

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS**

Mariana Lemos Schwartz

Design de produção e caracterização de personagens:
estudo de caso sobre a série *True Detective*

Juiz de Fora
2019

Mariana Lemos Schwartz

Design de produção e caracterização de personagens:
estudo de caso sobre a série *True Detective*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito para obtenção do grau de Mestra em Artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares. Linha de pesquisa: Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Sérgio José Puccini Soares
Coorientador: Prof. Dr. Felipe de Castro Muanis

Juiz de Fora
2019

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Schwartz, Mariana Lemos.

Design de produção e caracterização de personagens : estudo de caso sobre a série True Detective / Mariana Lemos Schwartz. -- 2019.

180 p. : il.

Orientador: Sérgio José Puccini Soares

Coorientador: Felipe de Castro Muanis

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2019.

1. True Detective. 2. Design de produção. 3. Série televisiva. 4. Cinema. I. Soares , Sérgio José Puccini , orient. II. Muanis, Felipe de Castro , coorient. III. Título.

TERMO DE APROVAÇÃO DA DISSERTAÇÃO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS

Mariana Lemos Schwartz
Nome da aluna

Design de produção e caracterização de personagens:
estudo de caso sobre a série *True Detective*
Título


Sérgio José Puccini Soares
Orientador


Felipe de Castro Muanis
Coorientador

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, Área de Concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares, Linha de pesquisa: Cinema e Audiovisual, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre.

Aprovada em 4/9/19

Banca Examinadora:


Sérgio José Puccini Soares - Orientador - Universidade Federal de Juiz de Fora


Felipe de Castro Muanis - Coorientador - Universidade Federal de Juiz de Fora


Christian Hugo Pelegrini - Membro UFJF - Universidade Federal de Juiz de Fora


Índia Mara Martins - Membro externo - Universidade Federal Fluminense

Dedico esta dissertação à minha mãe e à minha avó, que me ensinaram a plantar com amor e dedicação para colher belas flores.

AGRADECIMENTOS

Ao Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, por conceder a oportunidade para a realização deste trabalho.

Ao professor Sérgio Puccini, por aceitar o desenvolvimento desta dissertação sob sua orientação. Sou-lhe grata também pelas profícuas trocas, pela confiança e pela paciência ao longo de toda a pesquisa.

Ao professor Felipe Muanis, pelos ensinamentos e pelas sugestões enriquecedoras. Foi um presente tê-lo como coorientador.

À professora Índia Mara Martins e ao professor Christian Pelegrini pela presença nas bancas de qualificação e de defesa da dissertação e pelas contribuições pertinentes.

Ao designer de produção Alex DiGerlando pela atenção, cordialidade e por conceder a entrevista.

Aos professores do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora e da Universidade Federal de Juiz de Fora e aos demais professores que estiveram presentes na minha vida, pela dedicação e pelo conteúdo transmitido.

Às secretárias do Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens do IAD/UFJF, Lara e Flaviana, pela atenção, eficiência e amabilidade.

Aos meus alunos do colégio de Aplicação João XXIII, sem os quais essa jornada não seria tão difícil e, tampouco, tão prazerosa e gratificante. Serei eternamente grata pelos sorrisos, pelo afeto e por me ensinarem preciosas lições.

À minha mãe, amiga, companheira, professora, revisora e, acima de tudo, fã número um. Muito obrigada por caminhar ao meu lado. Amo você profundamente.

À minha avó Eneyda, artista que mora no meu coração e que há muito tempo me auxiliou nas tarefas das escolas. Sou-lhe grata por me ensinar a enxergar a beleza nas coisas mais simples e por sempre tomar conta de mim.

Ao Caio, meu companheiro de aventuras, pelo apreço e por, desde o início, acreditar no meu potencial e me incentivar a voar.

Ao meu pai, pelo amor e pelo apoio ao longo dos meus estudos.

Às minhas tias Patrícia e Vera e ao meu tio Adauto, por torcerem por mim e vibrarem com cada conquista.

Aos meus amigos e familiares, agradeço por relevarem os meus incontáveis sumiços e serem pessoas com as quais eu posso contar, sempre.

À Vitória e à Tessa, pelo amor incondicional, pela companhia diária e por tornarem meus dias mais leves e prazerosos.

When an architect builds a space, he is building the space with the inhabitants in mind, but it is a blank slate when the inhabitants move into it. On a movie or a show, you are designing the space for all the action that is yet to come, but then you are also designing for everything that has come in the past before the scene takes place.

Alex DiGerlando

RESUMO

O cinema lança mão de diversas ferramentas para contar uma história e envolver o espectador. Dentre essas ferramentas, o design de produção é um dos grandes responsáveis pela criação do universo fictício da trama. Através do trabalho do departamento artístico, cenários e figurinos são planejados e criados de forma a contextualizar a história e transmitir mensagens para o espectador. Esse trabalho é evidente não apenas em filmes, como também em séries televisivas, que vêm, cada vez mais, ganhando notoriedade diante do público e da crítica. Não obstante, notamos uma escassez de estudos que ratifiquem de forma profícua a importância do design de produção dentro do universo televisivo. Em função disso, o presente estudo tem como objetivo analisar o trabalho do designer de produção, Alex DiGerlando, na premiada primeira temporada da série *True Detective*, produzida pelo canal *Home Box Office (HBO)*, em 2014. Buscamos compreender como os cenários da série, com foco principal nas residências, contribuem para a construção da identidade dos personagens, bem como para a consequente assimilação dessas identidades por parte dos espectadores. A metodologia utilizada para o desenvolvimento do estudo baseia-se em uma revisão literária em livros, em dissertações e teses, assim como em artigos científicos sobre design de produção, sobre teorias televisivas, bem como sobre narrativa e caracterização de personagens. Além disso, entrevistaremos o profissional Alex DiGerlando com o intuito de verificar como acontece o processo de transcrição da história no roteiro para o mundo físico e como ocorreram algumas das escolhas do departamento artístico da série. Percebemos que todos os *sets* da primeira temporada foram trabalhados com preciosismo. O grande nível de detalhes depositado nos cenários auxiliou a construção das cenas, corroborou o universo dos personagens e, conseqüentemente, contribuiu para o processo de interiorização da trama pelo espectador.

Palavras-chave: *True Detective*. Design de produção. Série televisiva. Cinema.

ABSTRACT

Cinema uses a variety of tools to tell a story and engage the viewer. Among these tools, the production design is responsible for creating the story's fictional universe. Through the work of the art department, sets and costumes are planned and created in order to contextualize the story and convey messages to the viewer. This work is evident not only in movies but also in television series, which are gaining notoriety from the public and the critics. Nonetheless, we note a paucity of studies that rationalize, in a productive way, the importance of production design within the television universe. Therefore, this study aims to analyze the work of production designer Alex DiGerlando in the award-winning first season of the True Detective series, produced by the Home Box Office (HBO) channel in 2014. We sought to understand how the series sets, with focus on the residences, contribute to the construction of the character's identity, as well as to the consequent assimilation of these identities by the spectators. The methodology used for the development of this study is based on a literary review in books, dissertations and theses, as well as in scientific articles on production design, on television theories, as well as on narrative and character construction. In addition, we will interview the professional Alex DiGerlando in order to verify how the story transcription from the script to the physical world happens, and how some of the choices from the art department of the series occurred. We realized that all first season's sets were created with thoroughness. The great level of detail in the sets helped the construction of the scenes, corroborated the character's universe and, consequently, contributed to the process of the plot's internalization by the viewer.

Keywords: True Detective. Production design. TV series. Cinema.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Evolução do aparelho televisivo.....	42
Figura 2	Fotograma da série <i>CSI NY</i> (CBS, 2008): delegacia em Nova York.....	43
Figura 3	Fotograma da série <i>The night of</i> (HBO, 2016): delegacia em Nova York..	43
Figura 4	Fotograma do filme <i>Viagem à lua</i> (Georges Méliès, 1902).....	51
Figura 5	Fotograma do filme <i>A lua a um metro</i> (Georges Méliès, 1898).....	51
Figura 6	Fotograma do filme <i>Cabíria</i>	52
Figura 7	Fotograma do filme <i>Intolerância</i>	52
Figura 8	<i>Storyboard</i> desenhado por Menzies	55
Figura 9	Fotograma do filme <i>...E o vento levou</i>	55
Figura 10	Fotograma do filme <i>Os Imperdoáveis</i>	64
Figura 11	Fotograma do filme <i>Maria Antonieta</i>	65
Figura 12	Fotograma do filme <i>Indomável Sonhadora</i> : casa de Hush Puppy.....	66
Figura 13	Fotograma do filme <i>Indomável Sonhadora</i> : Hush Puppy com seu pai.....	66
Figura 14	Fotograma da série <i>The Walking Dead</i> : Shane.....	67
Figura 15	Fotograma da série <i>The Walking Dead</i> : zumbi.....	68
Figura 16	Fotograma do filme <i>Pequena Miss Sunshine</i> : quarto de Dwayne.....	69
Figura 17	Fotograma do filme <i>Pequena Miss Sunshine</i> : figurino de Olive.....	69
Figura 18	Fotograma do filme <i>Dick Tracy</i>	70
Figura 19	Fotograma do filme <i>Pedalando com Molière</i>	71
Figura 20	Imagem aérea do cenário do filme <i>Dogville</i>	86
Figura 21	Fotograma do filme <i>Anna Karenina</i>	86

Figura 22	Fotograma do filme <i>Vidas Secas</i>	87
Figura 23	Fotograma do filme <i>Avatar</i>	88
Figura 24	Fotograma da série <i>Full House</i>	89
Figura 25	Fotograma da série <i>Game of Thrones</i>	89
Figura 26	Fotogramas de <i>True Detective</i> : ambiente interno da delegacia em 1995, em 2002 e ambiente externo da delegacia em 1995.....	91
Figura 27	Fotograma do filme <i>La la land</i>	93
Figura 28	Fotograma da série <i>Les Revenants</i> : casa de Claire Séguret.....	94
Figura 29	Fotograma da série <i>Les Revenants</i> : casa de Julie Meyer.....	95
Figura 30	Fotograma da série <i>Big Little Lies</i> : casa de Madeline Mackenzie.....	96
Figura 31	Fotograma da série <i>Big Little Lies</i> : casa de Jane Chapman.....	96
Figura 32	Características do personagem Martin Hart de acordo com a classificação de Cândida Gancho (2004).....	105
Figura 33	Características da personagem Maggie Hart de acordo com a classificação de Cândida Gancho (2004).....	105
Figura 34	Características do personagem Rustin Cohle de acordo com a classificação de Cândida Gancho (2004).....	106
Figura 35	Características do personagem Errol Childress de acordo com a classificação de Cândida Gancho (2004).....	106
Figura 36	Fotograma da série <i>True Detective</i> : fachada da casa da família Hart em 1995.....	109
Figura 37	Fotograma da série <i>True Detective</i> : quarto do casal Hart em 1995.....	109
Figura 38	Fotograma da série <i>True Detective</i> : sala de estar da família Hart em 1995.....	110
Figura 39	Fotograma da série <i>True Detective</i> : cozinha da família Hart em 1995.....	111

Figura 40	Fotograma da série <i>True Detective</i> : régua de crescimento das filhas do casal Hart.....	112
Figura 41	Fotograma da série <i>True Detective</i> : um dos cômodos da família Hart em 1995.....	113
Figura 42	Fotograma da série <i>True Detective</i> : sala de jantar da família Hart em 1995.....	114
Figura 43	Fotograma da série <i>True Detective</i> : porta de entrada da família Hart em 1995.....	115
Figura 44	Fotograma da série <i>True Detective</i> : Maggie andando pela sua casa em 2002.....	116
Figura 45	Fotograma da série <i>True Detective</i> : sala de estar da família Hart em 2002.....	117
Figura 46	Fotograma da série <i>True Detective</i> : sala de jantar da família Hart em 2002.....	117
Figura 47	Fotograma da série <i>True Detective</i> : escada da família Hart em 2002.....	118
Figura 48	Fotograma da série <i>True Detective</i> : sala de estar da casa de Maggie em 2012.....	119
Figura 49	Fotograma da série <i>True Detective</i> : sala de estar do apartamento de Martin em 2012.....	120
Figura 50	Fotograma da série <i>True Detective</i> : Martin conhecendo a casa de Rustin em 1995.....	122
Figura 51	Fotograma da série <i>True Detective</i> : sala de estar de Rustin em 1995.....	123
Figura 52	Fotograma da série <i>True Detective</i> : corredor e sala de estar de Rustin em 2002.....	124
Figura 53	Fotograma da série <i>True Detective</i> : sala de estar de Rustin em 2002.....	125

Figura 54	Fotograma da série <i>True Detective</i> : cruz na parede da sala de estar de Rustin.....	126
Figura 55	Fotograma da série <i>True Detective</i> : pequeno espelho de Rustin.....	126
Figura 56	Fotograma da série <i>True Detective</i> : casa de Rustin em 2012.....	128
Figura 57	Fotograma da série <i>True Detective</i> : unidade de armazenamento de Rustin em 2012.....	129
Figura 58	Fotograma da série <i>True Detective</i> : exterior da casa de Errol.....	130
Figura 59	Fotograma da série <i>True Detective</i> : sala de estar de Errol.....	131
Figura 60	Fotograma da série <i>True Detective</i> : entrada da casa de Errol.....	132
Figura 61	Fotograma da série <i>True Detective</i> : cozinha da casa de Errol.....	133
Figura 62	Fotograma da série <i>True Detective</i> : um dos cômodos da casa de Errol.....	133
Figura 63	Fotograma da série <i>True Detective</i> : exterior do chalé de Errol.....	134
Figura 64	Fotograma da série <i>True Detective</i> : interior do chalé de Errol.....	135
Figura 65	Fotograma da série <i>True Detective</i> : labirinto de Errol.....	136
Figura 66	Fotograma da série <i>True Detective</i> : túnel do labirinto de Errol.....	137
Figura 67	Fotograma da série <i>True Detective</i> : altar do labirinto de Errol.....	138
Figura 68	Fotograma da série <i>True Detective</i> : roupas no labirinto de Errol.....	139

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	TELEVISÃO.....	20
2.1	Mudanças no modo de se pensar e de se fazer televisão.....	20
2.2	Canal <i>Home Box Office</i>	26
2.3	Seriados televisivos.....	32
2.3.1	<i>Série True Detective</i>	38
2.4	Mudanças na televisão e o trabalho do departamento artístico.....	40
3	DESIGN DE PRODUÇÃO.....	45
3.1	<i>Mise-en-scène</i>	45
3.2	Direção de arte e design de produção.....	48
3.3	Responsabilidades do designer de produção.....	57
3.4	Escolhas do departamento artístico.....	64
4	PERSONAGENS E CENÁRIOS.....	73
4.1	Narrativas e personagens.....	73
4.2	Criação de personagens.....	76
4.3	Cenários.....	80
4.4	Cenários como instrumentos de caracterização.....	92
5	ANÁLISE DO DESIGN DE PRODUÇÃO DE <i>TRUE DETECTIVE</i>	98
5.1	Imagens.....	98
5.2	Cores.....	100
5.3	Personagens e residências.....	104
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	140

REFERÊNCIAS.....	144
APÊNDICE A – Entrevista com o designer de produção Alex DiGerlando.....	151
APÊNDICE B – Tradução da entrevista com o designer de produção Alex DiGerlando.....	164
APÊNDICE C – Filmografia do Alex DiGerlando.....	177

1 INTRODUÇÃO

O que diz aquele sofá? O que representa essa sujeira? Por que essa parede tão vibrante? Quais as intenções dessa textura? Por que azul e não vermelho? Qual o significado dessa cozinha vazia? E se trocássemos o tênis? Há muito tempo que não consigo mais assistir a um filme ou a uma série sem questionar o porquê de os personagens estarem vestindo determinada blusa, calçando um modelo de calçado, vivendo em um tipo de casa. Ao observar uma cena, minha mente começa, sem autorização, a sussurrar questionamentos no meu ouvido e, em busca de saciar essa mente inquieta, adentrei nos estudos do design de produção e da direção de arte cinematográfica e televisiva. Trata-se de uma área riquíssima que possibilita as mais diferentes pesquisas, por isso, em prol da construção de um trabalho coeso e objetivo, fez-se necessário que eu afinilasse o meu caminho e elegeisse um estudo de caso. Em virtude de algumas questões que ainda serão apresentadas, foi escolhida como corpus da dissertação a primeira temporada da série televisiva *True Detective*, produzida e exibida pelo canal *Home Box Office* (HBO), em 2014.

Dentre todos os meus sentidos, a visão sempre falou mais alto. Presto muita atenção ao aspecto visual de tudo e percebo que, apesar de nem sempre estarmos cientes, tudo o que vemos é processado pela nossa mente e interfere nos nossos pensamentos e sentimentos. Como diz a pesquisadora francesa Martine Joly (1999), vivemos em uma civilização da imagem. Somos rodeados, cada vez mais, por estímulos visuais e o cinema é uma arte que lança mão de imagens como veículos transmissores de mensagens, envolvendo o espectador e despertando-lhe as mais diversas emoções.

O processo de assistir a uma obra audiovisual exige um comprometimento do espectador que deve estar disposto a mergulhar no seu universo particular. As narrativas audiovisuais nos propõem mundos ilusórios e, no entanto, perceptíveis, dentro dos quais podemos nos deslocar sem, contudo, sair efetivamente do lugar. Em *Pré-cinemas & pós-cinemas*, Arlindo Machado (1997) discorre a respeito da similaridade entre o fascínio exercido pelo cinema e o exercido pelo sonho, no qual o sujeito encontra-se paralisado enquanto os signos projetados a sua frente ganham vida, ativando mecanismos de envolvimento e de identificação na plateia. Para o autor, o espectador não assiste ao filme, na verdade ele o “vive” numa tal intensidade que muitas vezes se surpreende gritando, torcendo ou transpirando de tensão.

Na concepção de uma obra audiovisual, profissionais de diferentes áreas se unem para o seu desenvolvimento, visto que o cinema é uma mistura de matérias de expressão: imagens,

barulhos, falas, menções escritas e música, muitas delas apresentadas em sincronia e simultaneamente. A encenação, o enquadramento e o encadeamento são articulados para a produção de significados. Apesar do diretor ser responsável por tomar as decisões cruciais durante a realização da obra, os outros profissionais atuam como coautores e são imprescindíveis para o resultado final.

David Bordwell (2008) afirma que ao assistirmos a um filme assimilamos as imagens, mas poucas vezes notamos como estão iluminadas ou compostas. Segundo o autor (2008, p. 58),

críticos e estudiosos acham mais natural falar sobre o desenvolvimento psicológico dos personagens, sobre como a trama resolve conflitos e problemas ou sobre o sentido filosófico, cultural ou político do filme. Nosso desinteresse pelas imagens decorre de nossos hábitos de apreensão do mundo. Movemo-nos pelo mundo alegremente desatentos a todas as complexas maneiras como nosso sistema de percepção filtra e elabora as informações que nos inundam. As atividades de ver e escutar são “informacionalmente encapsuladas”.

Para Bordwell, nossa psicologia prática nos fornece um grande repertório de maneiras de descrever a ação humana, ao passo que, de composição, cores e padrões de movimento, sabe-se muito menos. Bordwell acredita que a encenação cinematográfica permanece uma arte verdadeiramente imperceptível, tanto para o espectador leigo como para o estudioso. Ao estudarmos a encenação, estamos direcionando nosso olhar para questões que, por razões históricas, receberam muito pouca atenção, mesmo dos estudantes de cinema. De acordo com o teórico (2008, p. 29), “a cada momento, em grande parte do cinema narrativo, a ficção é orquestrada para nosso olhar pela encenação cinematográfica, que é construída para informar, manifestar ou simplesmente encantar visualmente. Somos afetados, mas não percebemos”.

Vincent LoBrutto, autor do livro *The filmmaker's guide to production design* (2002), comenta que a aparência e o estilo de uma obra audiovisual são criados pela imaginação e colaboração do diretor, do diretor de fotografia e do designer de produção. Esse último, chefe do departamento de arte, é responsável por interpretar o roteiro e a visão que o diretor possui para o filme e traduzir isso para um ambiente físico, onde os atores podem desenvolver seus personagens e apresentar a história.

O design de produção de uma obra cinematográfica influencia bastante a forma como a história é contada e, conseqüentemente, como é apreendida pelo espectador. No entanto, muitas vezes, quando o trabalho do departamento artístico é bem executado, ele pode passar despercebido pelos olhos do espectador leigo. Ou seja, os profissionais responsáveis pela arte de um filme criam um mundo verossímil e, quando todas as ferramentas são trabalhadas de

forma coesa, o espectador adentra o universo fílmico.

Segundo Carolina Moura (2015), em sua tese de doutorado *A direção e a direção de arte*, quando comparada à função de outros profissionais, como a do diretor de fotografia, por exemplo, a função do designer de produção ou do diretor de arte no mercado de trabalho é menos reconhecida. Moura destaca ainda que muitos profissionais do meio possuem uma frágil noção das competências de um designer de produção e, além disso, há um menor espaço dedicado à formação desse profissional nas universidades.

Devido a todas essas questões e a escassez de estudos, no Brasil, conferindo ao design de produção uma autonomia do ponto de vista teórico ou ratificando de maneira proficiente sua inserção dentro do universo fílmico, esta pesquisa busca apresentar alguns conceitos pertinentes para o seu estudo. Alguns desses conceitos foram levantados e analisados em trabalhos anteriores, o que torna o estudo aqui proposto uma extensão e um aprofundamento de uma pesquisa em andamento, integrando teoria e prática de design de produção.

Trata-se de uma área relevante para análise e reflexão acerca das características estéticas e até mesmo discursivas de uma obra audiovisual. O design de produção, além de ser responsável pela concepção material dos espaços da diegese, atua também na construção de signos na imagem fílmica. Sendo assim, esse estudo tem como intuito levantar uma reflexão sobre a arte de uma série televisiva, propiciando um debate mais amplo sobre a importância do trabalho do departamento artístico e sua influência na caracterização dos personagens e na interiorização da história por parte do espectador.

No tocante à primeira temporada de *True Detective*, a obra foi escolhida como corpus da pesquisa por apresentar o trabalho do designer de produção de uma maneira evidente, propiciando assim uma análise detalhada sobre o tema. Além disso, há uma carência de trabalhos que abordam o design de produção em programas televisivos. Para o pesquisador Arlindo Machado (2001), enquanto a demonstração de amor pela literatura e pelo cinema é considerada algo refinado e erudito, dizer-se apaixonado pela televisão pode ser interpretado como sintoma de ignorância e, possivelmente, de “desequilíbrio mental”. Portanto, poucos são aqueles que se aventuram a estudar televisão, um dispositivo comunicacional ainda considerado “inferior”, principalmente quando comparado ao cinema.

A primeira temporada de *True Detective* foi lançada pelo canal HBO, em 2014, e é constituída por oito episódios de aproximadamente sessenta minutos de duração. Nic Pizzolatto assinou o roteiro da obra, Cary Joji Fukunaga foi o diretor e os produtores executivos foram Matthew McConaughey, Woody Harrelson, Richard Brown, Steve Golin, Bard Dorros, Scott Stephens, assim como o próprio roteirista e o diretor. Trata-se de um suspense policial que

apresenta a história de dois detetives parceiros, com personalidades extremamente distintas, que foram designados pela Divisão de Investigação de Crimes do estado de Louisiana a resolver um homicídio macabro, com tendências ao ocultismo (INTERNET MOVIE DATABASE (IMDb), [201-]).

É interessante destacar que não só o diretor foi o mesmo para todos os episódios, como também os demais profissionais envolvidos, ou seja, a mesma equipe atuou na pré-produção, produção e pós-produção de toda a série, o que contribuiu para a unidade e para o refinamento estético da obra. Concebida como uma série antológica, cada temporada de *True Detective* possui uma história, personagens e atores diferentes, não havendo, portanto, continuidade entre elas.

A respeito do designer de produção que comanda a arte da primeira temporada de *True Detective*, Alex DiGerlando¹, além de atuar com esmero, costuma trabalhar em produções que apresentam histórias contemporâneas e “realistas”, duas características priorizadas para a execução dessa pesquisa. Optamos por não analisar obras de época e de fantasia, visto que, nessas, o trabalho do departamento artístico é mais evidente, enquanto que o design de produção de filmes e de séries que retratam o cotidiano dos personagens no tempo atual costuma passar de maneira mais despercebida. Não obstante, o design de produção de uma obra audiovisual auxilia a erigir qualquer tipo de história, independentemente do período e/ou do lugar.

A dissertação possui como objetivo geral destacar a importância do design de produção no processo de construção da personalidade de personagens e sua consequente assimilação pelo espectador. Para tanto, buscamos verificar como os cenários e os objetos de cena contam histórias e transmitem mensagens para o espectador, funcionando como peças essenciais no quebra-cabeça de uma produção cinematográfica. Para enriquecer a análise, lançamos mão de uma entrevista com o designer de produção Alex DiGerlando, na qual almejamos esclarecer como os cenários foram planejados, mais especificamente as residências, em prol da formação de uma identidade coerente para cada personagem, ou seja, como ocorreu o processo de transposição do personagem, e de seu universo, para a imagem cinematográfica. Na entrevista

¹ Alex DiGerlando estudou Teoria do Cinema na Universidade de Nova York (NYU) e começou aos poucos a trabalhar nos departamentos artísticos de produções audiovisuais. Apesar de não ter estudado design de produção, atuou durante muito tempo como pesquisador de um departamento de arte e aprendeu como comunicar uma ideia para um *set* ou uma atmosfera geral para um filme através de imagens. Diferente da maioria dos designers, que lança mão de desenho para expressar suas ideias, DiGerlando procura por imagens de referência em livros, na internet, ou mesmo fotografando elementos para transmitir a atmosfera planejada através de uma compilação de imagens. Ao longo de sua carreira, Alex DiGerlando trabalhou em muitas obras como designer de produção e como diretor de arte, dentre essas estão longas-metragens, curta-metragem e séries televisivas (DIGERLANDO, 2016).

buscamos também traçar um entendimento dos processos dessa função na cadeia produtiva de uma obra audiovisual e qual o nível de autonomia que o designer possui para criar esse universo.

Com o intuito de organizar melhor todas as ideias discutidas, o trabalho está dividido em quatro partes. A primeira tem como foco a televisão e as mudanças significativas pelas quais o meio passou, principalmente no que diz respeito à concepção imagética. Em função disso, é utilizado como base o livro *Televisuality: style, crisis, and authority in american television* (1995), do autor estadunidense John Caldwell. Nessa etapa, discute-se a televisão das últimas décadas, o conteúdo do canal HBO, responsável pela produção e exibição da série em questão, os formatos seriados e a influência da televisualidade e dos avanços tecnológicos sobre o trabalho dos departamentos artísticos. São apontados também pesquisadores como Felipe Muanis, Janet McCabe, Kim Akass, Amanda Lotz, Concepción Cascajosa Virino e Arlindo Machado, dentre outros.

A segunda etapa é responsável por explicitar as funções de um designer de produção e do seu departamento artístico. É assinalada a diferença entre os termos designer de produção e diretor de arte e apresentado um histórico resumido sobre o surgimento dessa categoria de profissionais. Na procura por uma maior compreensão da linguagem cinematográfica e das funções de um designer de produção, são utilizadas obras sobre audiovisual que abordam o cinema a partir dos aspectos teórico e prático, como o livro *A arte do cinema: uma introdução* (2013), dos autores David Bordwell e Kristin Thompson, e livros destinados exclusivamente ao design de produção, como *The filmmaker's guide to production design* (2002), do autor Vincent LoBrutto, *Caligari's Cabinet and other grand illusions: a history of film design* (1976), do Léon Barsacq e a compilação de entrevistas contidas na obra *Production design* (2012), da Fionnuala Halligan.

O capítulo seguinte traz como tema central o processo de construção de personagens. São colocadas em voga questões sobre narrativas, personagens e suas caracterizações. Para tanto, as obras *A narrativa cinematográfica*, de André Gaudreault e François Jost (2009), *Dramaturgia: a construção da personagem* (2015), da pesquisadora Renata Pallottini, *Como analisar narrativas* (2004), de Cândida Gancho e os artigos contidos no livro *A personagem de ficção* (1995) são utilizadas como base. De acordo com Pallottini (2015), a visão é, normalmente, o primeiro meio de que dispomos para conhecer um personagem. Além disso, um personagem nunca se define sozinho, ou seja, sua concretização total necessita de todos os outros recursos do conjunto que faz a cena. Essa afirmação corrobora a relevância dos estudos aqui propostos para uma maior compreensão e valorização do trabalho de departamentos artísticos de produções audiovisuais.

O capítulo cinco é destinado à análise do design de produção da primeira temporada da série *True Detective*. A favor de uma análise profunda e coesa, o foco do estudo está direcionado para as residências dos principais personagens da obra, quais sejam, Martin Heart (Woody Harrelson), Maggie Heart (Michelle Monaghan), Rustin Cohle (Matthew McConaughey) e Errol Childress (Glenn Fleshler). Buscamos compreender como suas características são materializadas em objetos, cores, texturas, ou seja, como suas casas atuam como elementos de caracterização, auxiliando o espectador a compreender as identidades de cada um. A entrevista com o designer de produção Alex DiGerlando auxiliará a compreensão de determinadas escolhas do departamento artístico da série.

Almejamos, com essa pesquisa, direcionar uma luz ao trabalho de profissionais relevantes para o processo de construção do universo fictício de uma obra audiovisual e, conseqüentemente, para a assimilação e imersão do espectador na história narrada. Procuramos ainda relacionar o design de produção com a caracterização dos personagens, esclarecendo como, ao conceber e materializar o visual dos personagens e dos seus ambientes, o departamento artístico pode contribuir para a coesão da obra.

2 TELEVISÃO

Devido ao fato de nosso estudo de caso se tratar de uma série televisiva, é profícuo para a pesquisa compreendermos esse meio de comunicação rico e complexo. Buscamos, com esse capítulo, traçar um panorama das transformações pelas quais a televisão passou e que influenciaram o modo de produção das obras, assim como a maneira como o espectador as compreende. Destacaremos, também, o canal *Home Box Office*, responsável pela série *True Detective* e uma das emissoras mais famosas na atualidade. Abordaremos a questão do formato seriado, que está cada vez mais presente nas grades de programação e discorreremos sobre a primeira temporada de *True Detective*. Por fim, será estabelecida uma relação entre as mudanças sofridas pela televisão e o trabalho dos departamentos artísticos das produções audiovisuais.

Aos poucos, os avanços nas tecnologias, nas linguagens, nos anseios dos espectadores começaram a dissolver as barreiras que delimitavam os universos cinematográfico e televisivo e, atualmente, torna-se muito complicado categorizar as obras audiovisuais. É importante levantarmos algumas reflexões sobre televisão para que possamos compreender como as mudanças no macro universo afetam o trabalho de departamentos artísticos nas mais diversas produções audiovisuais.

2.1 Mudanças no modo de se pensar e de se fazer televisão

Como todo aparato tecnológico, a televisão passou e ainda passará por muitas mudanças ao longo de sua história. Cada transformação que ocorre altera, conseqüentemente, os hábitos e as formas de espectralidade, ou seja, modifica a maneira como o telespectador se relaciona com o dispositivo. Felipe Muanis (2018b) destaca que, apesar das mudanças, a televisão não deixou de ser uma coisa para ser outra,

mas tornou-se mais complexa e complementar, agregando novas possibilidades de produção, distribuição e exibição, de um lado, e do outro incorporando mudanças no seu suporte e tecnologia, suas distintas possibilidades de espectralidade, mudanças de representação, de público e de seus usos (MUANIS, 2018b, p. 16).

A pesquisadora Amanda Lotz (2014) divide a história da televisão em três períodos, os quais ela denomina como: “era da rede” (*network era*), “transição multicanal” (*multi-channel transition*) e “era pós-rede” (*post-network era*). O primeiro é compreendido entre 1952, aproximadamente, e meados da década de 1980. Nesse período, os programas televisivos eram

exibidos em poucos canais e destinados a toda a família, ou seja, ofereciam um conteúdo que alcançava um público amplo e heterogêneo. Durante as suas primeiras décadas, a televisão dos Estados Unidos da América (EUA) permaneceu razoavelmente estática em suas práticas industriais. Mantinha os mesmos modos de produção, uma qualidade de imagem padrão e convenções de gênero e programação, o que proporcionou uma experiência comum e regular para o público.

Nessa primeira fase, nos EUA, existiam três redes importantes - *Columbia Broadcasting System* (CBS), *National Broadcasting Company* (NBC), *American Broadcasting Company* (ABC). Estabelecidas primeiramente no rádio, essas emissoras falaram em massa com o país e desempenharam um papel significativo na articulação da identidade estadunidense do pós-guerra. Além das poucas opções de escolha, os espectadores da “era da rede” possuíam pouco controle sobre o meio. Nesta época, a televisão era predominantemente um aparelho doméstico não portátil, com a maioria das casas possuindo apenas um dispositivo, situado normalmente na sala de estar. Além disso, apesar da audiência heterogênea, as redes direcionavam o seu discurso para a classe média branca (LOTZ, 2014).

Segundo Lotz (2014), o surgimento de tecnologias que proporcionavam aos telespectadores escolhas e controle sem precedentes iniciou o fim da “era da rede” e o começo da segunda fase, a “transição multicanal”. Essa etapa alterou profundamente a experiência televisiva, ainda que muitas práticas da “era da rede” tenham permanecido dominantes ao longo desse período, que começa em meados dos anos 1980 e segue até meados dos anos 2000. Nessa época, há a crescente disponibilidade de serviços de TV à cabo, o surgimento de novos canais, os videocassetes e os controles remotos. Todos esses elementos mudaram, de forma gradual, a experiência do espectador com a televisão.

Já no início dos anos 2000, Lotz aponta sinais de um novo período, a “era pós-rede”, no qual práticas diferentes se tornaram dominantes, como, por exemplo, a produção de programas destinados a um nicho específico, podendo ser assistidos como, quando e onde o espectador desejar. A partir de então, o uso da televisão tornou-se cada vez mais deliberado e individualizado. A “era pós-rede” permite que os espectadores escolham entre programas produzidos em qualquer década, por amadores ou profissionais, e se desejam assistir à programação na sala de estar ou na varanda, em um celular.

Embora a televisão ainda possa funcionar como um meio de comunicação de massa, na maioria dos casos, ela faz isso agregando uma coleção de audiências de nicho. A vasta expansão do número de redes e de canais que transitam por nossas televisões e as variadas formas de acessar o seu conteúdo contribuíram para que as sociedades passassem a considerar a televisão

nem sempre como um evento compartilhado. Novas tecnologias televisivas permitiram maior conveniência, mobilidade e “teatralidade”, induzindo a diferentes expectativas e usos da televisão e criando uma experiência diversificada do meio (LOTZ, 2014).

Apesar das mudanças a partir de 2000, foi no período da “transição multicanal”, que as mutações no tocante à produção das imagens, atuaram de forma significativa para a formação do que consideramos hoje como televisão. Muitos autores, de diferentes maneiras, discorrem sobre essas mudanças, mas quase todos apontam a importância da ascensão da TV a cabo nos EUA, somada aos avanços tecnológicos nas mais diversas áreas, como gatilhos de significativas transformações nesse período de transição. Conforme Lotz (2014), a partir de meados dos anos 1980, o setor de televisão estadunidense começou a reinventar as suas práticas industriais para competir na era digital. Esse período criou uma grande instabilidade nas relações entre produtores e consumidores, redes e anunciantes, e empresas de tecnologia e criadores de conteúdo.

A princípio, como herdeira direta do rádio, a TV possuía como pilar o seu discurso oral, no entanto, isso foi mudando ao longo dos anos. Apropriando-nos do conceito de virada imagética de W. J. T. Mitchell (1994), o qual destaca como, na sociedade moderna, o texto e a palavra perderam espaço para as imagens², podemos salientar o fato de que, em meados dos anos 1980, o discurso visual televisivo começou a se libertar da necessidade de atrelamento à um discurso textual, algo que pode ser corroborado pelas ideias de John Caldwell (1995) sobre televisualidade.

Caldwell, em 1995, desenvolveu um estudo detalhado e lançou mão do termo “televisualidade” para definir esse processo de transformação, principalmente estilístico, sofrido pela TV. Para Caldwell (1995, p. 5), televisualidade é “um fenômeno histórico com implicações ideológicas claras”³. Trata-se de um conjunto de mudanças que ocorreram, na década de 1980, nas mais diversas áreas da televisão, como no modo de produção do conteúdo, na prática de programação, no telespectador e suas expectativas. Segundo o autor, essas transformações foram desencadeadas por alguns fatores, como a influência do cinema moderno, a crise econômica enfrentada pelas emissoras generalistas, o desenvolvimento tecnológico, a modificação dos anseios da audiência e a identificação de novos públicos. Dentre as mudanças

² Mitchell (1994) parte da ideia do teórico Richard Rorty sobre a virada linguística para desenvolver seu conceito de “*pictorial turn*”. Segundo o autor, nos anos de 1990, o paradigma da imagem aparece como tema central nas discussões das ciências humanas. Essa mudança paradigmática pós-linguística e pós-semiótica proclamada por Mitchell desencadeia um desenvolvimento dos estudos visuais.

³ Tradução nossa. No original: Televisuality was a historical phenomenon with clear ideological implications.

apresentadas por Caldwell, o foco desse trabalho está na ênfase que o meio passa a dar ao estilo, à estética, e às formas de produção diferentes do que havia sido executado até então.

A partir do momento em que o estilo adquire uma postura de sujeito, há uma disputa entre os programas por marcas de estilo identificáveis e aparências distintas com o objetivo de aumentar e fidelizar a audiência. Caldwell (1995) observa a centralização e a ampliação dos usos da imagem, que se torna mais elaborada e manipulada graficamente e passa a assumir status não apenas narrativo, como também comercial. Portanto, há uma maior preocupação com o aspecto visual, com o poder da imagem como transmissora principal de mensagens para o espectador e com a maneira como o mesmo irá se relacionar com a TV.

Dentro desse contexto, é interessante destacarmos também dois conceitos levantados por Umberto Eco, em 1984, e posteriormente aprofundados por Francesco Casetti e Roger Odin (2012), importantes para a compreensão das mudanças pelas quais o dispositivo televisivo passou desde seus primórdios até os dias atuais. O termo “paleotelevisão” foi criado para designar o modelo mais antigo de se fazer TV, baseado no *broadcast* de programação generalista e marcado por um caráter extremamente pedagógico, trata-se da TV da “era da rede”. Já a “neotelevisão”, que podemos associar à “transição multicanal”, diz respeito ao tipo de TV que começou a surgir na década de 1980, no qual se prioriza a interação com o espectador e uma comunicação direcionada, com um consumo mais individualizado, ainda que de nicho.

Carlos Alberto Scolari (2009) discorre a respeito de ambos os tipos e destaca as principais diferenças entre eles. Segundo o autor, a paleotelevisão é clássica, possui uma pequena quantidade de canais que distribuem sua programação de maneira regular e com gêneros bem definidos. Os programas são destinados ao coletivo e filmados, principalmente, com uma câmera fixa em um estúdio, no qual o apresentador estabelece uma relação hierárquica com a audiência. O aparelho tem status de totem familiar para o qual o espectador, fiel a um canal, destina uma atenção exclusiva.

Já a neotelevisão, que se consolidou nos anos de 1990, é caracterizada por uma maior quantidade de canais, tanto públicos como privados, destinados a um público de nicho. O aparelho deixa de ser um totem e passa a habitar os quartos, as cozinhas, os bares e os restaurantes. Mais importante do que o contrato estabelecido com o espectador, é o contato diário no qual a TV passa a atuar como uma companhia. Por meio do *zapping*⁴, o espectador “surfa” por diferentes canais, muitas vezes sem um objetivo específico em mente. Podemos

⁴ *Zapping* diz respeito a atitude de utilizar o controle remoto com frequência. Segundo Muanis (2018), a prática de mudar de canal com grande rapidez resulta em uma maneira específica de ver televisão, em uma fruição de imagens e sons desatenta.

destacar ainda o sincretismo de gêneros que dilui as fronteiras entre informação e entretenimento, a apresentação recorrente de temas controversos e a maior interação dos programas com o espectador, rescindindo o modelo pedagógico anterior. Somado a essas mudanças, a câmera adquire mobilidade e passa a invadir espaços privados e o aspecto visual torna-se cada vez mais atrativo (SCOLARI, 2009).

Embora Caldwell discorra sobre o contexto estadunidense, enquanto Eco, Casetti e Odin trabalham com o contexto europeu e Caldwell, em nenhum momento, faça menção às teorias de paleo e de neotelevisão, suas ideias se assemelham. Para abordar as mudanças nas características da TV, além do termo “televisualidade”, Caldwell (1995) lança mão dos conceitos “televisão intensidade zero” e “televisão estilo”. O primeiro diz respeito a um “modelo” de televisão planar, que prioriza o texto e não a forma, no qual há poucas interferências gráficas e a imagem é iluminada uniformemente, sendo assim, não apresenta contraste, profundidade ou sombra e há a ausência de variedade de planos. Ou seja, características da paleotelevisão.

Por outro lado, a “televisão estilo”, similar à neotelevisão, é caracterizada pela preponderância do visual em detrimento ao texto ou à narrativa. Segundo Caldwell, a “televisão estilo” apresenta uma imagem cinematográfica, ou seja, uma imagem mais elaborada, com altos custos de produção, similar à do cinema, ou uma imagem videográfica, extravagante, repleta de efeitos visuais. Ambas vão de encontro à “televisão intensidade zero”.

Independentemente da nomenclatura utilizada, sejam elas estadunidenses ou europeias, é importante observar que, apesar desses dois momentos apresentarem características próprias, a televisão é formada, atualmente, por uma mescla entre neo, paleo e, como um conceito mais recente que abarca as mudanças dos últimos anos, hipertelevisão⁵, que podemos associar à “era pós-rede”, discutida por Amanda Lotz. Uma maneira de fazer televisão não eclipsou a outra, elas coabitam e é possível notar, até em um mesmo canal, características dos diferentes formatos.

O surgimento de novas redes e canais mudou a dinâmica competitiva da indústria e o tipo de programação produzida. Em vez de projetar uma programação que agrade a todos, as redes de transmissão - e particularmente os canais a cabo - desenvolvem cada vez mais programas que podem ser satisfatórios para membros específicos da audiência. Inicialmente,

⁵ Termo proposto por Scolari (2009) para designar a televisão contemporânea, que deve ser estudada levando em consideração a convergência entre as mídias, a tecnologia digital e a influência da internet. Segundo Scolari, a interação com outros suportes e tecnologias proporciona um ecossistema midiático, característico da hipertelevisão. Para o autor, a hipertelevisão não dá continuidade às ideias da paleo e da neotelevisão.

esse nicho de segmentação permaneceu relativamente geral, com canais como a *Cable News Network* (CNN) buscando os interessados em notícias, a *Entertainment and Sports Programming Network* (ESPN) atendendo ao público esportivo e a *Music television* (MTV) visando a cultura juvenil. À medida que o número de canais a cabo cresceu, essa segmentação se tornou cada vez mais estreita (LOTZ, 2014).

Em uma crescente batalha por espectadores, os canais segmentados, assim como os generalistas, procuram oferecer um diferencial, fortalecer a marca e fidelizar o público, cada vez mais de nicho. A imagem torna-se extremamente importante não apenas no produto final, como também na busca pela audiência. Com o fortalecimento das televisões pagas (*narrowcast*) e a segmentação cada vez maior da grade de programação, houve (e ainda há) uma corrida desenfreada por audiência, desencadeando, inevitavelmente, na transformação das produções televisivas nos mais diversos aspectos. Para Muanis (2018a, p. 59),

se antes a palavra e o texto ficavam em primeiro plano e o cuidado e a elaboração com a imagem ficavam em segundo plano, em muitos programas a imagem novamente adquiria um valor superior a que lhe era dispensada anteriormente, e, eventualmente, até mesmo suplantava o conteúdo do programa. Se antes as emissões televisivas eram calcadas na narrativa televisiva e na reprodução de filmes clássicos, outros programas e *shows* inverteram a situação, transformando o seu estilo no próprio texto do programa.

Ao analisarem o final da década de 1990⁶ em diante, Janet McCabe e Kim Akass (2011) proclamaram que a TV veria uma maior valorização da autoria, bem como uma nova reavaliação das hierarquias culturais. Para as autoras, a televisão passaria a ser vista como igual ou superior ao cinema, haveria um aumento no número de programas de gênero e na distribuição internacional de sua programação.

Muanis (2015) aponta alterações significativas nas características da TV nas últimas duas décadas e chama a atenção para o crescente potencial imersivo da mesma. Segundo o autor, na “disputa” entre o cinema e a televisão, ambos buscam asseverar suas singularidades em prol de uma diferenciação, nesse ponto, a capacidade imersiva do cinema sempre foi um distintivo importante. No entanto, nos últimos anos, com os diversos avanços tecnológicos e as mudanças no modo de se pensar e de se fazer televisão, a experiência imersiva deixou de ser

⁶ As autoras utilizam o ano de 1996 como ponto de partida para sua pesquisa e apresentam os seguintes motivos para justificar essa escolha. Nesse ano, o pesquisador Robert J. Thompson lançou o livro *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*, o qual levantou um importante debate sobre televisão de qualidade. Segundo McCabe e Akass, 1996 foi um ano repleto de novidades para a televisão americana. Aconteceram mudanças na transmissão, criaram-se novos sistemas de produção e de distribuição, houve uma reestruturação econômica baseada no valor da marca e na diferenciação no mercado, e a ascensão à proeminência do canal HBO.

uma peculiaridade cinematográfica. Muanis (2015, p. 223) destaca que a TV não se limita apenas a “perseguir as estratégias do cinema, mas que, de certa maneira, busca trazer as próprias particularidades de seu meio para o público experienciar novas modalidades de imersão, ainda que deslocadas das propostas imersivas mais comuns”.

No tocante aos caminhos percorridos pela TV para a construção da atmosfera imersiva, Muanis (2015) salienta duas características: a) novas possibilidades técnicas de imagem e de som; b) possibilidade de conteúdo gerado pelo *zapping* midiático⁷. Essa prática de navegação rápida entre as mídias pode proporcionar ao espectador uma experiência diferenciada e mais completa do conteúdo.

Portanto, a partir das mudanças sofridas na década de 1980, os programas televisivos se libertam não só do didatismo, como também da necessidade de utilizar a palavra como principal meio transmissor de ideias. Essa virada televisual, pautada pela valorização da imagem, é caracterizada por uma afirmação e maximização do estilo, pela sofisticação da forma, por meio do apelo estético e, conseqüentemente, através de produções aprimoradas e complexas com orçamentos ostensivos (CALDWELL, 1995). Nessa conjuntura, um dos canais de maior pioneirismo e destaque é o canal estadunidense privado HBO, o qual será apresentado e discutido a seguir.

2.2 Canal *Home Box Office*

A pesquisadora espanhola Concepción Cascajosa Virino (2006) explica que, desde o final da década 1980, a televisão dos EUA sofreu uma transformação monumental. Passou da rigidez de um oligopólio das redes CBS, NBC, ABC, para um mercado flexível e fragmentado com mais de vinte canais com índices significativos de audiência. Salienta ainda que o crescente desenvolvimento do drama televisivo resultou em um número muito elevado de programas de qualidade, cada vez mais ousados e satisfatórios a nível narrativo, estilístico e temático. Neste cenário, a autora aponta o canal HBO como sinônimo de televisão de qualidade, que alterou as regras pelas quais o meio se regia até seu surgimento.

Sabemos que declarar algo possuidor de qualidade ou não é complexo, visto que se trata de um valor subjetivo e mutável. No entanto, a partir das discussões apresentadas por Robert J. Thompson em seu livro *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*, no qual

⁷ O *zapping* midiático não é feito entre diferentes canais e, conseqüentemente, entre conteúdos distintos. Trata-se do ato de acompanhar um determinado conteúdo que desliza entre mídias e modos de expressão diversos.

ele define que uma “TV de qualidade não é uma TV normal”, um debate surgiu entre os estudiosos para compreender exatamente o que seria essa qualidade.

Podemos olhar a televisão sob diferentes prismas e classificar os programas de acordo com diversos critérios. Não obstante, a maioria dos autores apresenta algumas questões em comum ao discorrerem sobre programas de qualidade: apresentam alguma novidade perante os programas já existentes, possuem uma narrativa rica e complexa, um estilo visual cinematográfico, um elenco grande que permite múltiplos enredos, demonstram uma hibridização de gêneros, uma “escrita literária” e um grau de autoconsciência, apresentam questões que tendem para o controverso, contêm críticas sociais e culturais e tendem a transmitir maior verossimilhança. Partindo desses critérios, é frequentemente asseverado que o canal HBO apresenta uma televisão de qualidade.

Fundado em 1972 pela empresa Time, o HBO destaca-se por ser um canal *premium*, ou seja, não está presente nos pacotes tradicionais de TV a cabo. Os espectadores precisam pagar um valor extra para ter acesso ao seu conteúdo, o que leva à necessidade de criação de uma sólida identidade de marca e à busca constante por diferenciação. A princípio, a programação era formada por filmes lançados recentemente no cinema e programas esportivos, o que inicialmente foi lucrativo para a empresa, visto que conseguiu mais de catorze milhões de assinantes em seus primeiros dez anos de atividade. Não obstante, em meados dos anos 1980, a HBO enfrentou o sucesso estonteante do vídeo e começou a desenvolver, sob a direção de seu presidente, Michael Fuchs, estratégias para fidelizar os espectadores (CASCAJOSA VIRINO, 2006).

De acordo com Cascajosa Virino (2006), uma das melhores estratégias encontradas foi a produção de programas originais, ou seja, nunca antes disponibilizados em outros meios. Em 2001, a produção original ocupava apenas cerca de trinta a quarenta por cento da grade do HBO, com um investimento de um bilhão de dólares, no entanto esse conteúdo já era imprescindível para a formação da identidade do canal e o distinguiu decisivamente dos seus concorrentes. Conforme Lotz (2014), o HBO cultivava uma cultura de produção que prioriza a excelência e a originalidade estéticas de modo a distinguir seus programas dos da televisão convencional, o que, segundo a autora, é uma distinção necessária visto que os telespectadores devem pagar um valor a mais para ter acesso ao conteúdo.

Sally Munt⁸ (2008, p. 67 apud FRIEDRICH, 2016, p. 277) destaca que o canal é

⁸ MUNT, Sally. *The cultural politics of shame*. Hamshire: Ashgate, 2008.

reconhecível pela grande qualidade nas produções, inovações nos roteiros, estrutura original e complexa de trama, sexo e violência explícitos, tendências ideológicas liberais/democráticas, narrativa e caracterização inteligente e por retratar temas políticos contemporâneos de forma séria.

Destarte, desde sua criação, o canal lança mão de estratégias de marketing para fidelizar o público, ressaltando o serviço diferenciado que oferece, frequentemente reiterado pelos seus slogans⁹. A sua produção original é continuamente atrelada a uma noção de refinamento estético, de pioneirismo e de estilo de marca. Sobretudo a partir da década de 1990, a HBO se associa também ao conceito de uma televisão de qualidade, lançando mão de nomes renomados de produtores, diretores, roteiristas e atores como forma de transmitir maior credibilidade e de legitimar o valor extra a ser pago pelo canal.

Segundo Caldwell (1995), a partir da televisualidade, a televisão deixa de ser anônima e passa a ser um meio extremamente autoral. Caldwell explica que, antes da década de 1980, diretores americanos de cinema não atuavam em trabalhos para a TV, pois a consideravam um meio inferior e, além disso, havia uma barreira institucional entre os meios. Não obstante, no período em questão, alguns diretores como David Lynch e Martin Scorsese começaram a se aventurar como produtores de comerciais para TV.

Portanto, aos poucos, produtores, escritores e diretores renomados assumiram um papel cada vez mais importante na televisão. Dessa forma, contribuíram para o aumento da qualidade estilística e estética de cada programa, outrossim, para a construção de uma identidade sólida para os canais e, por conseguinte, para a fidelização do espectador. De acordo com McCabe e Akass (2011), utilizando a ideia do autor como sinônimo de qualidade e exclusividade, as emissoras americanas passaram a institucionalizar o escritor-produtor como uma estratégia.

Ademais, a HBO se ampara, desde a sua criação, em mais alguns pilares diferenciais, como o fato de não possuir pausas comerciais, ao contrário dos canais a cabo básicos, que ainda dependem de anunciantes e, por isso, tendem a ser mais moderados, atenuando elementos considerados por grande parte da sociedade como indecorosos. Por não depender dos comerciais, a empresa pode ousar ainda mais, apresentar conteúdos controversos, característicos da neotelevisão, e permitir abordagens mais cruas de algumas temáticas que

⁹ *Different and First* (1975); *The Great Entertainment Alternative* (1976); *Don't Miss HBO* (1978); *HBO People Don't Miss Out* (1979); *Start with Us on HBO* (1982); *There's No Place Like HBO* (1984); *Nobody Brings it Home Like HBO* (1985); *Watch Us Here on HBO* (1988); *Let's All Get Together*. (1989); *Simply The Best* (1989); *We're HBO* (1991); *Just You Wait* (1993); *We're Out of Town Today* (1993); *Something Special's On* (1995); *It's Not TV. It's HBO*. (1996); *It's More Than You Imagined. It's HBO*. (2009); *It's HBO* (2011); *So Original* (2014); *It's What Connects Us* (2017). Disponível em: <http://mundodasmarcas.blogspot.com.br/2006/05/hbo-its-not-tv.html>. Acesso em: 25 ago. 2017.

costumam ser evitadas, ou seja, correr riscos que outros canais não se permitem. A ausência dos anúncios publicitários altera o fluxo do canal e, conseqüentemente, a maneira como a programação é apreendida pelo espectador.

Conforme Lotz (2014), escrever programas para a HBO libertou os roteiristas do formato tradicional, no qual é necessário levar em consideração os intervalos comerciais, o que interfere na maneira como a história é contada. Normalmente, planeja-se um clímax narrativo para ocorrer antes de cada intervalo comercial. Além disso, a ausência dos comerciais interfere no tamanho dos episódios, que passam a ser mais longos, o que implica em uma quantidade significativa de tempo narrativo adicional.

Ratificando a peculiaridade do canal HBO, Lihemm Farah Leão (2013, p. 26), em sua dissertação de mestrado, discorre a respeito de algumas vantagens que a emissora possui perante outras:

Um facilitador importante para a programação da HBO, em relação aos canais abertos, é o fato de ser uma televisão paga e que, pelas normas de regulação da Comissão Federal de Comunicação dos EUA (FCC), pode exibir determinados conteúdos que os canais de radiodifusão não podem – como nudez, violência e vulgaridade, pois o *narrowcast* está fora do controle e da regulação da FCC. Esse fato constitui uma posição privilegiada para as televisões por assinatura e confere a elas uma grande vantagem competitiva no que se refere à audiência.

Cascajosa Virino (2006) afirma que, enquanto os canais tradicionais vendem espectadores aos anunciantes, o HBO vende-se a si mesmo. Chris Albrecht, diretor executivo da emissora por anos, (citado por Cascajosa Virino, 2006, p. 26) chegou a comparar a posição da empresa com a da família Médici Italiana, os patronos renascentistas das artes, e fez a seguinte afirmação sobre a filosofia criativa do canal: “as boas notícias são que não temos regras e as más notícias são que não temos regras. [...]. Nós nos perguntamos: É diferente? É distintivo? É bom?”¹⁰.

Conforme McCabe e Akass (2011), atuar de maneira distinta, colocando-se contra as proibições, surge como uma estratégia institucional crucial para a HBO. As autoras comentam que, aos criadores e produtores é dada autonomia para trabalhar com mínima interferência e liberdade para contar histórias de uma forma diferente. McCabe e Akass (2011, sem página definida) lançam mão do HBO como exemplo de um canal que “apoia financeiramente e confia

¹⁰ Tradução nossa. No original: Respecto a nuestra filosofía creativa, las buenas noticias son que no tenemos reglas. Las malas son que no tenemos reglas. (...) Nos preguntamos a nosotros mismos: ¿Es diferente?, ¿es distintivo?, ¿es bueno?

- pelo menos é o que diz sua agressiva campanha de marketing - suas equipes criativas para criar algo especial e produzir "qualidade"¹¹.

Essa liberdade culmina em um modo distinto e específico de se fazer televisão. Para o pesquisador estadunidense Robert J. Thompson (2011), uma “série no estilo da HBO” não apenas tornou-se sinônimo de televisão de qualidade, como superou essa classificação. De acordo com o autor, “sem preocupações com índices de audiência¹², anunciantes ou regulamentações federais, a HBO percebeu que poderia fazer o que bem entendesse, e praticamente o fez”¹³. A empresa tem consciência de que está desafiando convenções e permite que a sua programação original seja abertamente transgressora.

Em seu estudo, Caldwell (1995) salienta que as emissoras, a partir dos anos 1980, começaram a valorizar cada vez mais audiências menores e que o número de espectadores necessário para o sucesso no *primetime*¹⁴ já não era mais o mesmo. Com a quantidade cada vez maior de canais e de programas, o interessante é produzir conteúdo para nichos específicos.

Percebemos, então, que o canal proporciona maior liberdade criativa aos seus realizadores e que sua inovação não está apenas no conteúdo apresentado, mas, e principalmente, na forma como esses temas controversos são abordados nas tramas das suas produções. Todos esses fatores convergem em um nicho de público diferenciado, que busca no canal abordagens mais densas, complexas e “artísticas”.

Lotz (2014) discorre sobre três tipos distintos de programas: o de “esportes e competições ao vivo”; o “conteúdo linear”, que representa aqueles programas que assistimos sem engajamento; e, por último, o denominado por ela como “conteúdo valioso” (*prized content*), aquele que as pessoas procuram e desejam especificamente. Esses programas são muitas vezes perseguidos por telespectadores cativos, que rotineiramente acompanham as notícias de seu desenvolvimento, leem conversas em blogs e sites de notícias, procuram por episódios perdidos e, até mesmo, pagam por esse conteúdo mais valioso.

O conteúdo valioso é determinado pelo membro da audiência, dessa forma, o que um espectador valoriza pode não ser valorizado por outro. Na “era pós-rede”¹⁵, as ordenações da distribuição digital permitem que esse conteúdo seja visto de forma mais deliberada, embora também de acordo com o planejamento linear tradicional. Uma amostra do conteúdo dos

¹¹ Tradução nossa. No original: HBO, for example, financially supports and trusts – or so its aggressive marketing campaign tells us – its creative teams to come up with something special and to produce ‘quality’.

¹² O mais importante para a emissora é o número de assinantes.

¹³ Tradução nossa. No original: With no concerns about ratings (subscribers are what count), advertisers or federal regulations, HBO realised it could do what it pleased and pretty much did.

¹⁴ Horário nobre da televisão.

¹⁵ Período televisivo que, segundo Lotz (2014), se inicia no princípio dos anos 2000, apresentado na seção anterior.

últimos anos que foi valorizada por um público significativo inclui séries originais da HBO. Lotz (2014) ressalta ainda que a audiência pode ser de apenas dois a três milhões de telespectadores, longe da marca de outros programas que são assistidos por um público muito maior, mas que talvez não inspirem a mesma paixão que o conteúdo valioso.

Cascajosa Virino (2006) comprova os discursos de Caldwell e de Lotz ao destacar que o HBO não busca uma audiência similar à dos canais tradicionais da TV generalista, visto que suas obras não almejam um grande público, e sim reconhecimento da crítica e retorno financeiro. Dessa forma, o criador é sempre o produtor principal, ou *showrunner* e, diferentemente de outros canais, conta com equipes menores e um número mais limitado de capítulos, o que o proporciona um controle maior sobre o programa.

Segundo Cascajosa Virino, em 2006, a HBO era considerada a empresa de maior prestígio na indústria televisiva dos Estados Unidos, e seu modelo serviu como inspiração para que outros começassem também a produzir conteúdo com um primor artístico mais elevado. Vale ressaltar que a fama do HBO e de canais similares se dá devido, principalmente, às suas séries. Isso nos leva à compreensão de que a produção de seriados originais é mais uma arma na luta pela audiência, pois aumenta a longevidade da relação com o público, visto que o espectador pode acompanhar a trama ao longo de meses ou mesmo anos.

O ano de 1996 marca *de fato* a produção de séries originais da emissora, a partir de um viés inovador; o investimento monetário na produção aumentou consideravelmente (um investimento de cerca de 4 milhões de dólares por hora nobre), as temporadas foram limitadas (a HBO adotou um padrão de aproximadamente 13 episódios anuais ao comum de 22 a 26 episódios), a identidade de marca se torna cada vez mais presente e menos transparente, e há uma busca clara por conteúdos novos, criativos e que contivessem temáticas que fossem, preferencialmente, irreplicáveis. A grande mudança de paradigma se dá a partir da pioneira estrutura de *Oz* (1997-2003), uma narrativa dramática com a temática penitenciária, e dois anos mais tarde, a referencial série *The Sopranos* (1999-2007) (MATTOS, 2014, p. 18).

Ainda que a sua grade de programação seja composta majoritariamente por filmes de grandes estúdios, nas últimas duas décadas o canal ganhou notoriedade mundial devido às suas séries originais. Entre os nomes mais conhecidos estão: *Sex and The City* (1998-2004), *The Sopranos* (1999-2007), *Six Feet Under* (2001-2005), *The Wire* (2002-2008), *Game of Thrones* (2011-) e *True Detective* (2014-)). Segundo Thompson (2011), “subsidiada” por sucessos, a HBO pôde, ocasionalmente, apostar em obras com maior teor artístico, mas muitas vezes incompreensíveis, como *K Street* (2003) e *Carnivàle* (2003-2005), algo que, possivelmente, os outros canais não ousariam fazer. Apesar do fato de a HBO não fazer parte do pacote de todos

os telespectadores, a repercussão sobre a sua programação tem frequentemente dominado o espaço cultural popular.

Portanto, ao longo dos anos, o HBO conseguiu ser reconhecido mundialmente como um canal que produz séries de TV visualmente imponentes, com imagens cinematográficas e altos custos de produção. De acordo com Lotz (2014), enfatizando modelos de produção que buscam maximizar o potencial artístico da televisão, esse canal cria programas com orçamentos e valores de produção antes comuns apenas aos filmes produzidos pelos grandes estúdios.

Na era do *zapping*, o HBO procurou se diferenciar dos demais canais em diversos aspectos: nas questões tecnológicas de transmissão, no fluxo de exibição dos programas, no conteúdo e na estética de suas produções originais. A empresa sempre se vangloriou ao afirmar que estabelece uma experiência narrativa, estética e de consumo distinta das demais emissoras de TV. Cascajosa Virino (2006) sintetiza as questões aqui apresentadas ao afirmar que o canal colocou em prática o slogan “Não é televisão, é HBO” por meio de três características básicas: a colaboração com autores consagrados, a inclusão de conteúdos tabu e a renovação de fórmulas narrativas e de gênero. No entanto, ao contrário do que diz o slogan do final da década de 1990, a programação da HBO é, de fato, televisão e o seu conteúdo original influenciou o modo como outros canais abordam os programas televisivos.

As produções originais do HBO exemplificam o que Muanis (2015) salienta acerca das mudanças no âmbito da produção das imagens televisivas. Segundo o autor, ao lançarem mão de diferentes movimentos de câmera, de exuberantes cenários, de computação gráfica, enfim, das mais diversas ferramentas que auxiliam a criação de um mundo crível, os programas proporcionam ao espectador a possibilidade de “entrar” facilmente na representação exibida na tela. Nessa perspectiva, podemos destacar a primeira temporada da série *True Detective* (2014) como um grande exemplo de produção original do canal HBO, que despertou a atenção da crítica e recebeu diversos prêmios.

2.3 Seriados televisivos

Ao discutir sobre a primeira temporada da série *True Detective*, é importante discorrer um pouco sobre esse formato de programa, cada vez mais apreciado pela audiência. Segundo Iara Sydenstricker (2012), a serialidade sempre esteve presente nas narrativas populares, até mesmo na tragédia grega. Além de estar presente na literatura, a serialidade encontrou espaço também no cinema, no rádio e, conseqüentemente, na TV. Trata-se de um tipo de narrativa

muito lucrativo, visto que são deixados pontos em aberto para que os espectadores voltem no dia/semana/ano seguinte a fim de acompanhar o desenrolar da história.

Conforme Arlindo Machado (2001), no cinema, o seriado surge por volta do início do século XX. O autor lembra que a forma básica do gênero foi desenvolvida por séries cinematográficas como *Fantômas* (Lous Feuillade, 1913) e *The Perils of Pauline* (Louis Gasnier, 1914), baseadas no modelo dos folhetins jornalísticos. Apesar da crítica relegar esse gênero como “menor”, ligado a temáticas de mobilidade social, perversão, intrigas, dentre outras, trata-se de uma forma rica em conteúdo.

José Eduardo Brum (2009) explica que, inicialmente, os folhetins eram apenas narrativas curtas veiculadas em periódicos sem uma posição definida. Não obstante, com o passar do tempo, ganharam espaço no final da página onde figuravam os assuntos considerados do ramo de variedades. “Por possuir uma ampla e forte penetração popular, se consolidou como uma estratégia comercial que garantia a lealdade dos leitores, principalmente os do gênero feminino, visto que os temas eram orientados para agradá-las” (2009, p. 3). A respeito da composição dos folhetins, a estrutura em capítulos já era um padrão em romances, mas a entrega de “segredos” ao leitor em espaços de tempo regulares, consolida uma fidelidade à base de manipulação da tensão e da atenção. Essa exploração da expectativa por intermédio do *cliffhanger*, ou gancho, é um recurso muito comum nos seriados televisivos atuais.

De acordo com Fernanda Friedrich (2016), nos finais dos anos 1940 e início dos anos 1950, as séries seguiam um modelo de *Single Play*, com câmera única, cenários fechados e gravações ao vivo, delimitadas pela tecnologia da época. Contudo, à medida que o formato similar à radionovela esvaecia, outros tipos de narrativa começaram a ganhar espaço dentro das produções, que passaram também a obter maior notoriedade. Segundo a autora, o crescimento da narrativa das séries televisivas desencadeou uma busca por uma forma de fazer televisão diferenciada do que já existia. Para Thompson (2011), é interessante ressaltar que, apesar da qualidade de algumas obras dos canais a cabo, foi a TV aberta que, a princípio, lançou programas inovadores, como *Hill Street Blues* (1981-1987, NBC)¹⁶, que posteriormente influenciaram as produções dos canais fechados.

¹⁶ *Hill Street Blues* é um drama policial famoso por seu estilo visual progressista, sua inclinação política e sua qualidade autoral. Criado e produzido por Steven Bochco e Michael Kozoll, foi inspirado pelo cinema direto dos EUA e apresentou um nível de “realismo” inovador para a época. Destaca-se as paletas de cores dos episódios, o uso de montagens sonoras e aparentes texturas sonoras de plano de fundo, os movimentos de câmera e enquadramentos instáveis (nenhum outro seriado havia sido feito com câmera na mão, até então), as sequências estruturadas por meio de montagem paralela dos enredos e os finais complexos e parciais dos episódios (BIGNELL, 2011). Segundo o jornalista Todd Leopold (2014), tratava-se de uma mistura entre drama e comédia, com personagens diversos e tridimensionais. Leopold afirma que a série foi bem escrita, ousadamente dirigida e criativamente revolucionária.

Segundo Friedrich (2016, p. 273)

a expressão “televisão de qualidade” que se popularizou na década de 1970 abriu caminho para a “televisão autoral” que apareceria com mais frequência depois da simbólica série *Twin Peaks*, de David Lynch e Mark Frost. Alguns autores chegam a falar de televisão pré e pós *Twin Peaks*, tamanha a relevância do trabalho de Lynch e Frost.

Conforme Friedrich (2016), durante muitos anos, as produções televisivas pouco se arriscavam e havia a preponderância do que, garantidamente, agradava aos interesses comerciais, em detrimento aos formatos inovadores. David Biancullly (2011, sem página definida) explica que a série de drama com episódios semanais foi um tipo de programa que, em termos de excelência, demorou mais a amadurecer. Para o autor, “por muito tempo, a série dramática dos EUA consistia, majoritariamente, em contos narrados em partes facilmente intercambiáveis, como cartas em um baralho que podiam ser embaralhadas e distribuídas em qualquer ordem”¹⁷, diferentemente das novelas, similares às do rádio, que contavam histórias de forma sequencial e serializada. Biancullly destaca que a TV nos EUA realmente amadureceu a partir do momento em que as tramas se tornaram mais coesas.

Foi a partir dos anos 1980 que, de acordo com Sydenstricker (2012), nos Estados Unidos, os seriados televisivos começaram a se sobressair pela representação de seus personagens, pelo rompimento de paradigmas temáticos, assim como pela emergência do *ensemble show*, o programa que contém muitos personagens com tramas próprias que não necessariamente se solucionam num mesmo episódio ou numa mesma temporada, tais quais as novelas. Segundo Caldwell (1995), alguns tipos de programas foram mais “afetados” pela televisualidade do que outros e, para o autor, as minisséries provaram ser um programa televisual por excelência.

Além da natureza da unidade narrativa (capítulo, episódio, ou combinação entre esses ao longo das temporadas), outras características determinam e diferenciam os programas seriados ficcionais: tempo de duração (número de temporadas); número de capítulos e/ou episódios e/ou capisódios¹⁸; densidade narrativa da obra; e repetição, recurso vital especialmente nas séries de longa duração. O que destaca a singularidade de cada programa

¹⁷ Tradução nossa. No original: For far too long, US drama series consisted largely of tales told in easily interchangeable chunks, like cards in a deck that could be shuffled and dealt in any order.

¹⁸ “Nomeamos capisódios as unidades que mesclam características do capítulo e do episódio, e que são escritas em pelo menos duas camadas: uma, destinada ao telespectador que desconhece o programa, mas que, de algum modo, está familiarizado com o ritmo e as estratégias dramáticas das séries; e, outra, para o telespectador fiel ao programa, guardião de sua memória, “graduado” a ponto de compreender que nem tudo será resolvido ou explicado numa única exibição” (Sydenstricker, 2012, p. 133-134).

seriado (telenovelas, minisséries, *soap-operas*, seriados ou séries para *web*, *mobiles*, televisão e outros veículos) é sua composição dramaturgica, modelada de acordo com diversos fatores, essencialmente: gênero; personagens e tramas; tom, tema(s), tipo de abordagem; estrutura de toda a série, de cada temporada e de cada segmento semanal da temporada (episódio, capítulo ou análise combinatória entre os dois ao longo das temporadas); público-alvo; veículo (e, na maioria dos casos, o canal), dia(s) e horário do programa na grade. Evidentemente, direção, produção, interpretação, trilha musical, design, dentre outros aspectos que constroem a estética dos programas audiovisuais, têm forte influência sobre a identidade de cada seriado (SYDENSTRICKER, 2012).

Machado (2001) aponta três tipos principais de narrativas seriadas na televisão. O primeiro diz respeito a uma única narrativa (ou várias narrativas entrelaçadas e paralelas) que ocorre quase linearmente ao longo de todos os capítulos. Como característica dessa construção, o equilíbrio estrutural da trama é quebrado logo no início da narrativa e, ao longo dos episódios subsequentes, os acontecimentos giram em torno do restabelecimento desse equilíbrio, alcançado somente nos capítulos finais. Trata-se do tipo de estrutura de *True Detective*.

No segundo tipo de narrativa seriada, denominado “procedural”, cada episódio é uma história completa ou autônoma, com começo, meio e fim, ou seja, um episódio não se recorda, necessariamente, dos anteriores e nem interfere nos posteriores. Nessa construção, são repetidos somente os personagens principais e uma mesma situação narrativa. Diferentemente do primeiro tipo, nesse, os episódios podem ser vistos aleatoriamente. Podemos citar como exemplo a famosa série *CSI: Crime Scene Investigation* (CBS, 2000-2015) que retrata as investigações de um grupo de cientistas forenses do Laboratório de Criminalística da polícia de Las Vegas.

Há ainda o terceiro tipo, no qual cada episódio apresenta uma história distinta, sendo somente preservado o espírito geral ou a temática da mesma. Nessa construção, podem ser trocados os personagens, os cenários, bem como os roteiristas e os diretores. Encontramos essas características no programa televisivo de ficção científica *The Twilight Zone* (CBS, 1959-1964). É importante ressaltar que, apesar de cada tipo de narrativa seriada apresentar suas especificidades, um pode confundir-se com o outro.

Os seriados televisivos ganharam maior atenção do público e da crítica ao longo das duas últimas décadas. Segundo Jorge Henrique Fugimoto (2015, p. 38), com o passar do tempo, os seriados deixaram de ser chamados de “enlatados”, “ganharam sofisticação técnica e, com o advento da TV por assinatura e da internet, tornaram-se presentes no cotidiano de milhões de pessoas em todo o globo, universalizando temas e, assim, obtendo expressivos índices de

audiência”. Para Machado (2001, p. 97), a riqueza da serialização televisual está “em fazer dos processos de fragmentação e embaralhamento da narrativa uma busca de modelos de organização que sejam não apenas mais complexos, mas também menos previsíveis e mais abertos ao papel ordenador do acaso”.

A paisagem televisiva está em constante mutação devido, principalmente, à crescente influência da televisão por assinatura e das novas plataformas como a Netflix. As temporadas das séries estão ficando mais curtas, atores famosos estão atuando em papéis na TV e, ultimamente, séries com antologia de temporada foram criadas e bem aceitas pelos espectadores. *American Horror Story* (FX, 2011-), *Fargo* (FX, 2014-) e *True Detective* estão na linha de frente desse tipo de série, o qual apresenta enredos e personagens diferentes a cada temporada, embora possua o mesmo nome e possa contar com alguns atores da temporada anterior.

De acordo com Mark Maurer (2014), a antologia nos meios de comunicação nasceu em gêneros como terror, mistério e ficção científica. Sua origem vem de 1930, na era do rádio, até clássicos da TV como *Alfred Hitchcock Presents* (CBS/NBC, 1955-1965) e *The Twilight Zone* (CBS, 1958-1964), que contavam histórias bizarras com episódios não conectados. Trata-se de uma forma que apresenta algumas vantagens diante das séries tradicionais. A antologia de temporada permite, por exemplo, um maior controle dos três atos, já que o final é algo que se sabe quando irá ocorrer, é mais fácil de *binge-watch*, ou seja, assistir a muitos episódios seguidamente e, além disso, como comprovaram Woody Harrelson e Matthew McConaughey (*True Detective*), uma série antológica é atrativa para profissionais que não querem se comprometer durante anos com o mesmo programa.

Segundo o criador de *True Detective*, Nic Pizzolatto, o crime é a teia essencial que conecta as temporadas da série. Pizzolatto afirma que pode haver uma temporada que seja um *thriller* conspiratório, outra que apresente um assassinato misterioso em uma pequena cidade, assim como uma temporada onde ninguém seja assassinado e o foco esteja entre um criminoso e um detetive corrupto (MAURER, 2014).

A respeito do modo de abordar trabalhos feitos para TV e para o cinema, o designer de produção de *True Detective*, Alex DiGerlando (2016), explica que sua abordagem não muda, uma vez que, tanto a sua estética, quanto os seus padrões, são os mesmos para ambos. No entanto, observa que a primeira requer mais energia física e mental, já que uma quantidade maior de material deve ser preparada.

DiGerlando (2016) já trabalhou com dois modelos de televisão. Um é o mais tradicional, no qual a cada semana o profissional recebe um novo roteiro e um novo diretor e a preparação

para o próximo episódio precisa ocorrer enquanto outro está sendo filmado. Trata-se de um modelo que demanda menos tempo de pré-produção e de produção, então é mais rentável. Segundo o designer, essa é uma forma difícil de trabalhar e depois que teve a oportunidade de participar de uma produção assim, passou a julgar menos os programas televisivos, pois compreendeu o porquê de, algumas vezes, a TV não apresentar o mesmo nível de detalhes que está acostumado a ver ou interessado a fazer. DiGerlando destaca que simplesmente não há tempo hábil para os detalhes.

A primeira temporada da série em questão foi filmada de uma maneira menos tradicional, porque a mesma equipe trabalhou em todos os episódios, bem como o roteiro foi o mesmo durante a maior parte do tempo. DiGerlando (2019) comenta que prefere trabalhar nesse modelo, pois consegue dedicar uma atenção maior ao seu trabalho, visto que não precisa explicar o conceito e outros detalhes da produção para cada novo diretor que entra no projeto. Além disso, o designer acredita que, dessa maneira, os diretores estão imersos na história e há uma visão coesa de toda a obra.

De acordo com DiGerlando (2016), a produção da primeira temporada de *True Detective* foi similar à de um “filme longo”. O designer aponta que a série foi caracterizada como “cinematográfica” por algumas pessoas e que, enquanto alguns produtores e o roteirista são profissionais que trabalham com televisão, todos os chefes de departamentos e o diretor vieram do cinema. Segundo o designer (2019), a obra em questão é algo que se encontra entre um filme e um programa de TV. Em seu estudo, Caldwell (1995) chama atenção para a crescente utilização de um estilo cinematográfico nos programas do *primetime* televisivo. Segundo o autor, esses programas tornaram-se espetáculos, com produções audaciosas e refinadas e cinematografias iguais às dos longas-metragens lançados no cinema.

DiGerlando (2016) acredita que, em pouco tempo, não haverá mais distinção entre profissionais da TV e do cinema, existirão apenas profissionais do *storytelling*. Além disso, crê também que o conceito de episódio ficará antiquado, pois as temporadas funcionarão como episódios, algo como um grande filme de oito horas de duração que o espectador poderá assistir de uma só vez ou em partes e terá que esperar o ano seguinte pelo próximo episódio. Sobre as novas formas de assistir a séries, como por exemplo, o *binge-watching*, DiGerlando observa que, devido ao fato de podermos assistir a muitos episódios com pouca distância de tempo entre eles, qualquer erro cometido por alguma equipe ficará mais aparente e poderá atrapalhar a diegese do espectador. Portanto, a atenção ao trabalho deve ser redobrada, o que proporciona um aumento na qualidade do produto final.

2.3.1 *Série True Detective*

A série *True Detective* possui três temporadas, todas produzidas e exibidas pelo canal HBO em 2014, em 2015 e em 2019, respectivamente. Essa dissertação direciona a sua atenção apenas para a primeira, constituída por oito episódios de sessenta minutos de duração. Seu roteiro foi escrito por Nic Pizzolatto e Cary Joji Fukunaga dirigiu todos os episódios. Os produtores executivos foram Matthew McConaughey, Woody Harrelson, Richard Brown, Steve Golin, Bard Dorros, Scott Stephens, assim como o próprio roteirista e o diretor. A temporada é ambientada em Louisiana, onde dois detetives parceiros foram designados pela Divisão de Investigação de Crimes do estado a resolver um macabro homicídio.

A temporada em questão não possui uma narrativa linear. A trama se desenvolve em três momentos: em 1995, durante a investigação do crime, em 2002 e em 2012, quando os detetives são interrogados a respeito do caso que solucionaram nos anos 1990. Apesar de não ser explicitada para o espectador a data de cada cena, a compreensão da história não é difícil e os cenários e os figurinos funcionam como guias na linha do tempo.

Matthew McConaughey interpreta Rustin Cohle, um detective sério, solitário e introspectivo, recém-chegado à delegacia. Já Woody Harrelson é Martin Hart, um típico pai de família com atitudes reprováveis. Ambos os protagonistas são bem construídos. Cohle é um homem divorciado que sofre devido a traumas do passado. Enigmático e determinado é um ótimo investigador, mas possui pouca fé na humanidade. Diferentemente desse, Hart é casado com uma linda mulher, pai de duas meninas e, aparentemente, leva uma vida “perfeita”. Aos poucos é mostrado que ele não consegue ser fiel à sua esposa Maggie (Michelle Monaghan) e que não está acostumado a doar tanto de si para as investigações como Cohle.

Todos os aspectos da obra são bem trabalhados e conseguem transmitir para o espectador a atmosfera da história. É possível sentir a umidade e o calor do local, assim como a apatia dos habitantes da região. Desde a premiada abertura da série à trilha sonora extremamente compatível com os ambientes e as ações, percebe-se que se trata de uma produção na qual tudo foi trabalhado com preciosismo para gerar o clima pensado pelo roteirista e pelo diretor e envolver o espectador na trama.

True Detective obteve grande sucesso de crítica, assim como de público. Indicada para muitos prêmios, nas mais diversas categorias, em 2014, foi vencedora do Emmy Awards (premiação anual em que a Academia de Artes e Ciências Televisivas dos EUA elege as séries, minisséries e telefilmes que mais se destacaram) nas categorias “Direção em série dramática”, “Elenco de série dramática”, “Fotografia de série com câmera única”, “Design de abertura”,

“Maquiagem não protética para série de câmera única” (TELEVISION..., 2014). Segundo Gonçalves (2015), devido à média de 11,2 milhões de espectadores alcançada pelos episódios, a obra tornou-se a série original do HBO com a melhor primeira temporada em audiência desde 2001.

A produção obteve grande notoriedade devido ao resultado final da boa utilização de todas as ferramentas cinematográficas, mas a questão visual foi, sem dúvidas, um grande aspecto de diferenciação das demais séries daquele momento. O design de produção minucioso, aliado a uma boa fotografia e a uma pós-produção criteriosa auxiliaram a criação da atmosfera da obra e a fidelização da audiência.

Conforme Mat Patches (2014), Nic Pizzolatto almejava que não só a trama da série surpreendesse o espectador, mas que as imagens também fossem dignas de admiração. Para tanto, chamou Cary Fukunaga, diretor dos longas-metragens *Sem Identidade* (2009) e *Jane Eyre* (2011), Adam Arkapaw, diretor de fotografia dos aclamados *Reino Animal* (2010) e *Os Crimes de Snowtown* (2011) e Alex DiGerlando, designer de produção do premiado *Indomável Sonhadora* (2012), para chefiar os departamentos. A declaração do roteirista reitera o principal mote do estudo de Caldwell (1995), o qual diz respeito a uma crescente afirmação visual dentro da TV. Além disso, a utilização de profissionais consagrados remete também ao estudo do autor, que destaca a importância da questão autoral nos programas na televisualidade.

A respeito da plasticidade da série, podemos destacar o nível de detalhes depositado nos cenários. O departamento artístico lançou mão de diversos cenários construídos e de espaços naturais para contextualizar a trama, ou seja, poucas cenas foram feitas em estúdio, o que auxilia a transmissão de uma verossimilhança, não só para o espectador, como também para os atores. DiGerlando (2019) comenta que, apesar dos aspectos surreais da obra, os profissionais envolvidos na sua produção queriam que ela tivesse uma aparência documental. Ou seja, a equipe almejava que as imagens não transparecessem artificialidade, que retratassem os espaços de uma maneira crível para o espectador.

Segundo DiGerlando, os detalhes fazem grande diferença, pois mesmo que o espectador não consiga processar tudo o que aparece no quadro, a soma de todas as partes é registrada. Além disso, quanto mais cuidado e significados depositados nos detalhes do cenário, ou da arquitetura, mais fácil é para os atores se sentirem confortáveis quando entram no espaço (HBO CONNECT, [201-]). Detalhes como as queimaduras dos cigarros nas mesas, ou os pequenos rabiscos – que a câmera vê, mas o espectador provavelmente não registra, funcionam tanto para os atores, quanto para o produto final (DIGERLANDO, 2016).

Além do design de produção, a fotografia da série também contribui para a sua plasticidade. A não ser por um plano sequência de seis minutos de duração, gravado em vídeo, a temporada foi toda filmada em película. Patches (2014) comenta que Fukunaga e Arkapaw conseguiram fazer uma temporada “cinematográfica”, visto que por trás de cada cena havia uma grande preocupação com a luz, a cor, a composição, a textura e o movimento de câmera. Em uma entrevista para o jornal *The Guardian*, Fukunaga explicou que desde o princípio fez questão de dizer ao Pizzolatto que uma de suas prioridades como diretor era defender a arte, apesar das dificuldades de tempo e de orçamento. Em cada episódio, o diretor gostaria de pelo menos tentar encontrar momentos específicos nos quais pudesse tratar o lado visual com a mesma importância que tratavam do diálogo (PATCHES, 2014).

2.4 Mudanças na televisão e o trabalho do departamento artístico

As mudanças na história da TV foram graduais e podemos perceber aspectos paleotelevisivos e neotelevisivos em diversos programas. Não obstante, é interessante perceber a crescente atenção direcionada à estética das obras e à consolidação da identidade dos canais na busca pela audiência. Essa nova postura televisiva sobre a qual Caldwell lança o olhar, alterou não apenas a forma como a imagem é utilizada, mas também como o espectador se relaciona com o dispositivo. Assim sendo, é de grande relevância ponderar sobre o processo descrito por Caldwell para compreender as mudanças na televisão e o porquê de a exuberância visual ser uma espécie de baluarte da identidade atual televisiva.

Segundo Lotz (2014), as práticas envolvidas na criação e circulação da televisão, que incluem a maneira como os produtores planejam os programas, como os estúdios os realizam e como o público os acessa, criaram novas formas de utilizar a TV. As mudanças na televisão acarretaram uma evolução no processo de produção, de modo que as diversas maneiras que agora utilizamos o meio são possibilitadas por uma maior variação no modo como o conteúdo é feito, financiado e distribuído. Portanto, os ajustes nas normas industriais produzem mudanças correspondentes no conteúdo da televisão e na experiência dos telespectadores.

A partir do momento em que os avanços tecnológicos permitem uma melhor captação, transmissão e recepção dos programas e que ocorre uma mudança no estatuto da imagem na televisão, os espectadores exigem conteúdo que acompanhe essas transformações. Destarte, vemos uma maior valorização do estilo e da visualidade, o que acarreta em um aumento no nível do trabalho de todos os departamentos envolvidos em uma produção audiovisual. Ainda que Michel Chion (2011, p. 120) discorra a respeito do cinema ao afirmar que “cada revolução

técnica conduz a um aumento da sensorialidade: sendo renovadas as sensações de matéria, velocidade, movimento, espaço (...)”, o mesmo é verdade no tocante à televisão.

No início do século XXI, Machado destaca que “a recepção de televisão em geral se dá em espaços domésticos iluminados, em que o ambiente circundante concorre diretamente com o lugar simbólico da tela pequena, desviando a atenção do espectador e solicitando-o com muita frequência” (2001, p. 87). Contudo, percebemos que essa atitude dispersiva e distraída dos espectadores já era algo questionado por Caldwell em 1995 e vem, definitivamente, mudando, o que altera também a maneira como os programas são produzidos.

Segundo Machado (1997, p. 193-194),

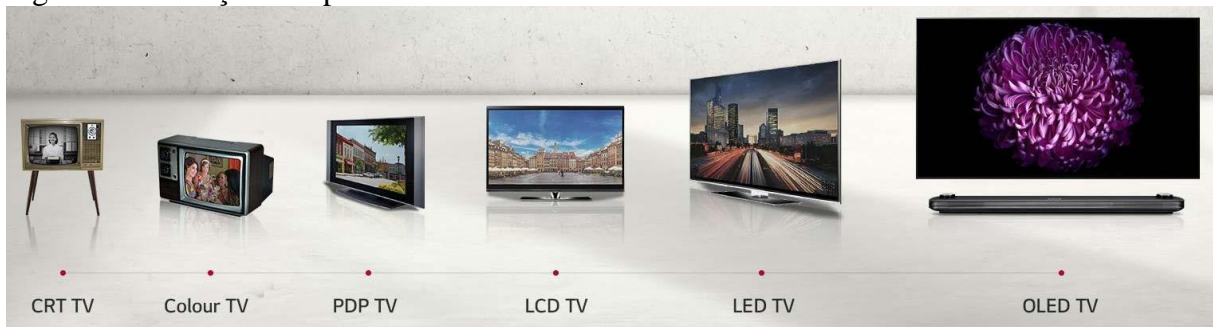
o vídeo é uma tela de dimensões pequenas, entendendo-se por tal uma tela em que se pode colocar pouca quantidade de informação, já que há sempre o perigo de que uma imagem demasiada abundante se dissolva na chuva de linhas de varredura. São inadequados os cenários amplos e as decorações muito minuciosas, pois todos esses motivos se reduzem a manchas disformes quando inseridos na pequena tela.

No livro *On Camera*, considerado, antigamente, como um manual para os profissionais do vídeo e da televisão, o produtor e diretor da *British Broadcasting Corporation* (BBC), Harris Watts (1990, p. 129) afirma que “a TV chega às casas mais em planos médios e em *closes* e os espectadores não terão chance de observar minuciosamente o cenário. De qualquer forma, o que as pessoas presentes no *set* estiverem falando e fazendo atrairá a atenção do público, mais do que o *set* em si”.

No tocante à direção de arte, João Batista Cardoso (2001) explica que, no princípio, a cenografia não era muito valorizada no meio televisivo. Apesar do advento da TV em cores ter criado novas oportunidades para cenógrafos e figurinistas, a estrutura dos primeiros cenários utilizados na televisão possuía poucos elementos cênicos. Apesar dos avanços tecnológicos, em 2001, Cardoso ressalta que “os cenários não podem parecer excessivamente realistas nem ostentar preenchimentos minuciosos; eles devem apontar para síntese ou para o esquema (2001, p. 42)”. Acreditava-se que o espectador deveria direcionar a sua atenção apenas para os atores, algo que seria dificultado por imagens com profundidade de campo e/ou ambientadas em cenários abarrotados.

Percebemos semelhanças nos discursos de Machado, Watts e Cardoso, contudo, essas colocações devem, atualmente, serem olhadas com ressalva, visto que já não condizem mais com a realidade da televisão. Não só os aparelhos televisivos evoluíram nos mais diversos quesitos (Figura 1), como também a linguagem televisiva e a experiência de assistir a um programa de TV se transformaram.

Figura 1 - Evolução do aparelho televisivo



Fonte: https://www.lg.com/pt/lgoled/sub/tech/tech.html#TV_Evolution

No que diz respeito à tecnologia, a partir do momento em que o espectador se encontra diante de uma TV de quarenta polegadas, com uma alta resolução de imagens e um sistema com várias caixas de som, é necessário que evolua também os equipamentos e a maneira como os profissionais envolvidos na produção atuam. Muitos limites e regras deixaram de ser impostos a esses profissionais que passaram a ter uma liberdade criativa cada vez maior. Para McCabe e Akass (2011), essas inovações contribuíram ainda mais para que a televisão se tornasse um meio de comunicação que rivaliza com o cinema como forma de entretenimento.

Vale ressaltar que, de acordo com Caldwell (1995), não podemos levar em consideração o desenvolvimento tecnológico como único propulsor de mudanças formais e que a sofisticação da imagem e do som não são apenas subprodutos da evolução técnica. Essas transformações foram desencadeadas por um conjunto de fatores elencados no início desse capítulo. Dessa forma, segundo Lotz (2014), não são apenas novas capacidades tecnológicas que levam à programação de qualidade visual e auditiva cada vez mais sofisticada, mas um nexo de forças industriais, culturais e tecnológicas.

Com relação ao trabalho dos departamentos artísticos, essa mudança é muito perceptível. A qualidade da imagem, o tamanho da tela, o aumento dos orçamentos e a valorização do visual em detrimento da palavra, não só permitiram, como também exigiram que os profissionais passassem a criar ambientes, figurinos e maquiagens mais verossímeis e minuciosos. A possibilidade de um trabalho mais meticuloso, não só no que diz respeito à arte das obras, como também à fotografia pode ser percebida ao observarmos a diferença entre os fotogramas das séries televisivas *CSY NY* (CBS, 2008) e *The night of* (HBO, 2016) (Figuras 2 e 3). Ao longo de toda a série, *The night of* apresenta cenários e composições meticulosos que enriquecem a obra.

Figura 2 - Fotograma da série *CSI NY* (CBS, 2008): delegacia em Nova York



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=Uq_y38njbIo

Figura 3 - Fotograma da série *The night of* (HBO, 2016): delegacia em Nova York



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/2639f0ef-4b46-45d5-8d2e-e2bad3236c0d/2>

Ainda que a televisão seja associada à indústria e à produção acelerada e em série, não podemos reduzir, diante do grande volume de material produzido no meio, toda a produção televisiva a esse imediatismo. As ferramentas da linguagem audiovisual estão em constante mutação. A direção de arte precisa se adaptar frequentemente aos novos meios de produção e formatos de exibição, além de possuir como um desafio o aperfeiçoamento da qualidade. Nem todas as obras serão trabalhadas com o mesmo nível de preciosismo, devido a diversas questões como tempo, orçamento, público alvo, proposta do diretor, entre outras. Contudo, é importante perceber que, atualmente, não só é possível, como também é desejado pelos espectadores um cuidado maior na produção de uma obra audiovisual.

Há quase vinte anos, levando em consideração os avanços tecnológicos, Cardoso (2001) acreditava que um pequeno defeito de junção de um cenário ou uma pintura mal-acabada seriam drasticamente notados, visto que a nitidez da imagem, aliada à profundidade de campo aumentada, denunciaria estas falhas. A cada ano que passa, a tecnologia favorece e a sociedade anseia ainda mais o processo imersivo e verifica-se a necessidade de uma meticulosidade cada vez maior no trabalho dos departamentos artísticos de produções audiovisuais. Esse trabalho é abordado com maior profundidade no capítulo seguinte, no qual discorreremos sobre a atuação do designer de produção na concepção do universo físico de uma obra audiovisual.

3 DESIGN DE PRODUÇÃO

No capítulo anterior nós procuramos proporcionar um panorama sobre as mudanças pelas quais o meio televisivo passou. Essas transformações afetaram o modo de produção das obras e influenciaram a maneira como o espectador as apreende. Além disso, discorreremos sobre o canal HBO, que produziu a série *True Detective* e apresentamos algumas questões sobre narrativas seriadas.

Dentre as diversas possibilidades da TV, ela pode atuar como um totem que agrega a família e os amigos em determinados momentos, um eletrodoméstico que funciona frequentemente como uma “companhia” e, muitas vezes, é utilizada em momentos nos quais o espectador busca adentrar um outro universo. As narrativas de ficção seriadas costumam proporcionar aos espectadores essa oportunidade de serem momentaneamente transportados para o mundo da história. A respeito desse processo, Arlindo Machado (1997) explica que o espectador se deixa sugestionar pelo universo fictício da narrativa num ato de “entreguismo e vulnerabilidade” e se integra na trama como se fizesse parte dela.

3.1 *Mise-en-scène*

Dentre os agentes responsáveis por esse processo de imersão, podemos destacar a *mise-en-scène*. Segundo David Bordwell e Kristin Thompson (2013), os estudiosos do cinema utilizam esse termo para expressar o controle do diretor sobre o que aparece no quadro fílmico. O cenário, o figurino e a maquiagem, a iluminação e a atuação são articuladas pelo diretor em prol da construção da narrativa e de sua atmosfera. Os autores destacam que um elemento da *mise-en-scène* raramente aparece de maneira isolada. Esses elementos geralmente encontram-se em conjunto e direcionam nossas expectativas sobre os eventos narrativos quase continuamente.

O diretor atua como um mediador, sendo responsável por organizar a coesão e a coerência entre os agentes responsáveis pela construção da *mise-en-scène*. O termo em questão é polivalente, seu conceito não é algo rígido, e autores apresentam divergências sobre seu significado, entretanto, existem premissas comuns que se complementam. Para Fernão Ramos (2012), o conceito de *mise-en-scène* define, entre outros elementos, o espaçamento de corpos e coisas em cena. Esse conceito vai ao encontro da crença de Bordwell (2008) de que tudo deve ser expressado pela composição dos atores e objetos e seus deslocamentos dentro do enquadramento.

O termo *mise-en-scène*, frequentemente traduzido como “encenação”,

vem do teatro, do final do século XIX/início do XX, e surge com a progressiva valorização da figura do diretor, que passa a planejar de forma global a colocação do drama no espaço cênico. Penetra na crítica de cinema na década de 50, quando a arte cinematográfica afirma sua singularidade estilística deixando para trás a influência mais próxima das vanguardas plásticas. *Mise-en-scène* no cinema significa enquadramento, gesto, entonação da voz, luz, movimento no espaço. Define-se na figura do sujeito que se oferece à câmera na situação de tomada, interagindo com outrem que, por trás da câmera, lhe lança o olhar e dirige sua ação (RAMOS, 2012, p. 02).

Muitos teóricos acreditam que a *mise-en-scène* é a essência¹⁹ do cinema, sua força-motriz e se refere à maneira como a figura aparece no tempo e no espaço. De acordo com Ramos (2012), para o crítico de cinema Michel Mourlet, a *mise-en-scène* é o coração de um filme. Mourlet a define como a “efervescência do mundo” que aparece na forma de cores e de luzes na tela. Segundo Luiz Carlos Oliveira (2010, p. 1), ao dizer que “tudo está na *mise-en-scène*”, Mourlet expressa que “o principal do cinema, sua essência, está na forma como o filme nos transporta através daquele universo a um só tempo próximo e desconhecido que a tela oferece”. O autor explica que a *mise-en-scène* atua como um passaporte para o mundo do filme, nosso meio de fascinação perante as imagens projetadas na tela.

Já Bordwell e Thompson (2013) sugerem que esse termo remete àquilo que o espectador se lembra depois de ter visto o filme, ou seja, entre todos os elementos cinematográficos, a *mise-en-scène* diz respeito àqueles com os quais estamos mais familiarizados. Depois de assistir a um filme podemos não recordar dos cortes ou dos movimentos de câmera, por exemplo, mas quase certamente recordamos de alguns itens da *mise-en-scène*. Segundo Jacques Aumont (2006, p. 163), a encenação é o instrumento “que permite construir, a partir de elementos do mundo (mesmo que totalmente teatrais), a apresentação convincente de uma história, que nos permite recebê-la com prazer, compreendê-la e atribuir-lhe um estatuto ontológico muito particular (o da simulação lúdica, ou ficção)”.

Para Michel Mourlet²⁰ (1965), citado por Aumont (2006, p. 84), “encenação é a disposição dos atores e dos objetos, os seus movimentos no interior do quadro”. O cineasta canadense Edward Dmytryk²¹, também citado por Aumont (p. 138), comenta que “encenar, em cinema, consiste em encontrar as melhores disposições (*setups*) possíveis para contar a história

¹⁹ “Essência” é um conceito complicado que foi adotado nesse trabalho pois os autores que discorrem a respeito de *mise-en-scène* o utilizam. Devido ao fato de as obras artísticas serem complexas e híbridas, é problemático utilizar apenas um conceito para resumí-las ou definí-las.

²⁰ MOURLET, Michel, *Sur un art ignoré*, Paris, La Table ronde, 1965.

²¹ DMYTRYK, Edward, *On Screen Directing*, Boston-Londres, Focal Press, 1984.

de forma clara, eficiente e atrativa. Trata-se, desde logo, da arte de organizar a relação entre os atores e os lugares”. Aumont (p. 155) traz ainda o pensamento do cineasta da Nouvelle Vague Éric Rohmer²², que acreditava que “encenar é jogar com os elementos de cada plano - cenário, personagens e as suas deslocções, matéria visual, carnação pictórica - de maneira a que se integrem num grande esquema de conjunto, portador de uma certa “substância emocional””.

Muitos são os profissionais responsáveis pela *mise-en-scène*, ou seja, para que o quadro fílmico seja composto é necessário o trabalho em conjunto de diversos especialistas. Marcelo Santos (2011, p. 2) ratifica essa afirmação ao discorrer a respeito desse caráter sincrético do cinema que, segundo o autor, se desenvolveu pelas associações da linguagem sonora, visual e verbal, além das artes que advêm dessas três matrizes. Para Santos, a realização de um filme implica na interação de um conjunto de profissionais especializados em áreas que, em outras artes, aparecem como “dominantes”, mas que no caso do cinema são coparticipantes.

Em uma produção cinematográfica, artistas de distintas formações se unem para o desenvolvimento de uma obra complexa. O fato do diretor ser responsável por tomar as decisões fulcrais durante a realização da obra, não exclui a coautoria dos outros agentes, e nem o caráter poético de suas funções no que diz respeito à confecção do filme. Santos (2011, p. 4) destaca que, na produção de uma obra audiovisual, há “um complexo movimento intelectual que relaciona as partes, mensura os resultados dessas associações, realiza e avalia os rumos de cada decisão tomada na produção”.

O roteiro, herança da literatura, serve de guia para a produção que se concentra em tentar trazer à superfície a história ali descrita. A direção de arte (herança das artes plásticas) trata de esboçar os aspectos visuais sugeridos pelo roteiro e pelo diretor; o cenógrafo (herança do teatro e em alguns aspectos da arquitetura) trata de dar vida aos espaços onde a encenação será realizada; o figurinista (herança da moda e do teatro) trata de encarnar no vestuário os aspectos psicológicos dos personagens e da trama; o diretor de fotografia (herança da própria fotografia) trata de escrever a história ali encenada por meio da disposição e articulação das luzes e enquadramentos; o compositor da trilha sonora (herança da música) trata de contar e transmitir os sentimentos das cenas encenadas por meio da música, ainda que inserida na pós-produção, a música tem o caráter de enaltecer e intensificar a encenação. O diretor (herança das outras artes) é um autor complexo que possui a competência conjugada do regente, pintor, escritor, encenador, fotógrafo, arquiteto, poeta e compositor. É sobretudo um mediador de competências cujo discurso se desenvolve por meio da integração e consolidação de uma dialogia entre os outros agentes semióticos envolvidos no processo de criação do filme (SANTOS, 2011, p. 4-5).

O cinema é um empreendimento colaborativo e a contribuição de cada membro da equipe não é algo fácil de estimar. No entanto, há um consenso geral de que a trindade composta pelo diretor, pelo diretor de fotografia e pelo designer de produção é responsável pela aparência

²² ROHMER, Éric, *Le Goût de la beauté*, Paris, Cahiers du cinema, 1984.

da obra. Para Vincent LoBrutto (2002), muitos cineastas abraçam a câmera como o elemento-chave na visualização cinematográfica, mas a aparência de uma obra é fruto da união desses três profissionais.

Bordwell (2008) defende que o estilo dos filmes deve ser alvo de minuciosa atenção e afirma que o conteúdo das obras só nos afeta devido à utilização de técnicas cinematográficas consagradas. Sem interpretação, enquadramento, iluminação, corte, composição cenográfica, figurino, diálogo e trilha sonora, não seria possível apreendermos o mundo da história. Conforme o teórico (2008, p. 58), “o estilo é a textura tangível do filme, a superfície perceptual com a qual nos deparamos ao escutar e olhar: é a porta de entrada para penetrarmos e nos movermos na trama, no tema, no sentimento - e tudo mais que é importante para nós”. Entraremos, agora, por essa porta para compreendermos um pouco mais a respeito de um dos elementos responsáveis pela criação do universo fílmico.

Optamos nesse capítulo por, a princípio, ponderarmos brevemente sobre a história do design de produção e elucidarmos a diferença entre design de produção e direção de arte, termos que, muitas vezes, são utilizados como sinônimos. Após a explicação, abordaremos algumas questões relativas à área, citando falas de profissionais que buscam esclarecer o trabalho que executam. Então, verificaremos como esse trabalho está presente em algumas obras.

3.2 Direção de arte e design de produção

Grande parte da *mise-en-scène* (cenário, figurino e maquiagem) é responsabilidade do departamento artístico de uma produção. Segundo LoBrutto (2002, p. XIV), “alguém precisa criar o que está diante da câmera enquanto o diretor e o diretor de fotografia permanecem atrás”²³. O departamento artístico de uma produção audiovisual colabora para a criação desse universo particular e para a transmissão da história. Chris Rodrigues (2012) explica que esse departamento é composto pelo os seguintes profissionais: cabeleireiro, cenógrafo, cenotécnico, contrarregista de cena, desenhista de figurino ou estilista, designer de produção, diretor de arte, figurinista, produtor de locações, maquiador, maquiador de efeitos e produtor de objetos²⁴.

Em sua dissertação de mestrado *Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo Manga*, Gilka Vargas

²³ Tradução nossa. No original: *someone* had to create what was in front of the camera, while the director and director of photography were behind it.

²⁴ É importante destacar que cada produção trabalha com uma quantidade de profissionais e os nomes dos cargos variam de país para país.

(2014) faz um apanhado histórico sobre a direção de arte no cenário mundial e esclarece como essa função surgiu e foi se transformando ao longo do tempo. Conforme a autora, os irmãos Auguste e Louis Lumière, inventores do cinematógrafo²⁵, lançavam mão das ruas como cenários para seus filmes e estavam mais preocupados com o registro do que com a apresentação de uma narrativa. Diferentemente desses, Georges Méliès desejava contar histórias e, desde o princípio

realiza experimentações com a película (dupla exposição, câmera lenta, fusões), mesclando-as aos seus conhecimentos de cenografia teatral, desenho, pintura, ilusionismo, criando seu próprio universo e transformando o recente invento em espetáculo. Baseando-se em obras literárias, contos de fadas, lendas e mitos, estabelece uma filmografia permeada pela fantasia, pela ilusão, pelos cenários fantásticos, pelas trucagens e “mentiras” que até hoje encontramos nas obras audiovisuais – e que tanto prazer nos proporcionam. É o primeiro a preocupar-se com o visual do filme, projetando cenários e figurinos adequados às histórias. A partir da concepção realizada em seus desenhos, parte para a confecção das vestes e de alguns objetos de cena e para a construção dos cenários, que se mostram ricos em detalhes pintados em *trompe-l'oeil*²⁶, com linhas de fuga e articulação de volumes, luz e sombras [...] (VARGAS, 2014, p. 34).

Acompanhando o progresso técnico, o cenário cinematográfico começa a se distanciar do teatral e deixa de ser pintado em *trompe-l'oeil*, técnica artística que utiliza truques de perspectiva e luz e sombra para criar uma ilusão ótica de profundidade e “realidade”. O cenário se transforma em um ambiente construído e passa a ser um modelo planejado para criar a ilusão de espaço contínuo. Essa mudança da bidimensionalidade para a tridimensionalidade proporciona uma maior sensação de relevo e de verossimilhança, além de possibilitar a movimentação da câmera. “Decoradores de interiores, jovens arquitetos e cenógrafos que haviam começado no teatro moderno passam a trabalhar no cinema, trazendo novas ideias e

²⁵ Esse aparelho foi construído em 1894 e, no dia 28 de dezembro de 1895, em Paris, o invento foi apresentado ao público. Tratava-se de um mecanismo portátil e de alimentação intermitente. Baseado nas máquinas de costura, captava as imagens numa velocidade de 16 quadros por segundo, além disso, permitia que o filme fosse revelado e projetado. Diferentemente do cinematógrafo, o quinetógrafo, inventado pelo estadunidense Thomas Edison, em 1891, captava as imagens numa velocidade de 46 quadros por segundo. Também invenção de Edison, o quinetoscópio permitia que os filmes fossem assistidos através de um pequeno visor individual, mediante a inserção de uma moeda (COSTA, 2013).

²⁶ A tradução literal significa “engana o olho”. Para Pascal Bonitzer (2007), o *trompe l'oeil* só se configura como tal quando, ao mudar de posição, percebemos que é uma pintura, visto que se cria uma distorção na perspectiva. Dessa forma, o prazer do *trompe l'oeil* se dá justamente porque em um dado momento o espectador percebe que foi enganado pelo olho. O cinema, à rigor, não apresenta *trompe l'oeil*, uma vez que esse engano não se manifesta. Por mais que possamos deduzir as cenas que são falsas e construídas, elas normalmente são apresentadas como “realidade”. Em um cenário pode haver um *trompe l'oeil*, porém, a câmera, na maioria das vezes colocada na perspectiva favorável, esconde o *trompe l'oeil*, ou seja, a revelação dele enquanto tal para o espectador. Assim, a câmera aniquila o prazer que está em descobrir que fomos enganados pelo olho. O *trompe l'oeil*, juntamente com a câmera, passa a ser uma possibilidade ou certeza de real para o filme.

novas técnicas, libertando-o das convenções teatrais do fim do século XIX” (VARGAS, 2014, p. 46).

LoBrutto (2002) esclarece que a direção de arte cinematográfica nasceu da colaboração entre três formas de arte distintas: as artes decorativas, o teatro e a arquitetura. As artes decorativas têm uma longa tradição que remonta ao início de muitas culturas. Os cenários teatrais surgiram com os antigos gregos e romanos, foram utilizados para representar as obras de Shakespeare, até os primórdios do *vaudeville*, do burlesco e da *Broadway*. Ambas as disciplinas artísticas influenciaram a direção da arte no cinema, no entanto a influência mais significativa veio da arquitetura. O autor destaca que

a arquitetura foi trazida ao cinema com força total na produção italiana de *Cabária*, em 1910. Uma abordagem arquitetônica completa foi aplicada a este filme, incluindo a construção de escadas, plataformas e paredes construídas em madeira e depois revestidas com uma composição de gesso e fibras para proporcionar escala e textura para a construção do cenário, em uma recriação da Roma do terceiro século. Foi a primeira vez que o termo “arquitetura de filmes” foi aplicado a uma produção cinematográfica. Antes de *Cabária*, os cineastas utilizavam fundos pintados e decoração ilustrada à mão para representar o cenário e ainda não haviam descoberto a aplicação do design físico tridimensional para o *storytelling* cinematográfico (LOBRUTO, 2002, p. 93-94).²⁷

Para o diretor de arte Léon Barsacq (1976), o cinema deixou para trás a sua fase primitiva, não apenas quando transcendeu o simples registro da realidade, mas também quando deixou de lado os “panos pretos” e o *trompe-l'oeil*, como utilizados nos filmes de Méliès (Figuras 4 e 5) e passou a lançar mão de *sets* e objetos tridimensionais, como nos filmes *Cabária* (Giovanni Pastrone, 1914) e *Intolerância* (David Wark Griffith, 1916)²⁸ (Figuras 6 e 7).

²⁷ Tradução nossa. No original: Architecture was brought to the cinema in full force in the 1910 Italian production of *Cabaria*. A complete architectural approach was applied to this film, including the construction of stairways, platforms, and walls built out of wood and then surfaced with a plaster and fiber composition to bring scale and texture to the set construction in a recreation of third-century Rome. It was the first time the term “film architecture” was applied to a film production. Prior to *Cabaria*, filmmakers used painted backgrounds and hand drawn décor to illustrate the setting and had not yet discovered the application of physical three-dimensional design to cinematic storytelling.

²⁸ Segundo Vargas (2014), o cenário de *Intolerância* foi o maior *set* construído nos Estados Unidos da América até aquele momento, as muralhas possuíam mais de cinquenta metros de altura e carruagens podiam circular sobre as ruas.

Figura 4 - Fotograma do filme *Viagem à lua* (Georges Méliès, 1902)



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=_FrdVdKlxUk

Figura 5 - Fotograma do filme *A lua a um metro* (Georges Méliès, 1898)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=nRWmFZm7C3U>

Figura 6 - Fotograma do filme *Cabíria*



Fonte: <http://www.simbasible.com/cabiria-movie-review/>

Figura 7 - Fotograma do filme *Intolerância*



Fonte: <http://www.planocritico.com/critica-intolerancia-1916/>

A partir do início do século XX, enormes contribuições para a direção de arte vêm de movimentos diversos, como o expressionismo alemão, o neorrealismo italiano e a *nouvelle vague* francesa. De acordo com LoBrutto (2002), já na década de 1920, as possibilidades estéticas alcançáveis através do design de produção pareciam ilimitadas. O autor destaca o audacioso trabalho dos designers Herman Warm, Walter Reinman e Walter Rohrig para o filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919). Através de um design de produção fantástico, os profissionais criaram um mundo de pesadelo. Enquanto os filmes da época possuem cenários pintados de uma maneira similar ao teatro, o universo de Caligari possui profundidade, dimensão e um design cuidadosamente elaborado que proporciona a ilusão de que muitos cenários fazem parte de um único grande ambiente.

LoBrutto (2002) salienta que a direção de arte em filmes durante as décadas de 1920 e 1930 tornou-se uma forma de arte sofisticada, apoiada por uma riqueza organizada e sistemática de recursos. Apesar disso, ainda não abrangia a totalidade da visualização do filme, não interpretava a história e nem proporcionava aos personagens um ambiente verossímil. O autor explica que, a princípio, a maioria dos cenários apenas indicava em qual local a história se passava, funcionando como um acessório para a trama, não como uma arte interpretativa e expressiva. Não obstante, com o passar do tempo, a arte dos filmes evoluiu e passou a ter um importante papel nas obras audiovisuais.

No tocante ao cenário estadunidense, o sistema de estúdios de Hollywood criou e desenvolveu grandes departamentos de arte, com hierarquias chefiadas por supervisores que gerenciavam o trabalho de todos os membros da equipe, inclusive dos diretores de arte específicos de cada filme, que planejavam e executavam a arte dos filmes do estúdio. Segundo o diretor de arte Henry Bumstead, entrevistado por Andrew Horton (2003), no princípio do sistema de estúdios, a arte dos filmes era creditada apenas para o supervisor do departamento artístico do estúdio, apesar de cada filme possuir o seu diretor de arte. O *supervising art director* era um burocrata que gerenciava o estúdio, aprovava ou não roteiros, distribuía os filmes para as equipes, mas pouco se envolvia na parte de criação das obras.

Elliott Stein (1976) destaca que muitos créditos dos filmes da era clássica de Hollywood estavam errados ou eram falsos. Reforça a afirmação de Bumstead ao dizer que, durante anos, dar crédito ao supervisor de direção de arte pelos *sets* de todos os filmes feitos no estúdio, fosse sua contribuição criativa ou mera supervisão, era prática comum dos grandes estúdios (com exceção da Warner). O profissional denominado *unit art director*, apesar de ser o responsável direto pela arte de um filme e de geralmente executar a parte mais criativa era, muitas vezes, não mencionado. Em entrevista à Halligan (2012), Alex McDowell, designer de produção de

Clube da Luta (David Fincher, 1999), comenta que no sistema de estúdios os diretores de arte atuavam em uma espécie de linha de produção, trabalhando em vários roteiros e montando muitos cenários ao mesmo tempo. Apesar do acima exposto, o sistema de estúdios de Hollywood foi responsável por algumas das iconografias mais memoráveis na história do cinema.

Nos Estados Unidos, os primeiros profissionais dessa área, como Hans Dreier, Cedric Gibbons, Richard Day e William Cameron Menzies eram titulados de diretores de arte. Entretanto, conforme Michael Rizzo (2013), em 1939, William Cameron Menzies foi creditado com o título de designer de produção, devido ao seu trabalho no filme *...E o vento levou* (Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood, 1939). O produtor, David O. Selznick, ao reconhecer que Menzies havia elevado a obra a um novo patamar de excelência visual, decidiu que o termo “designer de produção” descreveria melhor a grande contribuição de Menzies para a aparência e a execução do filme.

Menzies foi um dos primeiros profissionais a ser contratado para a produção do longa-metragem e produziu rascunhos e um *story-board* quadro a quadro que foi seguido durante toda a filmagem (Figuras 8 e 9). A visão de Menzies guiou a produção que mudou cinco vezes de diretor (HEISNER, 2004). LoBrutto (2002) explica que a visão detalhada desse profissional incorporou cor e estilo, estruturou cada cena e apresentou o quadro, a composição, e os movimentos de câmera para cada tomada. Sua contribuição ajudou a expandir a função do diretor de arte para além da criação dos *sets*, proporcionando-lhe a responsabilidade por visualizar todo o filme. Como resultado de sua visão extraordinária, William Cameron Menzies é reconhecido como o pai do design de produção.

Figura 8 - Storyboard desenhado por Menzies



Fonte: <https://filmforum.org/film/gone-with-the-wind-menzies-film-1130>

Figura 9 - Fotograma do filme *...E o vento levou*



Fonte: <http://bigthink.com/Picture-This/the-man-who-turned-american-movies-into-art>

Apesar do surgimento da expressão em 1939, demorou várias décadas para que a atividade que antes era chamada de cenografia ou de direção de arte fosse nomeada, costumeiramente, como design de produção, tanto no cinema quanto na televisão. Leo Kerz, diretor de arte alemão que trabalhou por muitos anos nos Estados Unidos, salienta que o termo designer de produção começou a ser utilizado a partir da decadência do cinema clássico e do sistema dos estúdios e da ascensão das influências do cinema moderno e de arte em Hollywood. A utilização desse termo coincide com a busca de um estilo distintivo do diretor independente, com o desejo de materializar um roteiro de maneira que o resultado final seja, inegavelmente, o trabalho de uma equipe específica (STEIN, 1976).

Segundo Beverly Heisner (2004), desde a dissolução dos grandes estúdios nos anos 1950, transformações significativas ocorreram na forma como os designers trabalham para alcançar os seus objetivos. A autora comenta que alguns profissionais, como o dinamarquês Tambi Larsen²⁹, acreditam que a mudança de nomenclatura foi uma “pompa” desnecessária, uma vez que um designer faz fundamentalmente o mesmo trabalho de um diretor de arte. No entanto, há outros profissionais que defendem a mudança na terminologia. De acordo com Ted Haworth³⁰, o designer de produção possui um laço mais forte com o filme e é, normalmente, contratado pelo diretor (diretores de arte eram contratados pelo estúdio). Para LoBrutto (2002), esse status encoraja o designer a ser um parceiro na visualização da obra e reconhece o papel da direção de arte como uma área com capacidades narrativas.

Alex MacDowell ressalta que, ao longo dos anos, a relação do designer de produção com o diretor e os produtores mudou, pois passou a ser muito mais igualitária e colaborativa. Para o profissional, muitas pessoas ainda não compreendem bem o trabalho dos designers de produção e algo que auxilia essa confusão é o fato de a Academia não ter modificado o nome do Oscar de “melhor direção de arte” para “melhor design de produção”. Segundo MacDowell, é como premiar o técnico de luz com o Oscar de melhor fotografia, uma vez que, nos Estados Unidos, é o designer de produção que lidera a visão de toda a arte do filme. O trabalho do diretor de arte, sob a direção do designer de produção, é executar essa visão e coordenar a construção dos cenários. Nathan Crowley, profissional que comandou a arte de filmes dirigidos por Christopher Nolan, como *Insônia* (2002), explica que, diferentemente dos diretores de arte,

²⁹ Filho de um missionário dinamarquês, nasceu na Índia, cursou o ensino médio na Dinamarca e o seu amor pelo teatro o levou aos Estados Unidos, onde trabalhou por muitos anos como diretor de arte. Venceu o Oscar de melhor direção de arte na edição de 1956 com o filme *A rosa tatuada* (Daniel Mann, 1955).

³⁰ Comandou a arte de filmes como *Quanto mais quente melhor* (Billy Wilder, 1959) e *O mais longo dos dias* (Ken Annakin, Andrew Marton, Darryl F. Zanuck, Bernhard Wicki, Gerd Oswald, 1952), recebeu o Oscar de melhor direção de arte em 1958 pelo seu trabalho no filme *Sayonara* (Joshua Logan, 1957).

os designers de produção estão envolvidos no design da produção, em termos de onde e como irão filmar (HALLIGAN, 2012).

Podemos sintetizar essa discussão ao dizer que se tratam de profissões diferentes que se complementam, visto que o designer de produção pensa o conceito visual de um filme, enquanto o diretor de arte o auxilia a executá-lo. Segundo LoBrutto, em 2002, esses profissionais vinham sendo creditados de ambas as formas. Contudo, no que diz respeito ao cenário estadunidense, a maioria dos filmes, tanto de grandes produções, como de pequenas, apresenta o cargo de designer de produção, seguido por diretores de arte e a equipe do departamento artístico. Não obstante, as produções de baixo orçamento dificilmente possuem um profissional para cada tarefa e, no Brasil, o termo “designer de produção” não é utilizado³¹.

3.3 Responsabilidades do designer de produção

No tocante às responsabilidades de cada profissional que compõe o departamento artístico, Bordwell e Thompson (2013, p. 53) esclarecem que

o designer de produção é encarregado de visualizar os cenários de um filme. Sua unidade cria desenhos e planos que determinam a arquitetura e as cores dos cenários. Sob a supervisão do designer de produção está um diretor de arte, que coordena a construção e a pintura dos cenários. O cenógrafo, normalmente alguém com experiência em decoração de interiores, modifica os cenários para objetivos específicos da filmagem, supervisionando as pessoas responsáveis por encontrar adereços e um decorador que organiza os objetos no cenário durante a filmagem. O figurinista é responsável pelo planejamento e pela criação do guarda-roupa da produção. Trabalhando com o designer de produção, um artista gráfico pode ser designado para produzir um *storyboard*, uma série de desenhos em quadrinhos das tomadas de cada cena, incluindo as anotações relacionadas a figurino, iluminação e trabalho de câmera.

Halligan (2012) salienta que de todos os ofícios envolvidos na produção de um filme, o papel do designer de produção é provavelmente o mais “nebuloso” em termos da percepção do público. LoBrutto (2002) corrobora essa afirmação ao destacar que muitas vezes os espectadores não estão cientes de quando os designers de produção estão executando o seu trabalho, ou a natureza de suas contribuições. Ainda assim, para Halligan, trata-se de uma chave absoluta para o sucesso ou para o fracasso de uma obra.

³¹ Durante muito tempo, no Brasil, o nome dado ao profissional responsável pela arte de um filme era “cenógrafo”. A maioria dos profissionais trabalhava com teatro e não havia critérios para a função. Na década de 1970, começam a utilizar o termo “diretor de arte”, conceitualizando o trabalho desses profissionais, mas até hoje muitas pessoas não compreendem as diferenças entre um outro.

Em *Pretty pictures: production design and the history film*, C. S. Tashiro (1998) argumenta que o design de produção atua a partir de deficiências. Elucida sua afirmação ao dizer que o design de um filme trabalha para preencher o vácuo existente entre o mundo físico como ele existe e os requisitos de uma narrativa particular. Se o local onde se passa a história não alcança as necessidades da trama, precisará passar por um design para se adequar. Outra deficiência citada por Tashiro é derivada da própria imagem. Apesar da imagem de uma obra audiovisual apresentar uma atraente ilusão de um espaço tridimensional, trata-se de uma superfície bidimensional que precisa ser organizada para acentuar sugestões de profundidade, com o intuito de maximizar essa ilusão.

Segundo LoBrutto (2002, p. 3), os designers de produção “trabalham à serviço da história, na visualização e na criação da ilusão de verossimilhança e de fantasia³²”. Esses profissionais lançam mão de ilustrações, de fotografias, de modelos e de *storyboards* detalhados para planejar cada tomada. Ao pesquisarem o universo onde se passa a história, os designers de produção almejam estabelecer um senso de autenticidade, utilizando imaginação, técnica, ilusão e realidade. Além disso, “aplicam disciplina e controle financeiro para enriquecer visualmente o roteiro e a intenção do diretor, criando imagens de ideias e propósitos de imagens³³” (LOBRUTTO, 2002, p. 1). O designer de produção executa o seu trabalho a partir da narrativa, dos personagens e da intenção do diretor. Existem parâmetros que o designer deve aceitar e lidar, como a época e o local da história, mas esses podem ser relativizados por meio da intenção e da licença artística.

O chefe do departamento artístico responde ao diretor sobre as questões criativas e aos produtores sobre as questões financeiras, visto que, no cinema, arte e dinheiro andam lado a lado. O design de produção precisa ser cuidadosamente planejado e orçado para que a obra ganhe a aparência que merece e não seja vítima dos cortes de gastos dos produtores. Para Alex McDowell, (apud Halligan, 2012), no dia a dia, os grandes riscos que um designer de produção corre são financeiros, já que materiais precisam ser comprados, alugados, ou produzidos e há a mão de obra que deve ser contratada. Deve-se saber como utilizar ao máximo os recursos disponíveis e não perder a visão inicial, nem ultrapassar o orçamento. A decisão final deve ser baseada em um equilíbrio de questões econômicas, temporais, logísticas e estéticas.

³² Tradução nossa. No original: Production design functions in the service of the story, in the vision and creation of the illusion of verisimilitude and fantasy.

³³ Tradução nossa. No original: They apply discipline and financial restraint, to visually enhance the script and the director’s intent, by creating images out of ideas and purpose out of the images.

O estilo visual de uma obra é resultado da interlocução e colaboração do diretor, do diretor de fotografia e do designer de produção. O designer é um dos primeiros profissionais a ser contratado depois do diretor, já o diretor de fotografia geralmente entra mais tarde no processo de pré-produção. Isso acontece devido a razões de orçamento, pois diretores de fotografia recebem um salário mais alto que designers de produção, destarte, recebem menos tempo de preparação.

O fato dos diretores de fotografia se envolverem no planejamento da aparência de um filme com o processo de design já em andamento pode complicar o trabalho do designer de produção. É possível que aspectos como as escolhas de cor e de textura, a funcionalidade do cenário (se todos os envolvidos conseguem se movimentar por ele, se as fontes de luz estão posicionadas nos locais ideais, entre outras questões) requeiram alterações que poderiam ter sido resolvidas durante o planejamento inicial entre os três colaboradores.

É de extrema importância que o trio, composto pelo diretor, pelo diretor de fotografia e pelo designer de produção funcione em harmonia e, ao iluminar o cenário, o diretor de fotografia “traz tudo a vida”. Antxón Gomez³⁴ (apud Halligan, 2012) aponta que a arte precisa da iluminação para funcionar. Segundo o profissional, o diretor de fotografia possui o destino de seus designs em suas mãos e a luz atua como um artista, esculpindo o cenário.

A respeito da relação do designer com o diretor, Dante Ferretti³⁵, profissional que comandou a arte de muitos filmes do diretor Martin Scorsese, acredita que o trabalho do designer de produção é sempre construir um mundo que pertence ao diretor, estar em harmonia com ele e dar forma a sua visão. Gomez reitera essa afirmação ao dizer que o principal trabalho de um designer é ajudar o diretor a colocar suas ideias em ordem, é tornar os seus sonhos reais (HALLIGAN, 2012). Para LoBrutto (2002), é a visão do diretor que deve estar na tela, ele é o principal *storyteller*. Segundo o autor, alguns diretores possuem clara noção do que desejam para a arte do filme, outros dão ao designer de produção um conceito orientador e respondem às suas ideias e desenhos; há ainda outros diretores que possuem pouca noção de visualização e contam com o designer para a criação de toda a arte.

No processo de criação, diferentes caminhos podem ser trilhados e, portanto, não há uma regra que dita qual a melhor maneira de criar a arte de uma obra audiovisual. Cada

³⁴ Designer de produção espanhol. Coordenou a arte de muitos filmes do diretor Pedro Almodóvar como, por exemplo, *Fale com ela* (2002). Recebeu um Goya pelo seu trabalho no filme *Che - O Argentino* (Steven Soderbergh, 2008) (<http://www.imdb.com/name/nm0351016/>).

³⁵ Designer de produção italiano. Trabalhou com diretores como Federico Fellini e Martin Scorsese. Recebeu vários prêmios, dentre eles o Oscar de Direção de Arte pelos filmes: *O aviador* (Martin Scorsese, 2004, EUA), *Sweeney Todd: o barbeiro demoníaco da rua Fleet* (Tim Burton, 2007, EUA), e *A invenção de Hugo Cabret* (Martin Scorsese, 2011, EUA) (VARGAS, 2014).

profissional estabelece a sua forma de trabalhar e cada roteiro apresenta inúmeras possibilidades. A cada trabalho realizado, um universo é criado e novos conhecimentos são agregados à bagagem cultural do designer de produção, o que, segundo Vargas (2014, p. 68), acaba por “estimular sua capacidade de gerar ideias para traduzir visualmente a essência dramática e conceitual do filme e conceber de forma adequada o entorno necessário para a narrativa cinematográfica”. Um grande repertório audiovisual contribui para a criação de diferentes metáforas, ambientes e caracterizações.

São diversos e variados os fatores utilizados para a concepção do visual de um ambiente e de um personagem, tais como noções de história, artes plásticas, arquitetura, história da arte, história do mobiliário, história do figurino, semiótica, psicologia, sociologia, antropologia, estética. E, se não os tiver, o diretor de arte deve disponibilizar-se a procurar quem os tenha, reconhecer a necessidade de constante estudo, renovação, aprendizado e desenvolvimento de sua capacidade de observação. Todas essas variáveis contribuirão, de alguma forma, para que se estabeleçam o ambiente e a estética adequados, com cada elemento exercendo sua função, tendo o seu próprio significado e sentido dentro do filme (VARGAS, 2014, p. 67).

Segundo o designer de produção Nathan Crowley, (apud Halligan, 2012), a tarefa mais difícil é enredar todo o filme, criar um conceito e, a partir dele, produzir uma obra consistente. O profissional destaca a importância de conectar todos os *sets* visualmente e relacioná-los com a história que está sendo contada. É esperado que o designer tenha pleno conhecimento de toda a arte de um filme, desde o estilo arquitetônico até a estampa de uma gravata. A aparência de um filme envolve muitos artistas e artesãos e o designer de produção precisa ter uma visão geral da contribuição de todos os profissionais.

É imprescindível que o chefe do departamento artístico tenha em mente o filme como uma obra coesa e coerente, na qual deve-se coordenar cores, materiais, texturas e formatos de ambientes, objetos, figurinos, maquiagem e cabelo. Vargas (2014, p. 79) explica que, “à direção de arte cabe refletir, discutir, acompanhar e adaptar o seu fazer a todas as características que cada projeto apresenta, escolhendo os sistemas e os modos de produção mais adequados às realidades estéticas, dramáticas e econômicas”.

LoBrutto, por sua vez, elucida que

o controle criativo é fundamental em todos os filmes. Todas as decisões econômicas e cinematográficas devem ser tomadas para o bem do filme, não para gratificação do ego artístico ou em conformidade com um “manifesto” auto imposto. Cada história é diferente e requer que o cineasta empregue bom senso, coragem e integridade em relação à intenção da narrativa e à convicção dos personagens. Os bons cineastas

entendem que precisam sempre fundir conteúdo com questões estéticas e técnicas (LOBRUTTO, 2002, p. 164)³⁶.

Para Sarah Greenwood, designer responsável pela arte de *Desejo e reparação* (Joe Wright, 2007), o mais importante é a história, sendo ela a base para tudo o que será criado. A partir da história, pensa-se sobre a caracterização dos espaços e sobre a busca por criar um mundo completo. Segundo Dean Tavoularis³⁷, o importante é contar a história e não criar uma imagem bonita, portanto, os *sets* não possuem sentido a menos que auxiliem a erigir a narrativa. Para os designers de produção, é fascinante poder criar situações nunca experienciadas pela maioria dos espectadores e, ainda assim, conseguir fazer com que eles sintam e vivenciem tudo aquilo (HALLIGAN, 2012).

O designer de produção de *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), Rick Carter, explica que ele não atua como um arquiteto ou como um designer de interiores. O fato de um cenário ser planejado para, na maioria das vezes, literalmente não ser visto, requer um profissional com expertise em cinema. Carter destaca ainda que admirar é um “primo distante” de acreditar, ou seja, para ele, os cenários devem auxiliar a imersão do espectador na história (HALLIGAN, 2012).

Horton (2003) reitera a fala de Carter ao afirmar que, quando um designer de produção executa bem o seu trabalho, os espectadores não admiram de forma consciente a aparência da obra separadamente da história que se desenvolve. Aceita-se que, na tela, ocorrem fatos que são percebidos como reais e muitos profissionais defendem que o departamento artístico deve auxiliar essa percepção e não lembrar o espectador que se trata de um filme, de algo planejado e montado. Ao comandar a arte de um filme, o profissional deve criar, de acordo com Vargas (2014, p. 78) “uma atmosfera que servirá como suporte para a narrativa, estabelecendo uma referência estética própria e emoldurando o trabalho dos atores”.

Heisner (2004) elucida que, nos Estados Unidos, diferentemente de muitos diretores, os designers de produção não procuram apresentar um estilo distintivo. O maior objetivo desses profissionais é lançar mão de seu trabalho para contar a história. A autora explica que isso pode ser atribuído ao fato de muitos filmes narrativos americanos optarem pela transmissão de uma

³⁶ Tradução nossa. No original: [...] creative control is paramount on all films. All economic and cinematic decisions should be made for the good of the film, not for artistic ego- gratification or by conforming to a self-imposed “manifesto.” Each screen story is different and requires the filmmaker to employ good judgment, courage, and integrity toward the intent of the narrative and the conviction of the characters. Good filmmakers understand that they must forge content with aesthetic and technical issues each time out [...].

³⁷ Trabalhou ao lado de diretores como Arthur Penn, Wim Wenders, Roman Polanski, mas tornou-se famoso devido a sua extensa colaboração com o realizador Francis Ford Coppola, que iniciou em 1972, com O poderoso chefão e continuou até os anos 1990 com O poderoso chefão: parte III. Ganhou o Oscar de Melhor Direção Artística pelo filme O poderoso chefão: parte II (1974).

verossimilhança ao espectador. Os cenários da maioria das obras são facilmente reconhecidos pelos espectadores como fazendo parte daquele lugar e daquele período, diferentemente dos filmes do expressionismo alemão dos anos 1920 e dos filmes de diretores como Peter Greenaway e Federico Fellini.

De acordo com Tashiro (1998), com algumas exceções, os filmes de Hollywood não trabalham livremente com a imagem, visto que possuem uma “insistência neurótica” com a narrativa. Tashiro vai de encontro às ideias expressas pela maioria dos designers de produção e afirma que a narrativa deve atuar como um conjunto de princípios para guiar o design, não como um conjunto de leis que funciona como uma camisa de força. Conforme o autor, representantes de todos os departamentos de uma produção audiovisual atestam que estão a serviço da história e dos personagens. Ao mesmo tempo, a variedade de expertise que cada profissional traz para esse serviço, inevitavelmente, influencia suas noções do que esse “estar a serviço” significa.

Tashiro (1998) acredita que é plausível discutir o efeito da narrativa no design, mas é menos plausível focar apenas na narrativa como algo exclusivo, primário, determinante de significado. O autor esclarece que a subserviência do design à história cria uma tensão na profissão dos designers, um embate entre a expressão artística e as demandas da narrativa. Para ele, a oscilação entre estilização e realismo ocasiona um conflito entre a expressão visível e a neutralidade invisível. Tashiro defende que o design precisa ser simultaneamente realista e estilizado.

Em prol da construção de uma obra coesa, o designer de produção deve encontrar um equilíbrio entre o conteúdo e o estilo visual. Interpretar o roteiro literalmente pode culminar em um resultado preciso, porém “sem alma”. É interessante que o designer não apenas ilustre o roteiro com imagens, mas lance mão de outros artifícios, como as metáforas, para enriquecer a narrativa.

Heisner (2004) explica que, em algumas produções dos EUA, há a possibilidade do design de produção chamar, intencionalmente, atenção para si próprio, tornando-se um caráter indispensável na narrativa. É o caso de filmes como *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), no qual toda a *mise-en-scène* é pensada para evocar o universo dos quadrinhos. No entanto, na maioria dos filmes estadunidenses, o design é deliberadamente mais comedido, como por exemplo, no filme *O Silêncio dos Inocentes* (Jonathan Demme, 1991). Nessa obra, a designer Kristi Zea procurou mostrar, em quase todas as cenas, a dicotomia entre o bem e o mal por meio de metáforas, nada que saltasse claramente aos olhos do espectador.

Os designers de produção traduzem visualmente as histórias tanto por meio de um design físico, que é facilmente compreendido pelos espectadores, como através de metáforas poéticas que podem ser facilmente interpretadas pelo público, ou podem ser um caminho oculto para o designer transmitir as ideias em um nível subconsciente. Significados implícitos atuam no plano de fundo de uma obra audiovisual. Para compreendermos como o design de produção contribui para esses significados é preciso estarmos dispostos a olhar para peças do design que, normalmente, passariam despercebidas.

Percebemos, então, que a arte de uma obra pode estar ligada diretamente à narrativa, atuando como um sustentáculo para a trama e/ou lançar mão de uma plasticidade que visa provocar o espectador. Segundo Vargas (2014, p. 57), o diretor de arte “deve exercitar sua capacidade de criar, gerar ideias, soluções, metáforas visuais, adaptando-se aos diferentes universos diegéticos e características do projeto, realizando um trabalho que ultrapassa a viabilização do registro, estabelecendo criação visual”.

Essa materialização do universo fílmico deve ser uma colaboração interligada entre os profissionais de todos os departamentos. A respeito das outras áreas que constituem o departamento artístico, Bordwell e Thompson (2013) comentam que, tal como o cenário; o figurino, a maquiagem e o cabelo podem exercer funções específicas no todo do filme, e, ao longo da história do cinema, uma ampla gama de possibilidades surgiu. O figurino pode ser bastante estilizado, chamando a atenção para suas características puramente gráficas, pode também possuir importantes funções causais e motivacionais nas narrativas e, além disso, muitas vezes é utilizado em coordenação com o cenário.

LoBrutto (2002) salienta que o figurinista precisa ter uma profunda compreensão dos personagens e da história, pois o figurino atua, assim como o cenário, na transmissão de mensagens para o espectador. Costumeiramente, o figurinista é contratado após o designer de produção e o diretor terem estabelecido as paletas de cor e de textura para a obra. Para criar os figurinos, o figurinista utiliza muitos dos mesmos critérios que o designer de produção. Aspectos como a época, a região, a classe social, a profissão e características da personalidade dos personagens funcionam como guia para o figurinista. A maquiagem e o cabelo também são elementos visuais que influenciam a aparência e a personalidade dos personagens, auxiliam a estabelecer a época, o humor e a atmosfera da obra. Ambos precisam ser planejados e criados levando em consideração toda a arte do filme, sendo o diretor e o designer de produção os responsáveis por concederem o aval final.

3.4 Escolhas do departamento artístico

LoBrutto (2002) destaca que o design de produção costuma ser associado a *blockbusters*³⁸ e filmes de época. No segundo, o trabalho do departamento artístico torna-se evidente, visto que é preciso criar toda a ambientação para a história. O longa-metragem de “velho-oeste” *Os imperdoáveis* (Clint Eastwood, 1992) contextualiza bem a trama através de arquitetura e de figurinos precisos que nos remetem diretamente àquele período. *Maria Antonieta* (Sofia Coppola, 2006), no entanto, apesar de também ser uma produção de época, foge dos padrões convencionais ao apresentar, em um plano curto inusitado, um tênis All Star em meio aos sapatos da monarca. O tênis é um ícone da vida moderna que realça a juventude da rainha, sua relutância em seguir as regras de etiqueta e seu desejo por ser notada, além de simbolizar que a jovem poderia ser uma adolescente contemporânea (Figuras 10 e 11).

Figura 10 - Fotograma do filme *Os Imperdoáveis*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=rsyw13yrRoo&t=12s>

³⁸ Traduzindo literalmente, *blockbuster* significa “arrasa-quarteirão”. É uma palavra muito utilizada para designar produtos que são grandes sucessos de bilheteria.

Figura 11 - Fotograma do filme *Maria Antonieta*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=jfyL8qAxvPU&t=31s>

O design de produção de uma obra audiovisual, além de contextualizar a trama narrada e de facilitar para o espectador sua compreensão e sua inserção na história, contém diversas informações. Muitas dessas informações podem passar despercebidas pelo espectador, mas o conjunto é absorvido.

Cardoso (2006, p. 21) explica que

materializado em formas, cores, volumes, texturas etc.; corporificado a partir de tecidos, madeiras, espumas, ferros, tintas, luzes, projeções etc.; instalado no espaço cênico de modo que possa delimitar as áreas de atuação da encenação, o cenário é, assim, elemento de configuração do espaço em que se dá a ação. Elemento de configuração do espaço em que se move o ator. E, indo além disso, o cenário insere as personagens no espaço e tempo do texto.

No filme *Indomável sonhadora* (Benh Zeitlin, 2012), o terreno onde está situada a casa da personagem principal, Hush Puppy, é um local insalubre, úmido, sujo, bagunçado, repleto de peças enferrujadas e com alguns animais, como porcos, galinhas, gatos e cachorros viralatas. Trata-se de um ambiente que primeiramente choca o espectador, principalmente por se tratar da casa de uma criança (Figura 12). Não há a necessidade de diálogos ou de narração para explicar o tipo de vida que a menina leva, porque o conjunto dos elementos nos diz muito a respeito disso.

Figura 12 - Fotograma do filme *Indomável Sonhadora*: casa de Hush Puppy



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=pvqZzSMIZa0>

Ademais, elementos de cena e figurino são utilizados também como ícones que esclarecem dúvidas, como o roupão de hospital que seu pai aparece usando em uma cena. Apesar de Hush Puppy identificá-lo como um vestido, o espectador compreende o motivo do desaparecimento do pai, e passa a estar ciente também de que o personagem possui algum problema de saúde (Figura 13).

Figura 13 - Fotograma do filme *Indomável Sonhadora*: Hush Puppy com o pai



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=pvqZzSMIZa0>

Na série televisiva *The Walking Dead* (AMC, 2010-), o personagem Shane usa um colar com o número “22”, algo nunca discutido pelos personagens, mas que auxilia a caracterização de Shane, que havia sido um famoso jogador de futebol americano na sua escola e, provavelmente, utilizava a camisa com o número vinte e dois. O fato dele usar o colar aponta não somente o seu gosto pelo esporte, mas também uma certa nostalgia por uma época em que tudo era mais simples. Trata-se de um pequeno detalhe que nos mostra a preciosidade com que os profissionais do departamento artístico trabalham. Diferentemente do colar de Shane, elemento pequeno que muitos espectadores podem não notar, nessa série, o trabalho do departamento artístico salta aos olhos no que diz respeito, principalmente, à maquiagem, sem a qual não seria possível despertar no espectador a sensação de repulsa e de medo ao ver um zumbi (Figuras 14 e 15).

Figura 14 - Fotograma da série *The Walking Dead*: Shane



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=sfAc2U20uyg>

Figura 15 - Fotograma da série *The Walking Dead*: zumbi



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=o-L1mMZ31hM>

Um cenário que muitas vezes pode passar despercebido diante dos olhos do espectador, como uma simples casa familiar contemporânea, contém muitas informações a respeito dos personagens que ali residem. Em *Pequena Miss Sunshine* (Jonathan Dayton e Valerie Faris, 2006), por exemplo, o quarto do adolescente Dwayne possui um pôster na parede com imagens de aviões, o que nos informa que ele se interessa por aviação, algo que será confirmado ao longo da história. O figurino também expressa profundamente a personalidade dos personagens. No filme em questão, a jovem Olive é uma criança excêntrica, o que é reforçado pelo seu figurino colorido que inclui botas de *cowboy*, regata de basquete, bermuda jeans, faixa de tenista, munhequeiras, grandes óculos de grau, entre outros elementos (Figuras 16 e 17).

Figura 16 - Fotograma do filme *Pequena Miss Sunshine*: quarto de Dwayne



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=wwwVklIXT80&t=26s>

Figura 17 - Fotograma do filme *Pequena Miss Sunshine*: figurino de Olive



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=VWyH_twcM10

Além do sentido gerado pelos cenários, pelos elementos de cena, pelo figurino e pela maquiagem, a cor de cada um desses também é responsável por promover sentidos e significações. Em *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990), filme baseado em uma tira de jornal do mesmo nome, as cores muito saturadas colorindo objetos que normalmente são discretos, contribuem para o clima de *cartoon* do longa-metragem, proporcionando comicidade à obra, além de uma tensão visual. Segundo Patti Bellantoni (2005), o efeito de todas as cores utilizadas no filme nos deixa ansiosos, como pretendia o diretor. É interessante notar que apenas uma personagem se destaca em meio às cores: Breathless Mahoney, interpretada pela cantora Madonna, é uma *femme fatale* melancólica que veste quase sempre preto, se diferenciando do restante dos personagens.

Além de auxiliar a construção da atmosfera de uma obra audiovisual, as cores podem ser utilizadas para reforçar ideias, como no filme *Pedalando com Molière* (Philippe Le Guay, 2013). Nesse, as cores complementares azul e laranja foram utilizadas com o intuito de enfatizar a diferença das personalidades dos dois personagens principais, já que um é extremamente ranzinza e introvertido, enquanto o outro é o oposto (Figuras 18 e 19).

Figura 18 - Fotograma do filme *Dick Tracy*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=dDniBcAabMc>

Figura 19 - Fotograma do filme *Pedalando com Molière*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=tQDtcdQU3s0>

LoBrutto (2002) sintetiza os aspectos mencionados ao afirmar que o processo e a aplicação do design de produção transformam o roteiro em metáforas visuais, em arquiteturas de períodos específicos, em paleta de cores. Os designers de produção são responsáveis pelo ambiente físico, pela seleção, criação e construção dos *sets* e das locações. Esses profissionais são os chefes do departamento de arte e têm a função de gerenciar uma equipe criativa, composta por diversos profissionais e de supervisionar os figurinos, as maquiagens e os penteados. Devem criar um esquema pictórico consistente que transmita informações e corrobore a história.

Isso posto, é necessário interpretar e traduzir o roteiro visualmente, atribuindo sentido a essa visualidade, levando em consideração diversos aspectos, como os temáticos, os emocionais e os psicológicos. Percebemos que o departamento artístico de uma produção audiovisual possui o poder de articular cenários e elementos de cena a fim de despertar no espectador o sentimento de pertencimento àquele universo. Cada elemento atua como uma peça na construção da narrativa e, quando trabalhados de maneira coesa, facilitam a assimilação da história na mente do espectador.

Essa história é constituída por personagens que pensam, sentem e agem de acordo com suas características, sua personalidade. Os personagens têm o potencial de provocar diversas

sensações no espectador, como empatia, medo, admiração, fascinação, inveja. Para tanto, é preciso que sejam bem construídos, desde o princípio de sua criação, no roteiro, até a pós-produção. No capítulo seguinte, discutiremos sobre como ocorre essa construção e qual o papel do designer de produção na constituição de um personagem.

4 PERSONAGENS E CENÁRIOS

Nos capítulos anteriores, percebemos como as mudanças pelas quais o meio televisivo passou influenciaram o trabalho do departamento artístico e discorremos a respeito do design de produção, buscando compreender melhor essa área. O design de produção se relaciona com diferentes elementos de uma obra audiovisual e, no presente capítulo, optamos por focar na importante relação estabelecida entre os cenários e os personagens, para tanto, abordaremos o processo de composição de um personagem dentro de uma narrativa e a maneira como o design de produção auxilia esse processo.

André Gaudreault e François Jost (2009) explicam que, como em todas as outras formas de narração, na narração fílmica há a comunicação de informações entre duas instâncias situadas cada uma em uma ponta da cadeia. O processo comunicacional acontece no momento em que o narrador proporciona ao narratário (aquele ou aquela a quem a narrativa é destinada) várias informações sobre o universo diegético onde evoluem os personagens da narrativa, assim como sobre esses próprios personagens e sobre as ações que eles realizam. Diferentemente da narrativa escritural, cujo caráter é monódico, a cinematográfica possui o caráter polifônico, visto que é constituída por uma variedade de formas de expressão que devem atuar em conjunto para que a história seja apreendida pelo narratário, ou espectador.

4.1 Narrativas e personagens

Apesar da pesquisadora Cândida Gancho (2004) se referir a uma prosa de ficção quando afirma que é através da conexão dos cinco elementos: enredo, espaço, tempo, personagens e narrador que toda narrativa se estrutura, o mesmo pode ser considerado sobre uma ficção televisiva ou cinematográfica. Sem enredo não há história, e quem vive esse enredo são os personagens, num determinado tempo e lugar. Cada um desses pilares possui suas particularidades e relevância para a constituição da trama.

De acordo com Candice Cresqui (2010), é importante que uma história contada tenha começo e fim e, para que seja crível para os espectadores, ou leitores, são indispensáveis o *conflito* e a *verossimilhança*. Souriau³⁹ (apud GAUDREULT; JOST, 2009, p. 49) explica que “um documentário se define apresentando seres ou coisas existindo positivamente na realidade afílmica”. Trata-se de uma realidade “que existe no mundo habitual, independentemente de

³⁹ SOURIAU, Etienne. et al. *L'Univers filmique*. Paris: Flammarion, 1953.

qualquer relação com a realidade filmica” e, portanto, pode ser verificada. Já a ficção, tem o poder de criar mundos e, ainda que eles sejam similares ao nosso, têm as suas próprias leis.

Não é necessário que os fatos apresentados em uma narrativa sejam verdadeiros, mas que, mesmo sendo inventados, o espectador acredite naquilo que está vendo. Segundo Anatol Rosenfeld (1995, p. 11), na expressão de Aristóteles, a verossimilhança não é “a adequação àquilo que aconteceu, mas àquilo que poderia ter acontecido; ou a coerência interna no que tange ao mundo imaginário das personagens e situações miméticas”. Acontecimentos de uma determinada narrativa nos parecem verossímeis quando os aceitamos para poder crer na diegese e nos identificarmos com os personagens e seus pontos de vista, mas esses mesmos acontecimentos podem parecer absurdos em outra narrativa.

A princípio, a verossimilhança depende da possibilidade de comparar o mundo da ficção com o mundo real, no entanto, a maneira como a história é organizada exerce maior influência sob a verossimilhança do que a comparação com a realidade. Não é mandatório que espectadores acreditem na existência de zumbis, por exemplo, para que se emocionem com a história de um filme com “mortos-vivos”. Ou seja, a narrativa não precisa reproduzir o que existe, mas deve compor as suas possibilidades. Portanto, a verossimilhança interna de uma obra é, muitas vezes, mais importante que a imitação do real. Devido à fórmula e à estrutura tradicional de uma obra de ficção, o que seria absurdo quando observado isoladamente, se o parâmetro fosse a realidade exterior à obra, torna-se verossímil.

Por “ação dramática”, Renata Pallottini (2015, p. 23) entende que

trata-se do evoluir constante de acontecimentos, de vontades, de sentimentos e emoções. Movimento e evolução que caminham para um fim, um alvo, uma meta e que se caracterizam por terem a sua caminhada pontilhada de colisões, obstáculos, conflitos. [...] A ação deflui do conflito; duas posições antagônicas, uma vez colocadas dentro de uma peça, onde serão defendidas, pelas palavras, sentimentos, emoções, atos das personagens, que tomarão atitudes definitivas em consequência de suas posições, acabarão fatalmente por produzir ação dramática.

Essa ação dramática sobre a qual Pallottini lança o olhar é representada através de uma *mise-en-scène*, ou seja, de uma encenação, termo que apresentamos no capítulo anterior. Segundo Aumont (2006, p. 14), “a encenação permanece, e permanecerá, na raiz de toda arte cinematográfica imaginável, pelo menos enquanto o cinema consistir em filmar corpos humanos a exprimirem-se, a representarem, a sentirem, a viverem num quadro, num meio, num espaço e num tempo”. O autor estabelece um paralelo entre a figura do cineasta e a do romancista, ao argumentar que ambos são enunciadores e que o primeiro também é capaz de “fabricar, de desenvolver e de dominar trabalhos de ficção”. Assim sendo, é por meio da *mise-*

en-scène que o cineasta assegura que os atores, os cenários, os acessórios, ou seja, tudo que aparece no quadro fílmico, represente corretamente esta ficção.

Podemos associar o pensamento de Aumont ao de Paulo Emílio Sales Gomes (1995). O crítico brasileiro acreditava que o cinema é uma simbiose entre teatro e romance. Definiu o cinema como um teatro romanceado ou um romance teatralizado, porque como no espetáculo teatral, nos filmes, vemos atores encarnando personagens. No entanto, devido aos recursos narrativos do cinema, tais personagens adquirem uma mobilidade, uma desenvoltura no tempo e no espaço similar à dos personagens dos romances.

Complementando esses pensamentos, Gaudreault e Jost (2009, p. 189) afirmam que, ao encenar ações o cinema remete ao teatro e, ao utilizar o verbo, remete ao romance. Porém, o cinema articula muitas “línguas de manifestação” e, tal multiplicidade, proporciona ao espectador uma quantidade importante de signos simultâneos. Nessa pluralidade de materiais de expressão como as imagens em movimento, as menções escritas, os barulhos, as falas e as músicas, destacamos aqui apenas as imagens, constituídas por uma variedade de elementos como cores, gestos, expressões, vestimentas, objetos, etc.

Independentemente do meio onde são apresentados, os personagens enfrentam obstáculos durante a história. O conflito, elemento essencial em praticamente todas as narrativas ficcionais, se estabelece quando o personagem (ou personagens) almeja algo e busca concluir o seu objetivo, que pode ser a vitória, o amor, a vingança, entre outros. Esse conflito pode originar-se a partir de questões políticas, ideológicas, econômicas, biológicas ou psicológicas. É possível que o personagem enfrente obstáculos relacionados ao seu subconsciente, às ações de outros personagens, às instituições da sociedade, assim como às forças da natureza. Na maioria dos casos, vemos conflitos provenientes das divergências entre ambições, desejos, motivações, atitudes ou valores dos personagens que atuam na história. Ao longo da narrativa, o personagem encontra obstáculos que complicam a sua trajetória, culminando em um final, seja ele bom ou ruim.

De acordo com Antonio Candido (1995, p. 51), ao pensarmos sobre o conjunto de fatos que fazem parte da história, ou seja, o enredo, os personagens vêm, simultaneamente, à nossa mente. Logo pensamos “na vida que vivem, nos problemas em que se enredam, na linha do seu destino — traçada conforme uma certa duração temporal, referida a determinadas condições de ambiente”. Destarte, podemos afirmar que enredo e personagem são indissociáveis, um não existe sem o outro.

Os personagens são os seres responsáveis pelo desempenho da história e possibilitam a adesão afetiva do espectador, através de mecanismos de identificação, projeção, transferência, entre outros. De acordo com Pallottini (2015, p. 24)

quem conduz a ação, produz o conflito, exercita a sua vontade, mostra os seus sentimentos, sofre por suas paixões, torna-se ridículo na comédia, patético na tragédia, ri, chora, vence ou morre, é a personagem. A personagem é uma determinante da ação, que é, portanto, um resultado de sua existência e da forma com que se apresenta. A personagem é o ser humano (ou um ser humanizado, antropomorfizado) recriado na cena por um artista-autor, e por um artista-ator.

Conforme Anatol Rosenfeld (1995), não há ficção sem personagem. Segundo o autor, é possível que a descrição de uma paisagem, de um animal ou de objetos quaisquer resulte em excelente “prosa de arte”. Contudo, para que se transforme em uma ficção, é necessário que a paisagem ou o animal se “animem” e se humanizem. “É a personagem que com mais nitidez torna patente a ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e se cristaliza” (ROSENFELD, 1995, p. 14).

Ao comparar os personagens dos romances literários com os teatrais, Rosenfeld (1995) elucida que, apesar de, normalmente, a peça e sua representação apresentarem muito menos aspectos dos personagens do que os romances, esses poucos aspectos aparecem de maneira “sensível e continua” proporcionando aos personagens teatrais um poder extraordinário. O mesmo pode ser considerado ao levarmos em conta os personagens cinematográficos e televisivos.

Diferentemente do teatro, no cinema e na televisão há a presença da câmera, que exerce uma função narrativa. Ela recorta, aproxima ou afasta, focaliza ou não, acompanha ou permanece estática, “guiando” o nosso olhar ao longo da história. Segundo Gaudreault e Jost (2009, p. 40-41), a câmera pode, “simplesmente pela posição que ela ocupa, ou ainda, por simples movimentos, intervir e modificar a percepção que o espectador tem da performance dos atores. Ela pode mesmo [...] forçar o olhar do espectador e, nem mais, nem menos, dirigi-lo”. Assim como a palavra, a imagem pode descrever e animar ambientes, paisagens e objetos, os quais, mesmo sem a presença de um personagem, podem significar muito para a história.

4.2 Criação de personagens

Quem é esse ser? Do que ele gosta? Com o que ele trabalha? Quais são as suas qualidades? E os seus defeitos? É casado? Possui filhos? É rico ou pobre? Como ele pensa e age? É um ser bom ou mau? Qual o seu papel na rede de relações da história? Ele evolui ao

longo da trajetória apresentada? Essas são algumas perguntas que, durante o processo de apreensão de uma narrativa, nós encontraremos as respostas, através de diferentes meios.

Um personagem é composto a partir da seleção de memórias, sonhos, observações, vivências, etc. do seu criador. Dificilmente existe de maneira isolada, visto que as relações estabelecidas entre um personagem e outro são importantes propulsores de uma narrativa. É interessante que haja um contraste, ou seja, divergências de pensamentos entre os seres ficcionais para que a história se torne dinâmica e cativa o espectador.

A respeito do seu processo para criar personagens, o escritor Domingos Pellegrini (2017, p. 107), explica que começa com a

observação das pessoas - seu comportamento, suas expressões. Personagem é basicamente ação e signos (uma gravata, por exemplo, a expressar desde logo uma condição econômica). Assim também as ações têm de ser não ações quaisquer, mas ações expressivas. Por exemplo, falar é uma ação bastante expressiva; mais ainda se flagrarmos as personagens falando coisas reveladoras de suas vidas, suas ideias e emoções, suas relações com a história toda, mas é tão ou mais importante flagrar também os gestos, mesmo os menores - e até mais eles, bem como olhares, tiques, roupas, detalhes - que falam a seu modo. Olhar não tem cerca. Cacoete é sinal. Postura é signo. Roupas é condição. Vocabulário é identidade.

Segundo Candido (1995, p. 48), o personagem deve passar a impressão de que é como um ser vivo. “Para tanto, deve lembrar um ser vivo, isto é, manter certas relações com a realidade do mundo, participando de um universo de ação e de sensibilidade que se possa equiparar ao que conhecemos na vida”.

Pallottini (2015, p. 25) elucida que, na criação de um personagem, o autor

desenha um esquema de ser humano; preenche-o com as características que lhe são necessárias, dá-lhe as cores que o ajudarão a *existir*, a ter foros de verdade. Uma verdade, é claro, ficcional. Não se trata de ter uma personagem que seja a cópia real de uma pessoa qualquer, viva, existente, conhecida do autor. Mas de criar um ser de ficção, que reúna em si condições de existência; que tenha coerência, lógica interna, veracidade. Um ser que *poderia ter sido*, não necessariamente um ser *que é*.

Portanto, o personagem é formado através da sua relação com os outros personagens, com o ambiente por onde circula, com a época em que vive, com as ideias que possui. De acordo com Hubert C. Heffner⁴⁰, citado por Pallottini (2015), a caracterização é aquilo que diferencia um personagem do outro, o que o identifica, ou seja, são os elementos que descrevem e definem um personagem. Esse autor lança mão dos seguintes traços de caracterização ao discorrer sobre os personagens: a. traços biológicos; b. traços físicos; c. inclinações, disposições, atitudes; d.

⁴⁰ *Técnica Teatral Moderna*, Buenos Aires: Eudeba, 1968.

traços sentimentais, de emoção e desejo; e. traços ou características de pensamento; f. decisões. Já para Gancho (2004, p. 13), as características dos personagens podem ser classificadas em:

físicas: incluem corpo, voz, gestos, roupas; psicológicas: referem-se à personalidade e aos estados de espírito; sociais: indicam classe social, profissão, atividades sociais; ideológicas: referem-se ao modo de pensar do personagem, sua filosofia de vida, suas opções políticas, sua religião; morais: implicam em julgamento, isto é, em dizer se o personagem é bom ou mau, se é honesto ou desonesto, se é moral ou imoral, de acordo com um determinado ponto de vista.

Assim sendo, a caracterização ocorre por meio da escolha e da distribuição de elementos que representam o personagem e sugiram a totalidade do ser. Segundo Candido (1995, p. 44), graças aos recursos de caracterização, “o romancista é capaz de dar a impressão de um ser ilimitado, contraditório, infinito na sua riqueza; mas nós apreendemos, sobrevoamos essa riqueza, temos a personagem como um todo coeso ante a nossa imaginação”. O autor explica ainda que “a personagem é complexa e múltipla porque o romancista pode combinar com perícia os elementos de caracterização, cujo número é sempre limitado se os compararmos com o máximo de traços humanos que pululam, a cada instante, no modo-de-ser das pessoas”.

Vale ressaltar que Candido chama a atenção para a estrutura limitada da caracterização. Não se trata de aglomerar um sem-número de elementos, mas de escolher e de organizar alguns de forma a criar a ilusão do ilimitado. Devido à impossibilidade de transcrever a totalidade de um ser humano, é preciso selecionar algumas características e costurá-las na composição geral da história para que sugiram a totalidade de um modo-de-ser. Nas palavras do autor (p. 44), dessa maneira, “numa pequena tela, o pintor pode comunicar o sentimento dum espaço sem barreiras”.

Bordwell (2008) corrobora esse pensamento ao afirmar que, muitas vezes, independentemente do meio, um contador de histórias procura direcionar nossa atenção para certos detalhes e deixar outros caírem no esquecimento ou desaparecerem. Nos livros, os personagens não são descritos por completo, visto que o escritor seleciona aspectos relevantes para a história, procurando atingir determinados efeitos. Nas obras audiovisuais, “o quadro exclui muito mais do que inclui, e, dentro do quadro, a composição, a cor e todas as técnicas de cada linguagem concorrem para ressaltar as qualidades mais pertinentes à trama” (BORDWELL, 2008, p. 63).

Isto posto, por meio dos recursos de caracterização, é possível proporcionar ao espectador a impressão de um personagem “ilimitado” e, ao mesmo, tempo coeso. A seleção, a escolha e a combinação de alguns elementos, organizados segundo uma determinada lógica de composição, cria a ilusão de um ser complexo, tal como nós. Pallottini (2015, p. 91) explica

que, “seja ela vista pelo ângulo físico, psicológico ou social - ou outros - a caracterização é um conjunto de traços organizados, que visam a pôr de pé um esquema de ser humano”. Ressalta que o autor decide o que mais lhe interessa mostrar e que cada época, estilo, escola de teatro, corresponde uma espécie de caracterização.

Para Pallottini (2015), conhecemos efetivamente os personagens, através do exame de suas vontades. Como comentado anteriormente, o drama possui dois alicerces que não existem sozinhos, um é a história e o outro é o personagem. É importante que se trabalhe o condutor da ação com nitidez e eficiência, para que ele seja capaz de sustentar a história.

Como seres humanos (os personagens) encontram-se integrados num denso tecido de valores de ordem cognoscitiva, religiosa, moral, político-social e tomam determinadas atitudes em face desses valores. Muitas vezes debatem-se com a necessidade de decidir-se em face da colisão de valores, passam por terríveis conflitos e enfrentam situações-limite em que se revelam aspectos essenciais da vida humana: aspectos trágicos, sublimes, demoníacos, grotescos ou luminosos (ROSENFELD, 1995, p. 35).

Brait (2017) apresenta, em seu estudo, a classificação criada pelo escritor britânico Edward Morgan Forster⁴¹, em 1927. O romancista dividiu os personagens literários em *planos* ou *esféricos*, e a mesma classificação pode ser aplicada aos televisivos e cinematográficos. O primeiro diz respeito àquele personagem que pode ser definido em poucas palavras. O personagem plano é construído ao redor de uma única ideia ou qualidade, ou seja, é um personagem raso, sem profundidade psicológica, com características bem definidas e que não sofre evolução no transcorrer da história, nunca surpreendendo o espectador. De acordo com Candido (1995, p. 47), “quando há mais de um fator neles, temos o começo de uma curva em direção à esfera”.

O personagem plano pode ser subdividido ainda em *tipo* e *caricatura*. É classificado como *tipo* o personagem que, apesar de ser peculiar, não atinge a deformação e é identificado por um traço distintivo comum, como por exemplo, uma profissão. *Caricatura* é o termo utilizado para classificar aquele personagem cuja qualidade é levada ao extremo, ou seja, cujas características de sua personalidade e de seu comportamento são acentuadas, propositalmente, provocando uma distorção. Geralmente esse personagem está a serviço da sátira ou da comédia.

O personagem *esférico*, por sua vez, possui várias qualidades e elimina qualquer possibilidade de simplificação. É complexo, dinâmico, constituído por muitas camadas, apresenta contradições e comportamentos imprevisíveis, reservando, muitas vezes, surpresas para o espectador. Trata-se do tipo de personagem que mais se assemelha ao ser humano, devido

⁴¹ E. M. Forster, Aspectos do romance, trad. Maria da Glória Bordini, Porto Alegre, Globo, 1975.

à sua natureza multifacetada. Porque esse personagem pode mudar no decorrer da história, uma adjetivação simples, como triste ou pobre, muitas vezes não consegue caracterizá-lo. Candido (1995, p. 47) explica que, apesar dos personagens esféricos não serem claramente definidos por Forster, “concluimos que as suas características se reduzem essencialmente ao fato de terem três, e não duas dimensões; de serem, portanto, organizadas com maior complexidade e, em consequência, capazes de nos surpreender”.

Segundo Candido (1995, p. 61),

os contextos adequados asseguram o traçado convincente da personagem, enquanto os nexos frouxos a comprometem, reduzindo-a à inexpressividade dos fragmentos. Os romancistas do século XVIII aprenderam que a noção de realidade se reforça pela descrição de pormenores, e nós sabemos que, de fato, o detalhe sensível é um elemento poderoso de convicção. A evocação de uma mancha no paletó, ou de uma verruga no queixo, é tão importante, neste sentido, quanto a discriminação dos móveis num aposento, uma vassoura esquecida ou o ranger de um degrau. Os realistas do século XIX (tanto românticos quanto naturalistas) levaram ao máximo esse povoamento do espaço literário pelo pormenor, — isto é, uma técnica de convencer pelo exterior, pela aproximação com o aspecto da realidade observada.

Para que possamos compreender quem realmente é o personagem, é importante que todo o seu contexto seja bem estruturado, a fim de transmitir sua personalidade. Cada traço só adquire sentido quando observado ao lado de outro, de forma que a verossimilhança depende da unificação de todos os elementos daquele contexto. É a partir desse planejamento e organização que os personagens ganham vida e coesão.

Nas obras audiovisuais, todas as ferramentas disponíveis podem auxiliar a construção do personagem. O som, a luz, o enquadramento e a atuação contribuem para a constituição dos personagens, mas sem o trabalho do departamento artístico, isto é, sem o desenho do ambiente, a composição do espaço, a criação do figurino, a execução da maquiagem, a constituição do penteado, combinados de forma harmônica, seria muito difícil apreendermos a totalidade daquele ser.

4.3 Cenários

Seja trabalhando a partir de uma indicação do roteiro, ou inventando algo completamente novo, toda a equipe de uma produção audiovisual, composta por profissionais responsáveis pela arte, pela câmera e iluminação, pela trilha sonora e musical entre outras áreas, contribui intensamente para a caracterização dos personagens. Segundo o designer Alex DiGerlando (2019), na produção de uma obra audiovisual, não só diretor, como também os atores, possuem ideias a respeito de como visualizam determinado personagem. O designer

comenta que, às vezes, os atores não expressam as suas opiniões, mas frequentemente há atores que opinam sobre o que gostariam, por exemplo, nos cenários de seus personagens.

Nosso trabalho tem como foco o design de produção e, dentro dos limites que toda pesquisa impõe, fez-se necessário, para a análise, a escolha de um dos elementos pelos quais o design de produção é responsável. No estudo em questão optamos por analisar os cenários, mais especificamente, as residências de alguns personagens da primeira temporada da série *True Detective*.

É importante observarmos que, na maioria das vezes, conhecemos um personagem, primeiramente, por meio da visão de sua aparência física. A visão é, majoritariamente, o primeiro meio de apreensão de que dispõe o espectador. A câmera apresenta e acompanha as ações do personagem, detalha o seu aspecto físico e mostra a sua intimidade. Destarte, o planejamento e a criação do figurino, da maquiagem, do cabelo, dos objetos pessoais e dos cenários por onde esse personagem circula, são relevantes para a constituição de sua identidade e para a transmissão de sua personalidade.

Pallottini (2015, p. 28) corrobora essa linha de pensamento ao citar Gilles Girard⁴², que define personagem da seguinte maneira:

a personagem de que aqui falamos é, pois, originalmente um homem portador de todos os signos próprios do emissor-homem, gesto e gestualidade (ou imobilidade que também é gesto), som [...], mímica (que pode ser ou não realçada pela iluminação), guarda-roupa, adereços e até o cenário, porque uma personagem nunca se define sozinha.

Portanto, o universo cênico complementa e interage com o personagem. Para Pallottini (2015, p. 28), a concretização total do personagem “necessita de todos os outros recursos (signos, portadores de signos) do conjunto que faz a cena. Só assim ele existirá, para cumprir, literalmente, o seu papel”. O cineasta russo Sergei Eisenstein, citado por Aumont (2006, p. 143), comenta que “nada se põe em cena, nem o mais pequeno gesto ou o primeiro elemento do cenário, sem antes se ter uma ideia clara, distinta, pormenorizada e completa da significação de cada um dos pormenores da ação”.

Ao relacionar o cinema com o teatro, Aumont explica que ao longo da história do cinema, este procurou se diferenciar de seu irmão mais velho por meio de diferentes estratégias e ferramentas, como, por exemplo, lançando mão de variados ângulos de filmagens. Não obstante, o autor salienta que a encenação permanece presa nos sustentáculos do teatro: o verbo e o lugar. Ressalta que “o cuidado prestado aos cenários, aos acessórios, à sua perfeição no

⁴² Gilles Girard, *O Universo do Teatro*, Coimbra: Almedina, 1980.

verossímil e no natural; a arte de reproduzir em estúdio qualquer lugar; a ciência das iluminações; tudo isso testemunha um trabalho do espaço que é a transposição pura e simples [...] do trabalho do teatro” (AUMONT, 2006, p. 71).

Espaço é um dado incontornável que não podemos desprezar quando se trata de narrativa: a maioria das formas narrativas inscreve-se em um quadro espacial suscetível de acolher a ação vindoura. A narrativa cinematográfica, quanto a isso, não é exceção. Parece até mesmo ser difícil conceber uma sequência de eventos fílmicos qualquer que não esteja, sempre, inscrita em um espaço singular. A unidade básica da narrativa cinematográfica, a imagem, é um significante eminentemente espacial, de maneira que, ao contrário da maioria dos outros veículos narrativos, o cinema apresenta sempre [...], ao mesmo tempo, as ações que fazem a narrativa e o contexto de ocorrência delas. O caráter icônico do significante fílmico vai até mesmo impor ao espaço uma certa forma de primazia sobre o tempo (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 105).

Gaudreault e Jost (2009) explicam que a frase “o homem está no corredor” não proporciona nenhuma informação contextual sobre o aspecto do corredor, sobre aquilo que ele contém, sobre a situação topográfica do homem em relação à parede da esquerda, etc. Por outro lado, toda imagem fílmica que apresenta um homem em um corredor, diz também se ele está profundamente embrenhado nele, se esse corredor parece extenso, se ele contém objetos, se o homem está apoiado ou não sobre a parede da esquerda. De acordo com os autores (p. 108), “é, efetivamente, muito difícil, no cinema, abstrair a ação de seu “quadro situacional”. Quer dizer, do quadro espacial no meio do qual se desenrola cada um dos eventos que constituem a trama da história”.

De acordo com Gancho (2004, p. 17),

se a ação for concentrada, isto é, se houver poucos fatos na história, ou se o enredo for psicológico, haverá menos variedade de espaços; pelo contrário, se a narrativa for cheia de peripécias, haverá maior afluência de espaços. O espaço tem como funções principais situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens.

A narrativa cinematográfica torna possível, para Gaudreault e Jost (2009, p. 110), um tipo de “teletransporte” espacial, “já que permite tornar presente, em um espaço ocupado por uma assembleia de espectadores, um espaço de outra maneira ausente”. Quando falamos sobre “espaço” nas obras audiovisuais, pensamos em “cenografia” e “cenário”, termos considerados por muitos como sinônimos. João Batista Cardoso (2006) elucida que o primeiro diz respeito ao tratamento do espaço cênico. Ou seja, trata-se da *mise-en-scène*: o conjunto de ferramentas que se correlacionam em um determinado espaço como luz, atuação, figurino, maquiagem,

cenário, etc. e que são articulados a outros códigos da encenação. Bruna Christófaró (2010, p. 01) explica que a cenografia pode ser entendida, em um sentido mais estrito,

como os elementos construídos ou escolhidos diretamente para a cena. Em um sentido mais amplo, é a mola propulsora da transformação do espaço real em espaço fictício. A ação faz com que o tempo/espaço assistido pelo público torne-se dramático, ligando o mundo físico ao mundo imaginário da criação, que se materializa também por meio da forma com que os atores posicionam-se perante a cena e exercem suas ações. Os atores devem tomar para si o espaço cênico definitivo, estático, unir espaço e dramaturgia e utilizar esse mundo em todas as suas possibilidades.

O cenário é, portanto, um elemento de composição da cenografia. Segundo Cardoso (2006, p. 20), o cenário é “uma representação plástica que delimita o espaço de encenação, compondo, com os outros elementos cenográficos, o espaço cênico”. Assim sendo, pode haver espetáculo sem cenário, mas não sem cenografia.

Dentre os elementos pelos quais o departamento artístico de uma produção audiovisual é responsável, o cenário é um dos que demanda maior trabalho e é, na maioria das vezes, imprescindível para a criação da atmosfera da obra. De acordo com Cardoso (2006), o cenário cumpre, na televisão, as mesmas funções que já vinha cumprindo no teatro. É um elemento de configuração do espaço cênico em que ocorre a ação, representa um determinado espaço e uma determinada época onde se encontram os personagens ou apresentadores, assim como pode também auxiliar no trabalho do ator/apresentador. Dessa forma, o cenário, quando articulado aos demais signos cenográficos, aos signos verbais e aos sonoros, participa da encenação como um elemento de significação e transmite ao telespectador uma mensagem.

É interessante percebermos como, no que diz respeito ao tratamento destinado aos cenários, as histórias do cinema e da televisão apresentam diferenças, ainda que o cenário televisivo mantenha determinados traços dos cenários teatrais e cinematográficos. No cinema, desde os primórdios, como, por exemplo, nos filmes de George Méliès, já se direcionava uma atenção maior aos cenários por parte dos profissionais envolvidos na produção das obras. Em contrapartida, na televisão, esse cuidado foi aos poucos crescendo, acompanhando as mudanças pelas quais o meio passou. Claro que os cenários televisivos diferem muito entre si, devido à diversidade de programas que o meio apresenta, mas a transformação ao longo dos anos no tratamento dos cenários é perceptível em todos os tipos de programas.

Cardoso (2006, p. 28) defende que “deve haver, por trás das formas, cores, volumes e texturas, um objetivo maior”. É necessário que o cenário transmita uma mensagem específica, que está imbricada no roteiro e que todos os outros elementos da cena almejam comunicar. Apesar de, para muitos leigos, a ambientação cênica assemelhar-se a um design de interiores, a

construção do cenário está a serviço da história e é fundamental para, entre outros fatores, auxiliar a criação do universo da obra.

Por conseguinte, desde o início da produção de obras audiovisuais de ficção, o cenário foi um instrumento responsável pela inserção dos personagens no espaço e na época do texto. Ou seja, o cenário tem a possibilidade de situar onde e quando se desenvolve a ação e auxiliar o ator e o diretor a visualizar melhor a trama, transmitindo verossimilhança e facilitando, para o espectador, a compreensão da história narrada. Além disso, a arte de uma obra ajuda a expressar aquilo que outros personagens, ou o próprio, não dizem de si.

Para Cardoso (2006, p. 22) mais que denotar e conotar um espaço e um tempo, o cenário deve participar ativamente da ação narrativa, “deve buscar, através da configuração do espaço cênico, da representação espacial e temporal, gerar uma significação e auxiliar o trabalho do ator, tanto em sua fala, na interpretação do texto, como em seus gestos e movimentos corpóreos”.

Cardoso (2006) acredita que, apesar do cenário operar como um elemento de significação, não está em cena para ser a principal atração, devendo atuar na valorização do ator, do gesto e do texto. Para o autor, o cenário deve colocar-se, na maioria das vezes, como fundo para a cena. É importante lembrar que o cenário não atua sozinho, visto que se relaciona com todos os outros elementos presentes na cena, ou seja, com os outros signos da encenação: visuais, como todos os quadros que compõem uma obra, verbais, como as falas dos personagens e sonoros, como a trilha musical. Cardoso enfatiza ainda que, para que o cenário seja reconhecido como elemento de significação, é preciso compreender que a percepção humana funciona através da seleção e da organização dos estímulos que recebe. Os profissionais envolvidos na produção das obras, ao trabalhar seus cenários, podem então prever e controlar essa seleção e organização.

Cenografia não é apenas um signo que denota ou conota um ambiente e/ou uma época, ou que informa um espaço, configurando-o: a boa cenografia é a que participa também da ação narrativa, que não é apenas algo externo da ação, decorativamente, mas que se identifica até com o estado psicológico das personagens ou o ambiente da cena. Como o nome está dizendo, a cenografia é uma escritura da cena, é uma escrita não-verbal, icônica, que deve imbricar-se nos demais elementos dramáticos, trágicos ou cômicos (PIGNATARI⁴³, 1984, p. 72 apud CARDOSO, 2001, p. 39).

É interessante que todos os elementos do cenário estejam em perfeito arranjo para que se possa construir um contexto favorável à transmissão da ideia proposta. Vale ressaltar também que o aspecto subjetivo das imagens é outro fator que influencia a minuciosidade do trabalho

⁴³ PIGNATARI, DÉCIO. *Signagem da Televisão*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

do departamento artístico, visto que imagens são passíveis de inúmeras leituras dependendo de quem as observa. O cineasta René Clair⁴⁴ afirma que o designer de produção pode impor seu estilo, sejam seus *sets* realistas ou não. O auge da arte do cenário é alcançado quando seu estilo é tão perto da obra em si que o espectador não presta atenção ao cenário, ou seja, generalizando, cenário ideal é aquele que é menos percebido (BARSACQ, 1976).

Apesar dessa “tendência à invisibilidade” ser muito defendida pelos profissionais da área, acreditamos que cada obra possui suas especificidades e, dependendo da proposta, o cenário não precisa passar despercebido. Quanto mais a obra busca se assemelhar a “realidade”, mais frequentemente percebemos cenários “invisíveis”. Por outro lado, obras de fantasia, por exemplo, tendem a apresentar cenários que saltam mais aos olhos dos espectadores.

Dentre os tipos de cenários, podemos destacar os espaços naturais ou locações, que podem ser externas, como por exemplo, ruas, ou internas, como museus. Tratam-se de locais que possuem alguma função independente da gravação do programa, ou seja, não foram construídos para serem cenários. Além dos espaços naturais, há cenários naturais representados: cenários construídos em meio físico ou digital, que utilizam como modelo os espaços naturais, mas são inteiramente fictícios e destinados à gravação das cenas, como as cidades cenográficas, por exemplo. Há ainda os espaços imaginários: ambientes fantasiosos que não se baseiam em espaços naturais (CARDOSO, 2006).

Vale salientar que cada obra é única e que os cenários refletem o planejamento do designer de produção ao lado do diretor, assim como as demandas dos produtores e as limitações financeiras. Segundo Bordwell (2008, p. 69), a organização estilística que detectamos em uma obra é “o resultado da seleção que os diretores fizeram entre alternativas disponíveis. Tais escolhas podem ter sido planejadas antes de filmar, podem ter emergido espontaneamente durante a filmagem ou se imposto na pós-produção”. O autor faz uma distinção simplificada, entre “escolhas livres”, que realizam as intenções do diretor, e “escolhas forçadas”, nascidas de limites externos. Cada escolha interfere no produto final e na forma como o espectador apreende a história.

Algumas vezes, como no filme *Dogville* (Lars von Trier, 2003), opta-se pela utilização de um cenário bastante incomum, bem vazio, similar a uma planta baixa. Nessa obra, filmada toda em um estúdio, nem mesmo paredes foram utilizadas para separar os ambientes. Já no filme *Anna Karenina* (Joe Wright, 2013), também filmado majoritariamente em estúdio, os cem

⁴⁴ Autor do prefácio do livro: BARSACQ, Léon. *Caligari's Cabinet and other grand illusions: a history of film design*. Revisado editado por Elliott Stein. Nova York: New American Library, Times Mirror, 1976. 264 p.

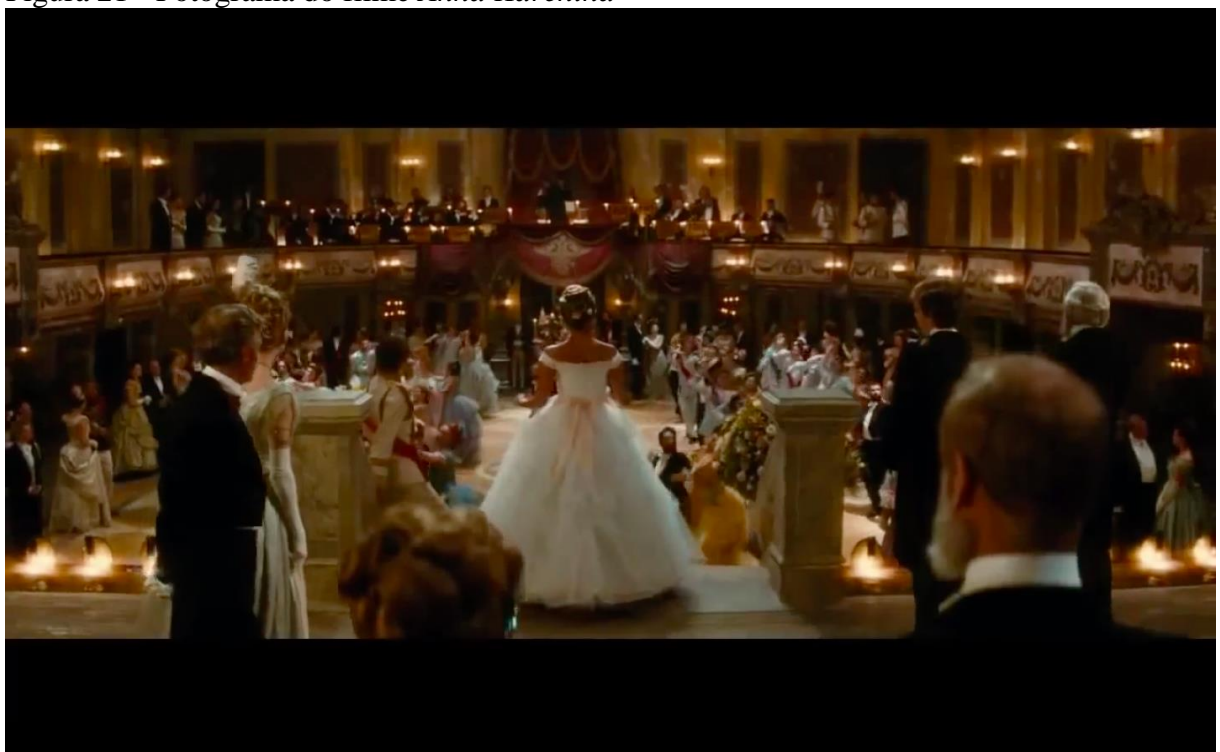
cenários foram trabalhados com muito preciosismo. Trata-se de um design de produção grandioso, o qual nos transporta para a Rússia do século XIX (Figuras 20 e 21).

Figura 20 - Imagem aérea do cenário do filme *Dogville*



Fonte: <https://cinemaeminhapraia.com.br/2008/11/10/crueldade-e-hipocrisia-uma-vsao-analitica-sobre-dogville/>

Figura 21 - Fotograma do filme *Anna Karenina*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Z-nyXX5zOLg>

Há produções que optam somente pela utilização de locações, uma tendência que ocorreu, por exemplo, no cinema moderno após a Segunda guerra mundial. O filme *Vidas Secas* (Nelson Pereira dos Santos, 1963), representante do Cinema novo brasileiro, foi filmado no sertão nordestino. O local é essencial para a transmissão, realista, da aridez e da hostilidade da região. Indo de encontro à *Vidas Secas*, o filme *Avatar* (James Cameron, 2009) lança mão de muita computação gráfica para construir seus espaços fantásticos e, literalmente, de outro mundo (Figuras 22 e 23). Tratam-se de filmes completamente diferentes, não obstante, a representação do espaço possui importantíssimo papel na criação do universo fictício de ambos.

Figura 22 - Fotograma do filme *Vidas Secas*



Fonte: <http://memorialdademocracia.com.br/card/vidas-secas-retrata-a-miseria-nordestina>

Figura 23 - Fotograma do filme *Avatar*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=7gB5sdy7a1Q>

Alguns *sitcoms*⁴⁵ possuem cenários similares aos montados em teatros. Muitas vezes utilizam, na maioria dos episódios, basicamente um único cenário construído em estúdio e, além disso, apresentam, geralmente, um nível de minuciosidade menor do que as séries dramáticas, nas quais um ambiente verossímil é mais valorizado.

Full House (ABC, 1987-1995) é um exemplo de *sitcom* onde a história retratada se passa dentro de uma casa e a filmagem raramente acontece em outros espaços que não sejam os cômodos dessa casa, construídos em estúdio. Diferentemente de *Full House*, *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019) combina muitas filmagens em estúdio com outras tantas em locações, o que contribui para a grandiosidade e verossimilhança da série e auxilia a erigir a história. O reino de Dorne, por exemplo, é, na realidade, o Real Alcázar, palácio em Sevilha, na Espanha (Figuras 24 e 25).

⁴⁵ *Sitcom* é uma abreviatura em inglês de "*situation comedy*" ou "comédia de situação". O termo é usado para definir uma série de TV que possui uma ou mais histórias de humor que acontecem em espaços comuns do dia a dia, como na casa de uma família. Muitas são filmadas, ao vivo, em frente à uma plateia e são conhecidas pelas risadas de fundo. A duração dos episódios é de, geralmente, trinta minutos, sendo oito minutos reservados para os comerciais.

Figura 24 - Fotograma da série *Full House*



Fonte: <http://www.krbe.com/2016/12/02/the-creator-of-full-house-bought-the-real-life-house-from-the-show/>

Figura 25 - Fotograma da série *Game of Thrones*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=kQhOJXgLzBA>

Na primeira temporada de *True Detective*, foram utilizados diversos cenários construídos e espaços naturais para contextualizar sua trama. Dentre eles, os que aparecem com maior frequência são: a casa de Rustin Cohle, a de Martin Hart e a delegacia. É importante lembrar que a história passa por três períodos: 1995, 2002 e 2012, portanto, os cenários retratam seus respectivos momentos. Alguns ambientes aparecem em todos os períodos e outros apenas em um ou em dois. Dessa forma, Alex DiGerlando precisou projetar espaços que mudariam ao longo do tempo e que seriam filmados de maneira não cronológica.

DiGerlando (2016) explica que muitas pessoas, quando pensam sobre história em termos de design de produção em filmes, imaginam peças de época e como algo parecia naquele período de tempo particular. Contudo, para ele, o aspecto mais interessante da história, e isso vale para trabalhos contemporâneos ou de época, é tudo que aconteceu naquele espaço até o momento em que ele está sendo retratado. Segundo DiGerlando, um arquiteto projeta um espaço para o futuro. Quem vai morar lá? O que farão lá? Mas um designer de produção projeta um espaço para todos os acontecimentos que ocorreram lá até o período de tempo em que a história está sendo contada. Além disso, o designer também projeta o espaço para toda a ação que ainda está por vir, pois ele sabe qual será a ação, sabe se, por exemplo, o personagem terá que abrir um buraco naquela parede ou encontrar alguma coisa debaixo de uma tábuia do chão.

DiGerlando comenta que parece óbvio o fato de que, ao retratar uma delegacia de polícia em 1995, os elementos de cena não podem ter o aspecto de terem sido comprados na semana passada. Por exemplo, ao decidir sobre os carros que seriam utilizados em cena, principalmente pelos atores coadjuvantes, optaram conscientemente por, sobretudo, carros dos anos 1980. Como a história se passava em uma comunidade pobre e em uma época em que as pessoas não trocavam constantemente de carro, não fazia sentido utilizar carros fabricados na década 1990. Para o designer, foi muito interessante observar a mudança dos cenários e dos elementos de cena ao longo do tempo em *True Detective*, principalmente na delegacia (Figura 26) e na casa do detetive Martin Hart (DIGERLANDO, 2016).

Figura 26 - Fotogramas de *True Detective*: ambiente interno da delegacia em 1995, em 2002 e ambiente externo da delegacia em 1995



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Kirill Grouchnikov, engenheiro de *software* que entrevistou DiGerlando em abril de 2016, ressalta que a primeira temporada da série possui um tema recorrente de “coisas velhas” transbordando em uma meticulosa desordem. DiGerlando (2016) afirma que existe um benefício real em filmar em uma locação como Nova Orleans, onde existiam, ainda na época da gravação, muitas situações de baixa renda, como os trailers e as barracas de pesca. Essa característica da cidade e da região possibilitou que, algumas vezes, fossem encontradas locações onde a única necessidade era trocar a TV de tela plana para a de tubo e outras mudanças similares, ou seja, o espaço foi adotado praticamente como encontrado. Ainda que isso não seja possível em todos os cenários, o designer expressa que aquela região possui certa

qualidade de “presa no tempo”.

Os grandes *sets* da primeira temporada foram construídos em locais externos, já os da segunda, em estúdio, e esses são dois estilos muito diferentes. Embora seja mais difícil construir em uma locação, o efeito é excelente, pois um estúdio costuma transmitir maior artificialidade. Para DiGerlando, quanto menos artificial é o *set*, mais os atores conseguem tirar proveito dele, assim como o diretor de fotografia, que pode filmar com maior liberdade. O designer explica que, em um ambiente real, andamos de um espaço ao outro sem interrupções. Fukunaga, na primeira temporada, tirou muita vantagem disso, pois começava uma ação externa e, sem cortar, a levava para dentro. Apesar de provavelmente a maioria do público não perceber isso, DiGerlando acredita que há muito mais “vida” no produto final quando os personagens e a câmera podem se mover livremente por um espaço (DIGERLANDO, 2016).

4.4 Cenários como instrumentos de caracterização

Percebemos que os cenários são, muitas vezes, relacionados à atmosfera das narrativas, mas ao discutir-se a caracterização dos personagens, os primeiros elementos frequentemente imaginados pelos espectadores leigos são o figurino, o cabelo e a maquiagem. Não obstante, é conhecimento comum que a nossa residência carrega fortes indícios da nossa identidade e personalidade, ainda que não busquemos isso (o que já é também um indício).

Dessa forma, nos universos fictícios, os cenários e os objetos de cena que os compõem são, também, elementos de caracterização dos personagens e possuem, assim como as demais ferramentas audiovisuais, importante papel na constituição da história narrada. Por meio da visualização da residência de um personagem, tomamos conhecimento de muitos aspectos daquele morador sem que seja necessário a inserção de um código verbal (diálogo, narração) que apresente esses aspectos⁴⁶. Trata-se de uma maneira de externar algo que é interno, lançando mão de imagens.

De acordo com DiGerlando (2019), os cenários contam muito da história dos personagens. Ao idealizá-los, deve-se refletir sobre tudo o que ocorreu no passado antes da cena acontecer. O designer cita questões que devem ser levadas em consideração, como: quem construiu a casa em primeiro lugar? Quem a habitou antes daquele personagem? A pessoa que morou lá ou a pessoa que mora lá, cuida bem da casa? Eles são organizados ou bagunçados? A

⁴⁶ Não queremos, aqui, fazer um juízo de valor e enaltecer mais os elementos visuais em detrimento dos sonoros, visto que ambos são de grande importância. Buscamos apenas mostrar como esses elementos visuais atuam em prol dos personagens e da narrativa.

casa está em bom estado ou em más condições? As paredes estão riscadas? Há arranhões nas tábuas do assoalho? A pia está suja ou limpa? Para DiGerlando, às vezes a câmera não irá captar todos esses detalhes, mas eles auxiliam os atores a “mergulharem” no ambiente e esquecerem que estão em um estúdio ou em um espaço construído. Segundo o designer, os atores geralmente apreciam essas “camadas extras” nos cenários.

Através do encontro, ou da construção de cenários e da inserção de objetos de cena que dizem respeito à pessoa que vive ali, o designer de produção e seu departamento tornam possível que um plano de três segundos de duração revele ao espectador muito sobre aquele personagem. Podemos citar como exemplo o quarto da jovem Mia, protagonista do filme *La la land* (Damien Chazelle, 2016) que traduz, bem claramente, a personalidade e os gostos da personagem. Se olharmos apenas para o fotograma abaixo, podemos imaginar que se trata de uma jovem meiga, não muito organizada e que gosta, bastante, de cinema, tanto que idolatra a atriz do famoso *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), Ingrid Bergman. Devido ao enorme rosto de Ingrid na parede, percebemos que o aspecto do cinema pelo qual Mia é mais apaixonada diz respeito à atuação (Figura 27).

Figura 27 - Fotograma do filme *La la land*



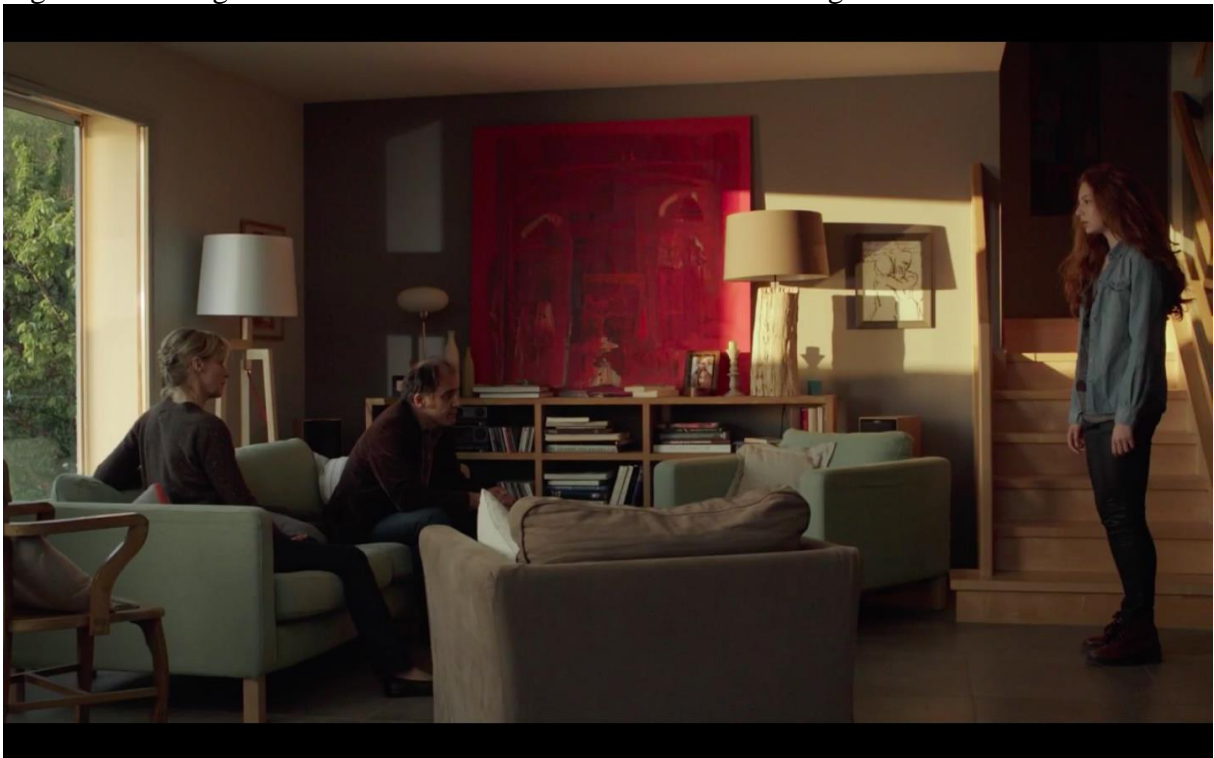
Fonte: <https://knightleyemma.com/2017/05/03/la-la-land/>

Alguns filmes e séries possuem narrativas com muitos personagens e a diferença entre cada um é evidenciada também pelos cenários, como é caso da série francesa *Les Revenants* (Canal +, 2012-2013) e da estadunidense *Big Little Lies* (HBO, 2017-). Por meio da visualização das residências dos personagens, algumas características podem ser destacadas, como faixa etária, estado civil, renda familiar, preferências, etc.

A diferença entre a vida e a personalidade das personagens Claire Séguret e Julie Meyer pode ser inferida ao analisarmos os fotogramas a seguir, que mostram as salas de estar de suas

casas, respectivamente (Figuras 28 e 29). Aparentemente, ambas se interessam por arte e Claire possui uma renda familiar e uma faixa etária superior à de Julie e, provavelmente, uma família também maior. É possível perceber também que Julie parece não se importar tanto com a organização de seus objetos pessoais como Claire. Ao longo da narrativa, essas insinuações serão confirmadas e passaremos a compreender melhor as atitudes de cada personagem.

Figura 28 - Fotograma da série *Les Revenants*: casa de Claire Séguret



Fonte: <https://globosatplay.globo.com/globosat/v/4887053>

Figura 29 - Fotograma da série *Les Revenants*: casa de Julie Meyer



Fonte: <https://globosatplay.globo.com/globosat/v/4887053>

Big Little Lies (HBO, 2017-) é interpretada por fortes personagens femininas que residem todas na mesma região, no entanto, suas casas se diferem e representam suas características. Caso não houvesse essa distinção, o espectador não compreenderia cada uma das mulheres e não haveria empatia. Apenas observando as fachadas das casas (Figuras 30 e 31) percebemos que Madeline Mackenzie e Jane Chapman, apesar de amigas, levam vidas bem distintas. A primeira vive com o segundo marido e suas duas filhas em uma casa ampla de frente para a praia, imagina-se que a família possua uma alta renda. Enquanto Jane, que é bem mais jovem e solteira, mora em uma casa simples e pequena com o seu único filho. Apesar do tamanho e da simplicidade, a casa de Jane, devido ao tamanho, à arquitetura, às cores quentes e à vegetação que a cerca, transmite mais ideia de aconchego que a de Madeline, cuja fachada, branca e cinza e repleta de vidros, transmite uma certa frieza.

Figura 30 - Fotograma da série *Big Little Lies*: casa de Madeline Mackenzie



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/itemView/e056da0e-d818-442a-8467-f6fcb3121b6c>.

Figura 31 - Fotograma da série *Big Little Lies*: casa de Jane Chapman



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/itemView/e056da0e-d818-442a-8467-f6fcb3121b6c>.

Cada obra audiovisual é única e poderia ser feita de incontáveis maneiras. Após a leitura do roteiro e a conversa com o diretor, o designer de produção deve pensar a melhor maneira para retratar aquela história, criando ambientes nos quais os personagens irão transitar e auxiliando esses personagens a saírem do papel. Para tanto, é preciso que se compreenda quem são esses indivíduos, quais as suas características físicas, psicológicas, ideológicas, sociais e morais, qual o seu passado e o que almejam para o futuro. Todos os elementos que aparecem no quadro devem ser posicionados conscientemente, pois estarão à mercê do olhar do espectador e poderão influenciá-lo na apreensão da trama.

É interessante quando os designers de produção optam por colocar em cena objetos que refletem a personalidade daquele morador, isso facilita o sentimento de empatia do espectador com o personagem e transmite maior verossimilhança, auxiliando o processo de imersão na história. O designer Alex DiGerlando trabalhou com preciosismo nos *sets* da primeira temporada de *True Detective*, materializando as características dos personagens nas suas casas, que serão analisadas no próximo capítulo.

5 DESIGN DE PRODUÇÃO E PERSONAGENS EM *TRUE DETECTIVE*

Ao longo desse trabalho, buscamos compreender como o design de produção foi impactado pelas mudanças pelas quais o meio televisivo passou e como ele se relaciona com os personagens audiovisuais. No presente capítulo, pretendemos utilizar a primeira temporada da série *True Detective* como estudo de caso para analisarmos a relação estabelecida entre os cenários e os personagens que habitam esses ambientes. Destarte, nosso estudo se baseia em uma interpretação de imagens. Segundo a pesquisadora francesa Martine Joly (1999, p. 28), “para compreender melhor as imagens, tanto a sua especificidade quanto as mensagens que veiculam, é necessário um esforço mínimo de análise. Porém, não é possível analisar essas imagens se não souber do que se está falando nem porque se quer fazê-lo”.

5.1 Imagens

Para Joly (1999, p. 73), “uma imagem, assim como o mundo, é indefinidamente descritível: das formas às cores, passando pela textura, pelo traço, pelas gradações, pela matéria pictórica ou fotográfica, até as moléculas ou átomos”. A autora complementa dizendo que “encontrar o equivalente visual de um projeto verbal não é simples e requer escolhas de todos os tipos. Um mesmo roteiro (verbal) pode dar lugar a todos os tipos de representações visuais vinculadas à riqueza infinita da experiência de cada um”.

Os designers de produção são os profissionais responsáveis por materializarem o que está escrito no roteiro, criando um universo particular para uma obra audiovisual. Portanto, eles contribuem muito para a constituição de todos os fotogramas da obra. Cada história é única, assim como cada profissional executa o trabalho de uma determinada maneira. Diversos fatores influenciam o resultado final, como os limites no orçamento e no tempo de pré-produção, a relação estabelecida com o diretor e com os demais membros da equipe, assim como a bagagem cultural e o momento de vida do designer.

Joly (1999) atenta para o fato de que não devemos nos proibir de interpretar uma obra sob o pretexto de não se ter certeza de que aquilo que compreendemos corresponde às intenções do autor, visto que ninguém sabe exatamente o que o autor pretendeu dizer e o próprio autor não domina toda a significação da imagem que produz. Para a autora (1999, p. 44), interpretar uma mensagem “não consiste certamente em tentar encontrar ao máximo uma mensagem preexistente, mas em compreender o que essa mensagem, nessas circunstâncias, provoca de

significações aqui e agora, ao mesmo tempo que se tenta separar o que é pessoal do que é coletivo”.

Ao aceitarmos a tarefa de analisar imagens em movimento, percebemos que, diferentemente da leitura de um texto, na qual passamos nossos olhos por todas as palavras e interpretamos a mensagem ali escrita, ao assistirmos a uma obra audiovisual, nem sempre notamos tudo que está sendo apresentado naquela imagem. Não só os planos costumam possuir uma curta duração, como também nossos olhos, que apesar de poderem “viajar” pelo quadro, costumam focar na ação dos personagens, frequentemente abstraindo o que está os rodeando. Bordwell (2008, p. 67) explica que, às vezes,

os olhos seguem objetos que se movem lentamente por meio de movimentos suaves de busca; porém, na maior parte do tempo, nossos olhos pulam de um lugar a outro, três ou quatro vezes por segundo, por meio de pequenos saltos que chamamos de movimentos sacádicos. Esses movimentos exploram o meio ambiente, focalizando com precisão apenas alguns fragmentos e por somente um quarto de segundo. Se o assunto valer a pena investigar, micromovimentos sacádicos movem a fóvea ligeiramente para o alvo. O processo de busca visual é ativo, rápido e decorre de nossa herança biológica. Sondar o ambiente e nele detectar mudanças fixando os aspectos essenciais constituiu uma evolução muito vantajosa para os mamíferos como nós.

O diretor de fotografia Vilmos Zsigmond, citado por Bordwell (2008, p. 68), comenta que “quando uma tomada vai ficar na tela só por três segundos não há tempo para decidir o que é importante, então, você tem de dirigir o olhar, forçar mesmo”.

As técnicas de iluminação, composição e interpretação reforçam nossa deriva natural em direção a corpos, olhares e expressões faciais. E o diretor que coloca muita coisa competindo pela nossa atenção, provavelmente, nos guiará cuidadosamente para os lugares mais importantes. Muitas táticas de encenação, portanto, podem ser encaradas como maneiras de administrar a busca visual do espectador - não necessariamente “forçá-lo”, no sentido forte de Zsigmond, mas guiá-lo ou proporcionar uma linha de menor resistência, que, pelas pressões inerentes à situação da sala de cinema, arrastará a maioria dos espectadores [...]. Com muito mais frequência do que admitimos, as escolhas estilísticas atendem à denotação narrativa, principalmente por sugerir onde olhar e onde não olhar - sempre tendo em mente que o interesse do espectador está também sujeito à magia gravitacional dos corpos desenhados com a luz da tela (BORDWELL, 2008, p. 69).

As falas de Zsigmond e Bordwell corroboram a nossa crença de que no ato de assistir a um filme ou a uma série não apreendemos a totalidade das cenas, porque todo plano contém uma pluralidade de enunciados narrativos que se superpõem. Contudo, o fato de não repararmos em tudo que está na imagem não diminui a importância de cada elemento, visto que, mesmo sem notarmos, mensagens estão sendo transmitidas para nós, os espectadores, ainda que subconscientemente.

Conforme Joly (1999, p. 42), “reconhecer motivos nas mensagens visuais e interpretá-los são duas operações mentais complementares, mesmo que tenhamos a impressão de que são simultâneas”. Para a autora, ao analisarmos uma imagem devemos decifrar as significações que a naturalidade aparente das mensagens visuais implica. Joly (p. 53) elucida que, “para compreender melhor o que a mensagem me apresenta concretamente, devo me esforçar para imaginar que outra coisa poderia ver nela”. Dessa forma, não apenas a presença, como também a ausência de um elemento é resultado de uma escolha que a análise deve levar, tanto quanto possível, em consideração.

Ao considerarmos uma imagem como uma mensagem visual composta de diversos tipos de signos, estamos considerando-a como uma linguagem, como uma ferramenta de expressão e de comunicação. Os elementos plásticos das imagens - cores, formas, composição, textura – podem ser signos plenos e inteiros e não simples material de expressão dos signos icônicos (figurativos). Para Joly (1999, p. 93), “uma parte da significação da mensagem visual é determinada pelas escolhas plásticas e não unicamente pelos signos icônicos analógicos, embora o funcionamento dos dois tipos de signo seja circular e complementar”.

Até certo ponto, a significação de uma mensagem visual é construída pela interação de diferentes ferramentas, de tipos de signos diferentes. A interpretação desses distintos signos joga com o saber cultural e sociocultural do espectador, de cuja mente é solicitado um trabalho de associações. Independentemente da sua natureza expressiva ou comunicativa, uma imagem sempre constitui uma mensagem para alguém. Assim sendo, em prol de uma melhor compreensão de uma mensagem visual é importante perceber qual o receptor da mensagem, ou seja, para quem ela foi produzida. De acordo com Joly (p. 44), que a imagem seja uma “produção consciente e inconsciente de um sujeito é um fato; que ela constitua uma obra concreta e perceptível também; que a leitura dessa obra a faça viver e perpetuar-se, mobilizar tanto a consciência quanto o inconsciente de um leitor ou de um espectador é inevitável”.

No trabalho em questão, nos propusemos a analisar o design de produção nas residências de alguns personagens da primeira temporada de *True Detective*. O nosso estudo foi, portanto, baseado na análise de imagens compostas por signos linguísticos, icônicos, plásticos, que juntos convergem para a construção de uma significação.

5.2 Cores

Um dos primeiros aspectos estéticos que notamos nas imagens da primeira temporada de *True Detective* é a sua paleta de cor característica, que se sobressai diante de muitos outros

programas televisivos e até mesmo das outras temporadas da série em questão. Trata-se de uma paleta pouco saturada, com quase nenhuma cor vibrante e pouco contraste entre elas.

Apesar de às vezes passar despercebida, a presença de determinada cor em uma obra audiovisual nos proporciona sensações e acentua clima e situações, nos auxiliando a adentrar a trama e compreender a personalidade dos personagens nela retratados. As cores funcionam como signos, participando da significação da mensagem visual. Muitos autores discorrem sobre os efeitos das cores nas mais diversas áreas, sendo o cinema uma das mais frequentemente comentadas.

Farina, Perez e Bastos (2006) afirmam que as cores intervêm em nossa vida, influenciando o ser humano, tanto fisiologicamente como psicologicamente. Devido ao fato de cada cor possuir uma vibração determinada em nossos sentidos e de cada uma poder atuar como estimulante ou perturbador na consciência e em nossos impulsos e desejos, elas são capazes de produzir impressões, sensações e reflexos sensoriais de grande importância. Os autores (2006, p. 2) explicam que, por meio de nossos olhos e do cérebro, as cores “fazem penetrar no corpo físico uma variedade de ondas com diferentes potências que atuam sobre os centros nervosos e suas ramificações e que modificam, não somente o curso das funções orgânicas, mas também nossas atividades sensoriais, emocionais e afetivas”.

Sobre o indivíduo que recebe a comunicação visual, a cor exerce uma ação tríplice: a de impressionar, a de expressar e a de construir. A cor é vista: impressiona a retina. E sentida: provoca uma emoção. E é construtiva, pois, tendo um significado próprio, tem valor de símbolo e capacidade, portanto, de construir uma linguagem própria que comunique uma ideia (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006, p. 13).

Ainda de acordo com Farina, Perez e Bastos (2006), as cores assumem polarizações de sentido, ou seja, em determinado contexto, podem carregar sensações positivas e, em outro, podem assumir sensações absolutamente negativas. Apesar de a reação de um indivíduo à cor ser particular, subjetiva e relacionada a vários fatores, os psicólogos estão de comum acordo quando atribuem certos significados a determinadas cores que são básicas para qualquer pessoa que viva dentro da nossa cultura.

A cor predominante na primeira temporada de *True Detective* é o marrom que, segundo Eva Heller (2012), apesar de estar por toda a parte, é a cor mais frequentemente rejeitada pelas pessoas. O marrom, ainda que seja associado ao aconchego, é associado também ao feio, à preguiça, ao intragável, ao apodrecimento. Heller comenta que na Idade Média o marrom era a cor das roupas dos pobres, já que a vestimenta marrom não possuía tingimento, talvez por isso, fosse considerada a cor mais feia.

Devido ao fato de a história se passar em uma região pouco desenvolvida, a utilização do marrom não é algo surpreendente. No entanto, nos chama atenção a sua utilização em abundância, não somente nos objetos e ambientes, mas também na pós-produção, já que as cores em geral não são saturadas e a imagem em si possui um aspecto pálido, “sem vida”, como se estivesse constantemente empoeirada.

O marrom está presente na maioria das cenas. Nos ambientes é encontrado nos elementos de madeira e nos objetos de cena, além de estar presente nos figurinos dos personagens. Tanto Rustin Cohle como Martin Hart utilizam frequentemente roupas em tons de marrom, portanto não se sobressaem nos ambientes, tornando-se mais um elemento na textura geral. O diretor de fotografia da série, Adam Arkapaw, entrevistado por Patches (2014), comenta que em algumas cenas, para realçar a casa de Rustin, lançou mão de um filtro de vidro marrom em sua lente, ao invés de deixar para a pós-produção executar esse efeito. Esse fato reitera o desejo da equipe em ressaltar o marrom na estética das imagens.

Ao observarmos as paletas de cores das cenas, percebemos que o cinza é outra cor presente em abundância. De acordo com Heller, essa cor é associada a todos os sentimentos sombrios, como a solidão, o vazio, o hostil e o insensível. Assim como o marrom, pode ser associada à decomposição e, conseqüentemente, ao intragável. A autora comenta que o cinza é uma cor sem força e sem caráter.

Apesar de não existirem regras para o uso das cores, entender os seus efeitos cognitivos auxilia a construção de uma história. As cores no cinema podem, além de ditar a atmosfera da obra, exercer o papel de metáforas. A respeito das associações materiais e afetivas que as cores são capazes de desencadear, Tami Abreu e Ana Lúcia Andrade (2016, p. 4) discorrem que

essas ligações são culturais, relacionando-se tanto com o contexto histórico geral, quanto com a história particular do indivíduo. Portanto, as cores, além de possuírem significados universais – que podem ser alterados por meio da relação da coexistência com outras cores e com os demais elementos cinematográficos –, assumem sentidos pessoais que variam de acordo com as lembranças, as circunstâncias de vida, as experiências cotidianas, a educação e a construção psíquica de cada sujeito.

Martin (2005) comenta que, com o passar do tempo, os diretores compreenderam que as cores nos filmes não precisavam ser realistas e que deveriam ser utilizadas principalmente em função dos valores e das implicações psicológicas e dramáticas das diversas tonalidades. Segundo Abreu e Andrade (2016, p. 13), aos poucos, “a cor passou a ser vista como uma parte integrante da linguagem do filme, uma chave interpretativa, e não apenas como um acessório, um dado supérfluo da imagem”. As autoras ressaltam ainda que até mesmo a “ausência da cor”, em determinados momentos, pode ser uma ferramenta poderosa na construção da narrativa.

Na maioria das vezes, ao assistir a um filme, o espectador não percebe, mas está sendo manipulado pelas cores. Bevil Conway, neurocientista especializado em visão e cor, discorre a respeito das emoções transmitidas pelas cores e sobre o porquê de nós, como espectadores, entendermos o que elas estão tentando comunicar. Para o cientista, faz sentido que os filmes se comuniquem através de matizes, já que as cores são uma importante fonte de informação para os humanos. Conforme Conway, nós somos biologicamente preparados para nos importar com as cores, porque são ferramentas úteis para nos informar sobre a condição social das pessoas e do nosso ambiente, tratam-se de maneiras importantes de nos dizer quão brava, doente ou saudável uma pessoa está. No entanto, segundo o cientista, a biologia não é a única resposta. Ele acredita que, provavelmente, as associações cor-conceito podem ter a ver também com as escolhas aleatórias feitas por cineastas no passado, que eventualmente se tornaram convenções. Então, de alguma forma, nossa resposta às cores é uma interação de ambos (SNEED, 2015).

A cor é uma parte crucial do *storytelling* do cinema e, apesar do poder das ferramentas modernas de correção de cor, o “tom” de um filme não é apenas responsabilidade da pós-produção. O diretor trabalha juntamente com o diretor de fotografia, com o designer de produção e com o figurinista para criar uma paleta de cor que combine com a história. A paleta cromática é amplamente influenciada pela temática, pelo ambiente e pela época em que se passa a trama, entre muitos outros fatores.

A respeito das cores em uma produção cinematográfica, Tom Frazer e Adam Banks (2013, p. 96) ressaltam que

o diretor (e algumas vezes o escritor) normalmente decidirá e controlará o que é expressado pela cor, embora os efeitos tenham de ser percebidos pelos diretores de arte e de fotografia. Que cores serão identificadas com personagens, como o verde de Madeleine em *Um corpo que cai* (1958)? Que cor será enfatizada em paisagens, fundos e interiores? E aqueles pequenos detalhes? Mesmo a cor de um saleiro pode estar impregnada de significado. Nada em um filme está lá por acaso [...].

Segundo Patti Bellantoni (2005), as cores possuem sua própria linguagem, o que pode ajudar visualmente a definir o arco de um personagem ou as camadas de uma trama. A autora afirma que costuma atribuir características para uma cor, pois, após anos de investigação, concluiu que as cores possuem sim personalidades distintas. Ela cita como exemplo o vermelho vibrante, que é uma cor sensual. Isso não significa que a cor em si possui essa propriedade emocional inerente, significa que pode provocar essa resposta física e emocional no espectador.

As cores abrem um leque de possibilidades para o diretor, sendo capazes de criar diferentes significados quando combinadas entre si ou com outros recursos cinematográficos. O papel por elas exercido muitas vezes é ‘silencioso’ (‘invisível’),

de forma clássica), porém crucial para criar atmosferas, estimular sensações e impressões nos espectadores, evidenciar ou minimizar elementos, demonstrar aspectos psicológicos dos personagens e atribuir um determinado sentido à história. A cor pode promover estímulos – imperceptíveis, em uma análise superficial – que influenciam o posicionamento do observador na narrativa, estabelecendo parâmetros de identificação e envolvimento com os personagens que são espontaneamente seguidos (ABREU; ANDRADE, 2016).

A harmonia cromática marrom-cinza em *True Detective* é extremamente “sem vida”. Apesar dessas cores serem apresentadas nos mais diversos valores tonais, tratam-se de cores pouco vibrantes que, quando combinadas, nos transmitem sensações sombrias. Percebemos que a combinação de ambas não foi aleatória e sim muito adequada à temporada. Além do marrom e do cinza, podemos ressaltar também o verde que aparece em grande quantidade devido à natureza da região. O verde é, conforme Heller (2012), a cor que possui mais variações, pois ele se modifica mais que as outras cores com a luz e, em virtude de ser a mais neutra das cores em nossa simbologia, dependendo das combinações, pode ter um efeito negativo ou positivo. É a cor simbólica da natureza e em *True Detective* o verde se encontra, principalmente, no exterior dos cenários.

O designer Alex DiGerlando (2019) comenta que a concepção da paleta de cor da obra ocorreu de forma natural. A partir do momento em que utilizaram o ambiente como fonte de inspiração e que buscaram retratá-lo de uma maneira mais “documental”, essas cores naturalmente acabaram predominando. Ele não queria ressaltar nenhum elemento da arte, almejava que os cenários parecessem fazer parte desses ambientes há muito tempo. Segundo DiGerlando, naquela região, devido à umidade, há uma espécie de “pátina enferrujada” nos elementos, além de uma grande quantidade de verde.

Através da paleta cromática, enfatiza-se ainda mais o clima da trama e a atmosfera da região, auxiliando a inserção do espectador na história. Ademais, a ausência de muitas cores vibrantes atua como uma ferramenta de foco para o espectador, visto que seu olhar não se distrai nas cenas e acaba focando nas ações dos personagens.

5.3 Personagens e residências

Os protagonistas da primeira temporada da série são os detetives Rustin Cohle e Martin Hart. Na maior parte da trama, Martin vive com a sua esposa Maggie e suas duas filhas. A residência dos Hart materializa, portanto, as personalidades dos indivíduos que habitam a casa. Já o antagonista da história é Errol Childress. Para melhor compreensão desses personagens,


elaboramos quadros seguindo a classificação de Cândida Gancho (2004), citada anteriormente, na qual podemos destacar algumas características dos personagens (Figuras 32 a 35).

Figura 32 - Características do personagem Martin Hart de acordo com a classificação de Cândida Gancho (2004)

	Martin Hart	
	Físicas	Loiro; estatura e peso médios; com o passar do tempo fica calvo e com uma barriga mais protuberante
	Psicológicas	Extrovertido; simpático; brincalhão; machista; inseguro
	Sociais	Policial; classe média; casado (durante maior parte da história)
	Ideológicas	Cristão
	Morais	Personagem ambíguo. Não é possível julgá-lo como bom ou mau, moral ou imoral


Fonte: a autora

Figura 33 - Características da personagem Maggie Hart de acordo com a classificação de Cândida Gancho (2004)

	Maggie Hart	
	Físicas	Bonita; magra; alta; cabelo liso e castanho
	Psicológicas	Simpática; carinhosa; carente; triste; submissa
	Sociais	Enfermeira; classe média; casada
	Ideológicas	Cristã
	Morais	A princípio seria julgada como uma personagem boa, mas nem sempre as suas atitudes são pautadas pela moral


Fonte: a autora

Figura 34 - Características do personagem Rustin Cohle de acordo com a classificação de Cândida Gancho (2004)

	Rustin Cohle	
	Físicas	Alto; magro; forte; moreno
	Psicológicas	Descrente na humanidade; corajoso; solitário; inteligente; pessimista; dedicado ao trabalho; introvertido; metódico
	Sociais	Policial; classe média; divorciado
	Ideológicas	Não possui religião; acredita que a humanidade deveria ser extinta
	Morais	Assim como Martin, é ambíguo. Suas atitudes vão de encontro umas às outras.

Fonte: a autora

Figura 35 - Características do personagem Errol Childress de acordo com a classificação de Cândida Gancho (2004)

	Errol Childress	
	Físicas	Alto; gordo; forte; loiro; com cicatrizes pelo rosto e corpo
	Psicológicas	Confiante; esperto; traumatizado; metido; louco
	Sociais	Trabalhador de serviços gerais
	Ideológicas	De certa forma, é religioso, pois reverencia o Rei Amarelo e o lugar Carcosa
	Morais	Torturador, estuprador e assassino de crianças e de mulheres.

Fonte: a autora

Em um vídeo de divulgação da série (TRUE..., 2014), o diretor da primeira temporada, Cary Joji Fukunaga, afirma que há uma contradição entre os protagonistas e que a história é sobre esses dois homens que durante 17 anos enfrentam os seus medos e frustrações. Conforme Woody Harrelson, ator que interpreta Martin, os detetives são bastante diferentes e, inicialmente, há muito atrito entre eles. Enquanto Martin é sociável, extrovertido e afável, Rustin é o oposto. Para Michelle Monaghan (Maggie), embora pareçam muito diferentes, ambos são atormentados e é isso que os une. Matthew McConaughey comenta que o seu personagem, Rustin Cohle, é um solitário e que, ao longo da temporada, o espectador se

surpreende, a cada episódio, com as características psicológicas e morais dos detetives, que são mostradas paulatinamente.

Na história, o detetive Martin se declara como um “cara normal”, estável, capaz de lidar com autoridade e que sabe como conversar com as pessoas. Considera-se engraçado, gosta de contar piadas e de socializar com seus colegas de trabalho. À primeira vista, Martin realmente parece ser um “típico pai de família”: trabalha o dia todo, chega em casa à noite para jantar com a sua mulher (que preparou a refeição) e com as filhas, gosta de assistir à TV na sala de estar e de beber cerveja de vez em quando. No entanto, ao longo da história, descobrimos que Martin, aparentemente, está enfrentando a crise da meia idade. O detetive não está feliz com o envelhecimento e com a perda de cabelos, além disso, é alcoólatra e sente-se atraído por mulheres jovens, não conseguindo ser fiel à sua esposa. Segundo o roteirista Nic Pizolatto, Martin não consegue ou não quer dedicar mais tempo à família.

No tocante aos sentimentos e anseios de Maggie e de suas filhas, Martin é insensível, e se coloca sempre como aquela pessoa que dita as regras e precisa de apoio dos que estão ao seu redor. Martin procura justificar as suas atitudes controversas, como a traição à Maggie, dizendo que é necessário utilizar uma válvula de escape antes de voltar à família, pois não pode submeter as filhas ao estresse do seu trabalho. Comenta que esses “encontros” fora do casamento o auxiliam a colocar sua cabeça no lugar e que precisa disso para aliviar outras tensões produzidas ao longo do dia. Para diminuir o seu sentimento de culpa, justifica sua atitude, de forma conveniente, ao dizer que faz tudo isso pelo bem da família. Em 2012, ao ser interrogado por uma dupla de detetives, Martin diz que “infidelidade é um tipo de pecado, mas o meu verdadeiro fracasso foi a desatenção”.

Martin se envolve frequentemente em discussões com sua esposa e, algumas vezes, fica alcoolizado, a ponto de chegar ao trabalho claramente de ressaca. Apesar disso, é respeitado pelos outros profissionais da delegacia, que o consideram um líder. Na vida profissional, Martin é mais conservador que o seu parceiro Rustin e prefere seguir os procedimentos padrões de investigação policial. Embora nem sempre entenda os métodos de Rustin, admira o seu talento e respeita a sua opinião. O casal se separa em 2002 e depois de um tempo Martin pede demissão e abre uma firma de investigação particular. Nesse período ele está, aparentemente, levando uma vida mais tranquila e não mantém muito contato com a ex-mulher e as filhas.

Trata-se de um personagem de certa forma hipócrita, pois demonstra muita indignação ao se deparar com determinadas injustiças, ao mesmo tempo que lança mão de desculpas para justificar os seus erros. Ao conversar, raivosamente, com dois meninos que estavam, juntos, tendo relação sexual com a sua filha adolescente, Martin expressa que “as ações de um homem

definem o seu valor”. Essa fala, ao ser pronunciada por ele, beira a comicidade. É um personagem esférico, pois possui várias camadas e, ao longo da história, nos surpreendemos com algumas de suas atitudes, capazes de causar no espectador os mais diversos sentimentos.

Margaret, ou Maggie, como é tratada por todos na história, é uma mãe amorosa e uma esposa dedicada que cuida sozinha da sua casa. Percebemos certa tristeza na personagem, que sente a ausência do marido e anseia por carinho, companhia e atenção. Devido à maneira como o marido a trata, sentimos, algumas vezes, pena de Maggie. Martin se coloca como vítima das situações e ao ouvir reclamações da esposa chega a dizer que ela tem uma tendência a autopiedade. O diretor da temporada, Cary Joji Fukunaga, acredita que provavelmente há uma infelicidade geral, por isso a tristeza e o sentimento de nostalgia demonstrado por Maggie pelo início do relacionamento com Martin.

Notamos que, com o passar dos anos, o casamento se deteriora e Maggie se torna uma pessoa cada vez mais fria. Como forma não apenas de se vingar de Martin pela infidelidade, mas também como um modo de se livrar dele para sempre, ela o trai com Rustin. Essa atitude demonstra toda a sua raiva, desespero e ressentimento.

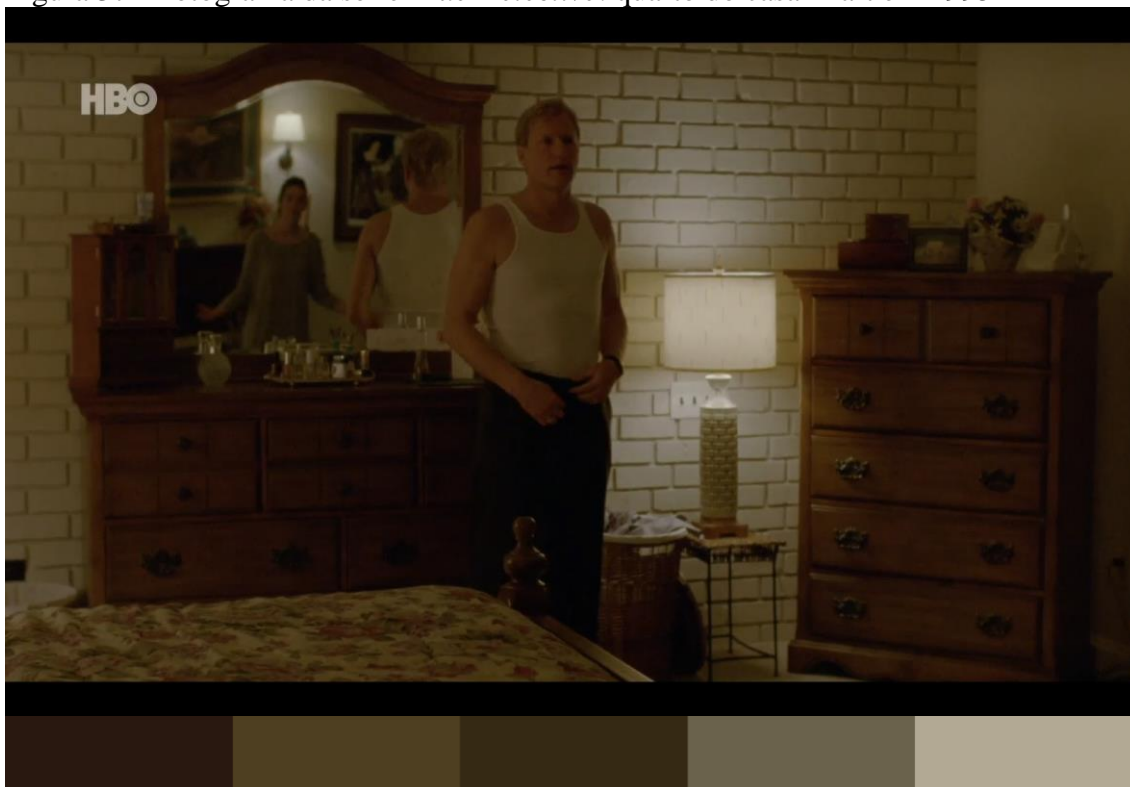
A casa da família Hart, que é uma locação, ou seja, não foi construída em estúdio, é um dos cenários que aparece com maior frequência na série. Trata-se de uma “típica casa familiar de classe média estadunidense”: ampla, de dois pavimentos e repleta de móveis e de objetos de decoração. Vale ressaltar que devido à passagem de tempo da história, a estética da casa se modifica, assim sendo, o ambiente se transforma com o passar dos anos.

Já no primeiro episódio da série, a mensagem visual transmitida pela casa da família Hart permite ao telespectador traçar um breve perfil da personalidade de seus moradores. Não são necessários diálogos nem mesmo a aparição dos personagens para que possamos compreender que nessa casa vive um casal com filha (s). As cores, as texturas, os objetos de cena escolhidos, bem como outros detalhes da casa, transmitem informações que auxiliam a construção dos personagens que ali habitam.

Os fotogramas da parte externa e interna da casa (Figuras 36 e 37) mostram tratar-se de uma residência espaçosa, confortável e aconchegante, o que pode ser associado a uma família de classe média. Há “tijolinhos” expostos tanto na fachada como no seu interior e muitos móveis de madeira maciça, o que, apesar de favorecer a sensação de aconchego, acaba deixando os cômodos mais “pesados”, como, por exemplo, o quarto do casal.

Figura 36 - Fotograma da série *True Detective*: fachada da casa da família Hart em 1995

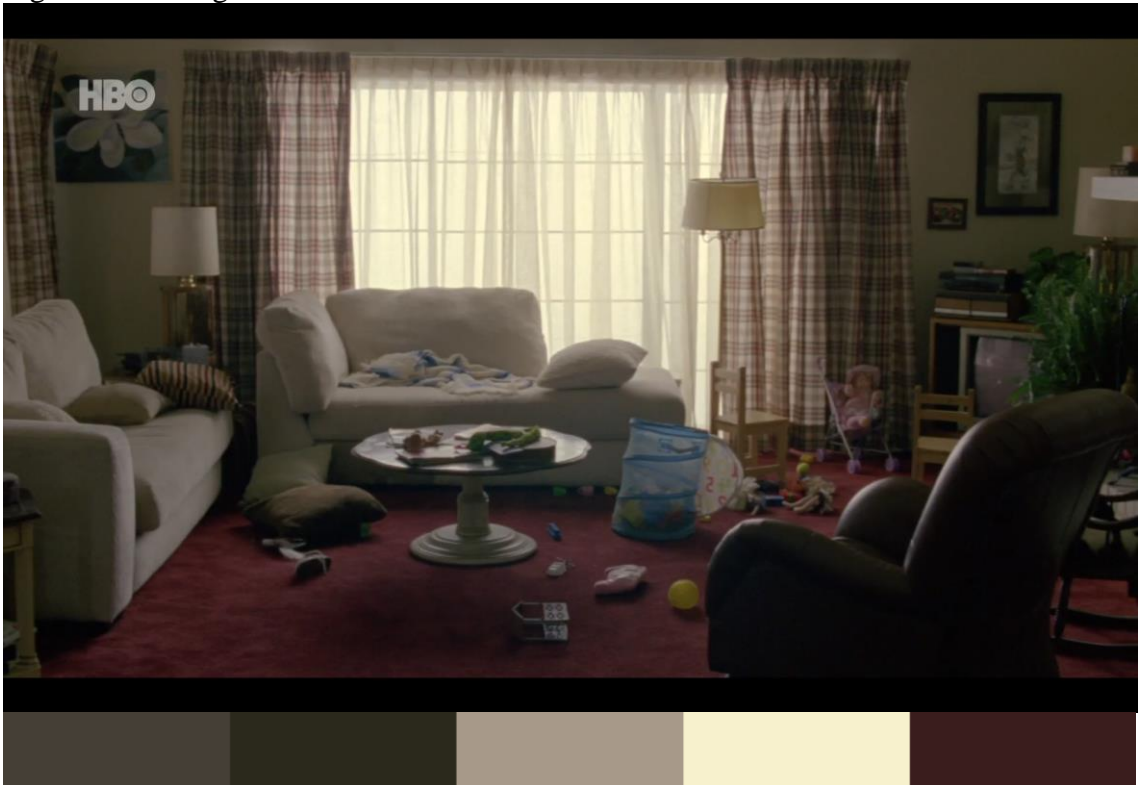
Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Figura 37 - Fotograma da série *True Detective*: quarto do casal Hart em 1995

Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Podemos relacionar a falta de leveza nos móveis e texturas com as relações ali retratadas que, à primeira vista, parecem agradáveis, mas aos poucos percebemos que são tão “pesadas” quanto os móveis de madeira. Esse material também nos remete ao passado, colaborando para a atmosfera da narrativa que não é contemporânea ao momento em que a série foi lançada. A época em que se passa a história é denotada não apenas por meio da decoração, mas também através dos eletrodomésticos, como a televisão de tubo na sala de estar (Figura 38). Além dessas associações, podemos imaginar que os moradores são pessoas cujos gostos se direcionam para um estilo mais “tradicional” de decoração, visto que a madeira é um material utilizado há muito tempo para a fabricação de móveis, diferentemente do aço e do vidro, por exemplo.

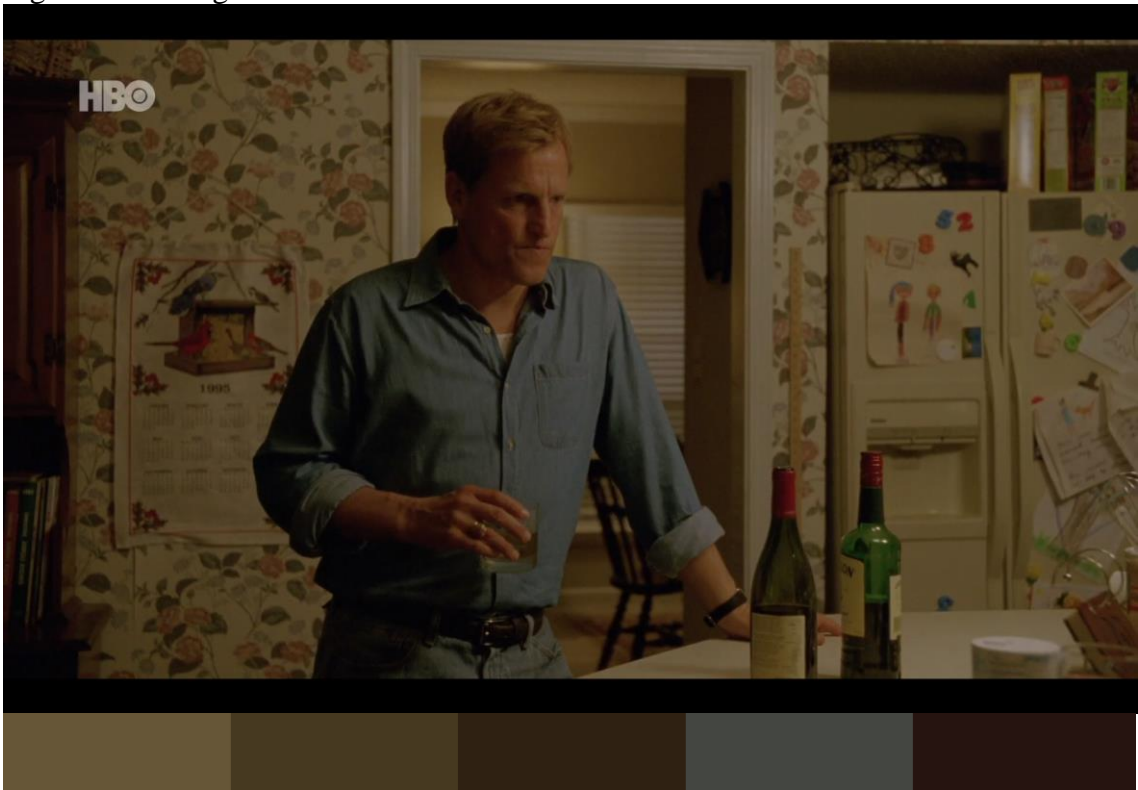
Figura 38 - Fotograma da série *True Detective*: sala de estar da família Hart em 1995



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

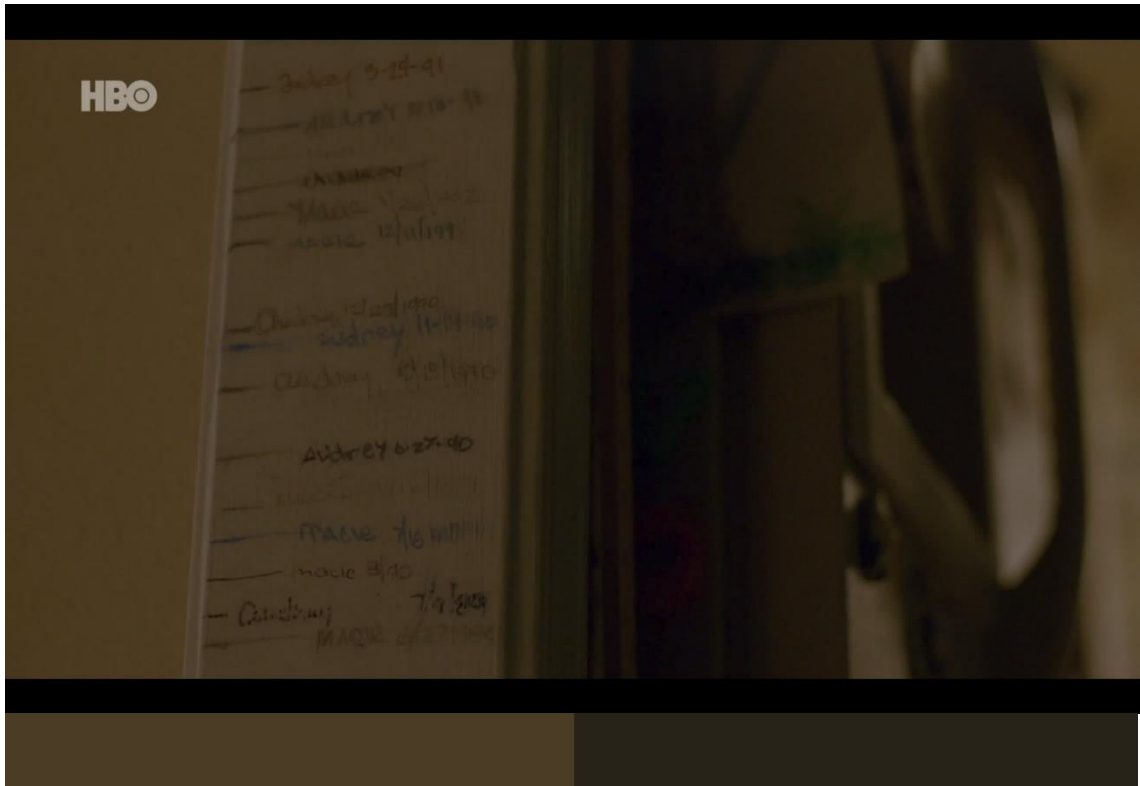
A presença de criança (s) é facilmente percebida pelos brinquedos (Figura 38) e desenhos espalhados pelo ambiente. Devido à escolha dos brinquedos, como carrinho de bonecas, imaginamos tratar-se de menina (s). Os desenhos fixados na geladeira, assim como uma “régua de crescimento” pintada na parede de um dos cômodos são indícios de que Maggie e Hart (ou pelo menos um dos dois) são pais atenciosos (Figuras 39 e 40). A régua, além de indicar a presença de mais de uma criança, pode ser interpretada também como um sinal de que a família mora na mesma casa há muito tempo e que pretende continuar no mesmo lugar, sentindo-se à vontade nesse ambiente.

Figura 39 - Fotograma da série *True Detective*: cozinha da família Hart em 1995



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Figura 40 - Fotograma da série *True Detective*: régua de crescimento das filhas do casal Hart



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Sobre as informações contidas em planos aproximados, Gaudreault e Jost (2009, p. 107) afirmam que

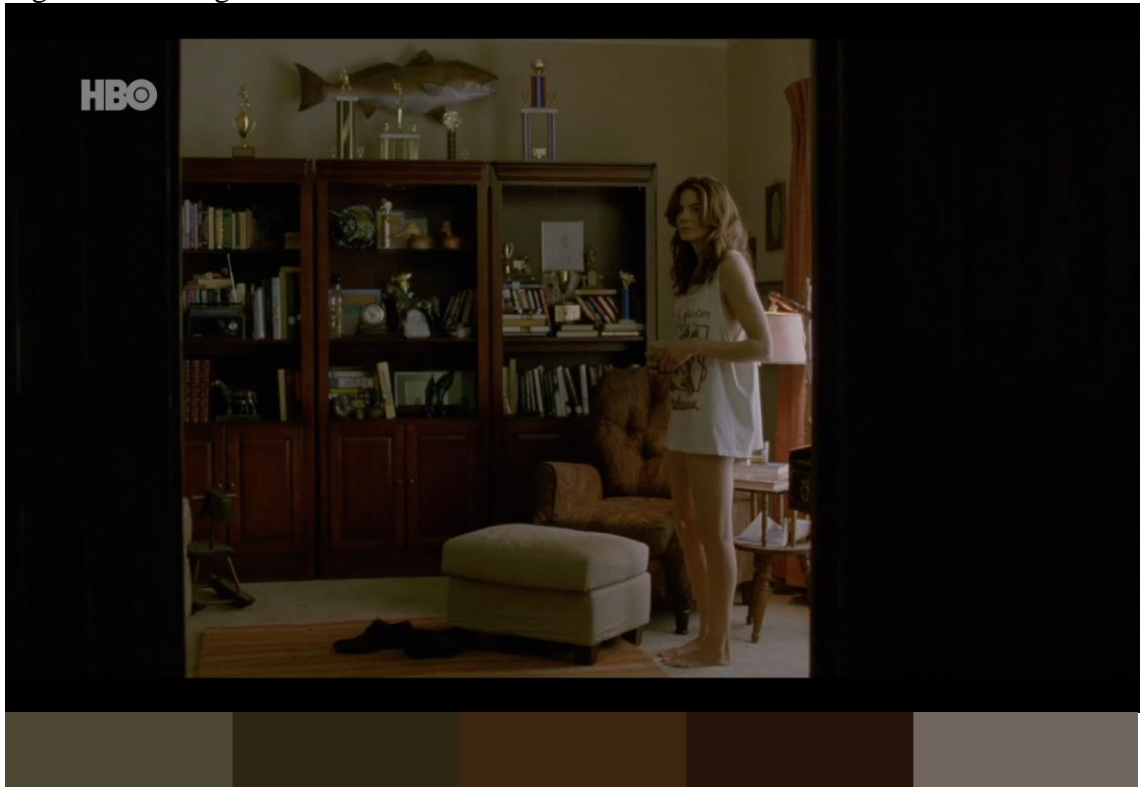
o cinema é um fenômeno que implica de maneira constante uma multiplicação de informações topográficas, mesmo quando se trata de planos aproximados. Quaisquer que sejam os objetos que ele nos apresenta, eles podem ser decompostos em partes menores, que se espalham necessariamente em um espaço dado e mantêm, umas com as outras, uma forma qualquer de relação espacial.

Portanto, não apenas um plano geral transmite informações acerca de um ambiente, mas também planos mais aproximados, como o médio, ou mesmo um plano detalhe, como o da régua de crescimento, podem conter diversas mensagens.

Pelos objetos de decoração da casa, podemos dizer que pelo menos um morador se interessa por cavalos, pescaria e esportes (Figura 41). Esses dois animais nos transmitem a mensagem de que, provavelmente, a família mora em um subúrbio ou no interior. Segundo DiGerlando (2019), os cavalos podem ser associados a ideia de virilidade, característica que o personagem Martin busca reafirmar. A exposição de muitos troféus (outra particularidade comum nas casas estadunidenses) nos indica que algum personagem já foi atleta, o que é

confirmado através de falas do detetive Martin, assim como o seu gosto por pescaria. Cavalos, esportes e pescaria são elementos que a sociedade relaciona, frequentemente, com o gênero masculino, portanto os objetos de cena que nos remetem a esses interesses caracterizam, no caso da história em questão, um personagem que representa um “homem tradicional”.

Figura 41 - Fotograma da série *True Detective*: um dos cômodos da família Hart em 1995



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Devido a algumas convenções da sociedade, amplamente utilizadas pelos designers de produção, determinadas escolhas influenciam diretamente a apreensão do espectador, ainda que subconscientemente. Um consagrado exemplo é a aplicação da cor rosa em objetos femininos. Ao observar um cômodo ou um móvel com essa cor, o espectador, automaticamente, imagina que na casa mora uma mulher. É importante destacar que não estamos aqui defendendo ou repudiando essas convenções e sim atentando para o fato de que elas existem e, talvez por facilitar a rápida compreensão dos espectadores, são constantemente empregadas nas produções audiovisuais.

É interessante perceber que a presença da mulher é forte nesse cenário. O papel de parede da cozinha possui um motivo floral extremamente carregado (Figuras 39 e 42), assim como a colcha da cama de casal (Figura 37) e nota-se itens “femininos” em diversos locais,

como por exemplo na sala de estar, onde vemos um quadro de flor (Figura 38) e na entrada da casa, onde encontram-se bolsas de patchwork (Figura 43), uma forma de costura muito tradicional nos Estados Unidos. As bolsas são índices também do período retratado, além de corroborarem a ideia de “típica família estadunidense”.

Figura 42 - Fotograma da série *True Detective*: sala de jantar da família Hart em 1995



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Figura 43 - Fotograma da série *True Detective*: porta de entrada da família Hart em 1995



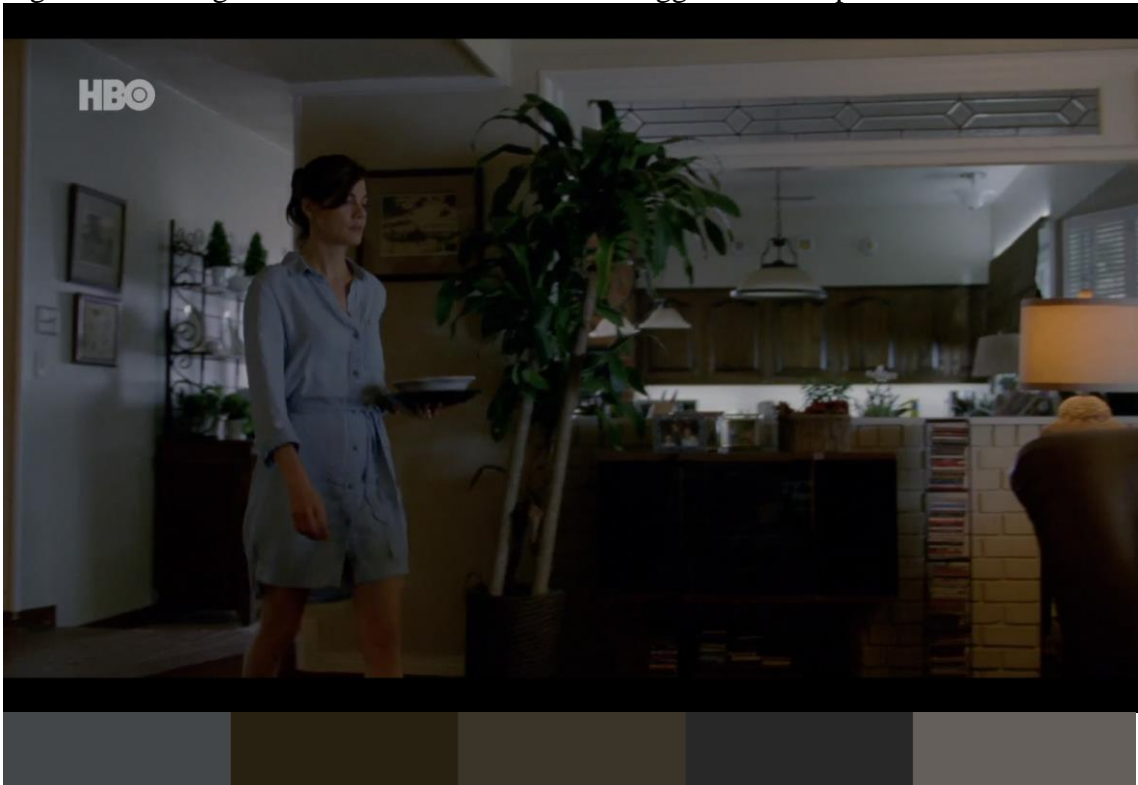
Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

As flores, a cor rosa claro, o amarelo pouco saturado e o patchwork são signos que nos remetem ao feminino e, mais especificamente, à uma mulher romântica e tradicional. Esses elementos organizados segundo uma lógica de composição transmitem, portanto, mensagens visuais a respeito de Maggie. Além disso, esses signos proporcionam aconchego, assim como “vida” ao ambiente que, a princípio, parece ser a casa de uma família feliz. Segundo DiGerlando (2019), eles pretendiam mostrar, no início da história, Martin com uma vida familiar “calorosa”, por isso a utilização dos papéis de parede coloridos e florais e os desenhos das crianças fixados nas paredes. Ao longo do desenrolar da história, o espectador vai percebendo que o casamento está se deteriorando e que talvez Martin não seja esse homem admirável que ele acredita ser.

A mudança de época na narrativa é transmitida de diversas maneiras. O papel de parede da cozinha desaparece, deixando em seu lugar paredes brancas (Figura 44); os brinquedos e os desenhos das meninas também não são mais visíveis; alguns móveis são trocados por outros, mais modernos, como a mesa de centro da sala de estar (Figura 45) e as cadeiras e o lustre da sala de jantar (Figura 46); porta-retratos mostram as meninas já adolescentes (Figura 47). A ausência do papel de parede salta aos olhos do espectador, que estava acostumado com a cozinha extremamente florida, além disso, o ambiente torna-se menos caloroso e energético.

DiGeralando (2019) comenta que as mudanças sutis evidenciam o fato de que o casal optou por não reformar cômodos da casa ao longo desses anos, algo que indica uma estagnação no casamento. Como o relacionamento já não estava mais harmônico, eles não queriam investir dinheiro em grandes reformas.

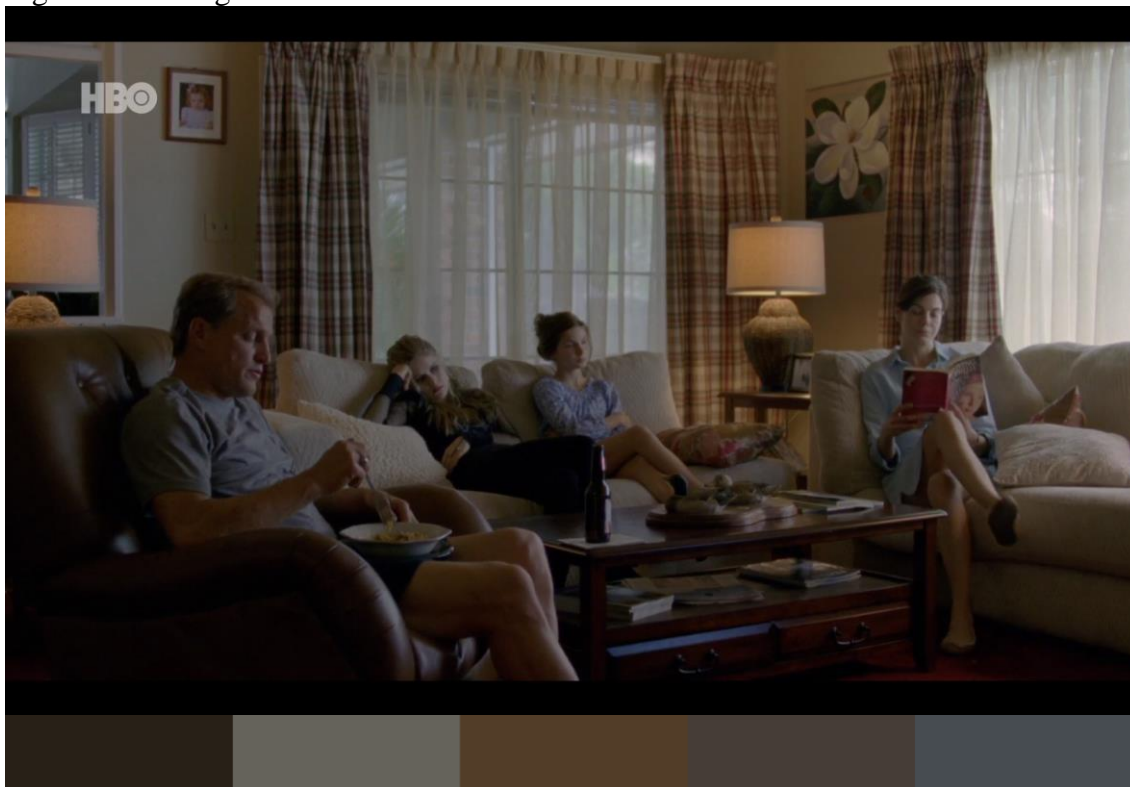
Figura 44 - Fotograma da série *True Detective*: Maggie andando pela sua casa em 2002



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

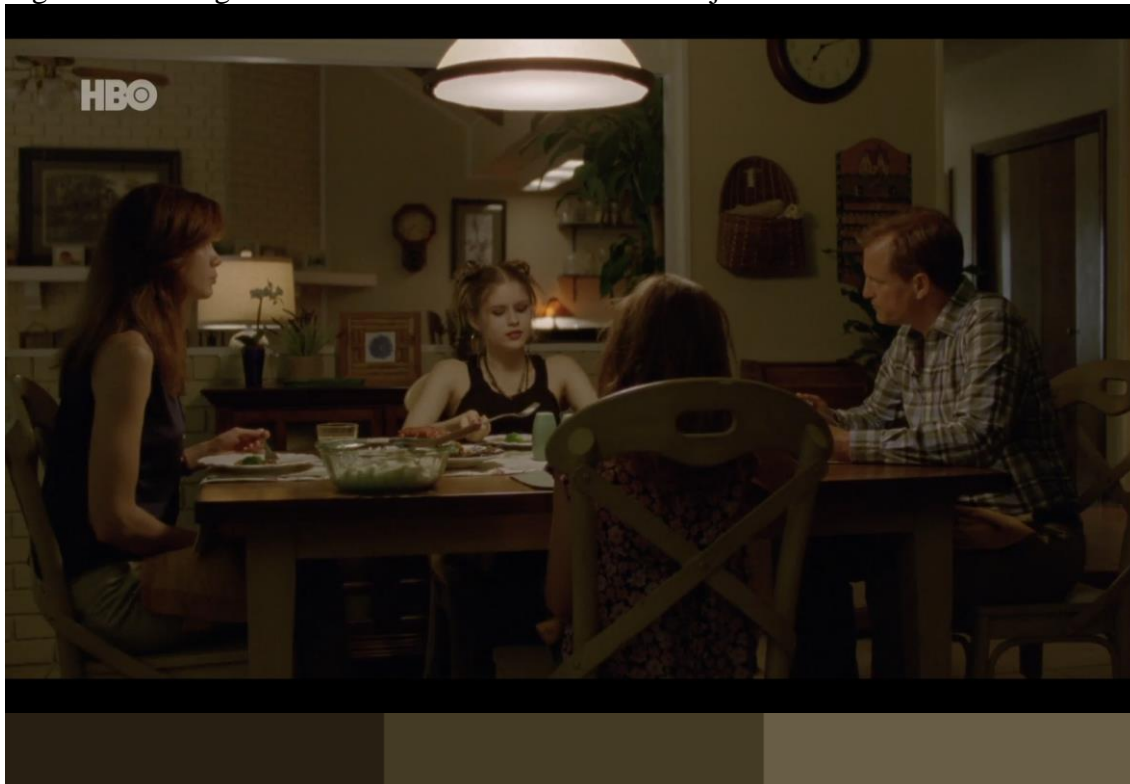
Vale ressaltar também a diferença no tom das imagens. Em 1995, as cenas possuíam um balanço de branco mais puxado para o amarelo, o que transmitia maior calor, já em 2002, as imagens são mais frias, o que é comumente associado à modernidade, mas que também indica a crescente frieza das relações ali retratadas.

Figura 45 - Fotograma da série *True Detective*: sala de estar da família Hart em 2002



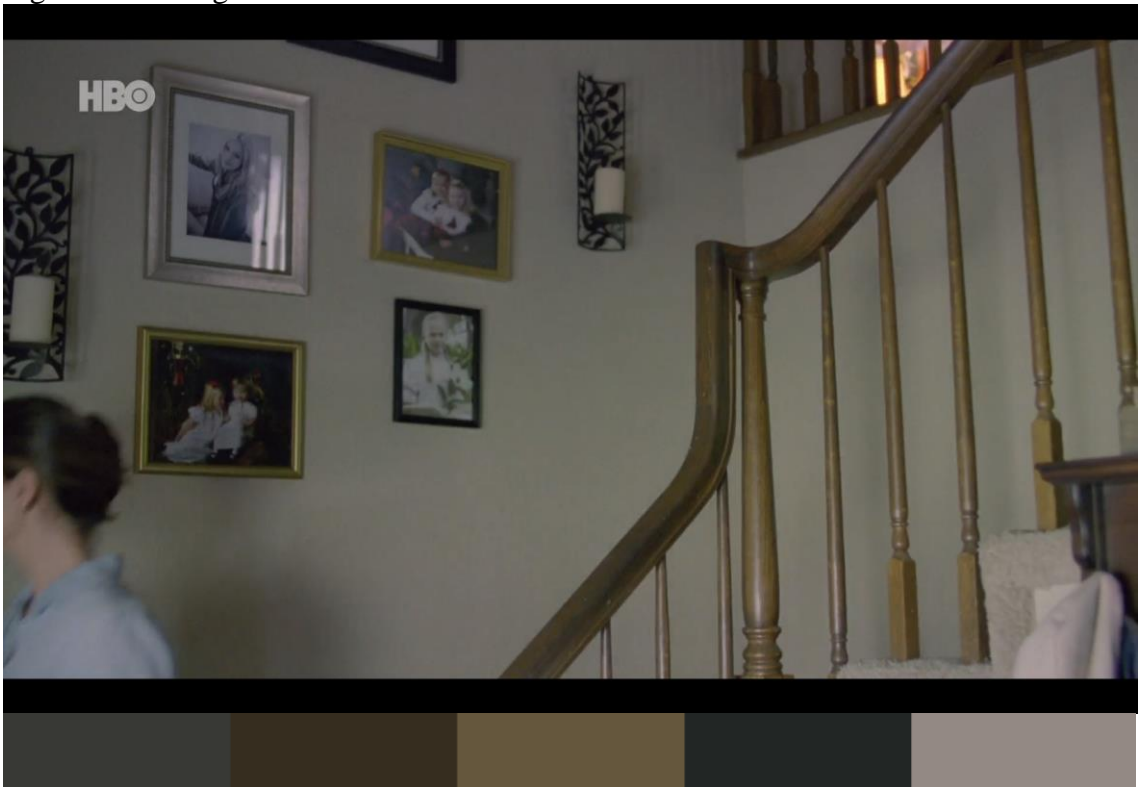
Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Figura 46 - Fotograma da série *True Detective*: sala de jantar da família Hart em 2002



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Figura 47 - Fotograma da série *True Detective*: escada da família Hart em 2002



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

No penúltimo episódio da temporada, são apresentados, brevemente, a casa onde Maggie mora, possivelmente com o seu novo marido, e o apartamento onde Martin vive, sozinho, em 2012 (Figuras 48 e 49). A sala de estar da nova casa de Maggie é ampla e espaçosa, repleta de branco e de tons claros. Assim como ocorria nos anos anteriores, a personagem utiliza um figurino de cores e tons similares aos do ambiente, o que não a faz saltar diante dos olhos do espectador e transmite a ideia de que Maggie pertence àquele local.

Trata-se de um cenário que transparece leveza e, devido às expressões e às falas da personagem, percebemos que ela realmente está passando por um momento de vida sereno e pacífico, diferentemente do que ocorria quando era casada com Martin. Além disso, o tamanho da sala de estar, os móveis e a decoração nos indicam que a sua situação financeira melhorou. Nesse cenário são apresentadas também, através de porta-retratos, as filhas do casal já adultas e Maggie com o seu novo companheiro. É interessante notar a presença de um porta-retrato vermelho (único elemento dessa cor no ambiente) que mostra o casal em frente ao Museu do Louvre, na França. Esse elemento chama a atenção, não apenas para a situação financeira em que a família se encontra, como também para o fato de Maggie ter encontrado um novo amor disposto a viajar e a conhecer novos lugares. Em nenhum momento da narrativa Martin parece ser esse tipo de pessoa.

Figura 48 - Fotograma da série *True Detective*: sala de estar da casa de Maggie em 2012

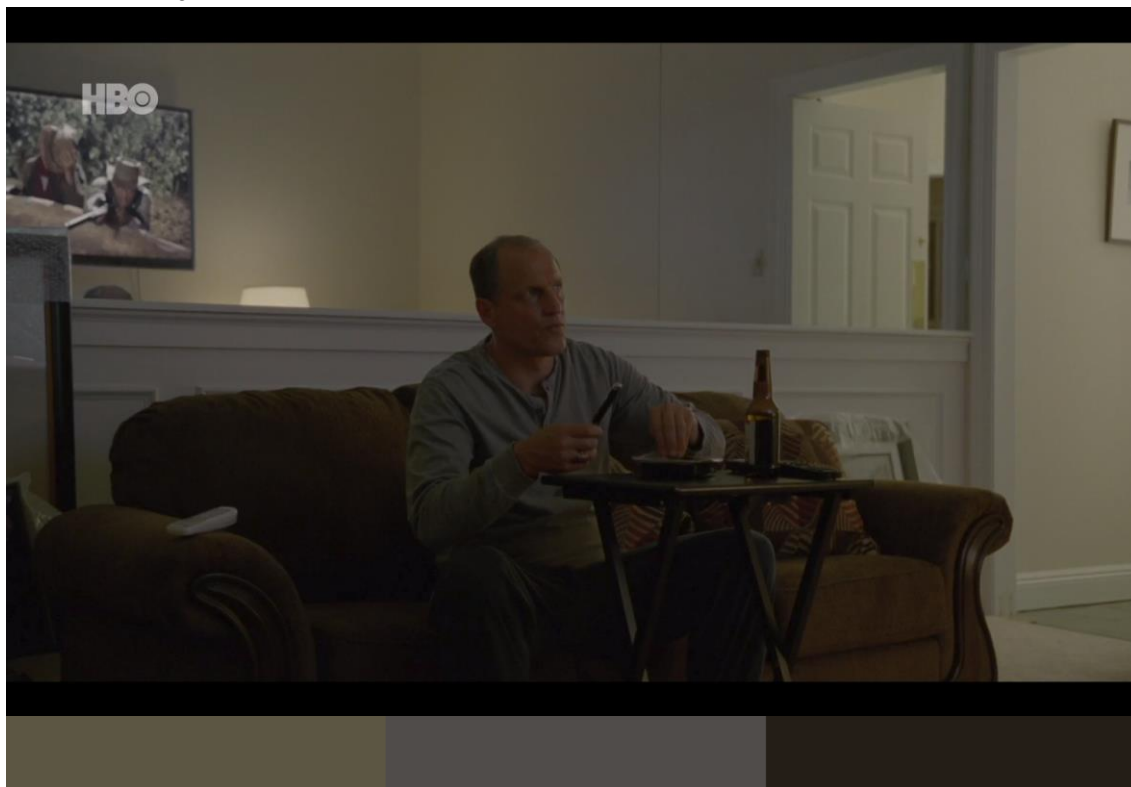


Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

O apartamento de Martin é mostrado por meio de apenas um plano que apresenta o personagem em um de seus hábitos mais comuns, assistir à televisão e beber cerveja (Figura 48). Aparentemente a sala não possui muitos móveis, tampouco muitas cores. Parece ser um ambiente simples, condizente com a situação financeira do personagem. O ambiente vazio, “estéril” e sem graça demonstra, para DiGerlando (2019), que o aconchego da casa que Martin vivia com Maggie era responsabilidade dela, pois ao morar sozinho ele nem mesmo coloca todos quadros nas paredes. Assim sendo, percebemos que toda a “textura” presente na casa do casal não era proveniente dele e que, para DiGerlando, Martin era abençoado por viver daquela maneira.

Além disso, o designer chama atenção para o fato de que Martin, ao conhecer a casa de Rustin em 1995, se assusta com o ambiente, porque, naquele momento, ele possuía uma vida “calorosa” com sua mulher e suas filhas. No entanto, o apartamento onde vive Martin após o divórcio não difere tanto da casa do parceiro.

Figura 49 - Fotograma da série *True Detective*: sala de estar do apartamento de Martin em 2012



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Indo de encontro a Martin, Rustin é, desde o início da temporada, um personagem avesso às tradições. No primeiro episódio, Martin o define como “esquelético, irritável e estranho” e, segundo ele, “Rustin brigaria com o céu se não gostasse do tom de azul”. Rustin é caracterizado também pelo parceiro como sendo calado, inteligente, habilidoso, arrogante e metido. Maggie, ao ser interrogada por detetives no ano de 2012 sobre a personalidade de Rustin, o define como um homem intenso, íntegro e responsável. Conforme a personagem, Rustin era seguro de si, ao contrário de Martin, que era inseguro, não se conhecia e nunca soube o que desejar. Rustin também se auto define como um antissocial, cuja presença torna as pessoas infelizes.

Diferentemente de Martin, por possuir um cérebro mais hiperativo, Rustin baseia-se mais em aspectos subjetivos, como no seu instinto e no comportamento psicológico dos criminosos para realizar o seu trabalho como detetive. Carrega consigo um “caderno” grande no qual anota e faz esboços das cenas de crime, o que lhe rendeu o apelido de “*the tax man*” (o coletor de impostos). O detetive é dedicado ao trabalho e reverenciado por suas habilidades, principalmente as que dizem respeito a sua capacidade de persuasão para conseguir confissões

de criminosos. Apesar de possuir essas habilidades, devido a todas as características negativas apontadas acima, seu relacionamento com os colegas de trabalho é difícil. A reputação de Martin na delegacia foi o que impediu que Rustin fosse retirado do caso que origina toda a narrativa.

Aparentemente, Rustin gosta de ficar sozinho. Cresceu no Alasca e trabalhou no sul do Texas antes de ser transferido para a divisão de homicídios de Louisiana e, devido ao seu trabalho na divisão de narcóticos, tornou-se dependente químico de cocaína, durante um tempo. Foi casado por três anos e pai de uma menina chamada Sofia. Quando a criança morreu, com dois anos, em um acidente de carro, acabou divorciando-se e tornando-se um etilista crônico. Em Louisiana ele mora sozinho em uma casa e tenta manter-se sóbrio na maior parte do tempo, mas nem sempre isso é possível, devido ao trauma pela perda da filha. É também tabagista, o que é mostrado na maioria das cenas, e dependente de remédios para insônia. Além disso, Rustin é propenso a alucinações auditivas e visuais (*flashbacks* químicos), como consequência do uso de drogas durante seus anos como um agente de narcóticos infiltrado.

Rustin se considera como uma pessoa realista, mas sabe que “em termos filosóficos” é considerado um pessimista. O personagem é crítico em relação a religião e diz que “as pessoas são tão frágeis que preferem jogar uma moeda num poço de desejo do que comprar o jantar”. As falas de Rustin frequentemente expressam sua descrença na humanidade: 1. “vivemos com a ilusão de ter um ego, um acréscimo de experiência sensorial e sentimento. Programados com a certeza de que somos indivíduos. Quando, de fato, somos ninguém”; 2. “acho que a consciência humana é um erro trágico na evolução, ficamos autoconscientes demais, a natureza criou um aspecto dela separado, somos criaturas que não deveriam existir pela lei da natureza”; 3. “acho que seria honrado se nossa espécie negasse a nossa programação. Parasse de se reproduzir. E caminhasse de mãos dadas à extinção”; 4. “não acho que o homem seja capaz de amar, pelo menos não como quer”; 5. “o mundo precisa de homens maus, assim afastamos outros homens maus”.

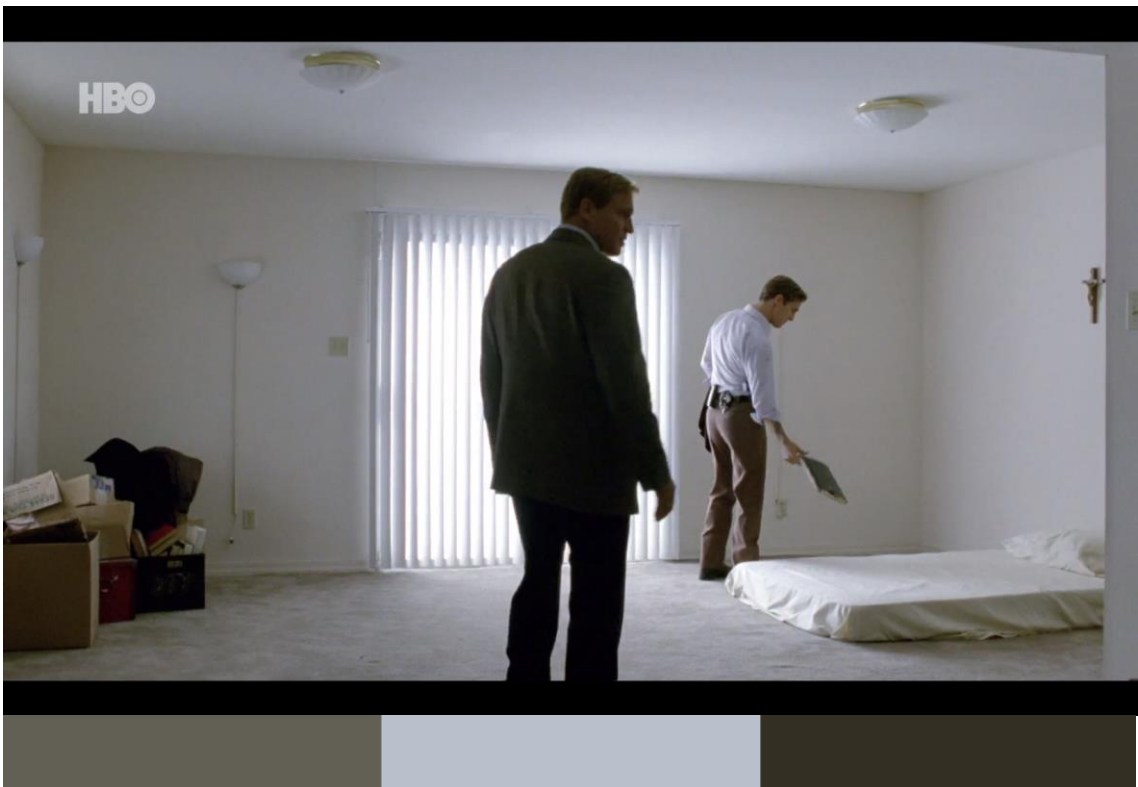
Rustin valoriza muito a justiça e reprova atitudes “erradas”, como, por exemplo, a maneira como Martin trata a sua esposa. No entanto, ele também não é capaz de agir apenas “corretamente” e, em determinados momentos, acaba tomando atitudes reprováveis. Assim como Martin, é um personagem complexo, constituído por muitas características, não sendo possível descrevê-lo apenas como “bom” ou “mau”.

Contrapondo a residência do casal Hart, a casa de Rustin é nada aconchegante. Conforme DiGerlando (2019), devido aos traumas do passado, Rustin é um personagem que está passando por muita dor e, em 1995, vive como uma espécie de “monge”, recusando os

prazeres e a felicidade da vida plena. A sua casa possui o essencial que ele precisa para sobreviver, porém, para o designer, nem mesmo compreendemos se ele realmente quer sobreviver.

Novamente, sem nos atentarmos às informações transmitidas através dos sons, apenas observando algumas cenas, já é possível detectar diversos aspectos do personagem. A casa de Rustin é um ambiente praticamente sem mobília e com nenhum tipo de decoração (Figura 50). Notamos que, assim como a quantidade de elementos na casa de Martin, o vazio da casa de Rustin diz muito sobre o personagem. De um lado, vemos um casal embrenhado em meio a mentiras, cansaço, dúvidas e responsabilidades, vivendo em uma relação da qual não conseguem escapar e a casa repleta de elementos nos transmite uma ideia de aconchego, mas também de sufocamento. Rustin, por outro lado, se encontra tão “vazio” quanto a sua própria casa.

Figura 50 - Fotograma da série *True Detective*: Martin conhecendo a casa de Rustin em 1995



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

O detetive não conseguiu reconstruir sua vida após o falecimento da filha e o divórcio. Dessa forma, acabou se dedicando completamente ao trabalho. Sua casa ampla, branca e vazia nos mostra que, apesar de ter se mudado recentemente, ele realmente não se importa com

decoreção e tampouco com móveis (em 1995, possui apenas duas cadeiras dobráveis e um colchão) (Figura 51). Embora a casa possua dois andares, o segundo nunca nos é mostrado, indicando que Rustin não o utiliza, além disso, raramente vemos a escada e, na maioria das vezes, os personagens não entram pela porta principal e sim pela lateral da casa.

Figura 51 - Fotograma da série *True Detective*: sala de estar de Rustin em 1995



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

O interior da residência é todo branco, até mesmo os eletrodomésticos, as portas e os armários, o que gera certo incômodo no espectador. No entanto, trata-se de um *off-white*, puxado, levemente, para o marrom e o cinza e, dependendo da iluminação, o ambiente fica mais amarelado ou azulado, mas independentemente da cor, ela nunca nos transmite aconchego. Praticamente a única cor na vida de Rustin está presente na sua camionete vermelha, carro que o acompanha desde o início até o final da história (um período de 17 anos). É interessante perceber que o carro, meio que o transporta a vários lugares e que o auxilia a alcançar os seus objetivos, é um elemento pintado com uma cor que nos remete ao amor, ao ódio, à agressividade, à coragem e ao perigo.

Rustin é uma pessoa prática e objetiva, cujo intuito naquele momento é prender criminosos. DiGerlando, citado por Martin (2014), explica que a casa de Rustin diz muito sobre o personagem. “Ele não quer nenhuma distração, ele mora no caso, ou seja, mora em sua própria

mente e não há nada de supérfluo lá dentro⁴⁷”. Ao longo da história, o personagem modifica muito pouco a casa, adquirindo apenas uma mesa e uma cadeira para a sala, mas o que chama mesmo a atenção são os elementos relacionados ao caso que estão espalhados por todo o ambiente (Figuras 52 e 53). A sala da casa se assemelha mais a um escritório de uma delegacia, pois as imagens relacionadas aos crimes estão por toda a parte, na mesa, coladas nas paredes, e ficam evidentes diante do fundo branco.

Apesar da casa possuir dois andares, Rustin dorme em um colchão no chão da sala e as caixas de papelão no canto do cômodo permanecem no mesmo lugar durante todo o tempo, o que nos indica que Rustin é uma pessoa minimalista e que não procura se sentir em casa nesse ambiente. Constatamos que ali estão paredes e um telhado, mas não um lar onde ele pretende construir uma vida. Além das caixas, os livros de criminologia também ocupam um espaço do cômodo, mostrando que o detetive lê bastante, diferentemente de Martin, que possui como principal atividade dentro de casa assistir à TV, item que não está presente na residência de Rustin. Além disso, a temática dos livros nos mostra que o personagem dedica o seu tempo principalmente a assuntos relacionados ao trabalho.

Figura 52 - Fotograma da série *True Detective*: corredor e sala de estar de Rustin em 2002



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

⁴⁷ Tradução nossa. No original: He doesn't want the distraction of anything else. The case is where he lives. That is, he lives in his own mind and there's nothing extraneous in there.

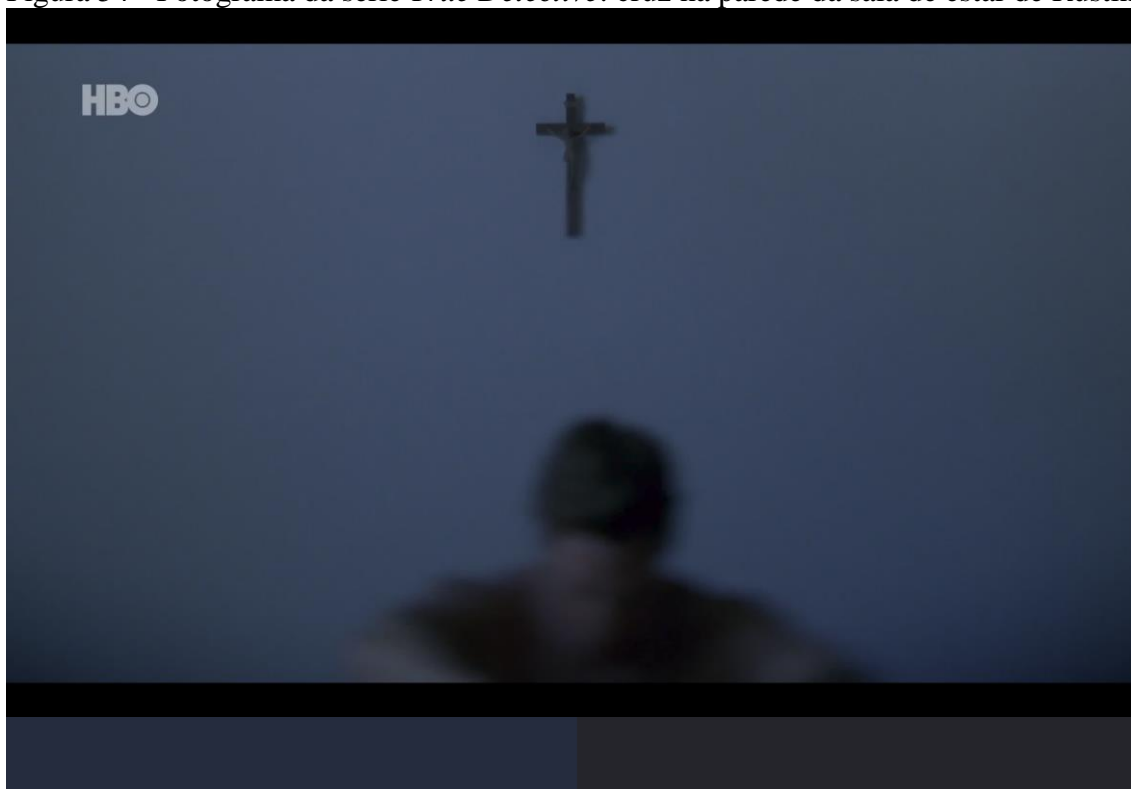
Figura 53 - Fotograma da série *True Detective*: sala de estar de Rustin em 2002



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

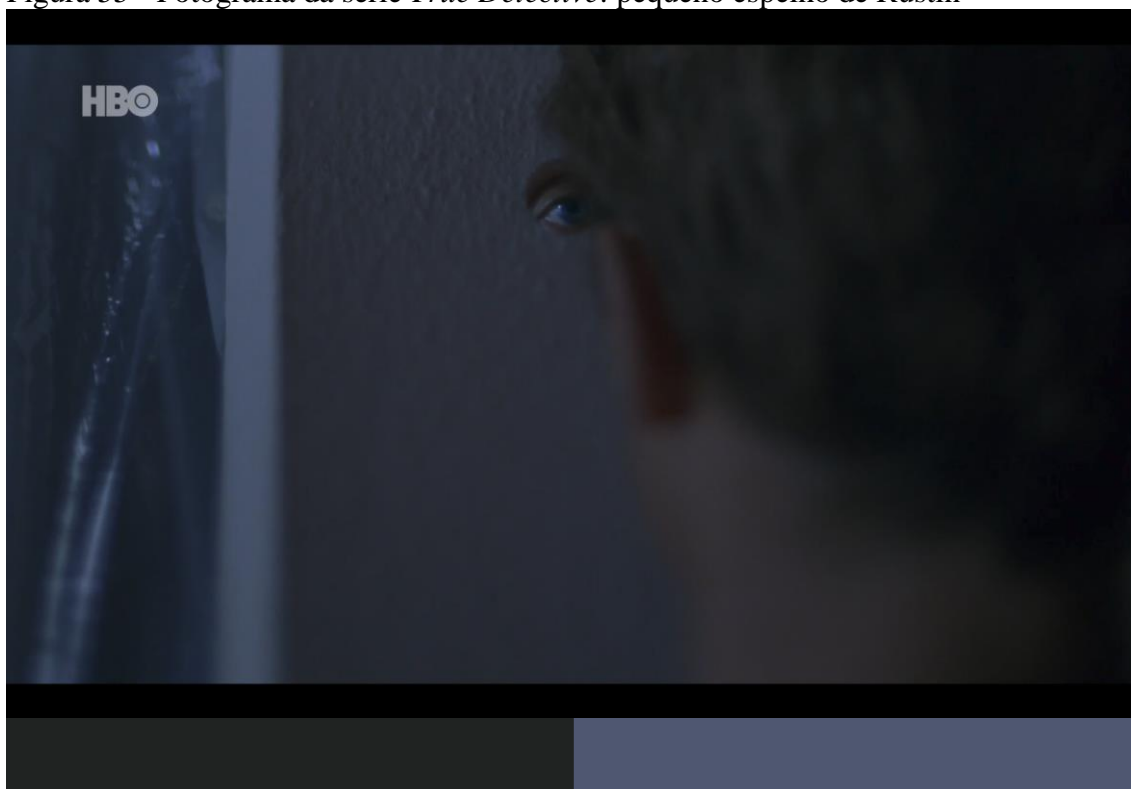
A cruz e o pequeno espelho são dois elementos importantes no ambiente e que estão muito ligados às ideias do personagem. Segundo Rustin, que não é cristão, a cruz é uma forma de meditação, com a cruz ele contempla a ideia de aceitar a sua própria crucificação, enquanto que o pequeno espelho, que possui o tamanho suficiente para refletir um olho, é constantemente utilizado também como forma de meditação (Figuras 54 e 55).

Figura 54 - Fotograma da série *True Detective*: cruz na parede da sala de estar de Rustin



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Figura 55 - Fotograma da série *True Detective*: pequeno espelho de Rustin



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Outro fato interessante no que diz respeito à residência de Rustin é que em nenhum momento vemos a fachada da casa, apenas o seu interior, o que nos causa certo estranhamento, visto que não é uma atitude comum nas ficções estadunidenses. A ausência de planos que nos mostrem a fachada da casa nos impede de situar essa residência em um determinado tipo de vizinhança e, ao nos transportar apenas para o interior, colabora para esse “mergulho” na personalidade do personagem. Além da ausência da fachada, as cortinas permanecem o tempo todo fechadas, o que colabora para o sentimento de enclausuramento.

Segundo DiGerlando (2019), o diretor, Cary Fukunaga, não achou interessante a parte exterior da locação e também não fez questão de filmar um plano em outro lugar que pudesse representar o exterior da casa. Para DiGerlando, durante a história, os personagens trafegam por muitos lugares diferentes, criando, dessa maneira, uma “tapeçaria” daquela região e, no tocante às casas, o interessante era revelar o seu interior.

Em 2012, o álcool ainda funciona para Rustin como uma escapatória dos problemas vividos e ele passa a maior parte do tempo alcoolizado. Mora em uma pequena casa, cujo interior não é mostrado, situada atrás do bar onde trabalha (Figura 56). Segundo DiGerlando (2019), quando está morando na pequena casa atrás do bar, Rustin, diferentemente de sua situação no início da história, se libertou de qualquer tipo de controle. Isso é perceptível ao observarmos o seu visual, visto que deixou o cabelo e a barba crescer, está abatido e extremamente magro. Não cuida mais do corpo da mesma maneira e passa o dia todo bebendo. Para DiGerlando, a morte sempre o espreitou, mas em 2012 ele está a encarando de forma diferente.

Figura 56 - Fotograma da série *True Detective*: casa de Rustin em 2012

Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Além da casa, ele também passa algumas noites na unidade de armazenamento onde guarda todas as pistas sobre os assassinatos e desaparecimentos que está obstinado em resolver (Figura 57). A unidade repleta de elementos nos mostra o nível de obsessão que o personagem chegou. Ele não apenas não se importa mais com conforto e aconchego, como tampouco valoriza a própria saúde. De acordo com DiGerlando (2019), procuraram passar a ideia de que, apesar de ter a sua casa atrás do bar, Rustin provavelmente passa a maior parte do seu tempo livre na unidade de armazenamento (construída em estúdio). O designer comenta que, para transmitir verossimilhança nesse espaço, buscaram fazer algo diferente da maioria das obras de detetive e mistério, nas quais há sempre um quadro com pistas, muito artificial, na opinião de DiGerlando. Para tanto, se colocaram no papel de Rustin e refletiram a respeito do que o personagem faria. Por ele ser disciplinado e diligente, procuraram criar algo organizado e sistematizado.

Figura 57 - Fotograma da série *True Detective*: unidade de armazenamento de Rustin em 2012



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

O antagonista da série é Errol Childress, um *serial killer* seguidor de um macabro culto chamado Tuttle Cult, criado, provavelmente por seu avô, Sam Tuttle. A história não nos proporciona muitas informações a respeito de Errol que, segundo DiGerlando (2019) começa a narrativa como um enigma e termina como um enigma. Sabemos que foi abusado por seu pai, Billy Childress, filho bastardo de Sam, que abusava também de seus netos e netas. Errol é um homem fisicamente muito grande, alto e forte. No último episódio da primeira temporada, foi capaz de levantar Rustin com facilidade e, mesmo depois de baleado duas vezes, parece não ter sido afetado pelas feridas enquanto ataca Martin. Outra característica marcante e frequentemente comentada por personagens ao descrevê-lo são as cicatrizes no rosto (provocadas por seu pai) e no corpo. Apesar dos crimes hediondos cometidos por Errol, ao ficarmos cientes da sua história de vida, compreendemos que ele também foi vítima de diversos tipos de abusos. Não raro, questões relacionadas a agressões infantis estão vinculadas a atos criminosos na idade adulta.

Errol trabalha com manutenção de imóveis: cuida de alguns cemitérios, corta grama e pinta casas e escolas. Mora na casa de seu pai com a sua meia-irmã, com a qual ele mantém

relações sexuais. Seu nível de inteligência não fica claro para os espectadores. Ele possui algum tipo de transtorno mental e, talvez, tenha desenvolvido a capacidade de percorrer personalidades para conseguir se expressar melhor. Move-se entre múltiplas personas ou vozes, lançando mão de um sotaque britânico, um sotaque caipira e sua voz natural. Percebemos também que ele é narcisista, pois gosta de parecer mais esperto do que as outras pessoas.

Rustin o define como “meta-psicótico”. Ao cometer um crime, Errol droga, amarra, estupra e tortura suas vítimas. Analisando a cena do primeiro crime apresentado na série, Rustin comenta que o corpo de Dora Lange é um mapa de parafilia – atração pela luxúria física de fantasias e práticas proibidas pela sociedade.

Dentre os diversos cenários apresentados esporadicamente ou apenas uma vez, a casa do assassino, que aparece no último episódio da obra, é um dos mais significativos para a trama. Percebe-se que todas as partes do cenário foram cuidadosamente trabalhadas e esse preciosismo reflete na atmosfera do local. A grande casa que, externamente, não parece muito bem cuidada, por dentro é asquerosa e transparece toda a loucura dos irmãos (Figuras 58 e 59).

Figura 58 - Fotograma da série *True Detective*: exterior da casa de Errol



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Figura 59 – Fotograma da série *True Detective*: sala de estar de Errol



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Segundo DiGerlando (2019), o design da residência dos Childress não elucida muitas dúvidas dos espectadores, mas permite que questões sejam levantadas. Para que o cenário da residência transmitisse mensagens acerca da personalidade de Errol e de sua irmã, foi preciso apresentar muitos elementos na propriedade, apesar do pouco tempo que havia para mostrá-los. O designer chama a atenção para o fato de que a natureza rodeia a casa, comprimindo-a. Pelas janelas não é possível ver nada além das plantas. Podemos relacionar a pouca visibilidade das janelas ao fato de que os irmãos vivem em seu próprio mundo, alheios a tudo que acontece ao redor.

A casa dos Childress era, conforme DiGerlando (2016), uma velha casa de fazenda que foi completamente repaginada por dentro. O designer comenta que a decoradora de set, Cindy Slagter, coletou objetos por oito meses em preparação para esse cenário. A sujeira e a bagunça do local fazem com que o espectador sinta nojo e repulsa. A partir dos pormenores apresentados no set, que trabalham como poderosos elementos de evidências, podemos imaginar o odor fétido do ambiente, que parece ser inabitável. Assombrosos esboços de chifres, bonecas quebradas, jornais, fitas de vídeo, lençóis sujos de sangue, são alguns dos elementos que preenchem o cenário. DiGerlando (2019) comenta que até mesmo “fetos abortados” foram criados para compor o ambiente. Trata-se de um set bem construído e a quantidade de detalhes

presente é admirável. O espectador tem a nítida sensação de estar dentro de um ambiente “real”, pois nada parece forjado ou artificial (Figuras 60 e 61).

A forma como o cenário foi trabalhado nos indica que os irmãos claramente sofrem de algum problema mental. Os dois, ou pelo menos um deles, é acumulador, o que os leva a viver em uma casa abarrotada de objetos, além disso, o ambiente é demasiadamente imundo e ambos parecem não se importar com a sujeira (Figura 62), convivendo normalmente em meio a bagunça e a imundice do local. Devido ao fato de a casa ter sido do pai de Errol, acreditamos que muitos desses móveis e objetos estão presentes há bastante tempo no ambiente. A falta de cuidado direcionado à casa como um todo pode ser também um reflexo do ressentimento que sentem em direção às gerações anteriores.

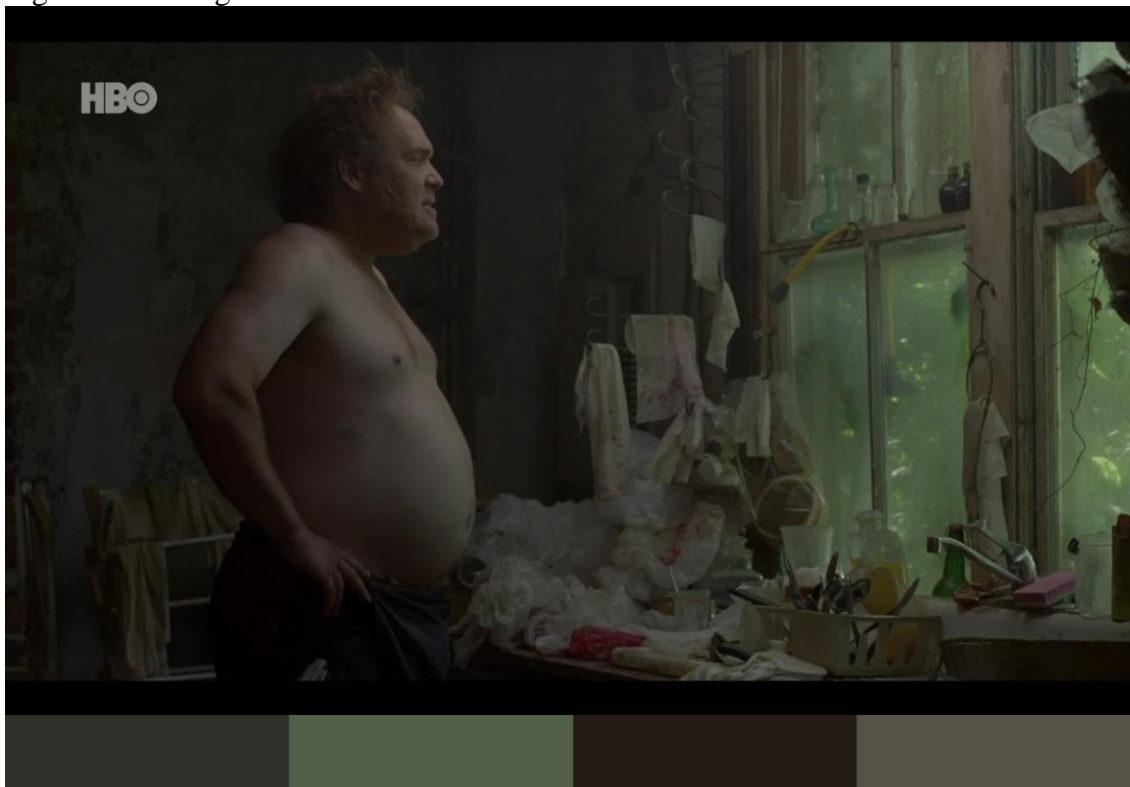
Assim como os outros cenários apresentados, essa casa, por meio de um design de produção pungente, reflete os personagens que a habitam. Podemos estabelecer uma relação entre o estado da residência e o estado mental dos personagens, que parecem não raciocinar como a maioria dos seres humanos, não demonstrando empatia por outros seres. Conforme DiGerlando (2019), trata-se de um lugar muito perturbador para se viver, capaz de provocar sentimento de revolta até mesmo nos protagonistas da narrativa que, por serem detetives, já deveriam estar acostumados a situações consideradas por muitos como inusitadas

Figura 60 - Fotograma da série *True Detective*: entrada da casa de Errol



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Figura 61 - Fotograma da série *True Detective*: cozinha da casa de Errol



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Figura 62 - Fotograma da série *True Detective*: um dos cômodos da casa de Errol



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Além da casa, há uma espécie de chalé (Figura 63) (que foi construído na propriedade especificamente para a série) onde encontra-se o pai dos irmãos amarrado à estrutura de uma cama. Na sequência do episódio, o chalé nos é apresentado após a casa. O espectador fica, portanto, ainda mais perplexo com a loucura dos personagens. No seu exterior, o chalé possui desenhos que retratam um homem com chifres e, no interior, as paredes são todas repletas de palavras vermelhas artisticamente rabiscadas, como se tivessem sido escritas com sangue. Além disso, há sacos de plásticos pendurados com água para espantar insetos (Figura 64). Esse é mais um ambiente que, apesar de extremamente macabro, não transparece artificialidade, o que aumenta ainda mais o nível de tensão do espectador.

Figura 63 - Fotograma da série *True Detective*: exterior do chalé de Errol



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Figura 64 - Fotograma da série *True Detective*: interior do chalé de Errol



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Na propriedade dos Childress há também uma espécie de labirinto (Figura 65). DiGerlando comenta que, antes da Guerra Civil, a construção era um forte denominado Fort Macomb. Quando o roteiro foi originalmente escrito, a perseguição final aconteceria em uma plantação de cana-de-açúcar. Mas ao começarem a pré-produção, perceberam que quando fossem filmar os campos já teriam sido colhidos. Então, tiveram a ideia de fazer a cena de abertura da temporada na plantação de cana, com uma árvore e os campos queimando, e precisaram pensar em um substituto para o final (MARTIN, 2014; DIGERLANDO, 2016).

Tratou-se de uma tarefa difícil, porque estavam limitados aos tipos de terreno da região. Uma ideia alternativa seria filmar em um pântano, o que não seria muito realista, pois o solo instável obrigaria a construção de plataformas submersas para que os atores e a equipe de filmagem pudessem percorrer. Essa opção seria muito cara e consumiria bastante tempo, além de levantar preocupações a respeito de segurança e de logística. A equipe se preparou então para filmar em um bosque que possuía apenas o atrativo de ser de fácil acesso (MARTIN, 2014; DIGERLANDO, 2016).

Figura 65 - Fotograma da série *True Detective*: labirinto de Errol



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

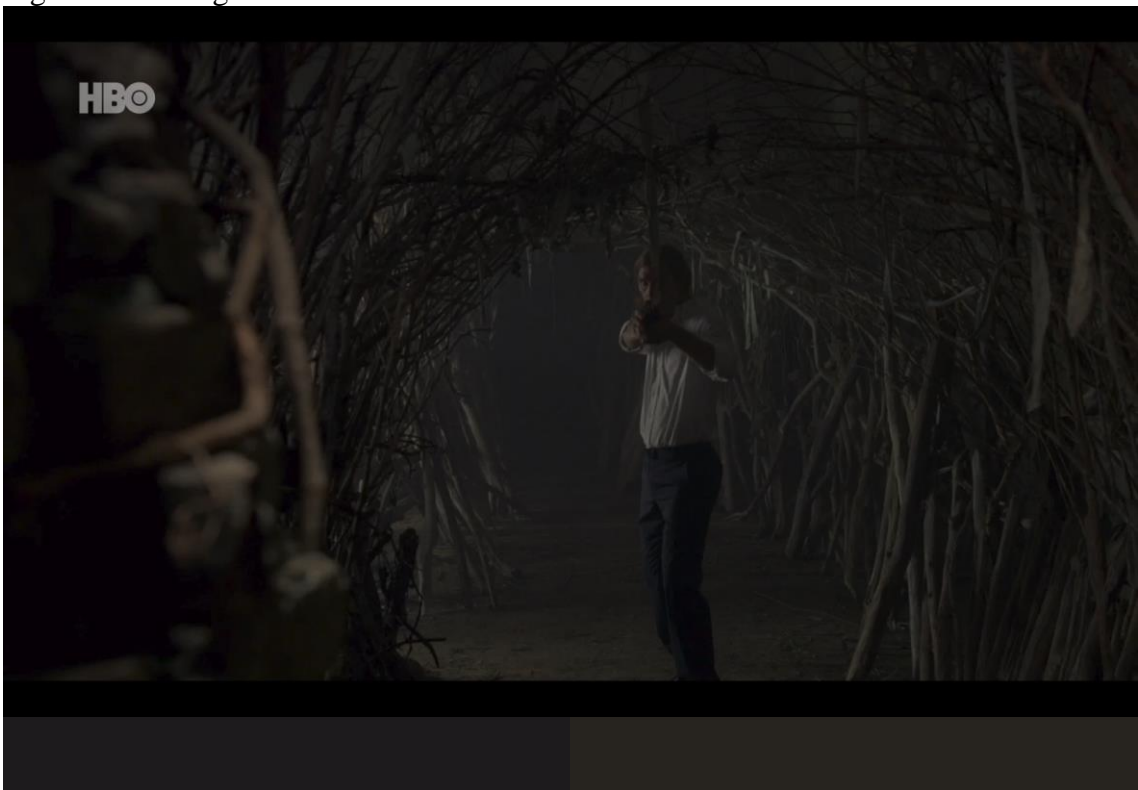
Independentemente do local, teriam que trabalhar transformando-o em um labirinto para que pudessem sustentar a tensão durante a perseguição. Segundo o roteirista Nic Pizzolatto, o ambiente deveria ter grandes ninhos do diabo⁴⁸ e tochas que levariam para um altar de pedra. DiGerlando acreditava que seria muito interessante experienciar a perseguição através da “arte” (e da mente) do criminoso, ao invés de apenas passar pelos elementos. Fukunaga optou por fazer a sequência no forte, visto que se assemelhava a um labirinto, além disso, o estado de decadência em que ele se encontrava também se encaixava na estética desejada. Como trata-se de uma série de câmaras, eles conseguiram designar ações específicas para cada espaço (MARTIN, 2014).

DiGerlando comenta que mapearam a trajetória básica em uma planta, mas não definiram especificamente por onde os personagens passariam. O cenário foi “decorado” com cerca de 3000 peças de troncos e galhos (Figura 66) que haviam sido coletados pelo departamento de jardinagem nas margens do rio Mississippi. A equipe de arte teve muita liberdade para criar e construíram insanas estruturas de galhos que funcionaram tanto como

⁴⁸ Espécie de talismã ou totens construídos por Errol para uma mitologia estranha. São esculturas de galho similares à uma pirâmide. Apareceram durante toda a temporada.

obstáculos, bem como túneis. O designer conta que foi muito divertido, mas ao mesmo tempo um desafio, pois devido à demora em escolher o local, eles não possuíam muito tempo para “decorá-lo”. Além da parte interna do forte, foi trabalhoso pensar em como fariam para que a construção parecesse pertencer à propriedade dos Childress. O forte é na realidade cercado por um estacionamento, então tiveram que construir uma pequena floresta na sua entrada para facilitar a transição (MARTIN, 2014; DIGERLANDO, 2016).

Figura 66 - Fotograma da série *True Detective*: túnel do labirinto de Errol



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

A câmara principal foi construída em estúdio seguindo o estilo do forte (Figura 67). O covil do *serial killer* foi apelidado de “Carcosa”. Nas pequenas histórias que inspiraram a série, esse é o nome de uma cidade amaldiçoada em um mundo alienígena. Carcosa faz parte da elaborada mitologia da série, um lugar mencionado reverentemente por vários personagens condenados e dementes. Carcosa é revelado, finalmente, como uma câmara dos horrores utilizada para todo tipo de adoração violenta ao diabo.

A pedra do altar foi esculpida em isopor e tratada com polímero rígido. Cercaram o local com cascas de ostras, porque não é algo incomum de se encontrar em sambaquis no sul de Louisiana. DiGerlando comenta que, devido ao tempo que passou na Índia, sabia que deveriam utilizar cúrcuma e outros temperos amarelos para ungir o santuário. A escultura de

esqueletos com várias cabeças e braços presente no altar representa o Rei Amarelo idolatrado pelo *Tuttle Cult*. Para distorce-la, foi incorporada uma espinha de vaca, proporcionando-lhe uma qualidade de monstro. A equipe de arte teve também a ideia de fazer um espiral no centro do crânio, figura recorrente nos locais por onde o assassino transitava. Foram utilizados para o altar, além das cascas de ostras e esqueletos, galhadas, madeiras queimadas e brinquedos de crianças. (MARTIN, 2014).

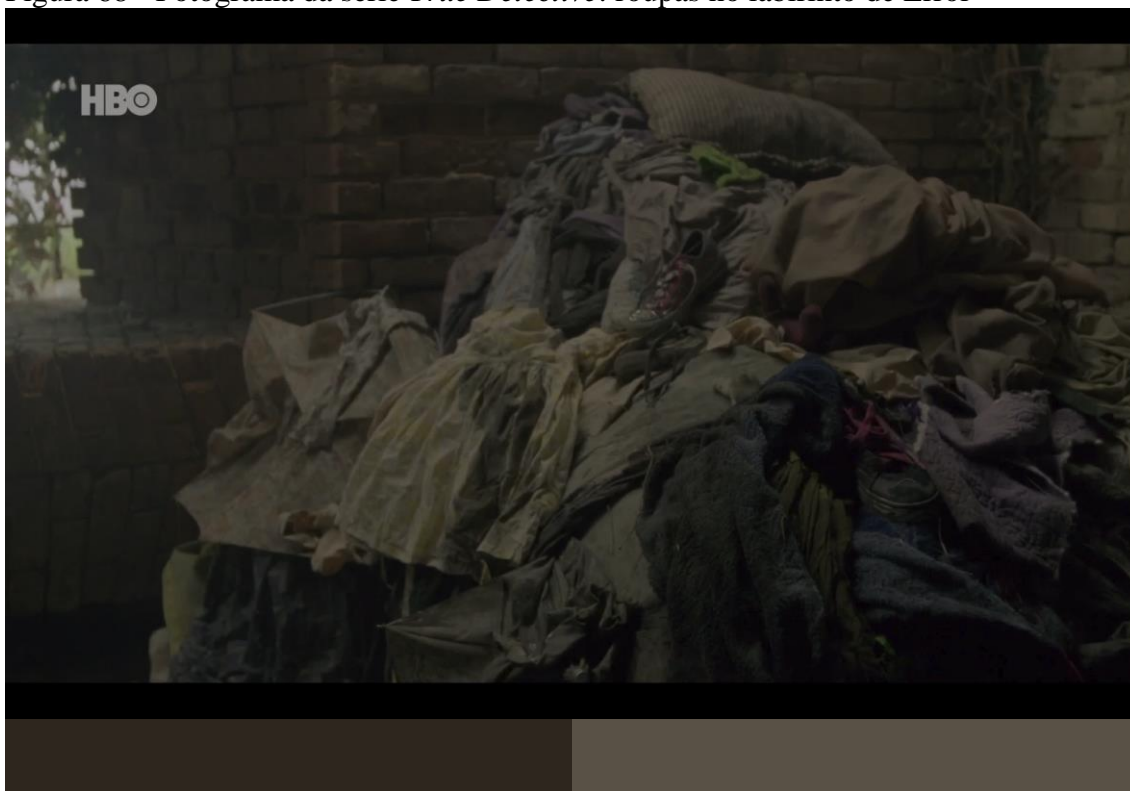
Figura 67 - Fotograma da série *True Detective*: altar do labirinto de Errol



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Percebemos que toda a propriedade dos Childress foi trabalhada com meticulosidade pelo departamento artístico da série e que os cenários e objetos de cena contribuem para a criação da atmosfera de suspense e para o sentimento de aversão do espectador. Os galhos entrelaçados no labirinto, por exemplo, intensificam a sensação de claustrofobia no ambiente, os brinquedos e as roupas de crianças (Figura 68) não nos deixam esquecer dos atos horrendos cometidos pelo assassino e o altar final, assim como o chalé macabro, são símbolos claros da loucura do personagem.

Figura 68 - Fotograma da série *True Detective*: roupas no labirinto de Errol



Fonte: <https://www.hbogo.com.br/seriesOverview/c73b93b6-9a8a-42ea-ab88-db4a76db16b9/2/f7e5cc1e-fa42-4309-bd85-d294936c8383>

Ao longo desse capítulo, procuramos verificar como as imagens da primeira temporada da série *True Detective* constituem mensagens visuais que comunicam informações aos espectadores. Por meio de um design de produção minucioso, os personagens e suas personalidades foram materializados nos ambientes onde vivem. Essa materialização contribui para a construção do universo da obra e para a compreensão da história por parte do espectador.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer dessa dissertação, traçamos um caminho que julgamos apropriado para nos guiar até o nosso objetivo principal: compreender como o design de produção contribui para a caracterização dos personagens audiovisuais. Devido ao estudo de caso de o trabalho ser uma série televisiva, começamos nossa jornada discorrendo sobre esse meio que, durante a maior parte da sua história, foi associado às produções esteticamente pouco elaboradas.

O formato industrial da TV demandava (e ainda demanda) que resoluções de problemas e tomadas de decisões ocorressem rapidamente e o tempo era, na maioria das vezes, curto, assim como o orçamento. Não obstante, a televisão é um meio que está em constante transformação e, na década de 1980, ocorreram mudanças significativas que influenciaram a maneira como os programas eram produzidos. Ao longo dessa pesquisa, percebemos que algumas obras audiovisuais veiculadas nas últimas décadas apresentaram um grande refinamento estético em diversas áreas.

Com a televisualidade e a disputa acirrada entre os muitos canais abertos e fechados, assim como entre as diversas janelas, como os serviços de *streaming*, a imagem passou a receber cada vez mais atenção, se tornando importante elemento de diferenciação, agregando valor a determinadas marcas. Uma dessas empresas que buscou, a todo custo, se diferenciar das demais para atrair e fidelizar espectadores foi a *Home Box Office* (HBO). O canal passou a investir em conteúdo próprio e é, até hoje, associado por muitas pessoas a uma televisão de qualidade. Atualmente, é reconhecido mundialmente pelos seriados que produz.

Em 2014 foi lançada a série *True Detective*, nosso estudo de caso nessa dissertação. A boa articulação das ferramentas da linguagem cinematográfica, por toda a equipe envolvida na produção da primeira temporada de *True Detective*, contribuiu para o grande sucesso da série entre o público (cerca de 11 milhões de espectadores por episódio) e a crítica.

O formato de uma narrativa seriada é, cada vez mais, apreciado pelos espectadores. Tal como um filme, um seriado televisivo é uma obra complexa que lança mão de diferentes signos como: interpretação dos atores, som direto, iluminação, enquadramento, movimento de câmera, trilha sonora, etc. O design de produção é uma dessas linguagens que contribui para a construção da história. Devido à diversidade de gêneros e formatos televisivos, o estudo do design de produção de programas de TV não é tarefa fácil, visto que cada programa possui suas particularidades e funções.

Apesar do imediatismo demandado pelo modo de produção de programas televisivos, diante do grande volume de material produzido na TV devemos nos atentar de que cada

produção é feita de uma maneira. Percebemos, na primeira temporada de *True Detective*, um trabalho minucioso no que diz respeito ao design de produção.

Dentre as diversas opções em nosso caminho, optamos por estabelecer um panorama geral sobre o design de produção, área que ainda carece de um maior aprofundamento teórico, principalmente aqui no Brasil. Verificamos, a partir do estudo de diversos autores, como ocorreu o desenvolvimento dessa profissão, quais as responsabilidades de um designer de produção e como acontece o processo de transposição da história no roteiro para o universo fílmico.

O design de produção é uma ferramenta da linguagem cinematográfica que, desde o início do Cinema, foi utilizada de forma profícua para o estabelecimento de verossimilhança. O designer é responsável por planejar, conceber, articular e compor os cenários, os figurinos, o cabelo e a maquiagem a fim de materializar a trama de forma coesa. O profissional, que comanda o departamento artístico, deve saber harmonizar cores, formas, texturas e materiais que serão iluminados e enquadrados pela câmera. O design de produção possui importante papel não apenas na criação do ambiente e da atmosfera de uma obra audiovisual, mas auxilia também a construção dos personagens e sua consequente assimilação por parte do espectador.

Seguimos nosso caminho nessa dissertação nos debruçando sobre o processo de concepção de uma narrativa, direcionando nossas atenções aos personagens, elementos essenciais para qualquer história. Diferentemente dos personagens literários, que crescem em nossa imaginação através das palavras, os audiovisuais são constituídos por diversos signos e seu aspecto visual é um dos mais importantes para a formação da sua identidade. Ao pensar na caracterização de um personagem, é necessário compreender cada característica que constitui a intrincada teia de uma personalidade. Algumas características podem estar presentes no texto, mas, nas obras audiovisuais, quem materializa o ser fictício é o diretor, juntamente com o designer de produção e o ator.

A partir das determinadas características, o designer de produção e a sua equipe refletem a respeito da melhor maneira de concretizar esse personagem. Não existe uma fórmula correta, e cada profissional, possuidor de uma bagagem técnica e cultural singular, executaria o trabalho de um modo. Deve-se levar em conta ainda que o departamento artístico possui tempo e orçamentos limitados, o que influencia o resultado final.

Tudo o que foi trabalhado até esse ponto na dissertação nos serviu como base para mergulharmos na análise do nosso estudo de caso. Devido à impossibilidade de ponderarmos acerca de todos os elementos, optamos, nesse estudo, por analisar os cenários e os objetos de cena da primeira temporada de *True Detective*, com foco na residência dos personagens. Para

tanto, direcionamos o nosso olhar às residências de Martin Hart, Maggie Hart, Rustin Cohle e a casa dos irmãos Childress. Os cenários apresentam grandes contrastes entre si, refletindo a personalidade dos personagens as habitam.

Os protagonistas dessa temporada são Martin Hart e Rustin Cohle, dois detetives com personalidades e vidas completamente distintas. Enquanto o primeiro é casado (durante a maior parte da história), pai de duas filhas, extrovertido e “brincalhão”, o segundo é divorciado, perdeu sua única filha, é introvertido e niilista. Indo de encontro aos detetives está Errol Childress, o antagonista da história, um *serial killer* repugnante.

A casa do casal Hart (Martin e Maggie) é aconchegante e repleta de objetos de decoração, é notável a presença das filhas e o “toque” feminino nos elementos dispostos no ambiente. Percebemos que os quatro personagens que a habitam são representados ali por meio das cores, dos objetos, dos materiais e das texturas. Notamos também que, ao se divorciar de Maggie, Hart passa a viver em um ambiente pouco aconchegante. Já a residência onde vive o detetive Rustin na maior parte da trama, é “fria” e praticamente vazia, o que compõe o espaço são elementos relacionados aos crimes que o personagem busca solucionar. A situação emocional em que Rustin se encontra é materializada nesse ambiente. Diferentemente das anteriores, a casa de Errol é extremamente bagunçada e abarrotada de objetos empilhados, jogados pelo chão, distribuídos por toda a locação, além disso, tudo se encontra num enorme estado de sujeira, nos parecendo um ambiente insalubre.

Nos Estados Unidos da América, desde o princípio da história do cinema clássico, verifica-se uma tendência à produção de obras nas quais as ferramentas da linguagem cinematográfica não saltem aos olhos do espectador. Há, no país, uma preferência pela “montagem invisível”, pela permanência da quarta parede e por cenários e figurinos que não tirem o foco do espectador da história. A maioria das obras estadunidenses tende a nos transportar para aquele universo sem que notemos. O trabalho do departamento artístico é um dos grandes responsáveis pela criação desse universo crível e a arte da primeira temporada de *True Detective* exemplifica essa invisibilidade dos instrumentos cinematográficos.

O designer de produção Alex DiGerlando lançou mão de detalhes que, apesar de muitas vezes não serem percebidos pelo público leigo, quando somados, auxiliam a construção das cenas. Por meio dos cenários e dos elementos de cena, o espectador é transportado para aquela região, sente empatia pelos personagens e tem a sensação de vivenciar a história. A análise dos cenários nos permitiu concluir que a maneira como o programa foi filmado contribuiu para o enorme trabalho depositado neles. Caso se tratasse de uma série mais tradicional, com cerca de 24 episódios por temporada e alteração constante nos profissionais envolvidos na sua produção,

provavelmente não haveria tempo, nem orçamento, nem harmonia suficientes para a execução de um design de produção tão minucioso. Percebemos, portanto, que temporadas com poucos episódios possibilitam a produção de obras tecnicamente mais elaboradas.

A partir deste trabalho, propomos que um novo olhar seja lançado sobre a construção de uma obra audiovisual, levando em conta a coerência entre as escolhas estéticas e narrativas e a aplicabilidade do design de produção. Buscamos com esse estudo dar maior visibilidade ao trabalho do departamento artístico, que é um dos grandes responsáveis pelo fascínio gerado pelos filmes e pelas séries televisivas. O designer contribui para o processo de caracterização dos personagens ao conceber a materialidade, articulando ambientes e caracterização visual.

Ao relacionarmos os cenários aos personagens, almejamos demonstrar o papel significativo do design de produção na materialização dos personagens e, conseqüentemente, na compreensão desses por parte dos espectadores. Infelizmente, como a direção de arte ainda é uma área pouco valorizada e estudada pelos profissionais brasileiros, esperamos que o presente trabalho auxilie a compreensão da importância do diretor de arte/designer de produção e sua abrangência na concepção de uma obra audiovisual.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Tami; ANDRADE, Ana Lúcia. O uso da cor no cinema de animação de Tim Burton. *Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação*, São Paulo, v. 01, ano 10, jan./jun. 2016. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/108967>. Acesso em: 28 abr. 2018.
- AUMONT, Jacques. *O Cinema e a encenação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008. 196 p.
- AVATAR. Direção: James Cameron. Produção: Brooke Breton; James Cameron; Laeta Kalogridis e outros. Intérpretes: Sam Worthington; Zoe Saldana; Sigourney Weaver e outros. Roteiro: James Cameron. Twentieth Century Fox e outras, 2009.
- ANNA KARENINA. Direção: Joe Wright. Produção: Tim Bevan; Liza Chasin; Alexander Dostal e outros. Intérpretes: Keira Knightley; Jude Law, Aaron Taylor-Johnson e outros. Roteiro: Tom Stoppard. Universal Pictures e outras, 2012.
- BARSACQ, Léon. *Caligari's Cabinet and other grand illusions: a history of film design*. Revisado e editado por Elliott Stein. Nova York: New American Library, Times Mirror, 1976. 264 p.
- BELLANTONI, Patti. *If it's purple, someone's gonna die: the power of color in visual storytelling for film*. Burlington: Elsevier, 2005. 243 p.
- BIANCULLY, David. Quality TV: A US TV Critic's Perspective. In: MCCABE, Janet; AKASS, Kim. *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. Nova York: I.B. Tauris & Co, 2011. *E-book*.
- BIGNELL, Johnathan. Seeing and Knowing: Reflexivity and Quality. In: MCCABE, Janet; AKASS, Kim. *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. Nova York: I.B. Tauris & Co, 2011. *E-book*.
- BIG Little Lies (Temporada 1). [Seriado]. Direção: Jean-Marc Vallée. Produção: Gregg Fienberg; David E. Kelley e outros. HBO, 2017.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *A arte do cinema: uma introdução*. Tradução: Roberta Gregoli. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: EDUSP, 2013. 768 p.
- BORDWELL, David. *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema*. Tradução: Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas: Papyrus, 2008. 352 p.
- BRAIT, Beth. *A personagem*. 9. ed. São Paulo: Contexto, 2017. 176 p.
- BRUM, José Eduardo. A Origem do Formato Seriado na Televisão Norte-Americana. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32., 2009, Curitiba. *Anais [...]*. Curitiba: INTERCOM, 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1213-1.pdf>. Acesso em: 13 jul. 2018.
- CABÍRIA. Direção: Giovanni Pastrone. Produção: Giovanni Pastrone. Intérpretes: Italia

Almirante-Manzini; Lidia Quaranta; Bartolomeu Pagano. Roteiro: Giovanni Pastrone. Itala film, 1914.

CALDWELL, John Thornton. *Televisuality: style, crisis, and authority in American Television*. New Jersey: Rutgers, 1995. 437 p.

CANDIDO, Antonio. A Personagem do romance. In: CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Décio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Salles. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1995. *E-book*. Disponível em: <http://paginapessoal.utfpr.edu.br/rogerioalmeida/teoria-da-narrativa>. Acesso em: 03 fev. 2019.

CARDOSO, João Batista. A cenografia televisiva: seu estilo e estrutura. *Revista Comunicação & Inovação*, São Caetano do Sul, v. 1, n. 2, p. 38-45, 2001. Disponível em: http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/1313/965. Acesso em: 20 jun. 2018.

CARDOSO, João Batista. As formas de representação do castelo: uma análise semiótica do cenário do programa Castelo Rá-Tim-Bum. In: CONGRESO DA ASOCIACIÓN LATINOAMERICANA DE INVESTIGADORES DE LA COMUNICACIÓN, 6., 2006, São Leopoldo. *Anais [...]*. São Leopoldo: ALAIC, 2006. Disponível em: http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/158/2/As%20formas%20de%20representa%20do%20Castelo_ALAIC%202006.pdf. Acesso em: 24 jan. 2019.

CARDOSO, João Batista. *Cenário televisivo: linguagens múltiplas fragmentadas*. Orientadora: Lucia Santaella. 2006. 398 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

CASCAJOSA VIRINO, Concepción Carmen. No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO. *Zer: Revista de Estudios de Comunicación*, Bilbao, v. 11, n. 21, p. 23-33, nov. 2006.

CASSETTI, Francesco; ODIN, Roger. Da Paleo à Neotelevisão: abordagem semiopragmática. Tradução Henrique Ramos Reichelt. *Ciberlegenda: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense*, Niterói, n. 27, p. 8-22, 2012.

CHION, Michel. *A Audiovisão: som e imagem no cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

CHRISTÓFARO, Bruna. A cenografia e a ação do ator no tempo da encenação programa de pós graduação em artes cênicas. In: CONGRESSO DE PESQUISA E PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 6., 2010, São Paulo. *Anais [...]*. São Paulo: ABRACE, 2010. Disponível em: <http://www.portalabrace.org/vicongresso/territorios/Bruna>. Acesso em: 20 jan. 2019.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2013. p. 17-52.

CRESQUI, Candice. *O tempo, o personagem, o narrador*: Elementos da narrativa na transposição de fatos históricos nas minisséries televisivas Anos rebeldes, Agosto e JK. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 33., 2010, Caxias do

Sul. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-3143-2.pdf>. Acesso em: 31 jan. 2019.

DICK tracy. Direção: Warren Beatty. Produção: Warren Beatty; Jon Landau; Art Linson e outros. Intérpretes: Warren Beatty; Madonna; Al Pacino e outros. Roteiro: Jim Cash; Jack Epps Jr. Touchstone Pictures e outras, 1990.

DIGERLANDO, Alex. *Production design of “True Detective”* – interview with Alex DiGerlando. [Entrevista cedida a] Kirill Grouchnikov. Pushing Pixels: abr. 2016. Disponível em: <http://www.pushing-pixels.org/2016/04/25/production-design-of-true-detective-interview-with-alex-digerlando.html>. Acesso em: 20 jul. 2018.

DIGERLANDO, Alex. [Entrevista cedida a] Mariana Lemos Schwartz. Juiz de Fora/Nova York, 17 jul. 2019. [A entrevista encontra-se transcrita no Apêndice “A” desta dissertação].

DOGVILLE. Direção: Lars von Trier. Produção: Gillian Berrie; Bettina Brokemper; Lene Borlum e outros. Intérpretes: Nicole Kidman; Paul Bettany; Lauren Bacall e outros. Roteiro: Lars von Trier. Zentropa Entertainments e outras, 2003.

FARAH LEÃO, Lihemm. *Virada imagética na televisão o caso HBO através das séries Família Soprano e Filhos do Carnaval*. Orientador: Felipe de Castro Muanis. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Produção Cultural)- Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. 5.ed. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2006. 231 p.

FRASER, Tom; BANKS, Adam. *O guia completo da cor*. 2 ed. São Paulo: Senac, 2007. 224 p.

FRIEDRICH, Fernanda. O vanguardismo cinematográfico transposto nas séries de televisão: um breve estudo sobre o canal HBO e a série True Detective. *Ação Midiática*, Curitiba, n.11, p. 267-288, jan/jun. 2016.

FUGIMOTO, Jorge Henrique. “Enlatados”? As séries televisivas como objeto de estudo da sociologia. In: Borges, Gabriela; Gosciola, Vicente; Vieira, Marcel. (Orgs.). *Televisão: formas audiovisuais de ficção e de documentário*. Faro e São Paulo: Socine/Universidade do Algarve, v. 4, p. 38-49, 2015.

FULL house. [Seriado]. Direção: Joel Zwick; John Tracy; Bill Foster e outros. Produção: Jeff Franklin; Robert L. Boyett; Thomas L. Miller; Dennis Rinsler; Marc Warren e outros. São Francisco: Jeff Franklin Productions e outras, 1987-1995.

GAME of thrones. (Temporada 5). [Seriado]. Direção: Michael Slovis; D. B. Weiss; David Benioff; Jeremy Podeswa; Mark Mylod; Miguel Sapochnik e outros. Produção: David Benioff; D. B. Weiss; Guymon Casady; Frank Doelger; Vince Gerardis e outros. HBO, 2015.

GANCHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. 7. ed. São Paulo: Ática, 2004.

GAUDREAU, André; JOST, François. *A narrativa cinematográfica*. Tradução: Adalberto Muller, Ciro Marcondes, Rita Jover Faleiros. Brasília: Universidade de Brasília, 2009. 228 p.

GOMES, Paulo Emílio Salles. A Personagem cinematográfica. In: CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Décio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Salles. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1995. *E-book*. Disponível em: <http://paginapessoal.utfpr.edu.br/rogerioalmeida/teoria-da-narrativa>. Acesso em: 03 fev. 2019.

GONÇALVES, Nicholas. *Resenha – True Detective (segunda temporada)*. 2015. Disponível em: <http://estacaogeek.com/2015/08/13/resenha-true-detective-segunda-temporada/>. Acesso em: 15 jul. 2017.

HALLIGAN, Fionnuala. *Production Design*. Lewes: Ilex, 2012. 191 p.

HBO Connect. *Production designer Alex Digerlando answers your true detective questions*. [201-]. Disponível em: <https://connect.hbo.com/discover/alex-digerlando-qa>. Acesso em: 26 jul. 2017.

HEISNER, Beverly. *Production design in the contemporary american film*. Jefferson: McFarland & Company, 2004. 171 p.

HELLER, Eva. *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. São Paulo: G.Gili, 2012, 311 p.

HORTON, Andrew. *Henry Bumstead and the world of Hollywood art direction*. Austin: University of Texas Press, 2003. 193 p.

INDOMÁVEL sonhadora. Direção: Benh Zeitlin. Produção: Philipp Engelhorn; Annie Evelyn; Michael Gottwald e outros. Intérpretes: Quvenzhané Wallis; Dwight Henry; Levy Easterly e outros. Roteiro: Lucy Alibar; Benh Zeitlin. Cinereach; The Department of Motion Pictures; Court 13 Pictures; Journeyman Pictures, 2012.

INTERNET MOVIE DATABASE (IMDb). *Alex DiGerlando Awards*. [201-]. Disponível em: http://www.imdb.com/name/nm1017897/awards?ref_=nm_awd. Acesso em: 20 set. 2018.

INTERNET MOVIE DATABASE (IMDb). *True detective: full cast & crew*. [201-]. Disponível em: http://www.imdb.com/title/tt2356777/fullcredits?ref_=tt_ql_1. Acesso em: 15 ago. 2018.

INTOLERÂNCIA. Direção: D. W. Griffith. Produção: D. W. Griffith. Intérpretes: Lillian Gish; Mae Marsh; Robert Harron e outros. Roteiro: D.W. Griffith; Hettie Grey Baker e outros. Triangle Film Corporation e outras, 1916.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Tradução: Marina Appenzeller. 2. ed. Campinas: Papirus, 1999. 152 p.

LA la land. Direção: Damien Chazelle. Produção: Fred Berger; Michael Beugg; Gary Gilbert e outros. Intérpretes: Ryan Gosling; Emma Stone e outros. Roteiro: Damien Chazelle. Summit Entertainment e outras, 2016.

LEOPOLD, Todd. *'Hill Street Blues': The most influential TV show ever*. 2014. Disponível em: <http://edition.cnn.com/2014/04/29/showbiz/tv/hill-street-blues-oral-history/index.html>. Acesso em: 02 out. 2018.

LES revenants. (Temporada 1). [Seriado]. Direção: Fabrice Gobert; Frédéric Mermoud. Produção: Joel Thibout; Simon Arnal; Caroline Benjo; Jimmy Desmarais; Barbara Letellier; Carole Scotta. Haut et Court; Canal+ e outras, 2012.

LOBRUTTO, Vincent. *The filmmaker's guide to production design*. Nova York: Allworth Press, 2002. 197 p.

LOTZ, Amanda. *The television will be revolutionized*. New York: New York University Press, 2014. 331 p.

MACHADO, Arlindo. *A televisão levada à sério*. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2001. 245 p.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. 4 ed. Campinas: Papirus, 1997. 303 p.

MARIA Antonieta. Direção: Sofia Coppola. Produção: Francis Ford Coppola; Sofia Coppola e outros. Intérpretes: Kirsten Dunst; Jason Schwartzman; Rip Torn e outros. Roteiro: Sofia Coppola. Columbia Pictures e outras, 2006.

MARTIN, Denise. *Devil's Nests and Beer-Can Men: the origins of 13 True Detective set pieces*. 2014. Disponível em: <http://www.vulture.com/2014/03/true-detective-alex-digerlando-set-design-props-interview.html>. Acesso em: 26 jan. 2018.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro, 2005. 333 p.

MATTOS, Julia. *A direção de arte e a construção visual na série televisiva Game of Thrones*. Orientador: Felipe Muanis. 2014. 85 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Cinema e Audiovisual)- Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2014.

MAURER, Mark. *'True Detective,' 'American Horror Story' and why the anthology series is all the rage*. 2014. Disponível em: <http://www.indiewire.com/article/television/rise-of-the-anthology-series>. Acesso em: 23 jul. 2017.

MCCABE, Janet; AKASS, Kim. *Quality TV: contemporary american television and beyond*. Nova York: I.B. Tauris & Co, 2011. *E-book*.

MITCHELL, W. J. Thomas. *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. Chicago: Chicago Press, 1994.

MOURA, Carolina. *A direção e a direção de arte*. Orientador: Fausto Roberto Poço Viana. 2015. 474 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas)- Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

MUANIS, Felipe. *A Imagem televisiva: autorreferência, temporalidade, imersão*. Curitiba: Appris, 2018a. 324 p.

MUANIS, Felipe. A Imersão televisiva e o retorno da imagem estereoscópica. *Eco Pós*, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, p. 222-231, 2015.

MUANIS, Felipe. Entre imprecisões e retórica. In: LADEIRA, João Martins (org.). *Televisão e cinema: O audiovisual contemporâneo em múltiplas vertentes*. Rio de Janeiro: Folio Digital: Letra e Imagem, 2018b. p. 11-51. *E-book*.

OLIVEIRA JÚNIOR, Luiz Carlos. *O cinema de fluxo e a mise en scène*. Orientador: Ismail Xavier. 2010. 161 f. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais)- Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

OS Imperdoáveis. Direção: Clint Eastwood. Produção: Clint Eastwood; Julian Ludwig; David Valdes. Intérpretes: Clint Eastwood; Gene Hackman; Morgan Freeman e outros. Roteiro: David Webb Peoples. Warner Bros e outras, 1992.

PALLOTTINI, Renata. *Dramaturgia: a construção da personagem*. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2015. 226 p.

PATCHES, Mat. *How True Detective's cinematographer got these 9 shots*. 2014. Disponível em: <http://www.vulture.com/2014/03/true-detective-cinematographer-9-shots-adam-arkapaw.html#>. Acesso em: 22 jul. 2017.

PEDALANDO com Molière. Direção: Philippe Le Guay. Produção: Florian Genetet-Morel; Romain Le Grand; Anne-Dominique Toussaint. Intérpretes: Fabrice Luchini; Lambert Wilson; Maya Sansa e outros. Roteiro: Philippe Le Guay; Emmanuel Carrère. Les Films des Tournelles; Pathé e outras, 2013.

PEQUENA miss sunshine. Direção: Jonathan Dayton; Valerie Faris. Produção: Albert Berger; Michael Beugg e outros. Intérpretes: Abigail Breslin; Paul Dano; Toni Collette; Steve Carell e outros. Roteiro: Michael Arndt. Fox Searchlight Pictures e outras, 2006.

RAMOS, Fernão. A mise-en-scène realista: Renoir, Rivette e Michel Mourlet. In: SOUZA, Gustavo, CÁNEPA, Laura, BRAGANÇA, Maurício de, CARREIRO, Rodrigo (Org). *XIII Estudos de cinema e audiovisual Socine*. São Paulo: Socine, 2012. v. 1, p. 53-67. Disponível em: <https://www.iar.unicamp.br/docentes/fernaoramos/20Mise-enSceneSiteRealista.pdf>. Acesso em: 29 jan. 2018.

RIZZO, Michael. *The art direction handbook for film*. Burlington: Focal Press, 2013. 333 p.

RODRIGUES, Chris. *O cinema e a produção*. Rio de Janeiro: Lamparina, 2002. 260 p.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e personagem. In: CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Décio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Salles. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1995. E-book. Disponível em: <http://paginapessoal.utfpr.edu.br/rogerioalmeida/teoria-da-narrativa>. Acesso em: 03 fev. 2019.

SCOLARI, Carlos Alberto. Ecología de la hipertelevisión. Complejidad narrativa, simulación y transmedialidad en la television contemporánea. In: SQUIRRA, Sebastião; FECHINE, Yvana (Org.). *Televisão digital: desafios para a comunicação*, 2009. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SNEED, Anie. *Inside the manipulative world of film color correction*. 2015. Disponível em: <http://www.fastcodesign.com/3048719/evidence/inside-the-manipulative-world-of-film-color-correction>. Acesso em: 28 abr. 2018.

STEIN, Elliott. Filmographies of art directors and production designers. In: BARSACQ, Léon. *Caligari's Cabinet and other grand illusions: a history of film design*. Revisado editado por Elliott Stein. Nova York: New American Library, Times Mirror, 1976. p. 195-244.

SYDENSTRICKER, Iara. Taxonomia das séries audiovisuais: uma contribuição de roteirista. In: BORGES, Gabriela; PUCCI Jr., Renato Luiz; SOBRINHO, Gilberto Alexandre. (Orgs.). *Televisão: formas audiovisuais de ficção e de documentário*. São Paulo, Campinas e Faro (Portugal): Socine/Unicamp/Universidade do Algarve, v. 02, p. 131-141, 2012.

TASHIRO, Charles Shiro. *Pretty pictures: production design and the history film*. Austin: University of Texas Press, 1998. 252 p.

TELEVISION academy. *66th Emmy awards nominees and winners*. 2014. Disponível em: <http://www.emmys.com/awards/nominees-winners/2014/>. Acesso em: 16 ago. 2017.

THE walking dead (Temporada 1). [Seriado]. Direção: Frank Darabont; Johan Renck; Gwyneth Horder-Payton; Michelle MacLaren; Guy Ferland; Ernest R. Dickerson. Produção: David Alpert; Gale Anne Hurd; Denise M. Huth; Robert Kirkman; Tom Luse e outros. Atlanta: AMC, 2010.

THOMPSON, Robert J. Preface. In: MCCABE, Janet; AKASS, Kim. *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. Nova York: I.B. Tauris & Co, 2011. *E-book*.

THOMPSON, Robert J. *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*. Syracuse: Syracuse University Press, 1997.

TRUE Detective (Temporada 1). [Seriado]. Direção: Cary Joji Fukunaga. Produção: Richard Brown, Lee Caplin, Cary Joji Fukunaga, Steve Golin, Woody Harrelson, Mathew McConaughey, Nic Pizzolatto, Scott Stephens e outros. Louisiana: HBO, 2014.

TRUE Detective T1 - making of. *HBO* (Prod.), 2014. Disponível em: <https://www.hbogo.com.br/content/be269629-2981-11e9-810e-0050569a010f>. Acesso em: 12 abr. 2019.

VARGAS, Gilka Padilha de. *Direção de arte: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo Manga*. Orientador: Carlos Gerbase. 2014. 210 f. Dissertação. Programa de Pós- Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2014.

VIAGEM à lua. Direção: George Méliès. Produção: George Méliès. Intérpretes: Jeanne d'Alcy; George Méliès e outros. Roteiro: George Méliès. Star Film, 1902.

VIDAS secas. Direção: Nelson Pereira dos Santos. Produção: Herbert Richers; Luiz Carlos Barreto; Danilo Trelles. Intérpretes: Átila Iório; Genivaldo Lima; Gilvan Lima; Maria Ribeiro; Jofre Soares e outros. Roteiro: Nelson Pereira dos Santos. Herbert Richers, 1963.

WATTS, Harris. *On camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC*. São Paulo: Summus, 1990. 276 p.

APÊNDICE A – Entrevista com o designer de produção Alex DiGerlando⁴⁹

MARIANA SCHWARTZ

True Detective is an anthology series and, in the first season, the same professionals worked in all the episodes, unlike in the second one. Did you feel much difference from one to another? And what are the advantages of each way of working?

ALEX DIGERLANDO

Definitely felt the difference. Here is one thing about the behind the scenes, the making of the show. I prefer to do these shows with one director doing all the episodes as opposed to multiple directors, and there's a couple reasons for that, but the main one is that there's a cohesive vision. You know when you spend all this time talking to one director about what a set should look like or what a character's motivation is or background and you spend months kind of telling that story between yourselves and then the story that you guys come up with then motivates the decisions you make. From a design perspective, when you're doing a show where there's multiple directors and someone's coming in, keep in mind when there's multiple directors on a show that they come in for like a week, a week and a half, before they shoot the episode, then they shoot it and then they're gone. So A, they are not invested the same way and B they are not immersed the same way.

So if you've been on a project for months, there's no way that you can download all the information that you've come up with to this director while you're still trying to get all the other work done, and for example in the second season of True Detective. I did the first two seasons not the third. On the second season, I would have to be scouting locations, showing a visiting director new locations while we are shooting scenes and, as a result of that, and it's normal to be prepping locations while you're shooting them, but it's a different kind of prep if you prepped before principal photography with one person as opposed to catching someone up while you're shooting.

So normally on a movie or a show that has one director I would start on set in the morning, open the set, when things are going well I would leave and start getting the next sets ready. But when it is a multiple director thing, I can't always do that because there's just not enough time. So I'm stuck in a van all day getting this next director ready and I'm not getting to put my final touches on. You know, a lot of times the last decisions are made right before the cameras are

⁴⁹ Transcrição da entrevista feita por videoconferência no dia 17 de julho de 2019.

rolling. So then, those decisions get left up to go on the set dresser or the prop master. So, I prefer the season one model.

MARIANA SCHWARTZ

And do you know why did they do that? Is it because of money? Is it cheaper to work like that with multiple directors?

ALEX DIGERLANDO

Well if the currency of Cinema and Television is time, then I guess your answer would be yes. When I worked with Cary on season one and also when we did the show Maniac, and he directed all the episodes, we had three months of prep before we started shooting, at least three months, I think it was three months. Whereas season two we still had a pretty big prep for a TV show, we had about two months, but we only had two months because the director was doing the first two episodes. The director I was working with was only doing the first two episodes and then he was going to go off and someone else was going to come in. So it didn't make sense to have that much prep. They have to take the prep budget and split it up between different directors.

MARIANA SCHWARTZ

It is just so interesting to know that you have worked in some way and then in a different way. And the first season it's really amazing. The second one I like, but I think the first season got really huge attention from the public and the critics.

ALEX DIGERLANDO

Well there is a number of reasons for that. I think they rushed to get the second season into production and didn't have enough time just before pre-production, just to get the scripts ready and all that stuff. But the other thing that's important to remember is that we're living in a time that is not the traditional model of television where, you know, these shows, probably you know the first real example of this was The Sopranos.

In a kind of original model of television a lot of times shows were not like one story spread out over many episodes and many seasons, they were just like, you know, this week was this week's adventure, next week's next week's adventure. Then when television became more like novels, they became more like very long feature films with ongoing stories and The Sopranos kind of started that, Mad Men and those kind of shows. Then you've got True Detective, also Mildred

Pierce with Todd Haynes was a miniseries. Then when we started having these shows where one director was directing them it really started a paradigm shift to becoming like an eight hour long movie. So when that happened with True Detective and some of the shows I just described before, it seemed like the bar had been raised. Every show needs to have that production value, that quality standards.

But then shows were slow to switch the infrastructure, to catch up with that, and actually when we were doing season one on True Detective, there was a little bit of a disconnect between the producers and the writer and the director. Because Cary, coming from a feature background, was really thinking that as a movie and the writer and the producers came from TV and HBO and they were thinking of it as a television show. Ultimately, now in retrospect we have come to realize it's sort of something else that falls in between the two, and more and more these kind of prestige shows have been changing the way they're set up so that they can kind of achieve what we achieved on True Detective. But the problem is that it's very exhausting work to direct. I did a show called The OA for Netflix, Zal and Brit wrote all the episodes and she starred in all of them and he directed all of them. They were exhausted after season one. So season two, he brought on some other directors.

MARIANA SCHWARTZ

How did you think about the art concept for the first season?

ALEX DIGERLANDO

I come from a sort of unusual background. I didn't study production design or art direction. I just worked on films and sort of by chance in the art department on films for many, many years and mentor me Mark Friedberg, who is an amazing production designer, that I'm sure you're familiar with his work. I started as a production assistant. He would give me a lot of responsibilities outside of just, you know, doing errands and getting lunch and that stuff. And one of the things he gave me early on, which started then became kind of my full time job, was doing research. A lot of people who do what I do come from theatrical design, designing plays and that kind of stuff. I never had really any experience in that. All my experience came from research. Any show that I do or movie that I do it starts with the research, but True Detective was one where, it's sort of a world that I was interested in. I had spent time in Louisiana, prior working on a couple of movies, one being Beasts of the Southern Wild. I was familiar with that world, both from my experience being there, and then all the great photographers were taking

pictures there, and the artists that come out of there and all that stuff, so I was able to kind of mass this large Bible with inspiration and that kind of was the driving force.

And another big thing was that even though there's this sort of metaphysical and magical, surreal aspects to the show, we wanted it to be grounded very much in reality and feel very gritty, almost documentary. So, when you watch a show like Law Order it feels like a TV show. We really wanted very much for it to feel like there are all these kind of strange subcultures and mysterious places just around the corner, or down an alley in New Orleans and Louisiana in general. And we wanted to bring the audience to those sort of mysterious places and make them feel like they might actually be there.

MARIANA SCHWARTZ

How did the color palette come to life? Who came up with it?

ALEX DIGERLANDO

Color palette is a funny thing. There are some designers, and I have done it before where we will create a palette and we will shop and paint and build to that palette. The OA was a show where we really did that because there were two storylines in the first season and we had a palette for the boy's story and then we had a palette for the story that OA tells the boys. In the end, the way the photography was processed and post, a lot of the hard work we did on the palette got a little bit washed out unfortunately, but it's still there, if you look for it. In the case of True Detective, and it's been a little while since we made that show. But I don't really recall setting out with the palette. It was more like we were using the environments around us to inspire us. And so I didn't want to do anything that would draw attention away from, because you know, here's the thing, we built a lot. There's a lot of sets on stage, but a lot of our biggest buildings on True Detective, which is a little unusual for shows, were built on location. So like the burn church, the meth lab where the kids are being held, even the police station was a location that we built out and turned into the police station. More than just coming in and putting in set dressing, we really did a lot of construction there. The trailer park where the kind of hookers live and others that I'm not thinking of. So we're building in an environment rather than on a soundstage. So the things that we were building and putting into those environments we didn't want to stand out from the environments, we wanted to look like they'd been in those environments for a very long period of time. As a result, the kind of environment sort of inform how. If you've been to New Orleans or Louisiana in general, there is sort of like this kind of

rusty patina over so much, because it's so humid. And it's also very green and lush from the humidity. So it kind of sort of comes out from that.

MARIANA SCHWARTZ

In pre-production, how does the characterization of the characters occur? Does the director come with clear ideas or do you usually have some freedom? What normally comes from your head alone?

ALEX DIGERLANDO

It's a combination. The director will have an idea, and the actors come on and they have ideas. Some actors have a lot of opinions about what they want in their character sets. Other actors have no opinions and then just show up on a day and make do with what you have, others have no opinions when you're in prep and then show up on the day and then have opinions, which is more challenging, but that's just part of the process that happens on pretty much any job. You know, I think there's a lot of character storytelling that happens in the sets and I've talked about this before, but like, you know when an architect builds a space, they're building the space with the inhabitants in mind, but it's a blank slate when the inhabitants move into it. On a movie or a show it's a funny thing because you're designing the space and you are designing the space for all the action that is yet to come. But you're in a weird position because you know what the action is going to be. So you're making decisions about the space that if you design it for real life you might not do. But you know this person has to punch a hole in that wall or find something under a floorboard there, so the design comes from that. But then you're also designing for everything that's come in the past before the scene takes place. That includes who built the house in the first place, who lived there before the character. Did the person who live there or does the person who lives there now takes good care of the house? Are they neat or are they messy? Is the house in good condition, is it in bad condition? You know, we put a lot of thought into the wear and tear. Are there scuffmarks on the walls? Are there scratches on the floorboards? Is the sink grimy? Is it polished clean? On True Detective 2 we made this bar. I had the scenics make cigarette burns on the tables because it would have years of people coming in, being drinking, forgetting about the cigarette. You know, things like that, and the more layers of that you add, obviously the more texture the set has and the more light creep into it. And I've found that actors are often very appreciative of those extra layers, that it helps. Sometimes you might do little details that there's no way the camera will pick up on, but the

actors will. And it helps them immerse themselves in the environment and forget that they are on a soundstage or in a fabricated place. So, to me, that's a very important part of it.

MARIANA SCHWARTZ

Errol's house is a location right? I read it it's a farmhouse. And what about Rustin and Martin's house, were they built in the studio?

ALEX DIGERLANDO

No. All three were locations. Rusts has a couple houses. He lives in that kind of condo that's totally spare, the mattress on the floor. Then later on, when his hair's grown long and he's living behind the bar, the bar's location, but the little shack that he lives in was actually based on the real thing, but we built that on a soundstage. And then Woody Harrelson character, his house that he lives in with his family, that obviously was a location, we had to do a lot of work in to make it feel appropriate for the nineties. And then he moves to like an apartment or condominium, but that was also a location. And then, Errol Childress's house that's sort of a combination of things. Mainly it was a house that we found down in south Louisiana, south of New Orleans that we just emptied out and filled with all that junk. But the little sort of sleep quarters where he keeps his father, we built that on the property across from the house and then they run into the woods and then they come into that dungeon chamber thing. There's a pre-civil war fort in East New Orleans that we dressed as that kind of maze and we brought all sorts of greens and plants and vines so that it could connect from the house to the fort. And then, that last chamber where they go in and they have the fight and he get stabbed in the stomach and they look up and they see the oculus. That was built on a soundstage.

MARIANA SCHWARTZ

I found out that we almost do not see the front of Martin's house. And we never get to see the front of Rustin's house. I was wondering, I don't know if you remember it, but was that a request from the director or something that happened due to the editing?

ALEX DIGERLANDO

Rust's house, the look of the apartment itself on the inside had the right look, but the outside didn't. And that's very often the case and so what we often do is shoot one place for the exterior and a different place for the interior. So I think we had ideas to go to another location to do an exterior, but the schedule didn't allow it. So we just didn't do it. For Marty's house the interior

and exterior were the same house and we did shoot actually exterior stuff maybe it didn't end up in the show. Do you remember a scene where the little girls are playing outside?

MARIANA SCHWARTZ

Yes. We can see the exterior of Martin's. But it's just a little bit. You know, usually they do that establishment shot like, "the character lives here", and in True Detective that doesn't happen. So, I find it interesting. I like it.

ALEX DIGERLANDO

I don't remember any particularly conversations about that. It was more like how we ended up shooting the exterior of his house. There were other things that Cary really did want establishment shots for, like the, you know where they go to that sort of a square dance. He really wanted to see the exterior of that, the longhorn cabin. And there were a couple of other ones he really wanted exteriors of, to be far away from it and really soak that in. I think that was because, you know, so much of the show is like you're traveling through all these different spaces and want to create the tapestry of the kind of environments they're driving to, and his houses were more internal.

MARIANA SCHWARTZ

I first got the idea that Rustin's was an apartment and then, "oh no, it's a house". I don't know, which one is it?

ALEX DIGERLANDO

Rust's was like a townhouse. So it's like all of these houses that were all attached to one another. It was a two-story house, but I don't think we ever showed the upstairs, we just shot the downstairs.

MARIANA SCHWARTZ

Yeah, we don't see the upstairs.

I think you already said something about it, the time period change from 95 to 2002 in the characters homes. How did you manage that?

ALEX DIGERLANDO

The show really takes place in three time periods, it goes from 1995 to 2002 to 2012. I guess by the time we're in 2012 they're no longer in their homes. But the one set that you do see in all three time periods is the CID, the police station. We think about what would have changed, just technology wise, computers would be different. So that's the kind of basic thing, then you think what's the story that you're trying to tell. Marty's daughters are growing. So where there used to be a lot of art on the wall, that's been shred. They're not in a happy marriage really. So, whereas some people probably would have renovated by 2002 maybe. I don't remember all the changes we did, I think we changed some things, but we wanted at least some things that seemed like there was a stagnancy to both their marriage and their home. It probably goes knew that they were kind of on the way out, so they didn't want to invest a lot of money into major renovations.

In the case of the CID, that actually kind of goes through the most changes, because when we see it in 1995 everyone's working on typewriters, the conference room has a real purpose. By 2012, computers have come in, there's wires all over the place, because the department wasn't designed to incorporate the infrastructure that was needed for all the wires and network connectivity. All the paper files they kind of run out of space and they're in an archive room, so a lot of boxes of files that ended up in the conference room and all the typewriters that they no longer use, but they don't want to throw out, are stored in the conference room. That wasn't written in the script necessarily that way: "use the conference room as the place where they're getting interrogated". But we thought that would be a good example to show how the police department changed over the years.

MARIANA SCHWARTZ

My professor and I, we decided that we would stick to the three houses: Errol Childress's, Martin's and Rustin's. Since we are talking about characters, we wanted to see how their personalities were constructed by it.

ALEX DIGERLANDO

So, Rust is an interesting character because he's in so much pain. Having to deal with the loss of his daughter and the dissolving of his family and his marriage, he's sort of like living kind of a monk's life and like refusing to allow himself the pleasures and happiness of having a full life. When we meet him, his space is only the bare essentials of what he needs to survive. Because you kind of get the feeling that it's sort of negligible whether or not he even really wants to

survive. When we meet him later and he's living in that hut behind the bar, it's similar, but different, like he's kind of let go some of the controls that he has in the beginning of the show. A lot of that comes from his look. He let his hair grow on, he's grown facial hair. He doesn't take care of his body the same way. You know, it's that kind of strange thing that he does with a little tiny mirror, it's like an exercise where he's training his eye muscles. He seems to let go of all of that in 2012 and sort of drinking himself to death. So, there's sort of the death which has never really gone away, but the way he's kind of approaching it it's different.

It's more like he's biding time later on. He's obsessed in a different way. He's obsessed with this case in 2012 in a way that we see the seeds of ninety five. If we are going to talk about Rust's place, actually more than where he actually lives, really should be talking about the storage locker, because he does actually sort of live there. We tried to imply that, even though he has his little hut behind the bar, he probably lives most of his free time in the storage locker and that was built on a soundstage. So all that is completely fake. And one funny thing: that set has something in it that was definitely not my choice, which is the big spiraled painted. The word Carcosa and there's another word written on it, black on the walls. But the story behind that is that Mathew McConaughey, to get into character, decided that he wanted to sleep overnight in that set. So we set him up with whatever he needed to sleep there and he asked the prop master to give him something like writing and art materials so that he could sort of work on his files. And he ended up with bright red and purple paint, painted "scars", and "carcosa", and a giant spiral on the door. And it was very colorful. It really broke the palette, so I was in this kind of situation where it's the actor that modified the space to his liking. I didn't want to step on that, but Cary, the director, came to me and said "what can we do about this?". So I had my painter, my scenic, go in and use black charcoal and kind of go over those in black, so they were still there but they looked a little bit more appropriate to the set. I still, to this day, wish they weren't there, we don't feel like they belong, but at least they look better than this kind of childish colors. I didn't know that the prop master was going to be giving him paint, if I knew, I probably would have told her to pick a certain colors.

But speaking to that, particularly in detective and mystery shows, there's always the wall "who's". Every show you see it, where they tape stuffs up on a wall and then often in a very cheesy way, in my opinion. And so, when I read those scenes in the script I was like, that does not feel like his character. Number one, that just feels fake, no one is going to the craft store and do that on the wall. So, I really wanted to think about how he would do it. He's very organized, he's very disciplined, he's very diligent. So, when I was talking to my team about how we wanted to create that, I said it should be very orderly it shouldn't look like this chaotic

mess that most of these walls look like. He should have a system and we need to come up with what that system is, so it just doesn't feel like wily nilly, like craziness maniac obsession. So, we came up with a system. He would make piles of printouts, collecting binder clips, he would pin those in groups. It's more like a filing system. He would have maps and would mark things out on a map, but with pins, like a normal person would do, not with like yarn, it's not an art piece, it's information, it's a file system. So, anyway, that's Russ.

Marty we kind of wanted to do the inverse, where he has this very warm family life when he first sneaks in. We had kind of floral and colorful wallpaper patterns, there's his daughters art on the wall, it's sort of like a seemingly happy place. As the story goes on we kind of learn that maybe not all is quite well between him and his wife and he's maybe not the stand up guy that he thinks he is. So, when their marriage finally falls apart, he's living by himself in this apartment condominium. And also you see he has this private detective agency, remember that? We really wanted to make those feel sterile. You know when he first meets Rust and sees how Rust is living, he is kind of scornful. He's like: "how do you live this way?". Because in his life he has all this warm and his wife and his girls around him. And then once his girls are growing up and out of the house and his wife has left him and is living with someone else, you realize that all that warmth and texture that was in the house is not his. That he was sort of very blessed to be living in that. And so then he is just living in another sad apartment, and similarly his detective offices very sterile and bland.

Childress. And it's a funny thing because the whole show is about learning about the characters of Rust and Marty. Childress starts as an enigma and ends as an enigma. Although even though we don't answer these questions through the design of his place, we allow the audience to ask a lot of questions. With all the dolls, and the videocassettes, and the newspapers, and the hoarding of all these things, and the fact that the house is like letting the kind of environment grow into it, like the trees and the weeds are kind of growing into the house, can't even see out the windows, because the plants are growing all over it. He lives with his sister, they have a weird relationship, maybe sexual. Their house lives on a compound that has this dungeon in it, where he builds these kind of talismans and totems to some strange mythology that he's created, that sort of a bastardization of what his relatives cult does. So, we had a lot of story to tell there, but not a lot of runway to tell it, so everything really had to count. I mean, talk about the details that the camera might not see, I mean, really disturbing stuff, like this aborted fetuses that we made, that were in the bathtub. It was a very disturbing place to live, which I think you feel it in the show. When our heroes enter that space they feel revolted and disturbed, and that comes across.

MARIANA SCHWARTZ

About the elements, the set objects. I noticed a lot of fish and horses in Martin's house, like decorating it. And the little mirror, that you already talked about, in Rustin's house, were these elements in the script? Or did you come up with them?

ALEX DIGERLANDO

It was scripted that he's working on his fly fishing, I'm pretty sure it was scripted, but if it wasn't scripted, it came up in conversations. But we were looking like, what does a man of that age, in that part of the world do, what are their interests. Probably interested in shooting guns, fishing, hunting, maybe horse races, that kind of stuff. There's a masculinity of horses. Marty is not a particularly interesting or soulful person. I'm not trying to say that people who like fishing are not soulful. That's not the point, but the point is that he is just kind of like a regular man's man dude. He's not interested in art or books. So, we're looking for things that would just be the kind of thing that he would gravitate to. So, that's where that came from.

Rust on other hand, reads philosophy and spews quotes from all sorts of different kind of high minded sources. He's a more introspective, thoughtful, philosophical person. But, as we've said before, he's kind of a monk. He might have a book and read about it, but he's not putting art up on the wall or anything like that. The mirror was not scripted and I'm not actually 100 percent sure where it came from, it was either Matthew McConaughey came up with it, had seen it somewhere, or Cary had seen it somewhere. It's possible that Nick Pizolatto, the writer, had an idea for it. I think it was either, it might be a combination of all three, but it was something that came up on the day, like we got to set and there was a scramble to find little mirrors. And it's such a strange thing in the show, because you don't really know what it is. But that's what's so cool about it, and it means something to him.

MARIANA SCHWARTZ

Last but not least, can you define your own style?

ALEX DIGERLANDO

I don't know if I have like one perfect package that sums it up. I can tell you what I've gravitated to, like, I'm interested in the reality and the minutiae that makes a space what it is. And so, even when I'm doing something that is not necessarily really realistic story, like for example, Oceans 8. Oceans 8 calls for like a glossiness. But for me, what's interesting to me is like what makes the characters stick. So your questions have been striking out something that is very much about

what I'm interested in. The realism. Here's a good example: I did the show called Maniac with Cary for Netflix, you should check it out, it's a pretty cool show. That takes place in an alternate reality of the present, not the world we live in, it's different. So, A, we had to create all of the details that made up the world that they live in. But then, we had to create all the details that made the world that they lived in, feel lived in by them. But even if the environment is not real, how do we make it real? Here's the thing. There maybe like brothels where a bunch of prostitutes live in trailers deep in the woods, someplace. It's maybe a little bit of a gothic fanciful idea, but when we built that we want to make it feel as if it could be real. Similarly in Maniac. It's sort of weird sci-fi world we wanted to make it feel as if it was real. So, to me, it's kind of an anti-theatrical look. I just did a show, just got nominated for an Emmy, called Fosse/Verdon, about the theater director called Bob_Fosse. And for that show we had to redesign all the sets of the movies and plays that he directed, but then we had to create the homes that he and his wife lived in. And all the things that we talked about True Detective, all the same things were applied to the homes in that show. But what was interesting is that we had these theatrical movie sets in the show as well. So you get to see the contrast between real world and movie world. One other thing that I gravitate to is sort of like the dynamic be blend. So where a lot of production design is about bombastic, quite amazing, jaw dropping, dazzle and that kind of stuff, which I love, I love that stuff. But a lot of the stuff that I tend to be drawn to and the kind of work that I do and the jobs that I get hired for are dynamically blend. It's like the real world, and I'm just kind of curating it or finding perspective. The way of looking at it, that if it was something that you pass every day it would be boring, you might not look at it, but I'm trying to present it in a way that draws your attention to something that you might not notice otherwise.

MARIANA SCHWARTZ

I think that's why it caught my attention so much, because when I decided to write about art direction I wanted to write about something that was like this you know, "it's a normal place. It's just a normal house, that someone lives there and there's a story there". I didn't want to write about Alice in Wonderland or something like that, which of course has a wonderful production design, but I wanted to show that it is important to think about the little details that you talk about.

ALEX DIGERLANDO

I appreciate it. It's hard to do. And also, on a lot of TV shows with limited budget and limited time, a house is often thought of as a house. And you just throw some stuff together and you

kind of move on. For me, I really think the house is where so much of storytelling is happening. So I really like to put a lot of my energy into the home and tell the story.

APÊNDICE B – Tradução da entrevista com o designer de produção Alex DiGerlando

MARIANA SCHWARTZ

True Detective é uma série antológica e, na primeira temporada, os mesmos profissionais trabalharam em todos os episódios, diferentemente da segunda. Você sentiu muita diferença de uma para outra? E quais são as vantagens de cada maneira de trabalhar?

ALEX DIGERLANDO

Definitivamente senti diferença. Aqui está uma coisa sobre os bastidores, a produção da série. Eu prefiro fazer esses programas com um diretor realizando todos os episódios, ao contrário de vários diretores, e há algumas razões para isso, mas a principal é que há uma visão coesa. Você sabe, quando passa todo esse tempo conversando com um diretor sobre como deve ser um cenário ou qual é a motivação ou o plano de fundo de um personagem, e passa meses contando essa história entre si e então a história que vocês criam motiva as decisões que você toma. Do ponto de vista do design, quando você está fazendo um programa em que há vários diretores e alguém está chegando, lembre-se de que quando há vários diretores em um programa eles começam a trabalhar uma semana, uma semana e meia, antes de filmar o episódio, então eles filmam e depois se vão. Então A, eles não estão investidos da mesma maneira e B eles não estão imersos da mesma maneira.

Portanto, se você estiver em um projeto há meses, não há como passar todas as informações sobre o que você criou a esse diretor enquanto você ainda está tentando realizar todo o trabalho, por exemplo, na segunda temporada de True Detective. Eu fiz as duas primeiras temporadas e não a terceira. Na segunda temporada, eu teria que estar procurando locações, mostrando ao diretor visitante novos locais enquanto filmamos cenas e, como resultado disso, e é normal preparar locais enquanto você os filma, mas é um tipo diferente de preparação se você preparou antes da fotografia principal com uma pessoa, em vez de explicar o que está acontecendo para alguém enquanto se está filmando.

Normalmente, em um filme ou programa que tem apenas um diretor, eu começaria no set de manhã, abriria o set, quando as coisas estivessem indo bem, eu sairia e começaria a preparar os próximos sets. Mas quando se trata de múltiplos diretores, nem sempre posso fazer isso, porque simplesmente não há tempo suficiente. Então, eu estou preso em uma van o dia todo, preparando o próximo diretor e não posso dar os retoques finais. Você sabe, muitas vezes as últimas decisões são tomadas logo antes das câmeras rodarem. Então, essas decisões são deixadas para o figurinista ou o mestre de objetos. Então eu prefiro o modelo da 1ª temporada.

MARIANA SCHWARTZ

E você sabe por que eles fizeram isso? É por causa de dinheiro? É mais barato trabalhar assim com vários diretores?

ALEX DIGERLANDO

Bem, se a moeda do cinema e da televisão é o tempo, acho que sua resposta seria sim.

Quando eu trabalhei com Cary na primeira temporada e também quando fizemos o programa Maniac, e ele dirigiu todos os episódios, tivemos três meses de pré-produção antes de começarmos a filmar, pelo menos três meses, acho que foram três meses. Enquanto na segunda temporada ainda tivemos uma pré-produção muito grande para um programa de TV, tivemos cerca de dois meses, mas só tivemos dois meses porque o diretor estava fazendo os dois primeiros episódios. O diretor com quem eu estava trabalhando estava apenas fazendo os dois primeiros episódios e então ele saíria e outra pessoa entraria. Portanto, não fazia sentido ter tanta pré-produção. Eles precisam pegar o orçamento de pré-produção e dividi-lo entre diferentes diretores.

MARIANA SCHWARTZ

É tão interessante saber que você trabalhou de uma maneira e então de uma maneira diferente. E a primeira temporada é realmente incrível. A segunda eu gosto, mas acho que a primeira temporada recebeu muita atenção do público e da crítica.

ALEX DIGERLANDO

Bem, há uma série de razões para isso. Eu acho que eles correram para começar a produção da segunda temporada e não tiveram tempo suficiente antes da pré-produção, para preparar os roteiros e tudo mais. Mas a outra coisa que é importante lembrar é que estamos vivendo em um tempo que não é o modelo tradicional de televisão onde, você sabe, esses programas, provavelmente você sabe que o primeiro exemplo real disso foi The Sopranos.

Em um tipo de modelo original de televisão, muitas vezes os programas não eram como uma história distribuída por muitos episódios e muitas temporadas, eram como, você sabe, esta semana foi a aventura desta semana, semana que vem será a aventura da próxima semana. Então, quando a televisão se tornou mais como romances, eles se tornaram mais similares a extensos longas-metragens com histórias em andamento e The Sopranos meio que começou isso, Mad Men e programas desse tipo. Então você tem True Detective, também Mildred Pierce

com Todd Haynes era uma minissérie. Então, quando começamos a ter esses programas nos quais um diretor os dirigia, isso realmente começou uma mudança de paradigma para se tornar um filme de oito horas de duração. Então, quando isso aconteceu com True Detective e alguns dos programas que acabei de descrever, parecia que o nível havia sido elevado. Todo programa precisa ter esse valor de produção, esses padrões de qualidade.

Mas então os programas demoraram a mudar a infraestrutura, a acompanhar isso e, na verdade, quando estávamos fazendo a primeira temporada de True Detective, havia um pouco de desconexão entre os produtores, o roteirista e o diretor. Porque Cary, vindo de um contexto de longa-metragem, estava realmente pensando na série como filme, o roteirista e os produtores vieram da TV e da HBO e eles pensavam nela como um programa de televisão. Por fim, agora, em retrospecto, chegamos à conclusão de que é algo que está entre os dois, e cada vez mais esse tipo de programa de prestígio vem mudando a maneira como eles são criados, para que possam alcançar o que alcançamos em True Detective. Mas o problema é que é um trabalho muito cansativo de dirigir. Eu fiz um programa chamado The OA para Netflix, Zal e Brit escreveram todos os episódios e ela estrelou em todos eles, e ele dirigiu todos eles. Eles estavam exaustos após a primeira temporada. Então, na segunda temporada, ele trouxe alguns outros diretores.

MARIANA SCHWARTZ

Como você pensou sobre o conceito de arte para a primeira temporada?

ALEX DIGERLANDO

Eu venho de uma espécie de histórico incomum. Não estudei design de produção ou direção de arte. Eu apenas trabalhei em filmes e meio que por acaso no departamento de arte de filmes por muitos, muitos anos e Mark Friedberg me orientou, que é um incrível designer de produção, que tenho certeza de que você está familiarizada com o seu trabalho. Comecei como assistente de produção. Ele me daria muitas responsabilidades além de apenas, você sabe, realizar tarefas e pegar almoço e essas coisas. E uma das coisas que ele me deu desde o início, que começou a se tornar um tipo de trabalho em tempo integral, era fazer pesquisa. Muitas pessoas que fazem o que eu faço vêm de design teatral, design de peças e esse tipo de coisa. Eu nunca tive realmente nenhuma experiência nisso. Toda a minha experiência veio de pesquisas. Qualquer programa que eu faço ou filme que eu faço, começa com a pesquisa, mas o True Detective era aquele em que era um tipo de mundo no qual eu estava interessado. Passei um tempo na Louisiana, antes trabalhando em alguns filmes, um deles é o Beasts of the Southern Wild. Eu estava familiarizado com esse mundo, tanto pela minha experiência lá, quanto por todos os

grandes fotógrafos que estavam tirando fotos lá, e os artistas que saem dali e todas essas coisas, então eu pude reunir essa grande Bíblia com inspirações e isso foi a força motriz.

E outra grande coisa foi que, apesar de haver esse tipo de aspectos surrealistas e metafísicos e mágicos no programa, queríamos que ele fosse muito baseado na realidade e parecesse muito vigoroso, quase como um documentário. Então, quando você assiste a um programa como o Law Order, ele parece um programa de TV. Nós realmente queríamos muito que parecesse haver todo esse tipo de subculturas estranhas e lugares misteriosos ao virar da esquina ou em um beco em Nova Orleans e Louisiana em geral. E queríamos levar o público a esses tipos de lugares misteriosos e fazê-los sentir que realmente poderiam estar lá.

MARIANA SCHWARTZ

Como a paleta de cores ganhou vida? Quem a criou?

ALEX DIGERLANDO

Paleta de cores é uma coisa engraçada. Existem alguns designers, e eu já fiz isso antes, onde criaremos uma paleta e faremos compras, pintaremos e construiremos para essa paleta. O OA foi um programa em que realmente fizemos isso porque havia duas histórias na primeira temporada e tínhamos uma paleta para a história do garoto e depois uma paleta para a história que a OA conta aos garotos. No final, a maneira como a fotografia foi processada e editada, muito do trabalho duro que fizemos na paleta ficou um pouco apagado, infelizmente, mas ainda está lá, se você procurar. No caso de True Detective, e já faz um tempo desde que fizemos esse programa. Mas não me lembro de estabelecer uma paleta. Era mais como se estivéssemos usando os ambientes ao nosso redor para nos inspirar. E então eu não queria fazer nada que desviasse a atenção, porque você sabe, nós construímos muito. Há muitos cenários em estúdio, mas muitos dos nossos maiores edifícios em True Detective, o que é um pouco incomum para programas de TV, foram construídos no local. Como a igreja queimada, o laboratório de metanfetamina onde as crianças estão presas, até a delegacia era um local que reformamos e transformamos na delegacia. Mais do que apenas entrar e colocar os objetos de cena, realmente fizemos muitas obras por lá. O estacionamento de trailers onde moram as prostitutas e outros que não estou recordando. Então, estamos construindo em um ambiente e não em um estúdio. Portanto, as coisas que estávamos construindo e colocando nesses ambientes não queríamos que se destacassem dos ambientes, queríamos que parecessem que estavam nesses ambientes há um longo período. Como resultado, o tipo de ambiente informa como. Se você já esteve em Nova Orleans ou Louisiana em geral, existe um tipo de pátina enferrujada sobre muitas coisas,

porque é muito úmido. E também é muito verde e exuberante por causa da umidade. Então, meio que é consequência disso.

MARIANA SCHWARTZ

Na pré-produção, como ocorre a caracterização dos personagens? O diretor vem com ideias claras ou geralmente você tem alguma liberdade? O que normalmente é fruto apenas da sua cabeça?

ALEX DIGERLANDO

É uma combinação. O diretor terá uma ideia, e os atores aparecerão e eles terão ideias. Alguns atores têm muitas opiniões sobre o que querem nos cenários de seus personagens. Outros atores não têm opiniões e apenas aparecem no dia e se contentam com o que você tem, outros não têm opiniões quando você está em pré-produção e depois aparecem no dia e então têm opiniões, o que é mais desafiador, mas isso é apenas parte do processo que acontece em praticamente qualquer trabalho. Você sabe, eu acho que há muito storytelling de personagens que acontecem nos cenários e eu já falei sobre isso antes, mas, tipo, quando um arquiteto constrói um espaço, ele está construindo o espaço com os habitantes em mente, mas é uma lousa em branco quando os habitantes se mudam para o local. Em um filme ou programa, é engraçado, porque você está projetando o espaço e projetando o espaço para toda a ação que ainda está por vir. Mas você está em uma posição estranha, porque sabe qual será a ação. Então, você está tomando decisões sobre o espaço que, se estivesse o projetando para a vida real, talvez não tomaria. Mas você sabe que essa pessoa tem que fazer um buraco naquela parede ou encontrar algo embaixo da tábuas do piso, então o design vem disso. Mas você também está projetando para tudo o que aconteceu no passado antes da cena acontecer. Isso inclui quem construiu a casa em primeiro lugar, quem morou lá antes do personagem. A pessoa que morou lá ou mora lá agora cuida bem da casa? Eles são arrumados ou bagunçados? A casa está em boas condições, está em más condições? Você sabe, nós pensamos muito no desgaste. Existem marcas de arranhão nas paredes? Existem arranhões nas tábuas do assoalho? A pia está suja? Está polida e limpa? Em True Detective 2, criamos um bar. Pedi para fazerem queimaduras de cigarro nas mesas porque haveria anos de pessoas entrando, bebendo, esquecendo o cigarro. Você sabe, coisas assim, e quanto mais camadas você adicionar, obviamente, mais textura tem o cenário e mais luz entra nele. E descobri que os atores geralmente apreciam muito essas camadas extras, que elas ajudam. Às vezes, você pode fazer pequenos detalhes que a câmera não consegue captar, mas

os atores os captam. E isso os ajuda a mergulhar no ambiente e a esquecer que estão no estúdio ou em um local fabricado. Então, para mim, essa é uma parte muito importante.

MARIANA SCHWARTZ

A casa de Errol é uma locação certo? Eu li que é uma casa de fazenda. E a casa de Rustin e Martin, elas foram construídas em estúdio?

ALEX DIGERLANDO

Não. Todos os três eram locações. Rusts tem algumas casas. Ele mora naquele tipo de condomínio que é totalmente vazio, o colchão no chão. Mais tarde, quando seu cabelo está comprido e ele está morando atrás do bar, o bar é locação, mas o pequeno barraco em que ele mora, era realmente baseada em um real, mas nós o construímos no estúdio. E então o personagem Woody Harrelson, sua casa em que ele mora com sua família, obviamente era uma locação, tivemos que trabalhar muito para que parecesse apropriada para os anos noventa. E então ele se muda para um apartamento ou condomínio, mas esse também era uma locação. E então, a casa de Errol Childress é uma espécie de combinação de coisas. Principalmente foi uma casa que encontramos no sul da Louisiana, ao sul de Nova Orleans, que esvaziamos e enchemos com toda aquela tralha. Mas o pequeno chalé onde ele mantém o pai, nós o construímos na propriedade em frente à casa e então eles correm para o bosque e entram na câmara de masmorra. Há um forte pré-guerra civil no leste de Nova Orleans, que decoramos como um tipo de labirinto e trouxemos todos os tipos de verdes e plantas e trepadeiras para que pudessem conectar a casa ao forte. E então, aquela última câmara onde eles entram e brigam, e ele é esfaqueado no estômago e eles olham para cima e veem o oculus. Isso foi construído em um estúdio.

MARIANA SCHWARTZ

Descobri que quase não vemos a frente da casa de Martin. E nunca conseguimos ver a frente da casa de Rustin. Fiquei me perguntando, não sei se você se lembra, mas foi um pedido do diretor ou algo que aconteceu devido à edição?

ALEX DIGERLANDO

A casa de Rust, a aparência do apartamento em si por dentro tinha a aparência certa, mas o exterior não. E esse é frequentemente o caso e, portanto, o que costumamos fazer é filmar um local para o exterior e outro para o interior. Então eu acho que tínhamos ideias de ir a outro

local para fazer uma externa, mas o cronograma não permitia. Então nós simplesmente não fizemos isso. Para a casa de Marty, internas e o externas eram na mesma casa e nós filmamos cenas externas, talvez não tenham aparecido no programa. Você se lembra de uma cena em que as meninas estão brincando lá fora?

MARIANA SCHWARTZ

Sim. Podemos ver o exterior da casa de Martin. Mas é só um pouco. Você sabe, geralmente eles fazem aquele plano geral como, "o personagem mora aqui", e em True Detective isso não acontece. Então, acho isso interessante. Eu gosto disso.

ALEX DIGERLANDO

Não me lembro de nenhuma conversa em particular sobre isso. Foi mais como acabamos filmando o exterior da casa dele. Havia outras coisas das quais Cary realmente queria planos gerais, como, você sabe para onde eles vão para esse tipo de dança. Ele realmente queria ver o exterior daquilo, a cabana longhorn. E havia alguns outros dos quais ele realmente queria exteriores, estar longe do cenário e realmente absorver aquele ambiente. Acho que foi porque, você sabe, grande parte da série é como se você estivesse viajando por todas esses diferentes espaços e deseja criar a tapeçaria do tipo de ambiente para o qual estão dirigindo, e suas casas eram mais internas.

MARIANA SCHWARTZ

Primeiramente tive a ideia de que a casa de Rustin era um apartamento e depois "oh não, é uma casa". Eu não sei, qual é?

ALEX DIGERLANDO

A casa de Rust era como uma casa da cidade. Então é como essas casas que estavam todas ligadas umas às outras. Era uma casa de dois andares, mas acho que nunca mostramos o andar de cima, só filmamos no andar de baixo.

MARIANA SCHWARTZ

Sim, não vemos o andar de cima.

Eu acho que você já disse algo sobre isso, a mudança de período de 95 para 2002 nas casas dos personagens. Como você trabalhou com isso?

ALEX DIGERLANDO

O programa acontece realmente em três períodos, de 1995 a 2002 a 2012. Acho que quando estamos em 2012, eles não estão mais em suas casas. Mas o que você vê nos três períodos é a delegacia. Pensamos no que teria mudado, em relação à tecnologia, os computadores seriam diferentes. Então esse é o tipo de coisa básica, aí você pensa qual é a história que está tentando contar. As filhas de Marty estão crescendo. Então, onde costumava haver muita arte na parede, isso foi retirado. Eles não estão realmente em um casamento feliz. Então, enquanto algumas pessoas provavelmente teriam possivelmente feito reformas até 2002. Não me lembro de todas as mudanças que fizemos, acho que mudamos algumas coisas, mas queríamos pelo menos algumas coisas que transparecessem haver uma estagnação tanto no casamento, como na casa deles. Provavelmente sabe-se que eles estavam meio que terminando, por isso não queriam investir muito dinheiro em grandes reformas.

No caso do CID, ele realmente passa por muitas mudanças, porque quando o vemos em 1995 todo mundo está trabalhando em máquinas de escrever, a sala de conferências tem um propósito real. Em 2012, há os computadores, fios por todo o lugar, porque o departamento não foi projetado para incorporar a infraestrutura necessária para todos os fios e conectividade de rede. Todos os arquivos em papel ficam sem espaço e estão em uma sala de arquivos, portanto, muitas caixas de arquivos acabaram na sala de conferências e todas as máquinas de escrever que não usam mais, mas não querem jogar fora, são armazenadas na sala de conferências. Isso não foi escrito no roteiro necessariamente dessa maneira: "use a sala de conferências como o local onde eles estão sendo interrogados". Mas pensamos que seria um bom exemplo para mostrar como o departamento de polícia mudou ao longo dos anos.

MARIANA SCHWARTZ

Meu professor e eu decidimos focar nas três casas: na de Errol Childress, na de Martin e na de Rustin. Já que estamos falando de personagens, queríamos ver como suas personalidades foram construídas por elas.

ALEX DIGERLANDO

Então, Rust é um personagem interessante porque ele está sentindo muita dor. Tendo que lidar com a perda de sua filha e a dissolução de sua família e seu casamento, ele está vivendo uma espécie de vida de monge e se recusa a permitir-se os prazeres e a felicidade de ter uma vida plena. Quando o conhecemos, seu espaço é apenas o essencial do que ele precisa para sobreviver. Porque você meio que sente que é insignificante se ele quer ou não sobreviver.

Quando o encontramos mais tarde e ele está morando naquela cabana atrás do bar, é semelhante, mas diferente, como se ele tivesse soltado alguns dos controles que ele tem no início do programa. Muito disso vem do visual dele. Ele deixou o cabelo crescer, deixou a barba crescer. Ele não cuida do seu corpo da mesma maneira. Você sabe, é esse tipo de coisa estranha que ele faz com aquele espelho minúsculo, é como um exercício em que ele está treinando os músculos dos olhos. Ele parece abandonar tudo isso em 2012 e meio que está bebendo até não poder mais. Então, há um tipo de morte que nunca desapareceu, mas a maneira como ele se aproxima dela é diferente.

É mais como se ele estivesse matando o tempo mais tarde. Ele está obcecado de uma maneira diferente. Ele está obcecado com este caso em 2012 de uma maneira que vemos as sementes dos noventa e cinco. Se vamos falar sobre a casa de Rust, na verdade mais do que onde ele realmente mora, deveríamos falar sobre a unidade de armazenamento. Porque ele meio que mora lá. Tentamos sugerir que, embora ele tenha sua pequena cabana atrás do bar, ele provavelmente vive a maior parte do tempo livre na unidade de armazenamento e ela foi construída em um estúdio. Então, tudo aquilo é completamente falso. É uma coisa engraçada: esse cenário tem algo que definitivamente não foi minha escolha, que é a grande pintura em espiral. A palavra Carcosa e há outra palavra escrita nela, preta nas paredes. Mas a história por trás disso é que Mathew McConaughey, para entrar no personagem, decidiu que queria dormir durante a noite naquele set. Então, montamos o que ele precisava para dormir lá e ele pediu ao mestre de objetos que lhe desse algo como material de escrita e de arte para que ele pudesse trabalhar em seus arquivos. E ele acabou ficando com tinta brilhante vermelha e roxa, pintou “cicatrices” e “carcosa” e um espiral gigante na porta. E ficou muito colorido. Realmente quebrou a paleta, então eu estava nesse tipo de situação em que foi o ator que modificou o espaço ao seu gosto. Eu não queria interferir nisso, mas Cary, o diretor, veio até mim e disse "o que podemos fazer sobre isso?". Então, eu pedi para o meu pintor usar carvão preto e meio que reparei sobre aqueles de preto, então elas ainda estavam lá, mas pareciam um pouco mais adequadas ao cenário. Ainda hoje, desejo que eles não estivessem lá, não sentimos que elas pertencem, mas pelo menos elas parecem melhores do que com aquele tipo de cores infantis. Eu não sabia que o mestre de objetos lhe daria tinta, se eu soubesse, provavelmente teria dito a ela para escolher certas cores.

Mas falando nisso, particularmente em programas de detetive e mistério, há sempre a parede "quem é". Todo programa você a vê, onde eles colam coisas na parede e, frequentemente, de uma maneira muito brega, na minha opinião. E então, quando eu li aquelas cenas no roteiro, eu senti que isso não parecia com o personagem dele. Número um, isso parece falso, ninguém vai

à loja de artesanato e faz isso na parede. Então, eu realmente queria pensar em como ele faria isso. Ele é muito organizado, ele é muito disciplinado, ele é muito diligente. Então, quando eu estava conversando com a minha equipe sobre como queríamos criar isso, eu disse que deveria ser muito ordenado, não deveria parecer com essa bagunça caótica com a qual a maioria dessas paredes se parece. Ele deveria ter um sistema e precisamos criar o que é esse sistema, para que não pareça algo aleatório, como uma obsessão louca por mania. Então, criamos um sistema. Ele fazia pilhas de material impresso, colecionava cliques de fichário, colocava-os em grupos. É mais como um sistema de arquivamento. Ele teria mapas e marcaria as coisas em um mapa, mas com alfinetes, como uma pessoa normal faria, não com fios, não é uma obra de arte, é informação, é um sistema de arquivos. Então, de qualquer maneira, esse é o Russ.

Marty, nós meio que queríamos fazer o inverso, onde ele tem essa vida familiar muito calorosa quando ele aparece no início. Nós tínhamos tipos de padrões de papel de parede florais e coloridos, há a arte de suas filhas na parede, é como um lugar aparentemente feliz. À medida que a história continua, nós meio que aprendemos que talvez nem tudo esteja muito bem entre ele e sua esposa e ele talvez não seja o cara decente que ele pensa que é. Então, quando o casamento deles finalmente acaba, ele está morando sozinho neste apartamento. E também você vê que ele tem essa agência de detetives particular, lembra? Nós realmente queríamos fazer esses parecerem estéreis. Você sabe que quando ele conhece Rust e vê como Rust está vivendo, ele é meio desdenhoso. Ele pensa: "como você mora assim?". Porque em sua vida ele tem tudo esse calor e sua esposa e suas meninas ao seu redor. E então, quando suas filhas crescem e saem de casa e sua esposa o deixa e está vivendo com outra pessoa, você percebe que todo aquele calor e textura que havia na casa não é dele. Que ele era meio que muito abençoado por viver naquele ambiente. E então ele está apenas morando em outro apartamento triste e, da mesma forma, seus escritórios de detetive são muito estéreis e sem graça.

Childress. E é engraçado, porque todo o programa é sobre aprender sobre os personagens de Rust e Marty. Childress começa como um enigma e termina como um enigma. Embora, embora não respondamos a essas perguntas através do design de sua casa, permitimos que o público faça muitas perguntas. Com todos as bonecas e os videocassetes e os jornais e a acumulação de todas essas coisas, e o fato de a casa deixar o ambiente crescer para dentro dela, como as árvores e as ervas daninhas estão crescendo para dentro da casa, nem é possível ver através das janelas, porque as plantas estão crescendo por toda parte. Ele mora com a irmã, eles têm um relacionamento estranho, talvez sexual. A casa deles fica em um complexo que há uma masmorra, onde ele constrói espécies de talismãs e totens para alguma estranha mitologia que ele criou, um tipo de bastardização do que o culto de seus parentes faz. Então, tínhamos muita

história para contar lá, mas não muito tempo para contá-la, então tudo realmente tinha que valer. Quero dizer, falemos sobre os detalhes que a câmera pode não ver, quero dizer, coisas realmente perturbadoras, como esses fetos abortados que criamos, que estavam na banheira. Era um lugar muito perturbador para se viver, eu acho que você sente isso no programa. Quando nossos heróis entram nesse espaço, eles se sentem revoltados e perturbados, e isso é perceptível.

MARIANA SCHWARTZ

Sobre os elementos, os objetos dos cenários. Notei muitos peixes e cavalos na casa de Martin, como decoração. E o pequeno espelho, sobre o qual você já falou, na casa de Rustin, esses elementos estavam no roteiro? Ou você que teve a ideia de utilizá-los?

ALEX DIGERLANDO

Foi roteirizado que ele estava trabalhando na pesca com mosca, tenho quase certeza de que foi roteirizado, mas se não foi roteirizado, surgiu em conversas. Mas estávamos pensando, o que faz um homem daquela época, naquela parte do mundo, quais são seus interesses. Provavelmente interessado em armas de tiro, pesca, caça, talvez corridas de cavalo, esse tipo de coisa. Há uma masculinidade em cavalos. Marty não é uma pessoa particularmente interessante ou profunda. Não estou tentando dizer que pessoas que gostam de pescar não são profundas. Essa não é a questão, mas a questão é que ele é como um homem comum. Ele não está interessado em arte ou livros. Então, procuramos coisas que seriam exatamente o tipo de coisa que ele se interessaria. Então foi daí que veio isso. Rust, por outro lado, lê filosofia e vomita citações de todos os tipos de fontes eruditas diferentes. Ele é uma pessoa mais introspectiva, pensativa e filosófica. Mas, como dissemos antes, ele é um tipo de monge. Ele pode ter um livro e ler sobre o assunto, mas não coloca arte na parede ou algo assim. O espelho não estava no roteiro e, na verdade, não tenho 100% de certeza de onde ele veio; ou foi Matthew McConaughey quem o sugeriu, o viu em algum lugar, ou Cary o viu em algum lugar. É possível que Nick Pizolatto, o roteirista, tenha tido uma ideia sobre ele. Eu acho que foi uma das opções, pode ter sido uma combinação dos três, mas foi algo que surgiu no dia, chegamos ao set e houve a necessidade de encontrar pequenos espelhos. E é uma coisa tão estranha no programa, porque você realmente não sabe o que ele é. Mas é isso que é tão legal sobre ele, e significa algo para o Rust.

MARIANA SCHWARTZ

Por último, mas não menos importante, você pode definir o seu próprio estilo?

ALEX DIGERLANDO

Não sei se tenho um pacote perfeito que resume tudo. Eu posso lhe dizer pelo o que eu tenho sido atraído, por exemplo, eu me interessar pela realidade e pelas minúcias que tornam um espaço o que ele é. E assim, mesmo quando estou fazendo algo que não é necessariamente uma história realmente realista, como por exemplo, *Oceans 8*. *Oceans 8* pede um brilho. Mas para mim, o que é interessante para mim é o que faz os personagens ficarem marcados. Portanto, suas perguntas têm destacado algo que é realmente do meu interesse. O realismo. Aqui está um bom exemplo: eu fiz o programa chamado *Maniac with Cary* para Netflix, você deve conferir, é uma série bem legal. A história se passa em uma realidade alternativa do presente, não no mundo em que vivemos, é diferente. Então, A, tivemos que criar todos os detalhes que compunham o mundo em que eles vivem. Mas então, tivemos que criar todos os detalhes que compunham o mundo em que eles viviam, parecer vivido por eles. Eu não tenho muito tempo para entrar nisso mais. Mas mesmo que o ambiente não seja real, como podemos torná-lo real? Aqui está a questão. Talvez existam bordéis onde um grupo de prostitutas vive em trailers no meio da floresta, em algum lugar. Talvez seja uma ideia fantasiosa gótica, mas quando construímos isso queremos fazer com que pareça real. Da mesma forma em *Maniac*. É um mundo estranho de ficção científica que queríamos fazer parecer como se fosse real. Então, para mim, é uma espécie de visual anti-teatral. Acabei de fazer um programa, foi nomeado para um Emmy, chamado *Fosse/Verdon*, sobre o diretor de teatro chamado Bob Fosse. E para esse programa, tivemos que redesenhar todos os sets de filmes e peças que ele dirigiu, mas ainda tivemos que criar as casas em que ele e sua esposa moravam. E todas as coisas sobre as quais conversamos sobre *True Detective*, as mesmas coisas foram aplicadas às casas nesse programa. Mas o que foi interessante é que também tínhamos esses cenários teatrais no programa. Então você vê o contraste entre o mundo real e o mundo do cinema. Então, muito design de produção é bombástico, incrível, de cair o queixo, deslumbrar e esse tipo de coisa, que eu amo, eu amo essas coisas. Mas muitas das coisas pelas quais eu costumo ser atraído, e o tipo de trabalho que faço e os trabalhos para os quais sou contratado são como o mundo real, e estou apenas fazendo uma curadoria ou encontrando perspectiva. A maneira de ver isso, se fosse algo pelo o qual você passa todos os dias, seria monótono, você poderia não reparar, mas estou tentando apresentá-lo de uma forma que chame sua atenção para algo que talvez você não observasse.

MARIANA SCHWARTZ

Eu acho que foi por isso que chamou minha atenção tanto, porque quando eu decidi escrever sobre direção de arte, eu queria escrever sobre algo que era assim, você sabe, "é um lugar normal. É apenas uma casa normal, que alguém mora lá e há uma história lá". Eu não queria escrever sobre Alice no país das maravilhas ou algo assim, que obviamente tem um design de produção maravilhoso, mas eu queria mostrar que é importante pensar nos pequenos detalhes sobre os quais você fala.

ALEX DIGERLANDO

Eu agradeço. É difícil de fazer. Além disso, em muitos programas de TV com orçamento e tempo limitados, uma casa é frequentemente pensada como uma casa. E você apenas coloca algumas coisas juntas e meio que segue em frente. Para mim, eu realmente acho que a casa é onde acontece muito do storytelling. Então, eu realmente gosto de colocar muita energia na casa e contar a história.

APÊNDICE C - Filmografia do Alex DiGerlando⁵⁰

Production designer (19 credits)

- 2019 Compliance (TV Movie) (completed)
- 2019 Fosse/Verdon (TV Mini-Series) (8 episodes)
- Providence (2019)
 - Nowadays (2019)
 - All I Care About Is Love (2019)
 - Where Am I Going? (2019)
 - Glory (2019)
 - Me and My Baby (2019)
 - Who's Got the Pain? (2019)
 - Life Is a Cabaret (2019)
- 2019 Os Mortos Não Morrem
- 2018 Maniac (TV Mini-Series) (10 episodes)
- The Lake of the Clouds (2018)
 - Larger Structural Issues (2018)
 - Utangatta (2018)
 - Exactly Like You (2018)
 - Furs by Sebastian (2018)
 - Ceci N'est Pas Une Drill (2018)
 - Having a Day (2018)
 - Option C (2018)
 - Windmills (2018)
 - The Chosen One! (2018)
- 2018 Oito Mulheres e um Segredo
- 2016 The OA (TV Series) (8 episodes)
- Invisible Self (2016)
 - Empire of Light (2016)
 - Paradise (2016)
 - Forking Paths (2016)

⁵⁰ Fonte: <https://www.imdb.com/name/nm1017897/>

- Away (2016)
- Champion (2016)
- New Colossus (2016)
- Homecoming (2016)
- 2015 Chi-Raq
- 2014-2015 True Detective (TV Series) (16 episodes)
 - Omega Station (2015)
 - Black Maps and Motel Rooms (2015)
 - Church in Ruins (2015)
 - Other Lives (2015)
 - Down Will Come (2015)
 - Maybe Tomorrow (2015)
 - Night Finds You (2015)
 - The Western Book of the Dead (2015)
 - After You've Gone (2014)
 - Haunted Houses (2014)
 - The Secret Fate of All Life (2014)
 - Form and Void (2014)
 - Who Goes There (2014)
 - The Locked Room (2014)
 - Seeing Things (2014)
 - The Long Bright Dark (2014)
- 2015 O Mar de Árvores
- 2014 99 Casas
- 2013 O Sistema
- 2011-2012 I Just Want My Pants Back (TV Series) (12 episodes)
 - Jerk or Dork (2012)
 - Quid No Quo (2012)
 - Sextipated (2012) ... (series production design)
 - Love Equation (2012)
 - Blackout (2012)
 - A Piece of Cake (2012)
 - Something's Wrong Down There (2012)
 - Safety Nets (2012)

- Pecker Necklace (2012)
 - Never Trust a Moonblower (2012)
 - Baby Monkeys (2012)
 - Pilot (2011)
 - 2012 Indomável Sonhadora
 - 2011 Dark Horse
 - 2009 Arlen Faber
 - 2008 Pássaros Excêntricos
 - 2007 Tailor Made (Short)
 - 2005 Black Wine
 - 2002 Draftdodging
- Art department (21 credits)
- 2014 The Leftovers (TV Series) (visual consultant - 2 episodes)
 - The Garveys at Their Best (2014) ... (visual consultant - uncredited)
 - Guest (2014) ... (visual consultant - uncredited)
 - 2014 Noé (art director: Iceland)
 - 2010/I A Tempestade (art director: Hawaii)
 - 2009 Aconteceu em Woodstock (additional graphic artist - uncredited)
 - 2009 Intrigas de Estado (additional graphic artist)
 - 2009 Na Trilha do Assassino (art department researcher)
 - 2008 Sinédoque, Nova York (art department researcher)
 - 2007 Across the Universe (art department researcher - as Alex Digerlando)
 - 2007 Viagem a Darjeeling (graphic designer) / (researcher)
 - 2006 A Pantera Cor de Rosa (art department researcher - as Alex Di Gerlando)
 - 2005 Os Produtores (art department researcher)
 - 2005 Flores Partidas (art department coordinator)
 - 2004 Mulheres Perfeitas (art department assistant - uncredited)
 - 2003 Igual a Tudo na Vida (art department assistant)
 - 2003 Identidade (art department assistant)
 - 2002 Prenda-me se for Capaz (art department assistant - uncredited)
 - 2002 Longe do Paraíso (art department production assistant - as Alex Digerlando)
 - 2002 Dirigindo no Escuro (art department/shop assistant)

2002 Em Má Companhia (art department assistant)
2002 Morra, Smoochy, Morra (art department assistant)
2000 A Hora do Show (art department intern - as Alex Digerlando)

Art director (2 credits)

2011 Um Novo Despertar
2010 Uma Manhã Gloriosa

Miscellaneous Crew (2 credits)

2004 Mulheres Perfeitas (production assistant - as Alex Digerlando)
2001 Zoolander (production assistant)

Cinematographer (1 credit)

2006 Modern Romance (Short)

Thanks (2 credits)

2018 Ocean's 8: A Heist in Heels (Video documentary short) (special thanks)
2013 Outpost (Short) (thanks)

Self (1 credit)

2013 Making True Detective (TV Movie documentary)
Himself - Production Designer