação da relação entre as personagens.

Na obra de Petra Costa essa repetição surge também na citação de signos durante toda a estrutura da narrativa. Percebemos que Elena e sua família tem uma forte ligação com a água e citam momentos envolvendo esse elemento em várias situações do filme, por exemplo: em Nova York, Elena e Petra vão ver o filme da Pequena Sereia e ao voltar para casa criam juntas uma coreografia sobre a história original da princesa; na primeira vez que Elena vai para Nova York (e a família continua no Brasil), a atriz dá para a irmã mais nova um concha e diz que tem uma igual e, é só coloca-la no ouvido que as duas estarão sempre conectadas – assim como o elefante de pelúcia, a concha é citada novamente mais ao final do filme, com a mesma sensibilidade, onde Petra coloca a concha no ouvido, para manter-se conectada com a irmã; várias frases que Elena escreve em seu diário tem a simbologia da água, como “eu viro água” e “vou escorrer por esse ralo”.

É essa simbologia que nos leva a segunda cena a ser analisada, a sequência final onde a mãe e a diretora boiam na água. Primeiro, devemos esclarecer o que o símbolo da água pode significar dentro da arte. Para o professor Hugo Fortes (2007) a água está diretamente relacionada com a vida.

Nos escritos de Leonardo encontram-se considerações a respeito das analogias entre o corpo do homem e o corpo da terra. Nestas analogias, pode-se encontrar, por exemplo, desenhos que aproximam o movimento das correntes aquáticas às tranças de cabelos, ou relações entre os rios e as veias do corpo humano (FORTES, 2007, p. 2).

Além de representar a vida e o corpo humano, a água no contexto apresentado em *Elena* está profundamente ligada à personagem de Ophelia, de William Shakespeare. Na história de Shakespeare, Ophelia é uma jovem apaixonada por Hamlet e devido a esse amor,

enlouquece. Um dia, declamando poemas de amor, a personagem sobe num salgueiro, mas o galho quebra e cai no rio, onde Ophelia se afoga ainda declamando seus poemas. Conforme Hugo Fortes (2007) “[...] ainda que não haja propriamente uma referência ao suicídio na peça de Shakespeare, Ophelia é interpretada como uma personagem que busca a morte” (FORTES, 2007, p.4), e que sua morte não representa a dor de um afogamento real, mas sim uma morte bonita e idealizada, “de um sofrimento lento de uma alma apaixonada e enlouquecida” (idem, p.4).

A sequência final é um referência direta da diretora que se “afoga em você, em Ophélias”, como mostram as figuras 04 e 05.



Figura 04 – Cena de *Elena*, onde a diretora Petra Costa boia na água

Figura 05 – Pintura *Ophelia* de John Everett Millais, baseado na personagem de Shakespeare

Essa sequência é intercalada com outras imagens da mãe da diretora na água além de outras mulheres desconhecidas na mesma situação. A metáfora criada por essa imagem representa a morte da própria Elena, que suicidou-se devido a dor que a sua arte trazia para si mesma, mas que sem a sua arte ela não seria nada. O fato de Petra e sua mãe aparecerem na água também é uma metáfora para as duas perdendo um pedaço de si junto com Elena, das duas afogando-se dentro de Elena, como narra a diretora. Como trilha sonora dessa cena é usada a música *I Turn To Water*, da cantora Maggie Clifford, que canta “eu estou doente, doente de amor [...] toque-me, eu viro água”.

O trabalho da direção de arte também é visível nessa cena por tratar-se de uma cena de ficção, uma cena que foi roteirizada previamente. É em conjunto com a direção de arte que a direção, a fotografia e o som fazem todas as suas escolhas. Como podemos ver na Figura 06, a fotografia e a paleta de cores apresenta o mesmo amarelado e esverdeado que a obra de John Everett Millais, além da escolha de um vestido florido, que siga os tons que a pintura apresenta, representando a morte como uma possibilidade delicada diante o sentimento de impotência.



Figura 06 – detalhes de cor e vestimenta

Essa é uma cena que, além de reforçar uma ideia ou experiência específica sobre a morte, também apresenta a intertextualidade entre obras, em que o filme faz referência a obra de Millais. Apesar da intertextualidade aqui não ser especialmente com outro filme, mas sim com uma história e uma pintura, existem outros filmes que referenciaram a mesma obra, como *Melancholia* (*Melancholia*, Lars von Trier, 2011), como mostra a Figura 07, formando-se assim uma intertextualidade entre os dois filmes, por referenciarem-se e usarem como metáfora o texto original.



Figura 07 – Cena de *Melancholia*, do diretor Lars von Trier

Além da cena onde Justine (Kirsten Dunst) aparece boiando na água, em meio à natureza, o filme de Lars von Trier também apresenta uma protagonista que sofre de depressão, também referenciando a personagem criada por Shakespeare.

Na mesma sequência, a montagem intercala essas cenas da água com cenas da diretora dançando por Nova York e dentro de um quarto. A dança é outro elemento a que já fomos apresentados anteriormente, uma das coisas que Elena mais faz nas imagens de arquivo é

dançar. Em um momento Petra faz o mesmo passo de dança, o giro, exatamente como a irmã costumava girar, em clara referência a saudade que tem dela.

É interessante notar também que em todas as imagens de arquivo Elena usa branco e nos *inserts* em que Petra aparece é comum vê-la usando preto. Além de serem cores opostas, o preto se associa ao desconhecido e a morte, entre outros, significando aqui o luto que a diretora ainda sente após a perda da irmã.

Outro *insert* a ser analisado é uma imagem de arquivo no minuto 0:12:54, onde a mãe de Elena tenta lhe filmar escondida, e, ao ser descoberta, justifica que quando Elena percebe que está sendo filmada acaba agindo diferentemente do normal. Essa cena é um exemplo de autorrepresentação, onde a atriz, mesmo em uma filmagem caseira, num ambiente apenas habitado por familiares, muda seu comportamento ao ver que está sendo filmada, construindo uma persona para si mesma, reforçando as teorias de Ramos (2013) e Comolli (2008) de que a construção pode partir da intenção do ator social, da construção da imagem que ele pretende que o mundo veja de si.

Por ser um filme realizado após a morte da protagonista, a construção da personagem Elena também parte das decisões da diretora ao escolher e organizar as imagens de arquivo. Ao decidir como irá apresentar os fatos da história da irmã, acaba construindo sua persona também – ao apresentar primeiro os sonhos e a personalidade de Elena, faz com que o público crie empatia para com ela e para com a família inteira. Empatia essa que é importante ser conquistada para, em seguida, alcançar situações dramáticas ao apresentar a depressão e a morte da irmã, a culpa que a mãe sente por essa situação, e a depressão que se instala em Petra.

As cenas analisadas por esse trabalho também contam, sozinhas, um pouco da personalidade de Elena. Na cena do animal de pelúcia, podemos perceber que Elena é uma pessoa que importa-se muito com a família, principalmente com a irmã, deixando pequenos ensinamentos e objetos para que a mais nova sintam-se próxima dela quando as duas estiverem longe. Essa particularidade de sua personalidade também é repetida em outras situações do filme, quando Elena dá uma concha para Petra, dizendo que quando elas estiverem longe, é só colocar a concha no ouvido, que elas estarão ouvindo a mesma coisa, e por meio da concha podem estar conectadas.

A segunda cena analisada, a cena das Ophelias, mostra como Elena amava a sua arte, o teatro. Esse amor fica claro quando ela começa a mudar o seu jeito sempre que a câmera da

mãe é ligada, mostrando que o seu habitat natural é em frente às câmeras e no palco. Foi o teatro que consumiu toda a sua vida, deixando-a depressiva quando a sua carreira não dava certo, mas que sem o teatro ela não poderia viver. Assim como a personagem de Shakespeare, a personagem Elena também morreu pelo seu maior amor. Essa metáfora encontrada pela equipe de arte, além de apresentar traços da personagem, também é uma forma de dar leveza ao filme, tratar com sensibilidade um assunto denso como o suicídio.

Com o auxílio de planos aproximados nas entrevistas, *inserts* de planos detalhes da cidade de Nova York, cenas recriadas para entrosar melhor o espectador, metáforas que mostram a intertextualidade entre filmes e obras, a direção de arte é um dos meios utilizados pelo filme *Elena* para construir uma ambientação dentro do longa-metragem, construindo as situações e os personagens da história, buscando a conexão do público para com eles, para atingir um maior ponto dramático em seu clímax.

5. CONCLUSÃO

A partir do que foi pesquisado nesse estudo e considerando as cenas escolhidas para análise, é possível notar a presença de elementos no filme *Elena* que ratificam as teorias apresentadas neste trabalho sobre construção de personagem em documentários, como a definição de autorrepresentação, a construção pela direção de arte, a intertextualidade entre obras e a produção de sentido. Elementos tal como cenas regravadas após o seu acontecimento real, que apresentam escolhas de figurino e de objetos para uma melhor ambientação do local, atestando uma certa verdade. Além disso, escolhas de direção de arte que permitem a intertextualidade dentro do documentário, a forte presença do signo da água em constante repetição, que reforça a produção de sentido, faz com que o espectador o relacione com a morte da personagem.

Além da criação de sentido, a direção de arte no filme *Elena* permite ao público perceber vários traços da personalidade de sua protagonista, com sensibilidade. Ao fim da projeção do documentário o espectador passa a ver em Elena uma personagem sensível e preocupada com a família, principalmente com a irmã mais nova, e também percebe que o maior sonho dela, ser atriz de cinema, lhe consume tanto, até leva-la à morte.

Também existe a presença da mãe da protagonista, em imagens de arquivo, atestando que a filha cria uma persona para si quando é filmada, reforçando não só a naturalidade da personagem em frente às câmeras, mas também a ideia de autorrepresentação, comprovando a hipótese de que ela constrói um personagem para si quando filmada.

Todos esses elementos de criação, juntos, ajudam a elaborar uma personalidade para, não só o personagem, mas para o filme como um todo. A caracterização e a ambientação do longa-metragem e seus personagens produzem uma conexão com o seu espectador, fazendo com que o documentário atinja o seu objetivo de ser uma obra densa, cheia de sentidos atribuídos aos elementos visuais que, ao todo, transmitem a mensagem desejada. *Elena* coloca o espectador dentro da história, no ambiente criado, e o conecta com a personagem da história. Petra faz um filme homenagem, um filme carta, fazendo do documentário uma forma de colorir a memória de sua irmã, e tomar a dor da família mais leve. O espectador, por consequência, toma conhecimento de quem é Elena de uma forma idealizada e poética, com sensibilidade e leveza.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papirus, 2003.

BAPTISTA, Mauro. **A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção**. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1498> Acesso em 10 de abril de 2015.

BARNWELL, Jane. **Production Design: Architects of the Screen**. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=XuYt74Z62hoC&source=gbs_citations_module_r&redir_esc=y Acesso em 10 de abril de 2015.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas, Sp: Editora da Unicamp, 2013.

CANDIDO, A; GOMES; Paulo E. S. Rosenfeld; A. PRADO, Decio de A. **A personagem de ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 1972. Terceira edição.

DRABLE, Luiza. **Direção de arte no cinema brasileiro e estilo**. Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br/designproceedings/cidi//CIDI-152.pdf> Acesso em 10 de abril de 2015.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A Linguagem do cinema**. Porto Alegre: Editora Bookman, 2013.

ESCOREL, Eduardo. **Seja bem-vinda, Elena**. Revista Piauí, 2013. Disponível em: <http://revistapiaui.estadao.com.br/blogs/questoes-cinematograficas/geral/seja-bem-vinda-elena> Acesso em 25 de abril de 2015.

Elena – o livro do filme de Petra Costa, Porto Alegre: Arquipélago Editorial, 2014.

FORTES, Hugo. **Água: Significados e simbologias na arte contemporânea**. Disponível em: <http://www.ip.usp.br/laboratorios/lapa/versaoportugues/2c91a.pdf> Acesso em 23 de outubro de 2015.

LOBRUTTO, Vincent. **The Filmmaker's Guide to Production Design**. Nova York: Allworth Communications, 2002. Disponível em: <http://home.fa.utl.pt/~cfg/Anima%E7%E3o%20e%20Cinema/Cenografia/447%20-%20The%20Filmmaker's%20Guide%20To%20Production%20Design.pdf> Acesso em 17 de outubro de 2015.

MATTOS, Carlos Alberto. **Ela, Elas, Elena**. 2013. Disponível em: <http://carmattos.com/2013/05/10/ela-elas-elena/> Acesso em 25 de abril de 2015.

MORIN, Edgar. **A alma do cinema**. In: XAVIER, Ismail (org). A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrafilmes, 1983. Primeira edição.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas, SP, Papirus, 2005.

PENAFRIA, Manuela. **O filme documentário em debate: John Grierson e o movimento documentarista britânico.** Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-manuela-filme-documentario-debate.pdf> Acesso em 19 de outubro de 2015.

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário – Da pré-produção à pós-produção.** Campinas, SP: Papirus, 2010. Segunda edição.

RAMOS, Clara Leonel. **A construção do personagem no documentário brasileiro contemporâneo: autorrepresentação, performance e estratégias narrativas.** Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-18112013-161946/publico/ClaraLeonelRamosCorrigida.pdf> Acesso em 15 de maio de 2015.

SALLES, João Moreira. **A dificuldade do documentário.** Disponível em: <http://www.nextimagem.com.br/wp-content/uploads/joao-salles-a-dificuldade-do-documentario.pdf> Acesso em 19 de outubro de 2015.

VARGAS, Gilka. **Direção de arte: a imagem cinematográfica e o personagem.** Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/encoi/anais/TRABALHOS/GT3/DIRECAO%20DE%20ARTE%20A%20IMAGEM%20CINEMATOGRAFICA.pdf> Acesso em 21 de junho de 2015.

VARGAS, Gilka. **Direção de arte: do cinematógrafo ao cinema digital.** Revista ORSON. Disponível em: http://orson.ufpel.edu.br/content/04/artigos/o_processo/gilka_vargas.pdf Acesso em 22 de abril de 2015.

VARGAS, Gilka. **Reflexões sobre direção de arte: aspectos artísticos e técnicos.** Disponível em: <http://www.lasics.uminho.pt/confibercom2014/wp-content/uploads/LivroResumos.pdf> Acesso em 22 de abril de 2015.

VARGAS, Gilka. **Direção de arte: Um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo Manga.** Disponível em: <http://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/5750/1/000456857-Texto%2BCompleto-0.pdf> Acesso em 22 de abril de 2015.

XAVIER, Ismail. **A Experiência do Cinema.** Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrafilmes, 1983. Primeira edição.

ZANIN, Luiz. **Elena, ou o que o mortos têm a dizer aos vivos.** Jornal Estadão, 2013. Disponível em: <http://cultura.estadao.com.br/blogs/luiz-zanin/elena-ou-o-que-os-mortos-tem-a-dizer-aos-vivos/> Acesso em 25 de abril de 2015.