

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Sofia Alexandra Mendonça Cruz

A direção de arte na curta-metragem de época *A Lenda do Galo*

Projeto

Mestrado em Comunicação Audiovisual

Orientação: Prof.^a Doutora Maria João Cortesão

Coorientação: Prof. Pedro Azevedo

Versão final

Vila do Conde, dezembro de 2018

Sofia Alexandra Mendonça Cruz

A direção de arte na curta-metragem de época *A Lenda do Galo*

Projeto

Mestrado em Comunicação Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor Mário Paulo Teixeira Pinto

Escola Superior de Media Artes e Design – Politécnico do Porto

Prof.^a Doutora Maria João Dias Cortesão Paour Gordo Caldeira

Escola Superior de Media Artes e Design – Politécnico do Porto

Prof.^a Doutora Maria Manuela Bronze da Rocha

Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo – Politécnico do Porto

Vila do Conde, dezembro de 2018

AGRADECIMENTOS

A realização deste projeto de mestrado, bem como a escrita deste ensaio, não teria sido possível sem o apoio de várias instituições e indivíduos que viram no filme *A Lenda do Galo* uma proposta de valor, e aos quais agradeço a disponibilidade e simpatia.

À Professora Doutora Maria João Cortesão, pela orientação na escrita do presente ensaio, e pelo aconselhamento ao longo da produção do filme e do mestrado.

Aos restantes Professores do mestrado e à Escola Superior de Media Artes e Design por todo o conhecimento transmitido e as experiências positivas nestes dois anos.

A todos os elementos da equipa de *A Lenda do Galo*, especialmente aos que exerceram comigo as funções principais, Carlos Araújo, Afonso Silva e Sílvia Costa, pelo esforço dedicado e amizade; e aos assistentes de direção de arte Matilde Ramos, Catarina Casais e João Barrosa pela ajuda na pré-produção e nas rodagens.

Às instituições e indivíduos cujo apoio foi fundamental na produção da direção de arte do filme, nomeadamente Alfredo Côrte-Real, a associação Ofícios com História, o departamento de figurino da Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo, o guarda-roupa do Teatro Nacional S. João, a empresa *Stay on the Scene*, a empresa Cavaleiros e Falcoeiros de Ribadouro e a associação Burgo Divertido.

Por último, aos meus pais e amigos, pela motivação e paciência ao longo do processo de trabalho no filme e no presente ensaio.

RESUMO ANALÍTICO

Este ensaio, relativo ao trabalho na unidade curricular de Projeto do Mestrado em Comunicação Audiovisual, especialização em Produção e Realização Audiovisual da Escola Superior de Media Artes e Design do Politécnico do Porto, no ano letivo 2017/2018, relata o processo de desenvolvimento de direção de arte da curta-metragem de ficção *A Lenda do Galo*.

O trabalho prático no filme é suportado teoricamente através do estudo dos vários elementos a considerar na direção de arte, desde o desenvolvimento criativo, passando pela produção até à chegada ao resultado final. Deste modo, foi feita pesquisa extensa sobre a cor, a caracterização das personagens, o espaço, e a sua influência na composição das imagens do filme. Tudo isto é enquadrado pela exigência especial do filme, de época e de baixo-orçamento.

O objetivo do presente ensaio é reunir informação acerca da teoria e prática da função da direção de arte, e apresentar o caso de *A Lenda do Galo* como o resultado do estudo das temáticas abordadas.

Palavras-chave: cinema; direção de arte; produção audiovisual; cor; composição de imagem.

ABSTRACT

This essay, pertaining to the work in the curricular unit of the Master's Program in Audiovisual Communication, specialization in Audiovisual Production and Direction of the School of Media Arts and Design of the Polytechnic of Porto, in the academic year of 2017/2018, reports the development of the production design of the fiction short film *The Legend of the Rooster*.

The practical work in the film is supported theoretically through the study of the various elements of art direction, from the creative development, through the production until the arrival to the final result. For this, extensive research was done on color, the characterization of the characters, space, and its influence on the composition of the images of the film. All this is framed by the special requirements of the project, a low-budget period film.

The objective of this essay is to present information about the theory and practice of art direction, and present the case of *The Legend of the Rooster* as the result of the study of the themes addressed.

Keywords: cinema; art direction; audiovisual production; color; composition.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
PARTE I: ENQUADRAMENTO TEÓRICO	2
1. A função da direção de arte no cinema de ficção	2
2. O desenvolvimento criativo na pré-produção	4
2.1. A leitura e análise do argumento	4
2.2. Os objetivos da direção de arte.....	5
2.3. A pesquisa.....	8
2.4. A colaboração com o realizador e departamentos	10
3. O elemento cromático no cinema de ficção.....	11
3.1. As funções da cor no cinema de ficção.....	11
3.2. Os atributos da cor.....	13
3.3. A energia da cor.....	14
4. A caracterização das personagens.....	15
4.1 O desenvolvimento criativo aplicado à caracterização das personagens	15
4.2. A comunicação visual para a caracterização das personagens.....	16
4.3. A produção do guarda-roupa.....	17
5. O espaço.....	20
5.1 As localizações.....	21
5.2 A cenografia.....	23
5.3. Os adereços.....	25
5.4. A comunicação visual do espaço	25
5.5. A composição através do espaço.....	26
PARTE II: ESTUDO EMPÍRICO DA DIREÇÃO DE ARTE DE <i>A LENDA DO GALO</i>	29
6. A lenda do galo de Barcelos: a adaptação do argumento e as implicações de rigor histórico	29
7. O visual da direção de arte de <i>A Lenda do Galo</i>	32
7.1. O conceito visual: conflito entre “bem” e o “mal”	32
7.2. As referências.....	33
8. A cor na direção de arte de <i>A Lenda do Galo</i>	35
8.1. O desenvolvimento da paleta.....	35
8.2. A cor no guarda-roupa	36
8.3. A cor na cenografia	43

9. A caracterização das personagens de <i>A Lenda do Galo</i>	45
9.1. A produção do guarda-roupa	47
9.2. A elaboração e a análise da caracterização das personagens principais.....	48
10. O espaço de <i>A Lenda do Galo</i>	51
10.1. A escolha da localização.....	51
10.2. A realização de material visual de espaço.....	52
10.3. A produção da cenografia.....	52
10.4. A elaboração e a análise dos <i>décors</i>	53
CONCLUSÃO.....	62
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	64
ANEXOS.....	66

Lista de figuras

Figura 1. O contraste entre "bem" e o "mal" nas imagens de A Lenda do Galo.	32
Figura 2. O crucifixo da personagem Santiago como metáfora visual da narrativa do filme.	32
Figura 3. Pintura Vocação de São Mateus (Caravaggio, 1599-1600), usada como referência para o décor da taberna.	33
Figura 4. Influências do filme The Hour of the Pig (esquerda) na direção de arte de A Lenda do Galo (direita)	34
Figura 5. Paleta de cores idealizada pela direção de arte: curta-metragem A Lenda do Galo	36
Figura 6. O figurino completo da personagem Santiago na cena da caminhada a Barcelos	38
Figura 7. Santiago é salvo da condenação à morte pelo galo, simbolizando inocência através da túnica branca	38
Figura 8. O figurino vermelho de Madalena na cena da despedida a Santiago	39
Figura 9. O figurino da personagem do Juiz antes da sua identidade ser revelada	40
Figura 10. O figurino da personagem do Juiz no tribunal	40
Figura 11. O figurino do Escrivão	41
Figura 12. O conjunto de preto e vermelho nos figurinos das personagens de Juiz e Madalena	41
Figura 13. Aldeões na cena da taberna	42
Figura 14. Aldeões na cena da condenação de Santiago	42
Figura 15. Figuração infantil na cena da chegada de Santiago	43
Figura 16. Cores escuras e pouco saturadas na cenografia da taberna	44
Figura 17. Cores escuras e pouco saturadas na cenografia dos lavabos	44
Figura 18. Cores escuras e pouco saturadas na cenografia do tribunal	44
Figura 19. Esboços iniciais de caracterização das personagens	46
Figura 20. Conjunto de guarda-roupa da personagem Santiago	49
Figura 21. Conjunto de guarda-roupa da personagem Madalena.	50
Figura 22. Sugestão de localização através da sequência de montagem	52
Figura 23. Plano geral do décor do acampamento	54
Figura 24. Os planos consecutivos do início do filme: plano geral filmado no terreno do mosteiro em Aldreu, e o plano apertado da cobra filmado no terreno da ESE, como “sítio substituto”	54
Figura 25. Plano inicial para a cenografia da praça: palanque central da força, palanque do Juiz, tendas e figuração	55
Figura 26. O décor da praça representado no percurso da personagem Santiago: chegada à cidade, aprisionamento e libertação do galo.	56
Figura 27. As cores escuras e quentes, e as linhas e formas verticais conferem à composição uma atmosfera emocional de pecado e claustrofobia	57
Figura 28. Os candelabros de mesa altos adicionam claustrofobia à composição	58
Figura 29. Elementos de set como a lareira e as posições da figuração, através do posicionamento do mobiliário, traduzem-se numa composição claustrofóbica, através do espaço negativo entre as formas	58
Figura 30. Espaço usado para o set dos lavabos	59
Figura 31. Plano do modelo 3D exemplificando a montagem do set, com a estrutura de madeira à direita e a porta de frente	59

Figura 32. As paredes de pedra não iluminadas, como fundo, destacam a pele da personagem, iluminada parcialmente, conferindo mais sensualidade à cena	60
Figura 33. A estrutura da porta (direita) cria um espaço negativo, que enquadra o plano POV e contribui para a atmosfera emocional de perseguição e claustrofobia	60
Figura 34. A parede de madeira escura, o fundo, fecha o espaço e realça a personagem Madalena, a figura	60
Figura 35. Décor do tribunal	61
Figura 36. Referências cinematográficas para o décor do tribunal	61

INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste numa reflexão teórica sobre a importância da direção de arte na conceção da curta-metragem de época *A Lenda do Galo*, realizada por Carlos Araújo e produzida por Sílvia Costa, no âmbito do mestrado em Comunicação Audiovisual na especialização de Produção e Realização Audiovisual. No enquadramento teórico é tratada a pertinência da construção do tratamento visual e desenho cenográfico, bem como da caracterização das personagens na perspetiva da direção artística. O estudo empírico reside no processo de direção de arte no filme acima referido.

O ensaio estará dividido em duas partes. A primeira consiste na teorização de conceitos ligados à direção de arte, nomeadamente a pesquisa e o processo criativo de desenvolvimento do conceito visual e da cor, caracterização das personagens e espaços. Na segunda e última parte são justificadas as escolhas para a direção de arte do filme e é feita a análise do resultado final, em termos artísticos e de produção, mas também no contexto formal e semiológico na cor e composição das imagens.

A relevância deste projeto e respetivo ensaio centra-se na falta de prática e estudo da direção de arte em Portugal, especialmente em produções de filmes de época com baixo orçamento. O enfoque não é o estudo da época medieval ou a construção dos elementos, prende-se explicitar o processo criativo e de produção de direção de arte numa curta-metragem de ficção, tendo em conta as especificidades da presente curta-metragem, de época e de baixo orçamento.

Com este ensaio pretende-se também documentar e organizar o processo de trabalho da direção de arte, dividido em fases e em departamentos, baseado no conhecimento teórico abordado no estado de arte.

PARTE I: ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1. A função da direção de arte no cinema de ficção

A direção de arte é um departamento que requer a perspetiva criativa da realização, associada à perspetiva pragmática de produção. O diretor de arte tem a responsabilidade de desenvolver um aspeto visual unificado para o filme, interpretando o argumento e a visão do realizador, e traduzi-lo em elementos físicos - se realizar a tarefa de produção, tem também que planear e controlar o orçamento da materialização dessas ideias.

Este departamento compreende o desenho de produção, ou seja, todos os aspetos que se relacionam com a decoração, arquitetura e adereços que fazem parte de todos os *décors* de um filme (Sánchez-Escalonilla *cit in* Barroso, 2008, p. 20, tradução livre da autora). O aspeto visual do filme é determinado pelas ideias transmitidas pelo realizador e materializadas pelo diretor de arte.

[i]dea o concepción que emana de la puesta en escena o tratamiento cinematográfico acordado durante el proceso de preparación y que va quedando plasmado en guiones, bocetos, memorias, etc. o, sencillamente, desde la elaboración mental del próprio director, que habrá sido transmitida a los diferentes responsables –el director de arte, entre otros- en las reuniones preparatorias del rodaje. (Barroso, 2008, p. 199)

O processo de tratamento visual do guião cinematográfico, sob o ponto de vista da direção de arte, reside numa homogeneização de todos os contributos artísticos cuja finalidade resulta na aparência e estética do filme (*idem*). Deste modo, a tradução das metáforas visuais, paletas de cores, arquitetura e localizações, desenhos e cenários, adereços, restantes elementos cénicos, assim como na caracterização das personagens, constituída pelo seu guarda-roupa, maquilhagem e penteados, materializam o estilo visual unificado e coeso do filme.

O principal objetivo da direção de arte, deste modo, é empregar todos os seus recursos ao serviço da narrativa, a partir de uma visão bem suportada, para a criação da ilusão de verossimilhança e/ou fantasia do universo do filme (LoBrutto, 2002, p. 22).

O diretor de arte, nas suas funções criativas, interage primeiramente com o realizador e diretor de fotografia, fazendo parte da trindade (LoBrutto, 2002, p. 6) responsável pelo visual do filme e a responsabilidade da contribuição criativa do diretor de arte varia conforme o realizador com que está a trabalhar (LoBrutto, 2002, p. 14). A interação com o diretor de fotografia é igualmente importante, na escolha e manutenção da aparência dos objetos em plano (LoBrutto, 2002, p. 15).

Nas funções orientadas para a logística, existe um diálogo forte com o departamento de produção, no planeamento e controlo de custos, através da criação de listas, inventários e orçamentos de propriedade, aluguer e cedência (LoBrutto, 2002, p. 129).

2. O desenvolvimento criativo na pré-produção

O processo de direção de arte, da pré-produção à rodagem, resume-se à seguinte lista de Brewster & Shafer: “ler o argumento, analisar o argumento, determinar os objetivos, pesquisar, colaborar com o realizador e restante equipa criativa, elaborar material de comunicação visual e materializar os elementos” (2011, p. 31, tradução livre da autora). Como se pode deduzir, o trabalho da direção de arte concentra-se principalmente na pré-produção, desde a primeira leitura do argumento à elaboração dos *décors* antes das rodagens.

A direção de arte deve ter em consideração que a sua função principal é contribuir para a narração de uma história (Brewster & Shafer, 2011, p. 31). Depois da leitura e análise do argumento, determinam-se os objetivos de direção de arte. A partir daí, esses objetivos vão influenciar toda a pesquisa, e poderão ser tomadas decisões.

2.1. A leitura e análise do argumento

As primeiras duas leituras do argumento devem ter atenção ao “conteúdo” e à “intenção”, respetivamente (Wolf & Block, 2014, p. 43). A leitura de determinação do “conteúdo” é feita de um ponto de vista imparcial e de maneira pouco aprofundada, evitando a conceção de ideias visuais para além do descrito no argumento. Deste modo, o diretor de arte ganha uma primeira impressão da narrativa, da sua ação, conflitos e impacto emocional, sem perde-la entre os detalhes dos aspetos criativos ou de produção.

A segunda leitura, mais cuidada, deve ter em atenção o subtexto, ou a “intenção” do argumento. Nesta fase identificam-se os objetivos de direção de arte de “tema” e, mais aprofundadamente, de “atmosfera emocional”, sendo o ponto de partida para decidir o conceito visual do filme e se o estilo será representacional ou apresentacional¹.

Depois das leituras iniciais, que permitem identificar as bases para todas as decisões criativas, dever-se-á listar o que Brewster & Shafer designam como “dados adquiridos” da direção de arte, ou seja, as características, descritas no argumento,

¹Os estilos “representacional” e “apresentacional” serão abordados no capítulo 2.2.6.

relacionadas com o visual das personagens e dos espaços. Incluem desde as informações gerais, de período ou localização, a detalhes específicos como um pormenor numa peça de roupa. Encontram-se normalmente nas descrições das cenas, mas podem estar referidas nos diálogos (2011, p. 153).

Nesse levantamento são identificados os espaços, se são interiores ou exteriores, o período da narrativa, a altura do dia (o objetivo de direção de arte de “tempo”) e as condições meteorológicas, e listados os elementos de direção de arte (LoBrutto, 2002, pp. 16-17).

Ao longo da pré-produção, à medida que as particularidades criativas e de produção vão surgindo, é imperativa a releitura do argumento (Wolf & Block, 2014, p. 52). Se este sofrer alterações durante a pré-produção e rodagem, como foi o caso neste filme, isto é ainda mais premente.

2.2. Os objetivos da direção de arte

a) Tempo e período

O conceito de “tempo” refere-se à hora, ao dia ou ano em que a narrativa se desenrola, diretamente ligado à ação.

Já o “período” aborda o tempo de uma maneira mais extensa, e refere-se historicamente ao ano, década ou era. Este dado influencia a produção em termos estilísticos e necessita de pesquisa aprofundada por parte da direção de arte (Brewster & Shafer, 2011, p. 40). O “tempo” refere-se, no caso do filme *A Lenda do Galo*, à madrugada em que *Santiago* encontra *Madalena* pela primeira vez, ou à manhã em que *Santiago* chega à cidade, e o “período” abarca a era medieval, mais especificamente o século XIV.

Brewster & Shafer referem três fases de criação realística de período: identificação, observação e seletividade. Primeiro identifica-se o propósito do argumento, depois efetua-se a pesquisa e a observação de exemplos do período. Finalmente, são feitas as decisões, tendo em conta simultaneamente o objetivo do argumento e as observações de período (2011, p. 155).

Este ponto é particularmente relevante numa curta-metragem como *A Lenda do Galo*, que depende da reprodução realística de um período, dentro do possível, sem esquecer os restantes objetivos da narrativa.

b) Sítio e local

O “sítio” é um ambiente físico específico onde ocorre a ação, como um quarto ou um parque. É o dado a que geralmente se recorre para fazer o levantamento de *décors* e localizações individuais.

O “local” é para o “sítio” o que o “período” é para o “tempo”: afasta-se da especificidade do “sítio” para uma localização geográfica, regional, podendo abranger um conjunto de localizações e *décors* (Brewster & Shafer, 2011, p. 41). No caso de *A Lenda do Galo*, um exemplo de “sítio” é a taberna. O “local”, que alberga o conjunto de localizações e *décors* (o caminho, o arvoredo, a ponte, a praça, a taberna e o tribunal), sugere a cidade de Barcelos.

A sugestão de “local” é feita através da manipulação dos vários tipos de fundo, abordados mais a fundo no capítulo 5.1.

c) Tema

O tema indica as ideias principais do argumento, o ponto de vista moral ou intelectual sugerido pela ação, pelas personagens e as suas relações, apesar de ir para além da soma destas partes. É mais abstrato e expansivo do que a superfície da narrativa e é geralmente universal (Brewster & Shafer, 2011, p. 44).

É a partir do tema que se encontra o “conceito visual” (LoBrutto, 2002, p. 25), baseado numa imagem ou objeto que representa metaforicamente as temáticas da narrativa, exprimindo o seu subtexto. O conceito visual escolhido pela direção de arte relaciona-se diretamente com o tema do filme. No caso de *A Lenda do Galo*, o conceito visual suportado pela cor alude subtilmente ao tema do conflito entre o “bem” e o “mal”, como justificado no capítulo 7.1.

d) Atmosfera emocional

O impacto do filme no espectador está inscrito na “atmosfera emocional” do filme (Brewster & Shafer, 2011, p. 45). Os sentimentos que a narrativa despoleta devem

ser traduzidos visualmente através das escolhas de direção de arte. Como exemplo, a cena na taberna transmite uma sensação de opressão, materializada pelos elementos formais da imagem, abordados a fundo no capítulo acerca do Espaço.

e) Revelação das personagens

Outro grande objetivo da direção de arte é transmitir o caráter das personagens, principalmente através da sua caracterização, mas também através do espaço. O que a personagem usa, e igualmente importante, como usa, os seus espaços pessoais e como os mantem, dão-nos informações que vão para além do descrito no argumento e conferem-lhe autenticidade (Brewster & Shafer, 2011, p. 47).

f) Estilo

O “estilo” é a abordagem visual geral, que todos os departamentos devem seguir:

The style (...) refers to an overall visual approach, an expressive technique, or a convention that all aspects of a play production follow. These conventions are sometimes associated with a historical period or literary or artistic movements. (Brewster & Shafer, 2011, p. 159)

A partir daqui, o estilo pode ser “representacional”, reproduzindo a realidade, “apresentacional”², neste caso “não realista ou estilizado, contendo abstrações, simbolismo, fantasia ou alegoria”; ou uma mistura dos dois (Brewster & Shafer, 2011, pp. 159-160, tradução livre da autora). No caso de “A Lenda do Galo”, o objetivo de Estilo é atingido na recriação do período medieval, de modo representacional.

g) Resolução de problemas práticos

A resolução de problemas práticos surge em desafios específicos ligados às localizações, cenografia, guarda-roupa e ação das personagens. A dificuldade de resolução destes desafios está diretamente ligada ao orçamento, à formação e ao número de elementos do departamento de direção de arte, ao acesso a equipamento e materiais, às limitações de tempo, os limites físicos das localizações e dos espaços para produção/logística (Brewster & Shafer, 2011, p. 50).

Cada um destes recursos pode compensar pela deficiência do outro, por exemplo, se o orçamento for baixo deverá ser despendido mais tempo, e vice-versa. O diretor de arte deve gerir todos os recursos de modo a ter tudo preparado nas rodagens e dentro do orçamento (Brewster & Shafer, 2011, p. 51).

2.3. A pesquisa

O processo de pesquisa é incontornável na produção de um filme de época, para efeitos de autenticidade e enriquecimento do universo da narrativa. É nesta etapa que são descobertas referências e informações relevantes para a direção de arte do filme, e igualmente importante, se faz a seleção entre as que são relevantes ou não. Esta pesquisa é feita sempre com a narrativa como referência, através dos objetivos de direção de arte (LoBrutto, 2002, p. 33).

Por sua vez, a pesquisa pode, e deve, ser feita através de uma multitude de materiais, provenientes de várias fontes desde museus, lojas, bibliotecas, arquivos, e mais convenientemente, a Internet (LoBrutto, 2002, pp. 35-40).

a) Pintura

A pesquisa através da pintura é essencial para o filme de época, especialmente se o período a estudar é anterior ao surgimento da fotografia. De um modo mais direto e semelhante à fotografia documental, as pinturas representacionais contêm informação visual referente a arquitetura, decoração, moda e estilo de vida. Contudo, as suas qualidades vão para além da representação, e na sua qualidade artística podem servir de fonte de inspiração para a “atmosfera emocional” do filme, e influenciar a própria composição dos planos através dos elementos formais da imagem, aprofundados no capítulo 5.5. Se não for possível observar obras de arte ao vivo, pode-se recorrer a representações em livros, catálogos e na Internet (LoBrutto, 2002, p. 35).

b) Fotografia

A direção de arte pode usar dois tipos de fotografia, original ou de arquivo. Fotos de *repérage* e outros materiais de referência tiradas pela produção são “originais”, e essenciais para a organização e comunicação do departamento. As fotografias de

“arquivo” são imagens históricas de localizações, semelhantes à pintura representacional na apresentação da realidade. Podem ser acedidas em bibliotecas, arquivos e museus, revistas, livros e Internet (LoBrutto, 2002, p. 37).

c) Revistas

Não sendo particularmente relevante para um filme como *A Lenda do Galo*, a revista é um meio de pesquisa importante na direção de arte para produções de períodos mais recentes e dos dias de hoje. Algumas bibliotecas têm arquivo de edições de revistas que, tal como a pintura e a fotografia, informam e incorporam a sociedade de um período específico (LoBrutto, 2002, p. 37).

d) Literatura e palavra escrita

A literatura não é um meio visual, mas é igualmente importante na pesquisa para um filme de época, especialmente antes do surgimento da fotografia. Ficcional ou não-ficcional, descreve eficazmente espaços, objetos, pessoas e costumes e estimula ideias visuais de maneira impossível através da imagem. A qualidade desmaterializada da palavra pode também inspirar a “atmosfera emocional” do filme (LoBrutto, 2002, p. 38).

e) Vídeo

O vídeo, tal como a fotografia, pode ser dividido nas categorias “original” ou de “arquivo”. Como arquivo histórico, funciona como as fontes anteriormente referidas, com a adição de poder transmitir uma sensação de espaço mais semelhante ao tridimensional. As reportagens e o cinema documental também são úteis para reunir conhecimento acerca de vários temas (LoBrutto, 2002, p. 39). A visualização de filmes de ficção do mesmo género permite retirar referências e inspiração visuais.

f) Descrição oral

Não existindo imagens nem descrições escritas do que se pretende reproduzir, o testemunho de alguém que o tenha visto, presenciado ou vivido fornece a descrição

possível com detalhes específicos de período, sítio e local (LoBrutto, 2002, p. 40). Estas descrições podem também influenciar o desenvolvimento da “atmosfera emocional” do filme.

2.4. A colaboração com o realizador e departamentos

A autonomia criativa da direção de arte depende do perfil do realizador, que pode delegar essa autonomia totalmente ao diretor de arte, ou ter ideias já fechadas e específicas, sendo uma colaboração equilibrada o ideal (Wolf & Block, 2014, p. 51). Porém, é o realizador que dita o visual geral do filme e é responsável pela gestão das várias contribuições dos departamentos criativos (Wolf & Block, 2014, p. 52).

A comunicação com o realizador e os outros departamentos é uma parte importante do processo de pré-produção. Esta colaboração inicia-se com reuniões informais com a presença da trindade responsável pelo visual do filme (realizador, diretor de fotografia e diretor de arte), e serve para discutir ideias iniciais e referências, a imagem e atmosfera pretendidas, e esclarecer dúvidas relativas ao argumento (Wolf & Block, 2014, p. 51). Nas reuniões seguintes, a direção de arte deve apresentar as suas ideias e pesquisa através de material visual para facilitar as discussões (Wolf & Block, 2014, p. 52).

Posteriormente são feitas também *repérages* a localizações para rodagem viáveis, como aprofundado no capítulo 5.1. Depois das decisões e asseguradas as localizações, realizam-se outras visitas para fazer levantamentos, testes e detetar possíveis problemas.

Ao longo do processo de pré-produção, no trabalho individual, reuniões de equipa e *repérages*, são criados variados materiais de natureza visual que apoiam o diálogo entre departamentos e, conseqüentemente, o desenvolvimento criativo e a produção do filme. A comunicação visual da direção de arte, associada à caracterização das personagens e ao espaço, vai ser estudada mais a fundo nos capítulos 4.2. e 5.4., respetivamente.

3. O elemento cromático no cinema de ficção

Neste capítulo não se pretende fazer um estudo exaustivo ou técnico da cor em relação aos pigmentos ou à luz, à sua perceção visual e psicológica ou simbologia. Interessou sim reunir alguns conceitos pertinentes para a pré-produção da direção de arte, e posterior análise das imagens da curta-metragem em estudo.

A este propósito, LoBrutto resume eficazmente a importância da cor para a direção de arte de um filme de ficção:

Color performs many functions in production design. Color is not only used to achieve verisimilitude in the images; color can communicate time and place, define characters, and establish emotion, mood, atmosphere, and a psychological sensibility. In visual storytelling, color is one of the moviemaker's greatest assets. As in all areas of filmmaking, the color design must be given serious thought and must be carefully planned. You are not just presenting pretty or eye-catching colors; you are telling a story and defining the characters. (2002, p. 77)

Tal como os outros elementos de direção de arte, a cor não deve ser usada exclusivamente por motivos estéticos. Ao ter em conta todas as funções da cor em projetos audiovisuais, enumeradas abaixo, evita-se o seu uso inconsciente ou desapropriado, tanto no aspeto visual como conceptual.

3.1. As funções da cor no cinema de ficção

Segundo Zettl existem três funções da cor que se deverão ter em conta ao desenvolver projetos audiovisuais: informacional, composicional e expressiva (2011, p. 71). Deste modo, as funções da cor vão ser abordadas pelo filtro do cinema de ficção, como base à posterior análise das imagens de *A Lenda do Galo*.

3.1.1. A função informacional

No cinema de ficção, a importância da função informacional da cor não se foca propriamente na reprodução da realidade, como nos documentários, programas informativos ou vídeos educacionais. É, acima de tudo, um veículo de códigos e

símbolos que suportam ou complementam a narrativa do filme. Esta função deixa aspetos como a harmonia entre cores de parte, em detrimento da distinção entre cores e sua clareza como meio de transmissão de informação.

É neste âmbito que se integra a simbologia da cor, que informa o público de certas características da narrativa, através dos espaços e das personagens. Como a simbologia da cor difere imenso entre “culturas, hábitos, valores, tradições e mitos, que variam consideravelmente de cultura a cultura e de período a período”, é necessário estabelecer o contexto das associações simbólicas, e certificar que o público está familiarizado com os simbolismos utilizados (Zettl, 2011, p. 72).

No caso de *A Lenda do Galo*, a função informacional da cor, neste caso simbólica, está principalmente refletida nos figurinos das personagens. Sobre este assunto será feita uma reflexão mais exaustiva no capítulo 8.2.

3.1.2. A função composicional

A função composicional da cor, ao concentrar-se nos aspetos formais da imagem, apoia-se nos atributos da cor, abordados a fundo no ponto 3.2., para definir, enfatizar e de-enfatizar e certas partes do plano (Zettl, 2011, p. 73). Em conjunto com a função expressiva, contribui para a energia de cor, referida no capítulo 3.3., e conseqüentemente para a energia estética³ das imagens. Para existir harmonia na imagem, procura-se equilibrar várias intensidades de energias de cor, entre o fundo e o primeiro plano por exemplo.

O cuidado a esta função da cor foi especialmente vantajosa na presente curta-metragem no desenvolvimento da cenografia.

3.1.3. A função expressiva

Quando a cor é usada de modo a transmitir um sentimento ou emoção ao público, ou estabelecer uma “atmosfera emocional”, há um enfoque na sua função

³ “The energy we perceive from aesthetic phenomena, such as color, sound, and motion. Can be expressed as vector magnitudes.” (Zettl, 2011, p. 397)

expressiva. Ao usar esta função deve-se ter em conta a temperatura da cor (quente ou fria) e à energia estética geral (Zettl, 2011, p. 76).

A função expressiva da paleta de “A Lenda do Galo” foi atingida ao escolher, em geral, cores quentes de pouca saturação pouco brilho para transmitir a sensação de degradação e pecado, explicado com maior detalhe no capítulo 8 de análise.

3.2. Os atributos da cor

De modo a utilizar as funções da cor eficazmente num projeto audiovisual, deve-se ter em atenção os seus atributos formais mais proeminentes: o tom, a saturação e o brilho. Estes influenciam o nível de energia da cor, abordada no capítulo 3.3.

a) Tom

O tom é a propriedade primária da cor, a que a distingue de todas as outras cores do espectro. É, em termos simples, o que nos faz distinguir o azul do verde, e o verde do amarelo (Zettl, 2011, p. 55). É também a característica que nos permite avaliar a temperatura de uma cor, fria ou quente.

Esta característica tem maior preponderância na função informacional, através do simbolismo da cor, e na função expressiva. A saturação, ou o brilho por si só não são suficientes para associar um significado a um objeto (por isso é impossível associar significados de cor nos filmes a preto-e-branco). Acerca da função expressiva, e como anteriormente referido, o tipo de tons usados e a sua temperatura afetam fortemente a “atmosfera emocional” da cena, através da intensidade da energia da cor, abordada no capítulo 3.3.

b) Saturação

A saturação, em termos simples, é a característica da cor que avalia a sua pureza e que lhe dá mais ou menos força. Quanto menos saturada for uma cor, mais diluída parece (Zettl, 2011, p. 55). Por isso as imagens dos filmes a preto-e-branco, que usam apenas as cores acromáticas (branco, cinzento, e preto), não têm saturação.

Esta característica da cor é especialmente útil no seu uso composicional e expressivo. No equilíbrio entre partes com mais ou menos saturação na imagem, e segundo as energias das cores, pode-se concentrar a atenção a um ponto específico ao atribuir-lhe mais saturação, ou desviá-la de certa parte da imagem com menos saturação. Na função expressiva, quanto mais saturada for a cor, mais presença e mais intensidade terá ao transmitir o dramatismo ao espectador, devido à sua alta energia. O significado de uma cor pode também mudar conforme a sua saturação, na função informacional.

c) Brilho

O atributo que indica a percepção de que uma cor é clara ou escura é o brilho (Zettl, 2011, p. 56).

Tal como a saturação, o brilho atua na composição da imagem ao destacar ou atenuar certas partes do plano. Em termos expressivos, a cor ganha também mais força se for mais brilhante. Também é importante na função informacional, que integra o simbolismo, uma vez que o mesmo tom com menos ou mais brilho pode ter significados diferentes.

3.3. A energia da cor

Dependente, entre outros fatores, dos valores dos atributos da cor, quanto mais alta for a energia da cor, mais forte será o seu impacto estético:

Color energy is the relative aesthetic impact a color has on us. A color's energy depends on its hue, saturation, and brightness attributes; the size of the color area; and the relative contrast between foreground and background colors. (Zettl, 2011, p. 65)

Outros fatores, para além destes três atributos, que contribuem para a energia da cor, é o tamanho que a área de cor ocupa no plano e o contraste entre o fundo e o primeiro plano. A partir daí é possível examinar se um plano no geral tem baixa ou alta energia de cor. A partir destes cinco atributos, existem variáveis que lhes proporcionam o nível de energia (Zettl, 2011, p. 66): os tons frios têm baixa energia, ao passo que os quentes têm alta; quanto maior o brilho e saturação do tom, área da cor, e contraste, maior energia contem.

4. A caracterização das personagens

A significant part of telling any story is the revelation of character. Playwrights create characters with varied and significant traits, and it is our task as designers to unearth these traits in order to reveal them to the audience visually. Choices in clothing and the physical environment can reveal facets of character to the audience. How the characters look, what they wear and how they wear it, and where and how they live are all choices that impart an abundance of information—information that transcends dialogue and plot. (Brewster & Shafer, 2011, p. 46)

Em *A Lenda do Galo*, a caracterização das personagens dependeu principalmente no desenvolvimento do guarda-roupa, em que nos focaremos neste capítulo exclusivamente. Como Brewster & Shafer (2011, p. 47, tradução livre da autora) referem, a direção de arte deve ter o objetivo de “definir e expressar as personagens individuais do argumento, assim como as relações entre estas na história”.

LoBrutto (2002, p. 30, tradução livre da autora) enumera também as questões a ter em conta no desenvolvimento da caracterização das personagens: “qual é a sua idade? Qual é a sua proveniência étnica e social? A que classe social pertence? Qual é o seu papel na narrativa? Qual é o seu estilo pessoal? Qual é a sua fisicalidade?”.

4.1 O desenvolvimento criativo aplicado à caracterização das personagens

Na primeira fase, relativa à leitura do argumento, dever-se-á identificar os “dados adquiridos”, abordados no capítulo 2.1., relativos à caracterização da personagem. Feito isso, consideram-se os objetivos de direção de arte já estudados no capítulo 2.2.

Por exemplo, o objetivo de “local” é atingido através de pesquisa acerca do local ou origem da personagem (identificação), na observação do vestuário usado pelas pessoas do local ou origem (observação), por fim revelando esse local ou origem através das escolhas de caracterização (seleção) (Brewster & Shafer, 2011, p. 47). Porém, no caso de *A Lenda do Galo*, os elementos caracterizadores do peregrino do caminho de Santiago no século XIV, como o chapéu com a vieira, foram excluídos por escolha do realizador. Este aspeto será analisado no capítulo 9.2.

A “atmosfera emocional” do filme é desenvolvida na caracterização das personagens através da cor dos figurinos e da sua função expressiva, explicado no capítulo 3.1. e analisado no capítulo 8.2. Já o objetivo do “tema” relaciona-se com o conceito visual da direção de arte. Neste filme, o conceito visual de contraste entre o “bem” e o “mal” é suportado também pela cor, e associado às personagens através das cores dos conjuntos. O “estilo”, na caracterização de filmes de época, é muitas vezes representacional e associado ao período da narrativa, tal como em *A Lenda do Galo*.

O principal objetivo de direção de arte associado à caracterização das personagens é, obviamente, o de “revelação das personagens”. Esta apresenta visualmente informações sobre o seu caráter, idade, classe social, situação económica, ocupação, condição de saúde, entre outros (Brewster & Shafer, 2011, p. 162). Em *A Lenda do Galo* este ponto é fulcral uma vez que a identidade e as motivações das personagens se centram fortemente nas suas ocupações e classes sociais.

Posteriormente, na etapa da pesquisa referente ao guarda-roupa, levantam-se várias questões acerca da natureza dos tecidos e construção das peças. É necessário escolher tecidos e recorrer a técnicas historicamente rigorosas, especialmente em produções de estilo representacional (p. 170). Para isso, e como já abordado no capítulo 2.3., é necessário recorrer a uma variedade de fontes. A seguinte lista de Brewster & Shaffer (p. 170, tradução livre da autora) enumera-as: “analisar peças do período, pesquisar publicações de moda e costura do período, ver pinturas e fotografias, observar jornais e outras fontes primárias, ler textos secundários de história do traje, referenciar padrões de costura antigos”.

4.2. A comunicação visual para a caracterização das personagens

A comunicação visual referente à caracterização das personagens centra-se principalmente no desenho de figura com o conjunto pretendido, à mão ou a computador (Brewster & Shafer, 2011, p. 170), mas existem outras opções que envolvem fotografia e outras imagens de referência.

Numa primeira fase são feitos “esboços simples” (Brewster & Shafer, 2011, p. 171), pequenos e rápidos. O seu objetivo é facilitar a comunicação nas reuniões iniciais (Brewster & Shafer, 2011, p. 172). A junção e a colagem de fotografias e outras imagens

de referência, através de *mood boards* e planificações de conjuntos, é uma alternativa ao desenho que pode ser feita à mão ou digitalmente.

Para este efeito, e se existir o apoio de guarda-roupas, é importante fotografar todas as peças disponíveis e adequadas para o filme para listagem, e se for possível reunir anteriormente às rodagens, as provas com os atores. Estes materiais ajudam o diretor de arte na primeira etapa do desenvolvimento das particularidades da caracterização das personagens até às decisões finais, e na comunicação das ideias ao realizador presencialmente ou remotamente (Brewster & Shafer, 2011, p. 173).

Depois da exploração das várias opções e chegada às decisões, e usando como referência os materiais acima referidos, realizam-se os desenhos finais para comunicação do resultado pretendido, detalhados e a cores, à mão ou a computador, sendo o culminar do desenvolvimento criativo da caracterização das personagens. Isto não significa que o desenho represente exatamente o conjunto usado nas rodagens, sofrendo até aí alterações relacionadas com aspetos criativos e de produção (Brewster & Shafer, 2011, pp. 73-74).

Os materiais visuais produzidos para *A Lenda do Galo* estão referenciados no capítulo 9.

4.3. A produção do guarda-roupa

A partir dos materiais visuais referentes à comunicação do resultado final pretendido, e depois da aprovação do realizador, chega a etapa de materialização de todas as escolhas de guarda-roupa feitas no processo de desenvolvimento criativo: a produção. É aqui que a colaboração com os assistentes de guarda-roupa e profissionais de costura se inicia (Brewster & Shafer, 2011, p. 176). Contudo, pode existir a necessidade de recorrer a vários métodos para obter as peças necessárias, aqui enumeradas⁴:

4.3.1. Retirar

“Retirar” uma peça refere-se ao uso de uma peça já existente num guarda-roupa próprio à instituição produtora. Para isso, e para adaptação à nova produção, é às

⁴Estes métodos também são aplicados na produção da cenografia, abordada no capítulo 5.2.

vezes necessário fazer alterações. No entanto, este processo poupa tempo, dinheiro e permite o reaproveitamento de recursos já existentes (Brewster & Shafer, 2011, p. 177).

4.3.2. Alugar

Os benefícios do aluguer para o guarda-roupa centram-se no facto de que as peças já estão prontas a usar e têm as medidas dos atores, dispensando alterações. Contudo, pode ser mais dispendioso que outras opções, oferece menos controlo artístico e de qualidade das peças, que necessitam de atenção e cuidados extras no manuseamento e uso, não sendo propriedade da produção (Brewster & Shafer, 2011, pp. 178-179).

4.3.3. Pedir emprestado

“Pedir emprestado” é um método a que se deve recorrer o mínimo possível pois, se ocorrer dano na peça, o proprietário pode não a ter assegurada, ou ser até insubstituível. No entanto é, por vezes, a única maneira de garantir um item específico se a produção for de baixo orçamento. A peça deve, obviamente, ser devolvida como foi entregue e no prazo combinado, assegurando assim a boa relação com o emprestador (Brewster & Shafer, 2011, p. 179).

4.3.4. Construir

A construção engloba as inúmeras técnicas necessárias para a elaboração de uma peça de raiz. Este método oferece a maior autonomia criativa e técnica e os resultados adequam-se às especificidades físicas dos atores. É um método dispendioso, todavia as peças podem ser mantidas para uso em futuras produções (Brewster & Shafer, 2011, p. 180).

4.3.5. Comprar

É possível comprar peças para produções de época em lojas especializadas, no entanto é um método dispendioso se se tiver em conta o rigor histórico das peças. A compra é mais indicada, conveniente e económica para filmes de período contemporâneo. Aqui, e ao contrário do método de construção, o trabalho do diretor de arte não se centra no desenho, mas sim na pesquisa e seleção de peças apropriadas, que

também pode ser feito em guarda-roupa existente e casas de aluguer (Brewster & Shafer, 2011, p. 181).

5. O espaço

Se a caracterização das personagens está ligada à figura, o espaço assume o papel de fundo. Apesar de muitas vezes não estar diretamente associado à revelação das personagens, as personagens e as suas ações não estão desconectadas do espaço, muito pelo contrário. Se a caracterização da personagem ajuda o ator a incorporá-la, o espaço ajuda-o também a relacionar-se com a narrativa. Por isso, e tendo esses fatores em conta, o seu desenvolvimento não deve ser abordado de forma exclusivamente estética:

If the filmmaker considers each location where the story takes place as a set—a literal representation of what is indicated in the script—that is all it ever will become. Rather, consider each location as an environment to reveal the lives of the characters and for the story to unfold. An environment surrounds and embraces the characters. There is a direct relationship between the environment and the characters. Are the environments hostile? Confining? Comforting? Chaotic? Claustrophobic? Vast? Warm or cold?” (LoBrutto, 2002, p. 30)

Para além da revelação dos objetivos de direção de arte de “sítio” e “lugar”, a revelação dos objetivos de “tempo” e “período” dependem também maioritariamente do espaço, que é também o indicador primário de “estilo” da produção (Brewster & Shafer, 2011, p. 123). Estes dados são mais ou menos difíceis de determinar na análise inicial de direção de arte, dependendo da informação fornecida pelo argumento e pelo realizador.

A “atmosfera emocional” é refletida na energia estética da imagem, que por sua vez é estabelecida pelos seus elementos formais (linha, forma, escala, cor, textura e luz), de modo a criar o impacto emocional pretendido. Estes são representados através da geografia, arquitetura e cenografia do espaço. Isto será mais aprofundado no capítulo 5.5.

O tema do filme, como nos outros elementos de direção de arte, é expresso no espaço através do conceito visual escolhido para toda a produção.

5.1 As localizações

A curta-metragem em estudo foi filmada exclusivamente em localização⁵, como a maioria de filmes de baixo orçamento e especialmente de época, pelo que será descrito o processo de *repérage* e escolha de localizações nesse seguimento.

Every location serves a practical purpose and an aesthetic purpose. The characters in the story have to live somewhere, just as the action in each scene must take place somewhere in space and time. Location gives a reference point to people and activity throughout the story. Your characters and your actors interact with and within each location. There is a dynamic created between people and their environment that can be seen and felt on the screen. (McCurdy, 2011, p. 3)

As vantagens da produção em localização num filme desta natureza centram-se no rigor histórico e na autenticidade que são difíceis e dispendiosos de recriar em estúdio, conferindo-lhe credibilidade extra, apesar de não existir o controlo de logística possível num estúdio (Millerson & Owens, 2008, p. 264).

Os *décors* de uma produção audiovisual têm lugar num estúdio ou numa localização, que alberga o fundo da ação. No processo criativo de direção de arte, a prioridade é dada aos dados adquiridos de espaço e local referidos no argumento e à estética pretendida para o fundo. No caso da localização do filme de época, envolve o seu período, arquitetura e elementos estilísticos (LoBrutto, 2002, p. 70).

Millerson e Owens enumeram os vários tipos de fundos da ação, reais ou ilusórios (2008, pp. 255-256, tradução livre da autora):

- Sítio real. A ação é filmada no sítio idealizado.
- Sítio substituto. A ação é filmada num sítio conveniente, que se assemelha o suficiente com o sítio idealizado.
- Estúdio. A ação é filmada em estúdio, construído e cenografado de modo a assemelhar-se ao sítio idealizado.
- Sugestão de sítio. São associados planos do sítio real com os planos da ação, filmada num sítio diferente, através de técnicas de montagem e mistura de som. O espectador assume que toda a ação está a decorrer no sítio real⁶.

⁵ “A location is anywhere away from your normal shooting site. It may just be outsider the building or way out in the country. It could be in a vehicle, down in a mine, or in someone’s home.” (Millerson & Owens, 2008, p. 43)

- Set virtual. A filmagem da ação é inserida num fundo criado separadamente, através de aparelhos óticos e eletrónicos.

Em localização, poder-se-á tirar proveito dos fundos em “sítio real”, “sítio substituto” ou por “sugestão de sítio”, e até como “set virtual”, se a localização for filmada sem ação. De modo a resolver questões criativas de direção de arte, e de orçamento e logística da produção, o uso dos vários tipos de fundo possibilita a criação de ilusões de espaço e da sua continuidade:

Contemporary filmmakers often don't have the luxury of building everything in the studio, so they must search for each individual element that, when seen in the continuity of the film, totally creates a consistent environment for the characters and story, while serving the director's vision of the project. (LoBrutto, 2002, p. 154)

Com isto, ao visitar as localizações, não se deve apenas abordar a localização unicamente como um todo, mas também ter atenção às suas secções, componentes e detalhes⁷. Estes poderão ser associados a secções de outras localizações ou estúdio, de modo a criar o espaço idealizado no “campo”⁸, conceito abordado mais a fundo no subcapítulo da composição.

Os mesmos autores enumeram também os tipos de localização: interiores, exteriores cobertos e sítios ao ar livre (Owens & Millerson, 2008, p. 42, tradução livre da autora). Cada um tem as suas vantagens e desvantagens, ligadas à logística da produção, e conseqüentemente às constantes fora do seu controlo, como o tempo, elementos naturais, pessoal exterior à produção, restrições, leis e ciência (LoBrutto, 2002, p. 151).

Cabe ao departamento de direção de arte questionar-se relativamente a certas especificidades das localizações para a rodagem: “a localização está disponível? Existe espaço suficiente para o trabalho da equipa de produção? Existe estacionamento adequado? A localização é acessível por transportes públicos e automóveis? Há

⁶ “The camera shows location shots of the Eiffel Tower (part of a still photo), intercut with shots of someone standing against a brick wall. Thanks to the sound of traffic and other sound effects, the viewer assumes that the action was shot in Paris.” (Millerson & Owens, 2008, p. 276)

⁷ “A location may be usable for a particular room or section that can be combined with other locations. So the designer is not only looking at the long view but for the componentes and details as well.” (LoBrutto, 2002, p. 70)

⁸ “A palavra campo, nesse sentido, é de origem cinematográfica: designa, no cinema, o pedaço de espaço imaginário com três dimensões que é percebido na imagem fílmica.” (Aumont, 2002, p. 220)

permissão para modificar ou transformar a localização? Quanto tempo será necessário para o trabalho de pré-produção? Quanto tempo será necessário para as filmagens?” (LoBrutto, 2002, p. 151).

A permissão para modificar ou transformar é especialmente importante num filme de época. É expectável que a localização tenha elementos posteriores ao período a ser recriado, que têm obviamente de ser retirados, escondidos ou disfarçados⁹.

Ao ter em conta, por esta ordem, os dados adquiridos de espaço e local, a estética pretendida para as localizações, tendo em consideração os objetivos de direção de arte, principalmente o período e o estilo, os tipos de fundo para a ação a que se pode recorrer (de modo a criar o espaço ideal no resultado final), e as condicionantes de produção respetivas, prossegue-se à decisão final das localizações. As questões de produção são muitas vezes o fator decisivo para determinadas escolhas, principalmente quando estamos perante produções de baixo orçamento.

5.2 A cenografia

Depois das localizações estarem escolhidas e asseguradas, é necessário desenvolver a sua cenografia, que engloba primariamente dois elementos (LoBrutto, 2002, p. 21, tradução livre da autora). O “set”, que envolve elementos arquitetónicos como paredes, chão, teto, janelas, entradas e portas, e a “decoreação” que agrega elementos móveis como carpetes, mobiliário, tapeçaria e tratamentos de janela.

Na localização, estes dois elementos poderão ser semelhantes ao idealizado desde início. Isso deve ser considerado na escolha da localização, tendo em conta a estética da propriedade e as condicionantes de produção (Brewster & Shafer, 2011, p. 129).

Os principais problemas de produção na materialização da cenografia centram-se nas limitações relacionadas com o espaço físico e os recursos de tempo, pessoal e orçamento. Para além disso, poderão ser necessários efeitos especiais e interações dos atores com elementos da cenografia difíceis de concretizar dentro

⁹ “When working on location the production designer must modify what exists there to create the intended look for the film. Often the designer must cover up something that would betray the period in the transformation of the location.” (LoBrutto, 2002 p. 153)

dessas limitações. A solução mais eficaz é a que é melhor exequível tendo em conta esses fatores (pp. 128-129).

5.2.1. A produção da cenografia

O primeiro passo consiste em listar, para cada ambiente referido no argumento, os elementos de *set* e decoração em falta. Esta lista é feita, como referido no capítulo 2.1., a partir dos “dados adquiridos”, das referências da realização, direção de arte e de fotografia, e da pesquisa referente aos objetivos de direção de arte de “período”, “sítio”, “lugar” e “revelação das personagens” (LoBrutto, 2002, p. 21).

Esta listagem também agrega os modos de transformação da localização pela adição, substituição, subtração, renovação ou alteração de elementos de cenografia (LoBrutto, 2001, p. 2), dependendo da capacidade do orçamento, da logística e permissões na localização.

Da mesma maneira, para materializar os elementos em falta, recorre-se aos métodos de produção aprofundados no capítulo 4.3., nomeadamente o retirar, o aluguer, o empréstimo, a construção e a compra. Numa produção de baixo orçamento é prudente evitar os meios que requerem mais custos, como o aluguer, a construção e a compra.

Para a seleção dos elementos considera-se ainda os objetivos de direção de arte, os materiais de comunicação visual das decisões finais, os planos e a sua composição através dos elementos formais da imagem, aprofundados no capítulo 5.5.

Um desses elementos é a textura, aqui explicitado através da produção da cenografia. A textura tem como propósito, através dos materiais de construção do *set* e de decoração, “contrastar, complementar, e adicionar realismo e sentido tátil ao *design*” (LoBrutto, 2002, p. 89, tradução livre). Nos materiais de construção do *set* (madeira, metal, vidro, tijolo e telha), as texturas comunicam as propriedades da estrutura (LoBrutto, 2002, p. 89). O trabalho da direção de arte passa por escolher e usar materiais disponíveis, fáceis de trabalhar e adequados para a produção do filme, e reproduzir materiais não existentes com veracidade (LoBrutto, 2002, p. 89).

Numa produção de época, os materiais e as suas texturas são de especial importância. Informam o espectador do período e lugar e da condição económica,

social e política do ambiente da narrativa. Conferem autenticidade ao materializar o uso, o desgaste, a passagem do tempo e os efeitos das condições do meio ambiente, através da superfície dos objetos (LoBrutto, 2002, p. 89). Nesta medida, quer na construção, quer na seleção de elementos de cenografia já existentes, deve-se ter em conta o seu material e textura e, se for necessário e possível, alterá-lo através de técnicas e materiais de revestimento (LoBrutto, 2002, p. 89).

5.3. Os adereços

Os adereços podem fazer parte da ação ou da caracterização da personagem, contudo são abordados neste capítulo por estarem presentes em maior parte na cenografia. Cabe à direção de arte fazer, como com os elementos de cenografia, o levantamento do argumento e a lista de adereços usados em ação no plano (LoBrutto, 2002, p. 21).

LoBrutto (2002, p. 73, tradução livre da autora) enumera as várias categorias de adereços. Os “adereços pessoais” são usados diretamente pelos atores como parte da sua caracterização – óculos, anéis ou carteiras, por exemplo. Os “adereços de mão” são manuseados diretamente pelos atores – por exemplo, copos de vinho, isqueiros e telefones. Os “adereços não-práticos” são aparelhos não usados em rodagem e que não precisam de funcionar, mas têm de ter a aparência de bom estado e funcionamento. Já os “adereços práticos” têm de estar inteiramente operacionais e em funcionamento. Qualquer adereço que não é diretamente usado ou operado pelos atores não necessita de ser prático.

5.4. A comunicação visual do espaço

O tipo de materiais de comunicação no desenvolvimento do espaço são semelhantes aos da caracterização das personagens, referidos no capítulo 4.2. Em relação a material não desenhado, o vídeo e a fotografia “originais”, como explicito no capítulo 2.3., são fundamentais para documentação e testes nas *repérages*, e posteriormente para diálogo entre os departamentos e referência para realização de esboços, esquemas, plantas, desenhos e modelos finais.

Os primeiros esboços, tal como na caracterização das personagens, são geralmente pequenos e simples, à mão ou em computador. Através de colagens e *mood boards* são reunidas as referências para o visual geral do espaço, ou para *décors* específicos.

A rapidez de execução destes materiais permite a exploração de várias possibilidades, e as aprovações do realizador evoluem para desenhos detalhados (Wolf & Block, 2014, pp. 58-59). Eventualmente pode ser construído um modelo, real ou virtual, que possibilite a visualização do *décor* planeado em três dimensões, e que permita à realização explorar possibilidades de *blocking* e de planos (Wolf & Block, 2014, p. 61).

5.5. A composição através do espaço

Para controlar e orientar o olhar do espectador, a composição¹⁰ deliberada da imagem é fundamental (p. 20). Neste aspeto, o espaço entra associado à imagem cinematográfica, através do conceito de campo de Aumont:

A palavra campo (...) designa, no cinema, o pedaço de espaço imaginário com três dimensões que é percebido na imagem fílmica. Sabe-se que essa noção, de origem empírica, está ligada à impressão muito forte de realidade produzida pela imagem de filme, que leva a acreditar sem dificuldade na realidade do campo como espaço profundo - e também a acreditar que esse espaço, como espaço visível real, não para nas bordas do quadro, mas prolonga indefinidamente além dessas bordas, sob a forma de fora-de-campo. É a famosa metáfora da moldura como "janela aberta para o mundo. (2002, p. 220).

O campo, como meio subjetivo de perceção de espaço, é fabricado pela direção de arte através dos tipos de fundo referidos no subcapítulo da localização e através das localizações e dos elementos de cenografia, que vão fazer parte da composição do plano. Como já se verificou a fundo com o elemento formal da cor, a composição

¹⁰ "Composition, in general terms, is the organization of the elements of design into a unified visual statement. The result may be simple or complex, primitive or sophisticated. The elements of design are the basic factors that make up the visual statement, whether it be two-dimensional or three-dimensional." (Wolf & Block, 2014, p. 20)

contribui também para energia estética da imagem, através dos seus elementos formais, que por sua vez contribui para o objetivo de direção de arte de “atmosfera emocional”. Poderá também ter carga simbólica, propositadamente aplicada pela equipa criativa do filme, ou ditada unicamente pela análise do espectador.

5.5.1. Os elementos formais da imagem

A linha, a forma, a escala, a cor, a textura e a luz são forças que interagem entre si na composição da imagem, influenciando-se umas às outras. A linha e a cor são os elementos que naturalmente mais se destacam, mas qualquer um deles pode ser enfatizado em detrimento de outro (Wolf & Block, 2014, p. 21):

a) Linha

“A straight geometric figure consisting of a series of points that has direction, length, and width, although the width is often so narrow it is usually not recognized.” (Wolf & Block, 2014, p. 21)

A linha é um elemento muito versátil e expressivo. É o que define a forma bidimensional e sugere espaço tridimensional. Pode assumir uma forma reta, curva, espiral, entre outras, e ser sugerida pela sequência de formas repetidas ou relacionadas (Wolf & Block, 2014, p. 21).

Através da sua direção e sugestão de movimento, a linha evidencia as suas características expressivas. As linhas verticais e horizontais, ao terem as mesmas direções que os limites da tela, sugerem falta de movimento. As linhas horizontais representam calma e estabilidade, e as verticais, força e equilíbrio. As diagonais, pelo contrário, sugerem dinamismo e ação. Numa composição, é evidente a interação entre estes vários tipos de linhas, que pode ser harmónica ou de oposição (Wolf & Block, 2014, p. 22).

b) Forma

A linha, por sua vez, cria a forma, pelo que esta assume a qualidade expressiva das linhas que a formam¹¹. As formas podem ser geométricas ou orgânicas. Quanto mais geométricas, mais formalidade transmitem. A forma é mais evidente na composição no

¹¹ “As with the use of line, horizontal shapes tend to feel restful, vertical shapes tend to suggest majesty, and diagonal shapes suggest action.” (Wolf & Block, 2014, p. 22)

blocking dos atores, e no enquadramento¹². Isto pode ser feito através de espaço negativo, que evidencia a área entre as formas que enquadram (Wolf & Block, 2014, p. 22).

c) Escala

A escala está relacionada com a relação de massa entre as formas, a proporção. As dimensões dos objetos por si só são menos importantes para a composição da imagem (Wolf & Block, 2014, p. 23). Isto é especialmente importante na relação entre os atores e o espaço:

Scale can be used to create theatricality. We expect objects to be a familiar size. Increasing the scale of a common object can help establish an atmosphere that is overwhelming, or perhaps oppressive, in part by making the actor seem small and insignificant on stage. Conversely, decreasing the scale of an object makes the surroundings seem larger than normal. (Wolf & Block, 2014, p. 23)

5.5.2. Equilíbrio da composição

A partir das características dos elementos já explicitados no capítulo 5.5.1., algumas composições parecem imóveis, ao passo que outras demonstram mais tensão e dinamismo. Equilíbrio não significa necessariamente estabilidade na composição¹³. Deste modo, existem duas maneiras de o atingir, através do equilíbrio estático ou dinâmico (Zettl, 2011, p. 136). O equilíbrio estático é “sólido e estável”, e no seu extremo representa uma imagem simétrica. O equilíbrio dinâmico é o inverso, com vários elementos diferentes e assimétricos na imagem.

Daqui podemos concluir que as imagens com equilíbrio estático têm pouca energia estética, ao contrário das que têm equilíbrio dinâmico (Zettl, 2011, p. 139)

¹² “Manipulation of shape allows a designer to help frame an actor or provide an overall focus for a composition” (Wolf & Block, 2014, P. 23)

¹³ Because our organism strives to obtain a maximum of potential energy and to apply the best possible equilibrium to it, as Rudolf Arnheim points out, balance does not necessarily mean maximum stability within the Screen (Wolf & Block, 2014, P. 136).

PARTE II: ESTUDO EMPÍRICO DA DIREÇÃO DE ARTE DE *A LENDA DO GALO*

6. A lenda do galo de Barcelos: a adaptação do argumento e as implicações de rigor histórico

O argumento da curta-metragem, da autoria do realizador Carlos Araújo, foi uma adaptação que resultou das várias versões da lenda do galo do Barcelos¹⁴. Esta lenda é relevante para a identidade e imagem de marca de Barcelos, cidade natal do realizador, onde ocorreram as rodagens do filme.

As várias versões da lenda, com diferenças narrativas entre elas, são oriundas de diversas cidades do ocidente da Europa, como Toulouse (França) ou Santo Domingo da Calçada (Espanha), com denominador comum os caminhos de Santiago. O acontecimento terá ocorrido no ano de 1400¹⁵. A seguinte transcrição de Martins aborda os principais pontos narrativos do filme:

Humilde, vestido de estamalha, um peregrino seguia o seu caminho, a Estrada de Santiago, apoiado no seu grosso bordão. Talvez porque não fosse tão pobre como outros, pernoitava nas estalagens.

Na noite em que este homem encontrara abrigo na pequena hospedaria de Barcelos, (...) quis a pouca sorte que o dono do estabelecimento tivesse dado pela falta de uma bolsa com moedas de ouro que era toda a sua fortuna.

Algumas pessoas tinham passado lá o serão, comendo, bebendo, contando histórias e conversando numa grande algazarra, sentadas diante uma grande lareira onde ardia um enorme tronco, enquanto esbracejavam com a animação e agitavam malgas de vinho por cima das cabeças. Qualquer deles poderia ter sido o larápio, mas eram todos vizinhos conhecidos e amigos de longa data, pelo que o estalajadeiro não desconfiou dos seus clientes habituais.

Esta razão foi quanto bastou para que as suspeitas recaíssem sobre o nosso peregrino, suspeitas logo seguidas de acusação (...). O juiz sentenciou o homem como tendo sido ele o autor do roubo, apesar de as moedas não terem sido encontradas na sua posse, e logo ali o condenou a morrer na forca.

Quando o carrasco o conduzia para o meio da praça onde ia ser executada a pena, o peregrino lembrou-se de pedir:

¹⁴ Várias versões da lenda estão compiladas no estudo “A Lenda do Senhor do Galo de Barcelos e o Milagre do Enforcado” (Lima & Pedrayo, 1965).

¹⁵ “Rodolf Llorens I Jordana chama a atenção para o facto de o acontecimento ter sucedido no Norte de França, no ano de 1400, ao contrário de outras datas, tais como 1090 e 1020.” (Lima & Pedrayo, 1965, p. 71)

- Esperem! Levem-me outra vez ao juiz, que eu ainda tenho uma coisa para lhe dizer. Após alguma hesitação, o homem foi levado à presença do juiz que estava agora sentado à mesa e se preparava para se banquetear com um belo capão assado que estava na sua frente, temperado e tostado que fazia crescer água na boca.

- Meu senhor, ouvi mais uma vez que estou inocente do crime de que me acusam. Tomo Nossa Senhora por minha testemunha e aqui mesmo lhe peço que me faça um milagre. Se aquilo que eu digo for verdade, e eu estiver inocente, esse galo que tendes na vossa frente e vos preparais para comer, agora mesmo tornará a vida, se levantará e cantará! Naquele preciso momento, o galo deu um pulo dentro da assadeira e começou a cantar. Os presentes ficaram boquiabertos e de olhos esbugalhados. Nunca tal se vira. O homem tinha conseguido provar a sua inocência e ao juiz apenas restou deixá-lo ir embora em paz. (1998, pp. 9-10)

A personagem da criada da estalagem, referenciada em várias versões da lenda, é também incluída no argumento, na personagem de *Madalena*: “[os peregrinos] hospedaram-se em certa pousada, onde havia uma criada pouco séria, a qual começou a dizer galanteios e a perseguir o jovem flamengo. Como este repelisse propostas tão desonestas (...), a criada ficou furiosa e resolveu vingar-se.” (Lima & Pedrayo, 1965, p. 44)

Alguns aspetos da história base, que não é necessário enumerar em termos de relevância para a direção de arte, foram alterados para o argumento por motivos dramáticos, de verossimilhança e de produção. A principal alteração à narrativa original da lenda consistiu na não introdução do galo cozinhado que ganha vida, uma vez que não seria verossímil no âmbito do filme.

Estando a lenda associada ao século XIV, assumiu-se esse período para facilitar a pesquisa e o processo criativo da direção de arte da *Lenda do Galo*, indispensável num filme de época: “when designing a period film, determine the exact time period specifically—down to year and month, if possible. This will make all decisions easier. Time and place can be directly researched. A firm sense of place and time can provide the story with an added dimension and grounding.” (LoBrutto, 2002, p. 103)

A direção de arte de um filme de época levanta várias questões, ainda antes da pré-produção. Deste modo, deverá ser questionado o que privilegiar. A título de exemplo, o rigor histórico, o género, o drama e expressão provenientes da narrativa,

traduzidos num conceito visual¹⁶. É ainda pertinente equacionar como equilibrar os dois aspetos o melhor possível, ao lidar com poucos apoios financeiros e logísticos.

Certos elementos de direção de arte de *A Lenda do Galo*, devido a limitações de produção, e a alterações que servem a narrativa dramática e o visual do filme, não têm completo rigor histórico. Tal como em outros filmes de época, isto levanta questões acerca da legitimidade do *medievalismo*, ou seja, o imaginário medieval criado pela cultura popular através dos *media*, que frequentemente não é historicamente rigoroso:

A great deal of writing about historical films in general and about movie medievalism in particular is concerned with the problem of historical accuracy. In criticism of films about the Middle Ages such work is often provoked by pre-release claims of rigorous fidelity, new discoveries, or fresh interpretations of all the available evidence. These claims almost never withstand even superficial scrutiny because the purpose for making them in the first place is not to engage sober academic reflection but rather to lay the framework for the film's reality effects and to authorize it as a site of what Lacan calls "imaginary identifications" for a mass audience. (Haydock, 2008, p. 7)

Ao estabelecer como base temporal da narrativa o século XIV, existe menos ‘tentação’ em recair no *medievalismo* como amálgama de várias épocas. Obviamente existem exceções, devido às razões já referidas. Mas um filme não é um ‘museu’, ou seja, além do rigor histórico, é essencialmente um exercício criativo (Wolf & Block, 2014, p. 49). É pois, necessário fazer cedências que sirvam acima de tudo a narrativa e a atmosfera do filme, e que simultaneamente se ajustem à capacidade da produção:

The problem lies with the assumption or demand that films be historically accurate, and consequently they are judged, good or bad, based upon that accuracy. That is why a film that does not pretend to be accurate enjoys the opportunity to be judged as a movie by itself, because it is not being held to a historical standard. (...) Accuracy has little to do with the value of film as film (...)" (Kelly, 2004, p. 3)

¹⁶ “It is shorthand for a longer explanation; it abbreviates words into symbols, metaphors, or indexes; it is an image that defines the central idea of a movie. (Rizzo, 2005, p. 53)

7. O visual da direção de arte de *A Lenda do Galo*

7.1. O conceito visual: conflito entre “bem” e o “mal”

Após a análise do argumento para identificação das temáticas da narrativa, como processo de desenvolvimento criativo referido no capítulo 2.1., foram identificados os temas de o bem, a inocência e a justiça, em constante conflito com os de pecado, aprisionamento e morte (figura 1).



Figura 1. O contraste entre "bem" e o "mal" nas imagens de *A Lenda do Galo*.

Todas as personagens principais seguem um arquétipo claro, como é comum no género da fábula. A personagem que incorpora o “bem” é *Santiago*, posto à prova pelas personagens que incorporam o “mal”, *Madalena* e *Juiz*. A sua situação é comparada à de Jesus, morto na cruz injustamente, através da metáfora visual sempre presente do crucifixo que leva no pulso (figura 2).

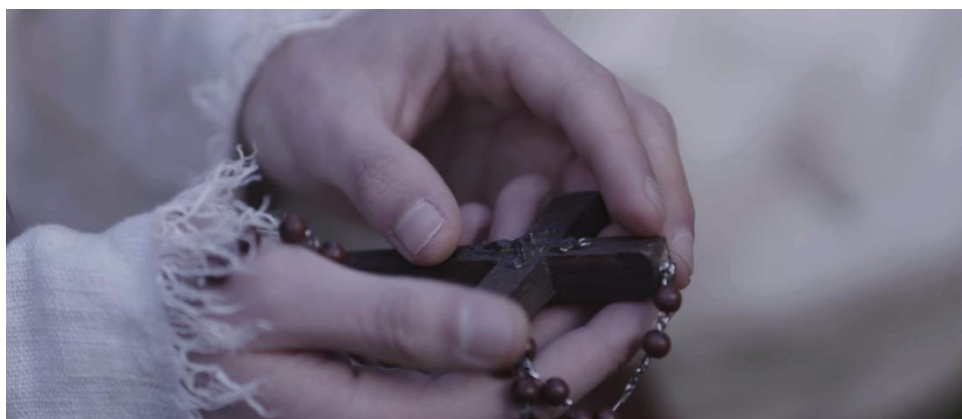


Figura 2. O crucifixo da personagem Santiago como metáfora visual da narrativa do filme.

A personagem com maior mudança ao longo da narrativa é *Madalena*, ligada diretamente pelo nome e ocupação à personalidade da Bíblia. De início pertencendo ao lado nefasto, acaba por se redimir ao salvar *Santiago* através do galo.

Com esta temática presente, associada ao estilo representacional da era medieval escolhido para o filme, a cor evidencia-se como o elemento formal da imagem mais maleável em termos conceptuais, artísticos e formais. As suas características formais e semiológicas na caracterização das personagens e na cenografia são estudadas no capítulo 8. As composições das imagens, formadas pelas linhas e formas presentes nas localizações e cenografia, como aprofundado no capítulo 10.4., sublinham a opressão e falta de poder sentida pelas personagens de *Santiago* e *Madalena* em relação ao *Juiz*.

7.2. As referências

De modo a recriar o período do século XIV, e a partir dos métodos referidos no capítulo 2.3., foi feita pesquisa a partir de pintura (figura 3) e leitura de material não-ficcional sobre o vestuário e hábitos e costumes no século XIV, especialmente em Portugal.



Figura 3. Pintura *Vocação de São Mateus* (Caravaggio, 1599-1600), usada como referência para o *décor* da taberna.

Para referência visual de elementos de direção de arte específicos, pesquisou-se na Internet fotografias e ilustrações de espaços, objetos e peças do século XIV ou reproduções relativamente fiéis. As imagens foram reunidas em *mood boards* de caracterização das personagens e cenografia, referenciados nos capítulos 4.2.e 5.4.

Foram também procurados e visualizados filmes do mesmo género e período de *A Lenda do Galo*. O filme *The Hour of the Pig* (Megahey, 1993) destaca-se como a principal referência cinematográfica para a direção de arte, ao decorrer no século XIV, ser de estilo representacional, e ter em comum imensos aspetos narrativos que se refletem na direção de arte (figura 4).

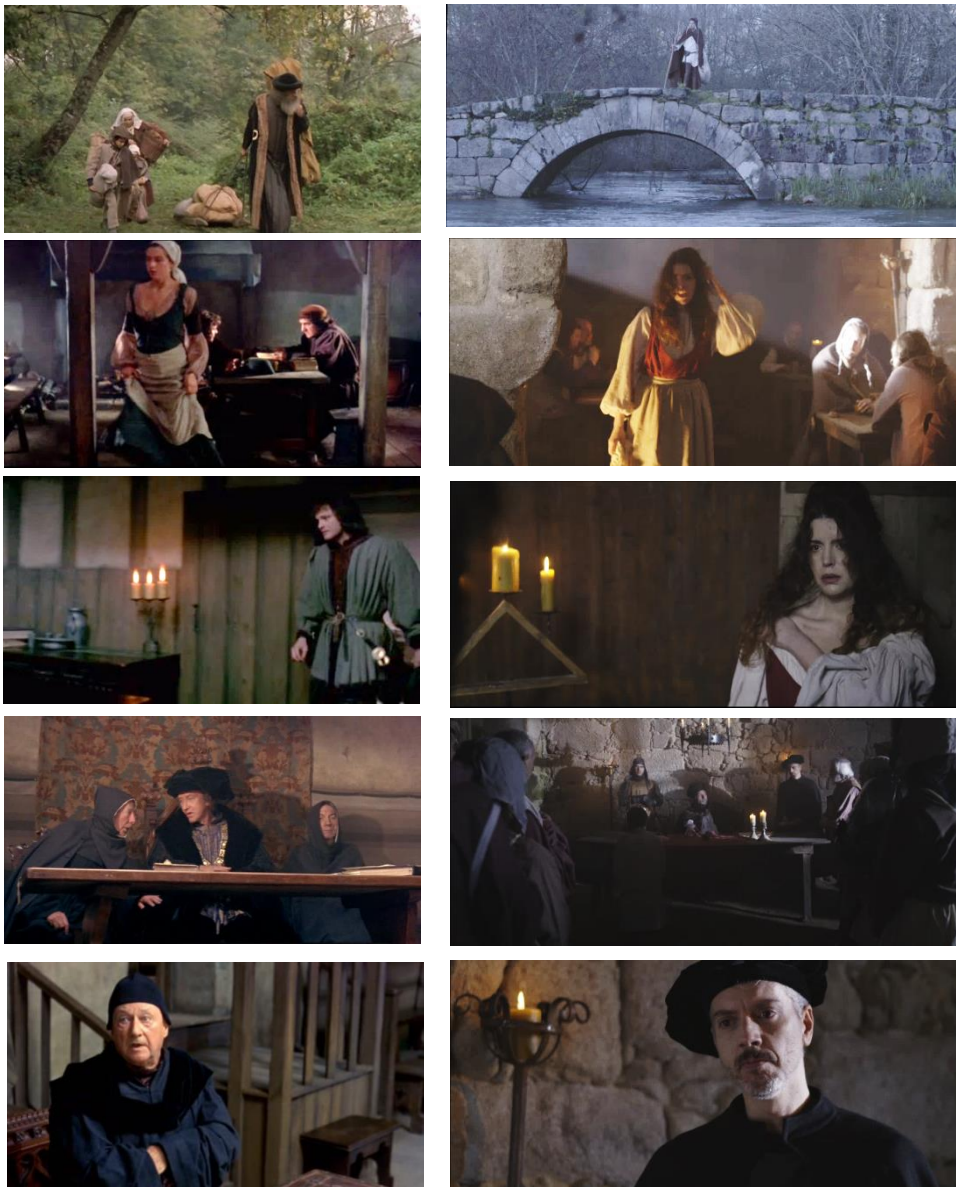


Figura 4. Influências do filme *The Hour of the Pig* (esquerda) na direção de arte de *A Lenda do Galo* (direita)

8. A cor na direção de arte de *A Lenda do Galo*

8.1. O desenvolvimento da paleta

A paleta de cor deste filme é definida pelo imaginário da época medieval, neste caso em particular reporta-se ao século XIV e a um leque de escolhas que se adequa com a época em questão.

Os materiais e as técnicas de pintura e tingimento neste período apenas permitem o uso de determinadas cores. Este facto é independente de qualquer decisão exclusivamente baseada na narrativa do guião ou influências visuais do realizador, diretor de fotografia ou diretor de arte¹⁷. A este propósito Storaro, partindo das suas próprias experiências, refere:

When you do something historical project... Of course if you do ‘Dick Tracy’ or ‘One from the Heart’ in Las Vegas is totally fantasy, you can do any color you want. But when you do something connected with the reality or the history of classic period you have to be careful to realize the use of the color it can be believable, otherwise [it becomes] phoney. (2017, p. 16)

Tendo em consideração a fidelidade da paleta de cores utilizadas num determinado período, foi realizada a pesquisa e análise de materiais para a cenografia e guarda-roupa, e as referências de arte visual da época.

A paleta (figura 5) resultou num conjunto de cores de tons quentes, pouco brilhantes e pouco saturados. Os atributos da cor (tom, brilho e saturação) atuam em conjunto de modo a sugerir as ideias de pecado, degradação e morte.

No geral, a paleta de direção de arte transmite pouca energia de cor¹⁸, devido à baixa saturação das cores: “It is the saturation of a color that especially contributes to its energy. When equal in saturation, a warm red obviously has more impact on us than a cold blue. But if the red is desaturated, the saturated cold blue becomes the more

¹⁷ Se a pretensão for produzir um filme de estilo representacional, no que for possível aos usos e costumes de um determinado período da história.

¹⁸ “Color energy is the relative aesthetic impact a color has on us. A color’s energy depends on its hue, saturation, and brightness attributes; the size of the color area; and the relative contrast between foreground and background colors.” (Zettl, 2011, p. 65)

energetic color. In general, high saturation means high energy, and low saturation means low energy.” (Zettl, 2011, p. 66)

Aplica-se aqui a “teoria da dessaturação”¹⁹, na medida em que envolve emocionalmente o espectador na narrativa em vez de focar a sua atenção na realidade física dos objetos. Ou seja, a baixa saturação das cores adequa-se a um filme dramático desta natureza.

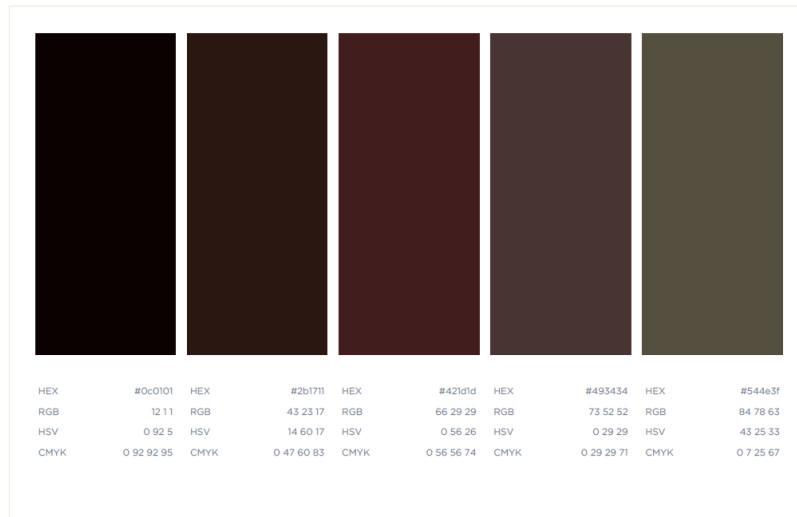


Figura 5. Paleta de cores idealizada pela direção de arte: curta-metragem *A Lenda do Galo*

As considerações deste ensaio são independentes das escolhas da paleta de cores para a iluminação, desenvolvida pelo realizador e pelo diretor de fotografia.

8.2. A cor no guarda-roupa

Em *A Lenda do Galo*, a importância da semiologia da cor é mais forte no guarda-roupa, justificada pela seguinte afirmação de Brewster & Shafer:

¹⁹ “The desaturation theory asserts that one way of reducing the blunt and brazen impact of high-energy colors in a quiet, introspective scene is to lessen their saturation (...). To portray the internal condition of an event means to penetrate outer reality—to make the viewers supply some of their own emotional energy to the communication process. (...) In this way viewers will inevitably get more involved in the event than if they were looking at high-definition color images.” (Zettl, 2011, p. 77)

Color is a useful indicator of character; it is an element often used by designers and directors as a way of expressing character relationships and can even create visual focus in blocking and choreography. A character's bearing in the story can be expressed by using color to establish visual connections to other characters. (2011, pp. 163-164)

Se na cenografia se prendia um conjunto de tons com menor energia de cor possível, no guarda-roupa são empregadas as cores com a maior saturação, e consequentemente maior energia de cor da paleta de direção de arte, para que a energia estética dos planos se mantivesse equilibrada. Deste modo, procurou-se que a energia das cores das localizações e dos elementos de cenografia, os fundos para a ação, fosse baixa em relação ao guarda-roupa, na figura. Consequentemente, a ação das personagens fica acentuada, ao usarem figurinos de cores mais enérgicas:

A more effective way of dealing with color balance and composition in the moving image is to translate the various colors into color energies and then distribute the energies within the video or film picture area so that they contribute to an overall balanced pattern. To achieve this we usually keep the background colors low-energy (less saturated) and the foreground colors high-energy (highly saturated). (Zettl, 2011, p. 78)

8.2.1. A personagem *Santiago*

Santiago (figura 6) vestiu um conjunto idealizado em linho e lã, de cor castanha. A cor em questão representa algumas características do seu caráter, tais como modéstia, timidez e humildade, associadas à sua aparente falta de paixão e coragem: “(...) O marrom é a cor de tudo que é sem personalidade, pequeno-burguês, sem imaginação, monótono e sem encanto. (...) Os que usam marrom não querem aparecer, e sim se adaptar.” (Heller, 2012, p. 258).

Determina a sua atitude como homem casto, com controlo sobre os seus instintos sexuais, ao recusar Madalena quando esta se oferece, como a cor da falta de paixão e do anti-erotismo (Heller, 2012, p. 256).

Indica também a sua classe social baixa, e a sua condição precária como peregrino:

Já na Idade Média o marrom era considerado a cor mais feia. Marrom era a cor das roupas dos pobres, dos camponeses, escravos, servos e mendigos. Pois a vestimenta marrom era apenas a vestimenta sem tingimento de resíduos de lã e pelo de cabra, cervo e lebre, filados com linho e cânhamo crus e pardacentos. Numa época em que as roupas de cores luminosas eram símbolo de *status*, as roupas não tingidas denotavam claramente uma condição inferior.” (Heller, 2012, p. 259)



Figura 6. O figurino completo da personagem Santiago na cena da caminhada a Barcelos

A única peça de outra cor do conjunto é a túnica branca, encoberta pela capa exceto na cena da condenação do tribunal (figura 7), que está associada à ideia de pureza interior e de inocência. Como Heller refere, "O branco é imaculado, isento dos negros pecados; branco é a cor da inocência (...) O cordeiro sacrificado é sempre branco (...)" (2012, p. 163)



Figura 7. Santiago é salvo da condenação à morte pelo galo, simbolizando inocência através da túnica branca

8.2.2. A personagem *Madalena*

O guarda-roupa de *Madalena* (figura 8) é centrado no encarnado, mais saturado em relação às cores dos outros figurinos, com o objetivo de evidenciar o seu comportamento pecaminoso e destacar a personagem como objeto de desejo. Paradoxalmente, representa também perigo para o *Juiz* e *Santiago*.

Do amor ao ódio – o vermelho é a cor de todas as paixões, as boas e as más. Por detrás do simbolismo está a experiência: o sangue se altera, sobe à cabeça e o rosto fica vermelho, de constrangimento ou por paixão, ou por ambas as coisas simultaneamente.” (Heller, 2012, p. 54)

Através de uma atitude redentora²⁰, é a personagem catalisadora da mudança na narrativa, à qual o vermelho se adequa como tom de energia alta, como analisado no capítulo 3.3.



Figura 8. O figurino vermelho de Madalena na cena da despedida a Santiago

8.2.3. As personagens *Juiz e Escrivão*

A cor do guarda-roupa do *Juiz*, sendo a personagem antagonista da narrativa, é o preto - símbolo do mistério inicial à volta da personagem e do seu caráter corrupto (figuras 9 e 10):

O preto transforma todos os significados positivos de todas as cores cromáticas em seu oposto negativo. O que soa tão teórico é uma constatação elementar prática: o preto faz a diferença entre o bem e o mal, porque ele faz também a diferença entre o dia e a noite. (Heller, 2012, p. 131)

²⁰ Na ação em que a personagem *Madalena* leva o galo de *Santiago* à condenação no tribunal.



Figura 9. O figurino da personagem do *Juiz* antes da sua identidade ser revelada

Posteriormente, quando a sua identidade é revelada, a cor retrata igualmente o seu cargo e o peso do poder a este associado, usado para provocar o mal (figura 10).



Figura 10. O figurino da personagem do *Juiz* no tribunal

A personagem do *Escrivão* (figura 11) representa a subordinação aos objetivos do *Juiz*. Nesta situação tentou-se que os seus trajes e respetiva cor se assemelhassem à vestimenta dos juízes e escrivães da época: “o preto faz referência às coisas proibidas, mas que se fazem em segredo: o “trabalho negro” (...) Aqui se liga o preto da ilegalidade ao preto da morte: preta é a cor das organizações cujos membros condenam outras pessoas à morte.” (Heller, 2012, p. 145)



Figura 11. O figurino do Escrivão

Em conjunto com o figurino do *Juiz*, a cor do figurino de *Madalena* ganha uma conotação negativa (figura 12): “O vermelho é o amor; mas vermelho com preto caracteriza o seu oposto, o ódio. A potencialização do ódio é brutalidade, selvageria, características que pertencem ao acorde cromático preto-vermelho-marrom – logicamente, aqui o preto é ainda mais intenso.” (Heller, 2012, p. 131)



Figura 12. O conjunto de preto e vermelho nos figurinos das personagens de *Juiz* e *Madalena*

8.2.4. A figuração

Para o guarda-roupa da figuração dos adultos, os aldeões nas cenas da taberna (figura 13) e do tribunal (figura 14), as cores são na sua maioria beges, castanhos e brancos, e exprimem a modéstia da sua classe social. Houve o cuidado de escolher

cores quentes e com pouca saturação, como fundo para a ação, que não desviassem as atenções das personagens principais:

The director can capitalize on another characteristic of color to ensure that attention is attracted to the proper object: Some colors seem to advance toward the foreground, and others seem to recede into the background. (...) Interior decorators and others know that a chair covered in red will seem larger and closer to an observer than the same chair covered in receding colors such as beige, green, or pale blue.²¹ (Boggs & Petrie, 2008, p. 229)



Figura 13. Aldeões na cena da taberna



Figura 14. Aldeões na cena da condenação de Santiago

Para a figuração infantil (figura 15), que representam o “bem” na cena da chegada de *Santiago* à praça, foram usados brancos e azuis, de modo a distancia-las da passividade dos aldeões adultos. Este contraste entre cores do “bem” e do “mal” referencia o tema e faz parte do conceito visual do filme. Os tons seleccionados representam os conceitos de vida, pureza e inocência:

O azul é a cor que foi mais vezes citada como a cor da simpatia, da harmonia, da amizade e da confiança. Esses são os bons sentimentos, aqueles que só se comprovam em longo prazo, florescendo, em geral, com o passar do tempo e tendo sempre como base a reciprocidade. (...) O azul é o céu – portanto azul é também a cor do divino, a cor eterna. (Heller, 2012, p. 23)



Figura 15. Figuração infantil na cena da chegada de Santiago

8.3. A cor na cenografia

A importância da cor é menos preponderante na cenografia devido à sua baixa energia como fundo para a ação das personagens, e para a paleta de cor da iluminação.

As cores usadas são definidas pelos materiais da mobília e dos adereços na sua maioria cedidos e fiéis à época: madeira, terracota, ferro, linho e serapilheira, o que faz do castanho a cor principal²². Ao recriar espaços frequentados por uma população maioritariamente da classe baixa, o castanho evidencia a rusticidade e a falta de tratamento e outros detalhes dispendiosos nos ambientes:

Não se tingem nada de marrom com fins de embelezamento – as coisas marrons em geral vêm assim da natureza. (...) O marrom produzido pela natureza nunca é colorido por igual, mas sim salpicado em tons de claro e escuro, como a madeira, folhas mortas, a lã virgem e o couro cru. Beige, a palavra francesa para definir o marrom claro, significa não processado, rústico, cru. (Heller, 2012, p. 259)

²² "Como cor de muitos materiais naturais, como a madeira, o couro, a lã, o marrom é uma das cores preferidas no âmbito residencial." (Heller, 2012, p. 255)

Os *décors* interiores, a taberna (figura 16), os lavabos (figura 17) e o tribunal (figura 18), são deste modo marcados por cores de pouco brilho e saturação, influenciadas pela iluminação do sol e das velas, quer natural, quer artificial.



Figura 16. Cores escuras e pouco saturadas na cenografia da taberna



Figura 17. Cores escuras e pouco saturadas na cenografia dos lavabos



Figura 18. Cores escuras e pouco saturadas na cenografia do tribunal

9. A caracterização das personagens de *A Lenda do Galo*

O processo de desenvolvimento da caracterização das personagens começou com pesquisa de referências históricas do vestuário no séc. XIV., através de bibliografia sobre esse tópico e arte pictórica da época, ainda sem enfoque numa particular personagem. Esta pesquisa inicial permitiu adquirir conhecimento base do visual, cores e texturas do vestuário daquele período, para garantir homogeneidade visual entre os figurinos individuais.

Após esta primeira fase, fez-se a pesquisa específica referente a cada personagem, de acordo com os “dados adquiridos” expressos no guião e as preferências específicas do realizador. Foi possível fazer associações rápidas de vestuário a certas personagens através da sua classe social e ocupação. Isso verifica-se mais claramente nas personagens de *Santiago* e *Juiz*, que se integram nos perfis de “peregrino do caminho de Santiago” e “juiz”, com descrições específicas.

É noutra fase, a partir do guarda-roupa específico para cada perfil de personagem, que se iniciou a recolha de mais influências visuais, neste caso de pintura do século XIV, filmes de época, e fotografias de recriações de vestuário desse período na Internet, reunidas em *mood boards* para cada personagem (anexo A)²³. Ao fazer esta recolha já se teve em conta não só o perfil social e económico da personagem, enquadrado nos objetivos de “período”, “local” e “revelação da personagem”, mas também a sua personalidade, ações e qualidade emocional e expressiva. Nestes aspetos enquadram-se os objetivos de “tema”, “atmosfera emocional” e o “estilo”.

Paralelamente à realização dos *mood boards*, foram feitos esboços iniciais da caracterização das personagens (fig. 19). Depois, segundo a paleta de cores previamente estabelecida, os dados adquiridos, a pesquisa por perfil e as referências visuais dos *mood boards*, foram feitas as decisões finais e realizados os desenhos do resultado final pretendido para a caracterização das personagens principais (anexo B)²⁴.

²³ Anexo A – *Mood boards*: caracterização das personagens principais de *A Lenda do Galo*

²⁴ Anexo B – Desenhos finais: caracterização das personagens principais de *A Lenda do Galo*



Figura 19. Esboços iniciais de caracterização das personagens

Estes desenhos da caracterização, em conjunto com os desenhos individuais das peças de guarda-roupa para cada personagem (anexo B), permitiram comunicar eficazmente o resultado pretendido à restante equipa, sendo especialmente úteis para as interações com as assistentes de figurino e costureiras que contribuíram para a confeção e reunião das peças individuais.

Todo este processo foi, obviamente, acompanhado pelo realizador, que indicou referências e deu *feedback* ao trabalho desenvolvido em direção de arte ao longo do seu desenvolvimento.

Deste modo, o processo de desenvolvimento criativo de guarda-roupa deste filme resume-se a quatro fases, referidas no capítulo 2. A primeira refere-se à pesquisa, que envolve o visual geral do guarda-roupa medieval, em termos de peças, cores e texturas, mas também os casos específicos do perfil de cada personagem. Na segunda, e utilizando as referências visuais reunidas na pesquisa, foi criado material visual como *mood boards* e esboços iniciais para comunicação de ideias. Finalmente, e depois das decisões tomadas, foram realizados os desenhos para comunicação visual dos conjuntos idealizados.

9.1. A produção do guarda-roupa

No processo de produção do guarda-roupa recorreu-se a várias estratégias referidas no capítulo 4.3., tais como o retiro de peças de guarda-roupa próprio, empréstimo, e construção.

Inicialmente, ainda sem o orçamento fechado, pretendia-se construir todas as peças de raiz a partir dos conjuntos idealizados nos desenhos (anexo B). O filme não recebeu o apoio monetário pretendido para essa opção ser viável. Deste modo, e em conjunto com o departamento de produção, contactaram-se várias associações de eventos medievais e de teatro, tanto no Porto como em Barcelos, que tivessem disponibilidade para emprestar peças de guarda-roupa para as personagens principais e figuração. Assim foram evitados possíveis custos de aluguer. A temática do filme, e o facto de as rodagens serem efetuadas em vários pontos de Barcelos, facilitou a reunião de apoios financeiros e logísticos das freguesias, associações e empresas da cidade.

No total, o guarda-roupa do filme foi apoiado por cinco instituições: no Porto, o departamento de figurino da Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo, do Politécnico do Porto (ESMAE e P.Porto) e o guarda-roupa do Teatro Nacional S. João, e em Barcelos, a empresa de espetáculos de período medieval Cavaleiros e Falcoeiros de Ribadouro, a associação Burgo Divertido e a companhia de teatro Capoeira em Barcelos.

Apenas algumas peças foram construídas, como o vestido vermelho da personagem *Madalena*, o capuz e a estola do *Juiz*, os aventais da figuração, e algumas peças de roupa da figuração infantil. Com um apoio mais estrito do departamento da ESMAE, visto que as duas assistentes eram estudantes de figurino da escola, foi possível alterar e adaptar peças já existentes do guarda-roupa da escola, tais como a túnicas das personagens *Madalena* e *Jogral*.

Todas as peças disponibilizadas pelos apoios foram fotografadas (anexo C)²⁵ e inventariadas (anexo D)²⁶ para proceder à escolha para os conjuntos, identificar as

²⁵ Anexo C – Fotografias de peças: guarda-roupa e cenografia de *A Lenda do Galo*

²⁶ Anexo D – Listas de inventário: guarda-roupa e cenografia de *A Lenda do Galo*

peças que teriam de ser construídas de raiz, e verificação nos levantamentos e devoluções das peças.

Devido ao baixo orçamento referente ao guarda-roupa, os figurinos ficaram dependentes de apoios e as peças emprestadas não cumpriam sempre os requisitos da época em causa. Nas peças feitas de raiz verificou-se o mesmo, visto que os materiais como o linho, a lã e o couro, usados na era medieval, são dispendiosos, pelo que se optou por tecidos de preço económico.

Com os meios disponíveis tentou-se construir as peças do modo mais semelhante, pelo menos visualmente, ao existente no século XIV, apesar de os tecidos usados e as técnicas de confeção de algumas peças não serem historicamente rigorosos:

Designers must learn to work within the limitations of a budget, and most often the overall allotted costume budget is lower than desired. This is a common fact of the design world, and because of this, designers become very savvy and frugal when it comes to money for their shows. (Brewster & Shafer, 2011, p. 183)

9.2. A elaboração e a análise da caracterização das personagens principais

Visto que o figurino da personagem de Juiz já foi analisado no capítulo 8.2.3., e as influências imagéticas estão referidas no capítulo 7.2. e no *mood board* relativo à sua caracterização (anexo A), serão analisadas aqui apenas as personagens de Santiago e Madalena.

9.2.1. A personagem *Santiago*

Esta personagem está associada a um perfil histórico bem definido, o de peregrino do caminho de Santiago no século XIV. O seu traje encontra-se aqui descrito por Steele (2005, p. 19):

A typical pilgrim carried a staff and a satchel and wore a tunic, a travel-stained cloak, and a broadbrimmed hat for protection against sun and rain. Each shrine had its own small badge made of lead, which pilgrims could wear on their hats or cloaks to show where they had been.

A personagem cumpre esta descrição com o uso do cajado, a algibeira e a capa desgastada (figura 20) (anexo B), também indicados no argumento como “dados adquiridos”. Neste caso, porém, a descrição historicamente rigorosa do perfil foi ignorada em pormenores importantes como o chapéu com concha, visto que o realizador pretendia que a aparência da personagem fosse modesta e simples. Essas decisões criativas sobrepõem-se às expectativas de caracterização do perfil da personagem. Como já discutido, o importante é servir a narrativa do filme, seguindo os objetivos de direção de arte, ao invés do que é (ou neste caso, era) expectável na realidade.



Figura 20. Conjunto de guarda-roupa da personagem Santiago

9.2.2. A personagem *Madalena*

Apesar de a personagem de Madalena se prostituir, foi discutido com o realizador a possibilidade de o seu figurino não ser abertamente sensual ou revelador, isto, narrativamente, por eventual vontade da personagem do Juiz, que exerce poder sobre ela, e para manter uma aparência casta perante a sociedade (figura 21).

O seu perfil como mulher sedutora está assim materializado na sua caracterização de maneiras mais subtis, através da cor, como já explicado no capítulo 8.2., do cinto do vestido e avental que abraçam a sua silhueta, e na opção de não cobrir ou prender o seu cabelo (exceto na última cena, por sugestão da atriz), como era comum na altura.



Figura 21. Conjunto de guarda-roupa da personagem Madalena.

10. O espaço de *A Lenda do Galo*

10.1. A escolha da localização

Foram feitas *repérages* a várias localizações interiores e exteriores espalhadas pelo município de Barcelos até à tomada de decisão de centrar a produção na base do Mosteiro Beneditino de S. Salvador de Palme, na freguesia de Aldreu.

Na sua maioria as cenas foram filmadas no terreno circundante e no interior do mosteiro, incluindo o acampamento no caminho, o arvoredo, a praça, a taberna, os lavabos e o tribunal. Apenas a cena de entrada na cidade, filmada na Torre Medieval no centro de Barcelos, e a passagem na Ponte das Tábuas, em Balugães, tiveram lugar fora do mosteiro.

Isto permitiu agrupar geograficamente quase todas as localizações necessárias para o filme, deste modo facilitando a produção e a logística de todos os departamentos:

When you keep your locations as close together as possible within a single day, you are “marrying” your locations. You always want your locations close together to prevent a company move whenever possible. (...) When you can marry your locations, ideally the trucks, trailers, and parking all stay in one place for the day.

It’s often said that the best location is one where you can simply turn the camera and you have another look—another totally different location that works within the schedule for that day (...). (McCurdy, 2011, p. 115)

Revelou-se também a melhor localização tendo em conta as questões de logística de direção de arte, enumeradas por LoBrutto no capítulo 5.1. Tivemos total disponibilidade para usar e transformar o espaço na pré-produção e rodagens, isolado e de grandes dimensões, acesso para veículos aceitável e, talvez o mais importante, disponibilidade e apoio total do proprietário, tudo sem qualquer custo para a produção.

A concentração das localizações no espaço do filme, ou no “campo”, foi feita a partir dos fundos de localização abordados também no capítulo 5.1. A título de exemplo, na cena da entrada na cidade (figura 22) existe fundo de localização sugerida, ao utilizar-se a localização da Torre Medieval como entrada da cidade, e o terreno exterior ao mosteiro como praça na cidade. Apesar de, na realidade, não ser a mesma localização, a montagem dá a entender que é um único espaço no campo. A direção de

arte deve discutir previamente estes aspetos com a realização, para facilitar a produção do filme.



Figura 22. Sugestão de localização através da sequência de montagem

10.2. A realização de material visual de espaço

O trabalho de cenografia situou-se unicamente nas áreas do mosteiro, e os materiais visuais (referidos no capítulo 5.4.) foram desenvolvidos a partir dessa localização. Aquando da decisão procedeu-se a várias *repérages* para tirar fotografias (anexo E)²⁷ e medições, e verificar possíveis problemas e condicionantes para a direção de arte.

A partir daí foram feitas plantas²⁸ (anexo F)²⁹ e esboços, e o realizador elaborou esquemas do *blocking* dos atores e cenografia em relação aos planos pretendidos. Paralelamente, e com contribuição do realizador, foram aprofundados os *mood boards* relativos à cenografia (anexo G)³⁰.

Por fim, foram construídos pela diretora de arte modelos 3D em computador (anexo H)³¹, de modo a comunicar o resultado final aos departamentos e visualizar o *set* através dos planos pretendidos pelo realizador.

10.3. A produção da cenografia

As despesas concentraram-se maioritariamente no pagamento de serviços à empresa de cenografia³² que deu apoio na pré-produção e ao longo das rodagens. Para

²⁷ Anexo E – Fotografias de repérage: Mosteiro Beneditino de São Salvador de Palme, localização de *A Lenda do Galo*

²⁸ A autoria das plantas, exclusivamente para efeitos de produção do filme, é do Arquiteto José Pimenta, sediado em Barcelos.

²⁹ Anexo F – Planta dos espaços de *décor*: Mosteiro Beneditino de São Salvador de Palme, localização de *A Lenda do Galo*

³⁰ Anexo G - *Mood boards*: cenografia de *A Lenda do Galo*

³¹ Anexo H – Desenhos finais: cenografia de *A Lenda do Galo*

³² A empresa é a Stay on the Scene Lda., sediada no Porto e com armazém em Barcelos.

além de nos ceder elementos de construção de *set* e decoração, transformando alguns deles para as especificidades desta produção, deu apoio ao transporte, instalação, construção e montagem, na pré-produção e ao longo das rodagens. Esta despesa foi totalmente justificável devido à dimensão da produção e as mudanças de planos durante as rodagens, relativas às condições meteorológicas. Houve também despesas de carpintaria³³ com a construção das mesas de madeira pequenas da taberna e a porta falsa dos lavabos. Alguns adereços de menor escala, nomeadamente a cruz da personagem *Santiago* e os pergaminhos no tribunal, foram construídos com o apoio do assistente de cenografia e adereços.

Os restantes elementos não construídos ou alterados foram reunidos por empréstimo de empresas de eventos medievais, nomeadamente a associação “Burgo Divertido” de Barcelos e na sua grande maioria pela associação “Ofícios com História” de Santa Maria da Feira, que também contribuiu com a instalação das barracas de madeira na praça da forca. Deste modo, foram evitadas várias despesas com compra e aluguer, impossíveis de comportar por uma produção de baixo orçamento.

10.4. A elaboração e a análise dos *décors*

10.4.1. Acampamento no caminho

A cenografia da cena de acampamento foi relativamente simples de planear e executar. O realizador tinha desde início a ideia da tenda como uma estrutura precária feita de ramos de árvores, e uma fogueira (figura 23). O seu aspeto rude indica a situação economicamente precária de *Santiago* e transmite a ideia de passagem/estadia pontual. O filme começa com o plano deste *décor*, e oferece uma primeira impressão da narrativa e da personagem principal, incluída nos objetivos de direção de arte abordados no capítulo 2.2.

³³ Os serviços foram prestados pelo carpinteiro Francisco Costa, com oficina em Barcelos.



Figura 23. Plano geral do *décor* do acampamento

Por motivos de agilização das necessidades logísticas, a realização decidiu cortar os planos da cobra e alguns do galo das filmagens em Aldreu. Como tal, houve necessidade de filmar estes planos noutra localização, no entanto com características similares³⁴. Aí procurou-se a zona de terreno mais semelhante ao de Aldreu, para que não se notasse a mudança de localização entre planos (figura 24). Sendo impossível fazer uma fogueira naquela localização, a direção de fotografia recorreu à iluminação artificial, e através de um *dimmer* simulou-se o movimento das chamas para não existir diferenças de iluminação entre os planos das duas localizações. Neste caso temos um exemplo de uso de “sítio substituto” a partir do fundo, como referido no capítulo 5.1., de maneira a resolver problemas de produção.



Figura 24. Os planos consecutivos do início do filme: plano geral filmado no terreno do mosteiro em Aldreu, e o plano apertado da cobra filmado no terreno da ESE, como “sítio substituto”

³⁴ A localização situa-se na área da Escola Superior de Educação (ESE), no Porto.

10.4.2. Praça da força

A planificação para as cenas da praça da força foi alterada radicalmente durante a semana das rodagens, devido às condições climatéricas. Deste modo, a cena da condenação de *Santiago* foi retirada dos exteriores e foi criado de um novo *décor* interior, o tribunal (figura 35).

Na etapa da pré-produção, o objetivo consistia em recriar uma praça movimentada do centro da cidade, com figuração nas tendas de comércio e a rodear os palanques (figura 25)³⁵. Para esse efeito seria também simulado um edifício, com a instalação de uma estrutura de arame e tecido preto por cima dos arcos de um edifício ruído (figura).

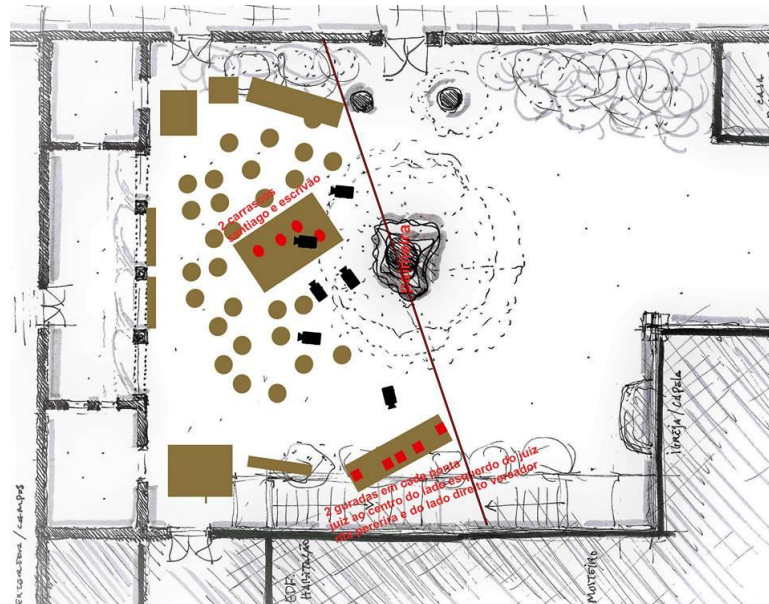


Figura 25. Plano inicial para a cenografia da praça: palanque central da força, palanque do Juiz, tendas e figuração

Por aconselhamento da empresa de cenografia abandonou-se essa ideia porque, tendo em conta as condições climatéricas difíceis, haveria o risco de os arcos ruírem. Por essa razão, e não podendo a figuração estar presente nos novos dias de filmagens das cenas na praça, não foi atingido o objetivo de recriar uma praça citadina e povoada, como planeado.

³⁵ Esquema elaborado pelo realizador.

Deste modo optou-se pela conceção de uma praça mais rural e abandonada, com as tendas vazias e apenas elementos de decoração mais pesados e rudes (figura 26).

Em termos de composição de imagem, procurou-se evitar colocar as estruturas e os objetos de modo completamente paralelo ao plano, de modo a criar linhas e formas ligeiramente diagonais na imagem, aumentando ligeiramente o seu dinamismo e energia estética sem perder o equilíbrio estático pretendido, como estudado no capítulo 5.5.

Os elementos de *set* que mais se destacam na composição das imagens são os arcos. Fazem sobressair, através da sua verticalidade e grande escala, a falta de importância e poder de *Santiago*, bem como a sua incapacidade de ação face à situação em que é colocado, enquadrando a força como uma possibilidade sempre presente de morte.



Figura 26. O *décor* da praça representado no percurso da personagem *Santiago*: chegada à cidade, aprisionamento e libertação do galo.

10.4.3. Taberna da estalagem

A “atmosfera emocional” pretendida para a taberna (figuras 27, 28 e 29) era de claustrofobia, que evidencia os sentimentos de *Santiago* e *Madalena* perante o regabofe e rudeza dos aldeões, e a escuridão associada à ilicitude do *Juiz*. Isto foi atingido através da cor, como já aprofundado no capítulo 8, e pelos outros elementos formais da composição da imagem, como as linhas e formas horizontais e verticais de maior escala, que assim “encurralam” as personagens de *Santiago* e *Madalena*, e as fazem parecer mais pressionadas e indefesas na sua situação, num equilíbrio estático.

Isto é materializado pelos elementos de *set* como o pé-direito alto, as colunas e a lareira de pedra, e elementos de decoração como as tochas e candelabros de ferro (figuras 27 e 28). O uso de espaço negativo é também eficaz na representação da sensação de claustrofobia (figura 29). Os materiais não tratados de pedra, ferro e madeira, como já referido no 8.3. referente à cor, conferem rudeza ao espaço e transmitem visualmente a humildade da taberna.



Figura 27. As cores escuras e quentes, e as linhas e formas verticais conferem à composição uma atmosfera emocional de pecado e claustrofobia



Figura 28. Os candelabros de mesa altos adicionam claustrofobia à composição



Figura 29. Elementos de set como a lareira e as posições da figuração, através do posicionamento do mobiliário, traduzem-se numa composição claustrofóbica, através do espaço negativo entre as formas

10.4.4. Lavabos da estalagem

Os lavabos seguem a mesma ambiência da taberna, porém com a faceta mais sensual e intimista da interação entre *Santiago* e *Madalena*.

Este set foi alterado para formar uma sala mais pequena dentro de um compartimento de uma sala maior (fig. 30), colocando-se uma parede de madeira de um dos lados e uma estrutura de porta do outro (fig. 31). A porta era necessária no set para um plano POV (fig. 33) e para a ação da personagem de *Madalena*. A enclausura do espaço com uma estrutura de madeira, simulando uma parede, e o espaço negativo criado pela porta nos planos POV transmitem as sensações de perseguição e claustrofobia. A parede de madeira escura e as paredes de pedra não iluminadas como

fundo (figuras 32 e 34) contrastam com as figuras dos atores, evidenciando as suas ações.



Figura 30. Espaço usado para o set dos lavabos



Figura 31. Plano do modelo 3D exemplificando a montagem do set, com a estrutura de madeira à direita e a porta de frente



Figura 32. As paredes de pedra não iluminadas, como fundo, destacam a pele da personagem, iluminada parcialmente, conferindo mais sensualidade à cena



Figura 33. A estrutura da porta (direita) cria um espaço negativo, que enquadra o plano POV e contribui para a atmosfera emocional de perseguição e claustrofobia



Figura 34. A parede de madeira escura, o fundo, fecha o espaço e realça a personagem *Madalena*, a figura

10.4.5. Tribunal

A cena no tribunal (figura 35), surgindo na adaptação do argumento durante as rodagens, devido às condições climatéricas que impediriam as filmagens em exterior, no *décor* da praça, requereu a construção urgente e célere de um novo *décor*. Apesar de não existir planeamento na pré-produção, foi relativamente fácil de se chegar a uma solução, envolvendo a colaboração concentrada de todos os departamentos e apoio da equipa da empresa de cenografia contratada.



Figura 35. Décor do tribunal

Para isso foram usadas referências de cenas de período medieval em tribunal, que implicassem uma construção simples e com elementos já na posse da direção de arte. Uma delas faz parte do filme já referenciado *The Hour of the Pig* (Megahey, 1993) (figura 37). A segunda influência é oriunda do episódio *Dragonstone* da série de televisão *Game of Thrones* (Benioff & Podeswa, 2017) (figura 36).

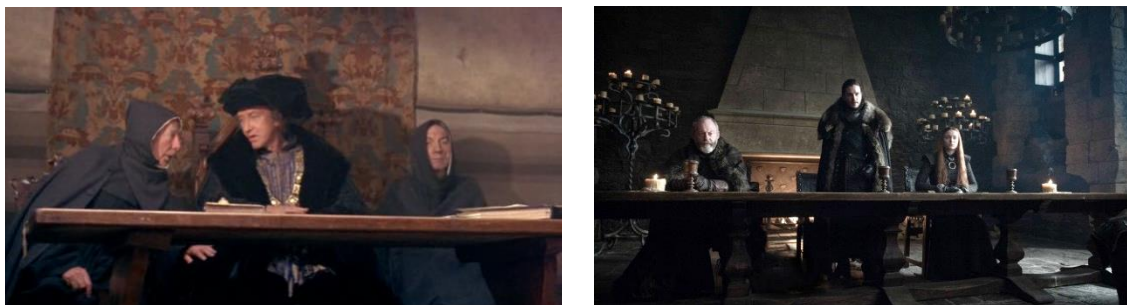


Figura 36. Referências cinematográficas para o *décor* do tribunal

CONCLUSÃO

Após a elaboração deste projeto, nomeadamente o estudo da direção de arte no cinema de ficção é de que todas as escolhas devem servir a narrativa visualmente, conforme foi paulatinamente abordado a fundo neste ensaio, através dos objetivos de direção de arte do capítulo 2.2. De nada serve a “beleza estética” de um adereço ou de um conjunto de guarda-roupa se este sobressair como inadequado ou não-autentico. Neste filme, a reprodução de autenticidade centrou-se na pesquisa acerca da época medieval por volta do século XIV, mas como referido no capítulo 6, o exercício de direção de arte não deve ser meramente reprodutivo, mas também criativo. As regras devem ser quebradas se o resultado visual apoiar e enriquecer o universo da narrativa. Em filmes de baixo orçamento, como foi este o caso, o rigor histórico pode ser difícil de atingir e por isso têm de ser feitas concessões, e resolver os problemas de maneira criativa.

A direção de arte, ao envolver a produção do espaço e da caracterização das personagens, depende imenso da capacidade da produção do filme e do trabalho colaborativo. A comunicação clara dentro e entre departamentos é fundamental, e é responsabilidade da direção de arte criar material que permita ao resto da equipa do filme discutir ideias, decidir e visualizar o resultado final, como mencionado no capítulo 2.4. Os materiais visuais reunidos, desde desenhos a fotografias, são o resultado do trabalho feito na fase de desenvolvimento criativo, e a base para a produção dos elementos de direção de arte.

A produção e a construção dos elementos de direção de arte é, tal como na fase de desenvolvimento criativo, um esforço coletivo. As imposições de direção de arte de *A Lenda do Galo* seriam difíceis de comportar sem a disponibilidade de um pequeno grupo de assistentes de guarda-roupa e cenografia voluntários, e ajuda pontual de elementos de outros departamentos. Isto verificou-se também nos apoios prestados por várias instituições, o que permitiu baixar as despesas de direção de arte consideravelmente e possibilitou a materialização satisfatória do universo do filme.

Nas rodagens, e como foi o caso em *A Lenda do Galo*, surgem vários imprevistos de produção e realização que podem afetar os outros departamentos, e

vice-versa. O planeamento na pré-produção é fundamental, contudo pode ser necessário improvisar e empregar criatividade se surgirem dificuldades nas rodagens. Se, em último recurso, os problemas forem incontornáveis, é premente desenvolver novas soluções em curto espaço de tempo. A necessidade de adaptação do *décor* da praça, e a criação do novo *décor* do tribunal durante a semana de rodagens, devido às condições meteorológicas, provou isso mesmo.

Todos estes aspetos, compreendidos maioritariamente no desenvolvimento criativo e produção dos elementos na pré-produção, mas também nas rodagens, culminam nas imagens finais do filme. O cuidado prévio com o visual e a semiologia dos elementos de direção de arte, suportados pelo conceito visual estabelecido, enriquece a narrativa e o valor artístico da obra cinematográfica. Neste filme isso foi atingido principalmente através da cor, na sua função informacional, composicional e expressiva, mas também por outros elementos formais da imagem como a escala na linha e na forma, nas localizações e na cenografia, aprofundados nos capítulos 8 e 10.4.

Um dos objetivos deste trabalho consistiu em preencher uma lacuna no estudo académico de direção de arte em Portugal, podendo de algum modo contribuir com a indicação das metodologias seguidas e possíveis para o desempenho desta função específica. Para além da análise do caso de *A Lenda do Galo*, o enquadramento teórico reúne uma pesquisa pertinente para todos os interessados no processo de direção de arte no cinema de ficção.

O conhecimento aqui compilado, e a experiência enriquecedora e desafiante que a produção de *A Lenda do Galo* proporcionou, revelou-se útil em projetos posteriores de direção de arte da discente. A participação na equipa criativa de um filme de época certamente valorizou o seu portefólio neste departamento, e preparou-a para seguir profissionalmente a área da produção audiovisual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aumont, J. (2002). *A Imagem* (7ª ed.). (C. C. Estela dos Santos Abreu, Trad.) São Paulo: Papirus Editora.
- Barroso, J. (2008). *Realización audiovisual*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Benioff, D. (Argumentista), & Podeswa, J. (Realizador). (2007). *Dragonstone* [Episódio de série televisiva]. In Benioff, D. (Produtor Executivo), *Game of Thrones*. New York City, NY: Home Box Office (HBO).
- Boggs, J. M., & Petrie, D. W. (2008). *The art of watching films*. New York: McGraw-Hill.
- Brewster, K., & Shafer, M. (2011). *Fundamentals of Theatrical Design: A Guide to the Basics of Scenic, Costume, and Lighting Design*. New York: Allworth Press.
- Haydock, N. (2008). *Movie medievalism: the imaginary Middle Ages*. Jefferson: McFarland & Co.
- Heller, E. (2012). *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. (P. M. Silva, Trad.) Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Kelly, A. K. (2004). Beyond Historical Accuracy: A Postmodern View of Movies and Medievalism. *Perspicuitas*, 1-19.
- Lima, F. d., & Pedrayo, R. O. (1965). *A Lenda do Senhor do Galo de Barcelos e o Milagre do Enforcado*. Lisboa: Gabinete de Etnografia da Fundação Nacional para a Alegria no Trabalho.
- LoBrutto, V. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. New York: Allworth Press.
- Martins, D. (1998). *Lendas de Portugal*. Mem Martins: Lyon Edições.
- Mccurdy, K. M. (2011). *Shoot on Location. The Logistics of Filming on Location, Whatever Your Budget or Experience*. Burlington: Focal Press.
- Megahey, L. (Realizador). (1993). *The Hour of the Pig* [Filme].
- Millerson, G., & Owens, J. (2008). *Video Production Handbook* (4ª ed.). Burlington: Focal Press.
- Rizzo, M. (2005). *The Art Direction Handbook for Film*. Burlington: Focal Press.

- Steele, P. (2005). *The Medieval World (History of Costume and Fashion)* (Vol. 2). Hove: Bailey Publishing Associates Ltd.
- Storaro, V. (7 de Dezembro de 2017). *Masterclass Vittorio Storaro*. Obtido de Academia Portuguesa de Cinema: http://www.academiadecinema.pt/wp-content/uploads/2018/04/MASTERCLASS-VITTORIO-STORARO-English_text.pdf
- Wolf, R. C., & Block, D. (2014). *Scene Design and Stage Lighting* (10^a ed.). Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Zettl, H. (2011). *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics* (6^a ed.). Wadsworth: Wadsworth Cengage Learning.

ANEXOS

Anexo A – *Mood boards* : caracterização das personagens principais de *A Lenda do Galo*

Anexo B – Desenhos finais: caracterização das personagens principais de *A Lenda do Galo*

Anexo C – Fotografias de peças: guarda-roupa e cenografia de *A Lenda do Galo*

Anexo D – Listas de inventário: guarda-roupa e cenografia de *A Lenda do Galo*

Anexo E – Fotografias de repérage: Mosteiro Beneditino de São Salvador de Palme, localização de *A Lenda do Galo*

Anexo F – Planta dos espaços de *décor*: Mosteiro Beneditino de São Salvador de Palme, localização de *A Lenda do Galo*

Anexo G - *Mood boards*: cenografia de *A Lenda do Galo*

Anexo H – Desenhos finais: cenografia de *A Lenda do Galo*

Anexo A – *Mood boards*: caracterização das personagens principais de *A Lenda do Galo*

Mood board: caracterização

Direção de Arte *A Lenda do Galo*



Mood board: caracterização Madalena

Direção de Arte *A Lenda do Galo*



London 14th/15th cent.



Mood board: caracterização Juiz

Direção de Arte A Lenda do Galo



Mood board: caracterização Jogral

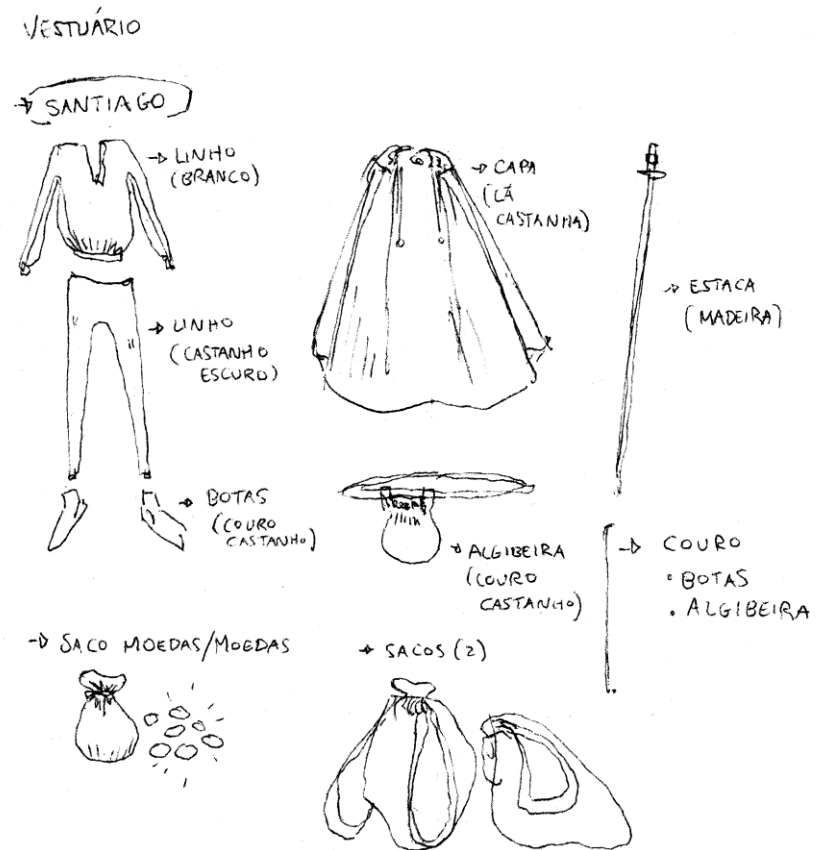
Direção de Arte *A Lenda do Galo*



Anexo B – Desenhos finais: caracterização das personagens principais de *A Lenda do Galo*

Desenhos finais de guarda-roupa: caracterização *Santiago*

Direção de Arte *A Lenda do Galo*



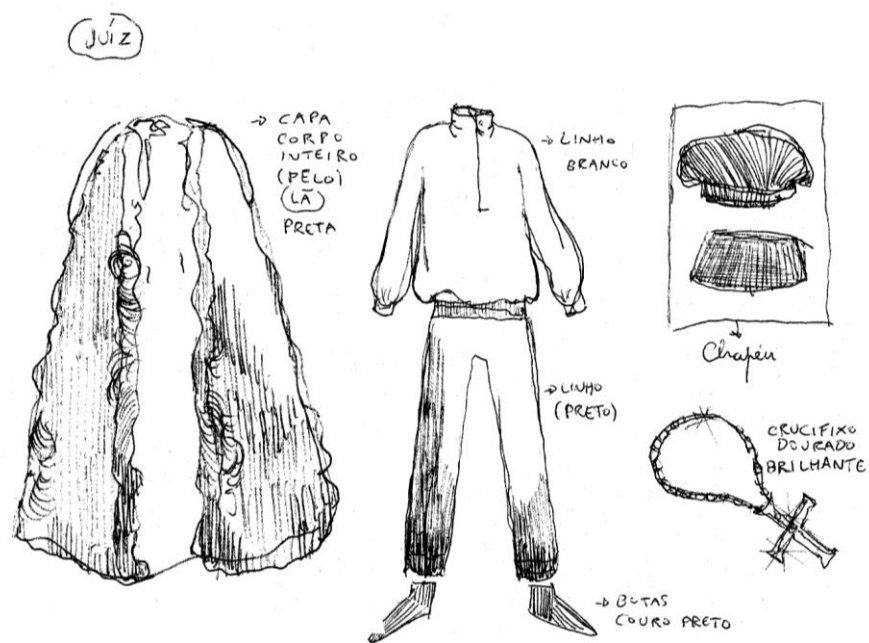
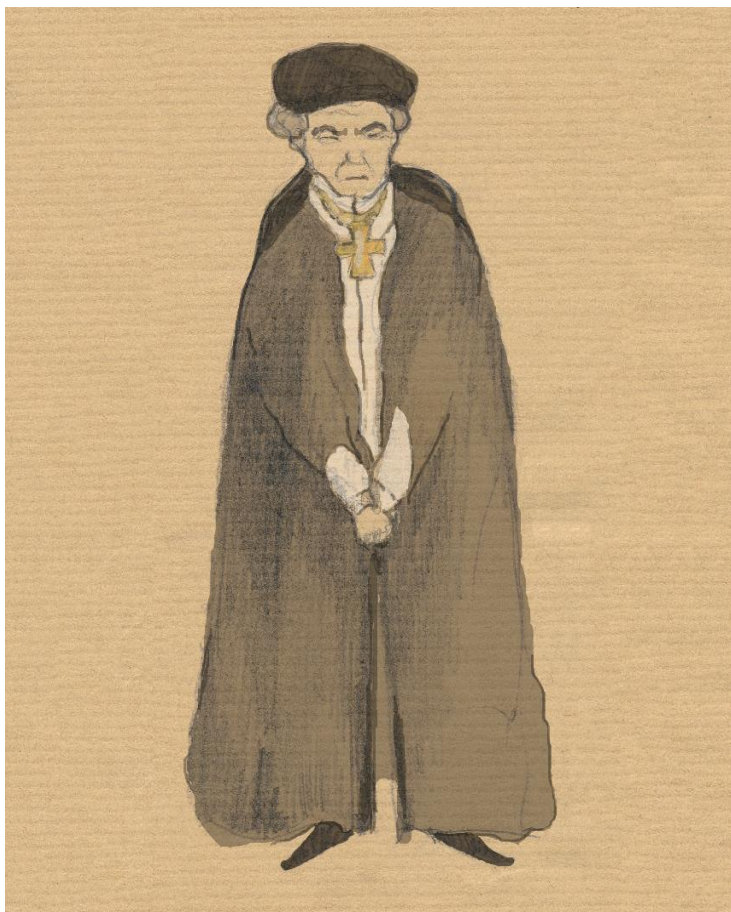
Desenhos finais de guarda-roupa: caracterização *Madalena*

Direção de Arte *A Lenda do Galo*



Desenhos finais de guarda-roupa: caracterização *Juiz*

Direção de Arte *A Lenda do Galo*

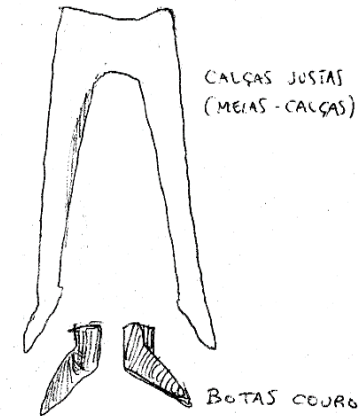
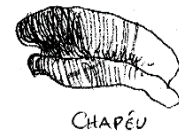
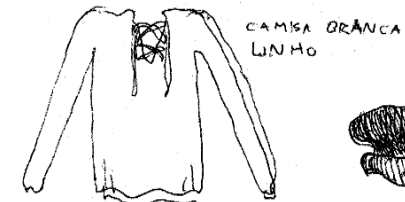
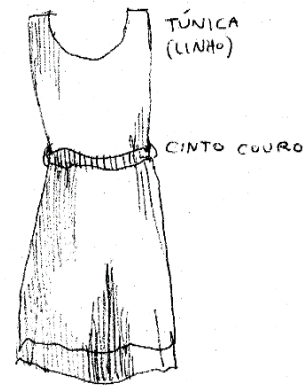


Desenhos finais de guarda-roupa: caracterização *Jogral*

Direção de Arte *A Lenda do Galo*



(MENESTREL)



Anexo C – Fotografias de peças: guarda-roupa e cenografia de *A Lenda do Galo*

Fotografias guarda-roupa

Direção de arte *A Lenda do Galo*

António Peixoto (Cavaleiros e Falcoeiros de Ribadouro - Barcelos)



IMG_20180125_154923.jpg



IMG_20180125_154938.jpg



IMG_20180125_155010.jpg



IMG_20180125_155023.jpg



IMG_20180125_155102.jpg



IMG_20180125_155150.jpg



IMG_20180125_155220.jpg



IMG_20180125_155238.jpg



IMG_20180125_155350.jpg



IMG_20180125_155431.jpg



IMG_20180125_155442.jpg



IMG_20180125_154735.jpg



IMG_20180125_154807.jpg



IMG_20180125_154907.jpg

Fotografias guarda-roupa

Direção de arte *A Lenda do Galo*

Departamento de figurino ESMAE (Porto)



IMG_9738.JPG



IMG_9739.JPG



IMG_9740.JPG



IMG_9741.JPG



IMG_9742.JPG



IMG_9744.JPG



IMG_9745.JPG



IMG_9746.JPG



IMG_9781.JPG



IMG_9782.JPG



IMG_9724.JPG



IMG_9725.JPG



IMG_9726.JPG



IMG_9727.JPG



IMG_9728.JPG



IMG_9729.JPG



IMG_9730.JPG



IMG_9731.JPG



IMG_9732.JPG



IMG_9733.JPG



IMG_9734.JPG



IMG_9737.JPG

Fotografias guarda-roupa

Direção de arte *A Lenda do Galo*

Companhia de teatro “A Capoeira” (Barcelos)



IMG_20180310_164223.jpg



IMG_20180310_164254.jpg



IMG_20180310_161747.jpg



IMG_20180310_161834.jpg



IMG_20180310_161849.jpg



IMG_20180310_162126.jpg



IMG_20180310_162258.jpg



IMG_20180310_164128.jpg



IMG_20180310_164135.jpg



IMG_20180310_164156.jpg



IMG_20180310_164205.jpg



IMG_20180310_164209.jpg

Fotografias guarda-roupa

Direção de arte *A Lenda do Galo*

Teatro Nacional S. João (Porto)



10213785297298143_104371



10213785703908308_169392



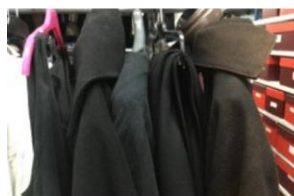
10213785297658152_102817



_10213785293418046_54077



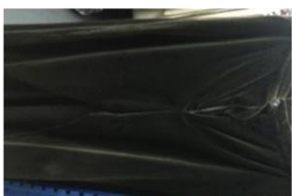
10213785297338144_157195



_1986052384742278_998598



_1986052354742281_124989



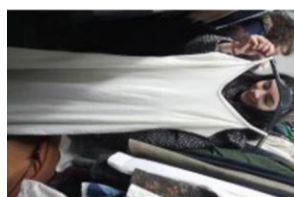
_1986052374742279_159979



_1986052361408947_771670



_1986052341408949_463688



10213785296218116_184807



_10213785291738004_10267



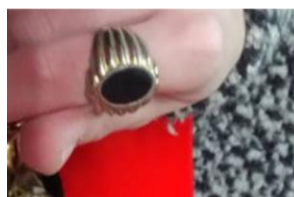
_10213785296858132_39143



10213785291938009_214040



10213785297138139_184878



_10213785704748329_73555



10213785293258042_127390



_10213785296298118_81965



_10213785296458122_75087

Fotografias guarda-roupa

Direção de arte *A Lenda do Galo*

Associação Burgo Divertido (Barcelos)



IMG_20180125_154923.jpg



IMG_20180125_154938.jpg



IMG_20180125_155010.jpg



IMG_20180125_155023.jpg



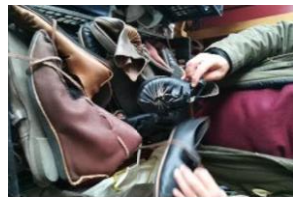
IMG_20180125_155102.jpg



IMG_20180125_155150.jpg



IMG_20180125_155220.jpg



IMG_20180125_155238.jpg



IMG_20180125_155350.jpg



IMG_20180125_155431.jpg



IMG_20180125_155442.jpg



IMG_20180125_154735.jpg



IMG_20180125_154807.jpg



IMG_20180125_154907.jpg

Fotografias itens de cenografia

Direção de arte *A Lenda do Galo*

Stay on the Scene (armazém Barcelos)



IMG_20180125_183842.jpg



IMG_20180125_183859.jpg



IMG_20180125_183933.jpg



IMG_20180125_184013.jpg



IMG_20180125_185410.jpg



IMG_20180125_185414_1.jpg



IMG-20180129-WA0003.jpg



IMG-20180129-WA0004.jpg



IMG-20180129-WA0005.jpg



IMG-20180129-WA0006.jpg



IMG-20180129-WA0007.jpg



IMG-20180129-WA0008.jpg



IMG-20180129-WA0009.jpg



IMG_9679.JPG



20180107_190227-pedrasgru



20180107_190230-pedrasgru



20180107_190305-pedrasgru



0180107_190308_1-pedrasgru



20180107_190316-pedrasgru



20180107_190332-pedrasgru



G_20180107_190400-pedra.j



G_20180107_190404-pedra.j



G_20180107_190414-pedra.j



G_20180107_190445-madeira



G_20180107_190455-parede,



IMG_20180107_190505.jpg



20180107_190534-carrinhom



180107_190608-adereçostav



IMG_20180107_190613-jarro.j



G_20180107_190626-jarros.j



G_20180107_190828-tochas.j



MG_20180107_191017-bau.jp



'_191116-utensiliosmadeirater



'_191131-utensiliosmadeirater



'_191150-utensiliosmadeirater



G_20180107_191207-pedra.j



180107_191214-bandejamad



107_191743-tecidosserapilhei



107_191754-tecidosserapilhei



107_192230-beadscrucifixos



92638-talheresjuizfolhadoura



92643-talheresjuizfolhadoura



IMG_20180125_182304.jpg



IMG_20180125_182309.jpg



IMG_20180125_182322.jpg



IMG_20180125_182714.jpg



IMG_20180125_182750.jpg



IMG_20180125_183456.jpg



IMG_20180125_183500.jpg



IMG_20180125_183537.jpg



IMG_20180125_183550.jpg



IMG_20180125_183655.jpg



IMG_20180125_183709.jpg



IMG_20180125_183739.jpg

Fotografias itens de cenografia

Direção de arte *A Lenda do Galo*

Associação Ofícios com História (Santa Maria da Feira)



IMG_20180202_165425.jpg



IMG_20180202_165431.jpg



IMG_20180202_165437.jpg



IMG_20180202_165449.jpg



IMG_20180202_165500.jpg



IMG_20180202_165515.jpg



IMG_20180202_165525.jpg



IMG_20180202_165545.jpg



IMG_20180202_165557.jpg



IMG_20180202_165608.jpg



IMG_20180202_165650.jpg



IMG_20180202_165726.jpg



IMG_20180202_170927.jpg



IMG_20180202_170940.jpg



IMG_20180202_171016.jpg



IMG_20180202_171541.jpg



IMG_20180202_171542.jpg



IMG_20180202_171720.jpg



IMG_20180202_171726.jpg



IMG_20180202_172054.jpg



IMG_20180202_172207.jpg



IMG_20180202_172220.jpg



IMG_20180202_172238.jpg



IMG_20180202_172307.jpg



IMG_20180202_172311.jpg



IMG_20180202_172408.jpg



IMG_20180202_172646.jpg



IMG_20180202_172713.jpg



IMG_20180202_172715.jpg



IMG_20180202_172807.jpg



IMG_20180202_172831.jpg



IMG_20180202_172944.jpg



IMG_20180202_173142.jpg



IMG_20180202_173923.jpg



IMG_20180202_173950.jpg

Anexo D – Listas de inventário: guarda-roupa e cenografia de *A Lenda do Galo*

Inventário guarda-roupa: António Peixoto

Nº	Peça	Personagem(ens) Cenas	Observações
1	Vestido vermelho		
2	Botas pretas		
3	Touca branca		
4	Camisa branco sujo 1		
5	Camisa branco sujo 2		
6	Camisa branco sujo 3		
7	Capuz castanho		
8	Casaco preto		
9	Touca preta		
10	Camisola preta		
11	Bragas brancas 1		
12	Bragas brancas 2		
13	Par de polainas castanhas 1		
14	Par de polainas castanhas 2		
15	Touca azul		
16	Estola pelo de ovelha		
17	Túnica branca Burgo		
18	Túnica comprida linho		
19	Capa cinzenta		
20	Camisa branca		Lavar
21	Colete vermelho escuro		

Nº	Peça	Personagem(ens) Cenas	Observações
22	Colete couro castanho		
23	Capa castanha		
24	Túnica branca lã		
25	Boina amarela e vermelha		
26	Boina lá verde		
27	Boina castanha com pena		
28	Touca vermelha		

Inventário guarda-roupa: Associação Burgo Divertido

Nº	Peça	Personagem(ens)	Cenas	Observações	Qtdd.
	Toucas bege				
	Toucas azul				
	Toucas brancas				
	Túnicas castanhas			Dois tamanhos	
	Túnicas azul marinho			Dois tamanhos	
	Túnicas bege			Dois tamanhos	
	Bragas cinzentas				
	Bragas azul marinho				
	Leggins castanhas M				
	Leggins castanhas L				
	Leggins castanhas XL				
	Leggins castanhas XXL				
	Capas pretas				
	Capas azul marinho				
	Túnicas criança brancas			Dois tamanhos	
	Túnicas criança castanho			Dois tamanhos	
	Vestidos castanhos			Dois tamanhos	

Inventário guarda-roupa: TNSJ (S. João)

Nº	Peça	Personagem(ens)	Cenas	Observações
1	Vestido bege 1			
2	Vestido bege 2			
3	Vestido preto			
4	Boina preta			
5	Chapéu preto			
6	Algibeira entrelaçada			Adereço: saco das moedas
7	Anel homem preto			
8	Anel homem cinzento			
9	Capa preta pesada			
10	Capa preta 1			
11	Capa preta 2			
12	Capa castanha			
13	Vestido preto e branco			
14	Cantil			
15	Par de sapatos árabes brancos			
16	Calças veludo esverdeado			
17	Saia branca c/ renda na bainha			

Lista de adereços (geral)

Nº	Adereço	Fornecedor	Cenas	Observações
	Galo	Confraria do Galo		Mínimo 2 galos disponíveis
	Cobra			
	Réplica da cobra (?)			
	Cajado de madeira	Ofícios com História		Linha, concha vieira
	Fogueira			Pedras, areia, ramos, acendalhas
	Manta	Ofícios com História		Serapilheira ou lã
	Saco de viagem	Paula Araújo (costureira)		
	Crucifixo em madeira	Paulo João		Usado como pulseira (Santiago)
	Burro c/ corda	António Correia		
	Lenço	Burgo Divertido		
	Forca em palanque	Sr. Torres Braga		Madeira
	Corda da forca	Sr. Torres Braga		
	Copo de vinho (15)	Ofícios com História, Burgo Divertido, Cerâmica Lourenço (?)		Terracota, sumo de uva - 5 vidrados por dentro/metade
	Pães de cereais	Rosa Cintilante		
	Algibeira	Artesanato Boné		Couro
	Moedas	Viagem Medieval		
	Bandeja	Stay on the Scene		
	Saco de moedas	Guarda-roupa S. João		
	Ânfora	Ofícios com História		Terracota
	Bacia de banho de madeira	Ofícios com História		
	Banco de madeira	Ofícios com História		c/ roupa e pertences (sacos, cajado)
	Corda p/ galo	Sílvia Costa		

Lista de itens de décor: LAVABOS

Era da narrativa: Medieval (séc. XIV) Localização do décor: Mosteiro de São Salvador de Palme, Barcelos

Item	Fornecedor	Observações
Bacia de banho de madeira c/ água	Ofícios com História	
Banco de madeira	Ofícios com História	
Bacias de madeira pequenas	Ofícios com História	
Toalhas de linho	Ofícios com História	
Feixe de folhas		
Caldeirão	Ofícios com História	
Jarra de metal	Stay on the Scene	
Panos de linho branco	Ofícios com História	
Velas brancas grandes	Ofícios com História	
Castiçal de pé em ferro	Burgo Divertido	Tocha com vela em terracota
Parede falsa	Stay on the Scene	
Porta de madeira	Carpinteiro	
Degrau/banco de madeira		Para personagem subir à janela

Lista de itens de décor: PRAÇA

Era da narrativa: Medieval (séc. XIV) Localização do décor: Mosteiro de São Salvador de Palme, Barcelos

Item	Fornecedor	Observações
Toalhas de linho	Ofícios com História	
Bancos de madeira	Ofícios com História	
Sacos de serapilheira c/ alimentos	Cooperativa Agrícola de Barcelos	
Alimentos variados	Frutas do Cávado	Cenouras, alhos, ervilhas, grão de bico, uvas, enchidos
Mesas/bancas de madeira	Ofícios com História	
Bacias de madeira	Ofícios com História	
Cestos de vime	Stay on the Scene, Ofícios com História, Cestaria Alvarinho	
Tecidos variados	Stay on the Scene, Ofícios com História, Burgo Divertido	Serapilheira, linho, lã, pano-cru
Carroça/carrinho de mão	Stay on the scene	
Pipas de vinho	Alfredo Côrte-Real	
Fardos de palha	Cooperativa Agrícola de Barcelos	
Tendas de venda/ofícios	Ofícios com História, Burgo Divertido	
Forca de madeira	Sr. Torres Braga	
Palanque c/ escadote	Câmara de Barcelos	Forca
Corda da forca		
Palanque Juíz	Câmara de Barcelos, Ofícios com História	Tela tecido?
Cadeiras palanque Juíz (2)	Stay on the Scene, Ofícios com História	

Lista de itens de décor: TABERNA

Era da narrativa: Medieval (séc. XIV) Localização do décor: Mosteiro de São Salvador de Palme, Barcelos

Item	Fornecedor	Observações
Mesas de madeira	Stay on the Scene, Carpinteiro	
Bancos/cadeiras de madeira	Stay on the Scene, Ofícios com História	
Balcão de madeira	Stay on the Scene	
Tochas	Motogalos, Burgo Divertido, Ofícios com História	
Suportes de parede p/ tochas	Stay on the Scene	
Suportes de parede p/ velas	Stay on the Scene	
Castiçal de pé em ferro	Burgo Divertido, <u>Ofícios com História</u>	
Castiçais de mesa em metal	Ofícios com História	
Candeeiro redondo de teto em metal	Stay on the Scene	
Copos em terracota	Cerâmica Lourenço, Stay on the Scene, Ofícios com História	Não vidrados
Tigelas em terracota	Cerâmica Lourenço, Stay on the Scene, Ofícios com História	Não vidradas
Jarros em terracota	Cerâmica Lourenço	Não vidrados
Travessas de metal		
Caldeirões de ferro	Ofícios com História	
Tábua de madeira c/ ganchos de ferro (2)	Stay on the Scene	Para pendurar alimentos
Troncos de madeira/lenha	Sílvia Costa	Para a lareira
Tábuas de cozinha de madeira		
Cestos de vime	Stay on the Scene, Ofícios com História, Cestaria Alvarinho	
Bacias de madeira	Ofícios com História	
Corde e fio	Sílvia Costa, Sofia Cruz	Para pendurar alimentos
Escadote de madeira	Stay on the Scene	

Inventário guarda-roupa: TNSJ (S. João)

Nº	Peça	Personagem(ens)	Cenas	Observações
1	Vestido bege 1			
2	Vestido bege 2			
3	Vestido preto			
4	Boina preta			
5	Chapéu preto			
6	Algibeira entrelaçada			Adereço: saco das moedas
7	Anel homem preto			
8	Anel homem cinzento			
9	Capa preta pesada			
10	Capa preta 1			
11	Capa preta 2			
12	Capa castanha			
13	Vestido preto e branco			
14	Cantil			
15	Par de sapatos árabes brancos			
16	Calças veludo esverdeado			
17	Saia branca c/ renda na bainha			

Inventário guarda-roupa: António Peixoto

Nº	Peça	Personagem(ens) Cenas	Observações
1	Vestido vermelho		
2	Botas pretas		
3	Touca branca		
4	Camisa branco sujo 1		
5	Camisa branco sujo 2		
6	Camisa branco sujo 3		
7	Capuz castanho		
8	Casaco preto		
9	Touca preta		
10	Camisola preta		
11	Bragas brancas 1		
12	Bragas brancas 2		
13	Par de polainas castanhas 1		
14	Par de polainas castanhas 2		
15	Touca azul		
16	Estola pelo de ovelha		
17	Túnica branca Burgo		
18	Túnica comprida linho		
19	Capa cinzenta		
20	Camisa branca		Lavar
21	Colete vermelho escuro		

Nº	Peça	Personagem(ens) Cenas	Observações
22	Colete couro castanho		
23	Capa castanha		
24	Túnica branca lã		
25	Boina amarela e vermelha		
26	Boina lá verde		
27	Boina castanha com pena		
28	Touca vermelha		

Inventário calçado: Associação Burgo Divertido

Nº	Peça	Personagem(ens)	Cenas	Observações
1	Par sandálias azul/preto 1			
2	Par sandálias azul/preto 2			
3	Par sandálias azul/preto 3			
4	Par sandálias azul/preto 4			
5	Par sandálias azul/preto 5			
6	Par sandálias azul/preto 6			
7	Par sandálias azul/preto 7			
8	Par sandálias azul/preto 8			
9	Par sandálias castanho 1			
10	Par sandálias castanho 2			
11	Par sandálias castanho 3			
12	Par sandálias castanho 4			
13	Par sandálias castanho 5			
14	Par sandálias castanho 6			
15	Par botas castanho 1			
16	Par botas castanho 2			
17	Par botas castanho 3			

Inventário guarda-roupa: Associação Burgo Divertido

Nº	Peça	Personagem(ens)	Cenas	Observações	Qtdd.
	Toucas bege				
	Toucas azul				
	Toucas brancas				
	Túnicas castanhas			Dois tamanhos	
	Túnicas azul marinho			Dois tamanhos	
	Túnicas bege			Dois tamanhos	
	Bragas cinzentas				
	Bragas azul marinho				
	Leggins castanhas M				
	Leggins castanhas L				
	Leggins castanhas XL				
	Leggins castanhas XXL				
	Capas pretas				
	Capas azul marinho				
	Túnicas criança brancas			Dois tamanhos	
	Túnicas criança castanho			Dois tamanhos	
	Vestidos castanhos			Dois tamanhos	

Inventário calçado: Associação Burgo Divertido

Nº	Peça	Personagem(ens)	Cenas	Observações
1	Par sandálias azul/preto 1			
2	Par sandálias azul/preto 2			
3	Par sandálias azul/preto 3			
4	Par sandálias azul/preto 4			
5	Par sandálias azul/preto 5			
6	Par sandálias azul/preto 6			
7	Par sandálias azul/preto 7			
8	Par sandálias azul/preto 8			
9	Par sandálias castanho 1			
10	Par sandálias castanho 2			
11	Par sandálias castanho 3			
12	Par sandálias castanho 4			
13	Par sandálias castanho 5			
14	Par sandálias castanho 6			
15	Par botas castanho 1			
16	Par botas castanho 2			
17	Par botas castanho 3			

Anexo E – Fotografias de repérage: Mosteiro Beneditino de São Salvador de Palme,
localização de *A Lenda do Galo*



IMG_9708.JPG



IMG_9709.JPG



IMG_9710.JPG



IMG_9711.JPG



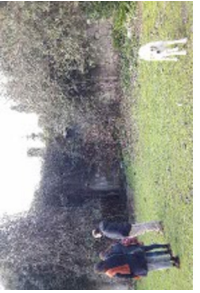
IMG_9712(X).JPG



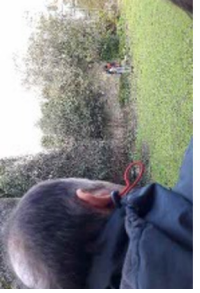
20180107_151737.jpg



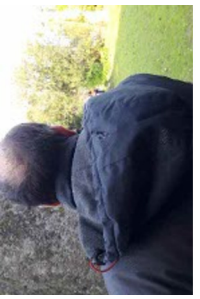
20180107_151740.jpg



20180107_151742.jpg



20180107_152028(X).jpg



20180107_152034.jpg



IMG_9681.JPG



IMG_9682(X).JPG



IMG_9683.JPG



IMG_9684(X).JPG



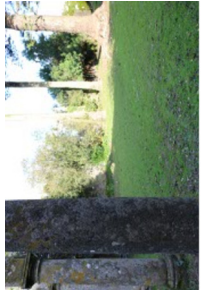
IMG_9685.JPG



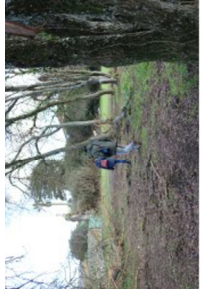
IMG_9686(X).JPG



IMG_9687.JPG



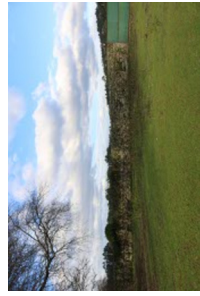
IMG_9688(X).JPG



IMG_9689.JPG



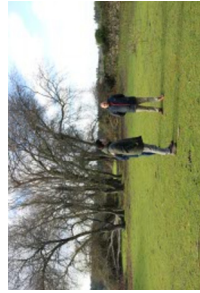
IMG_9690.JPG



IMG_9691.JPG



IMG_9692.JPG



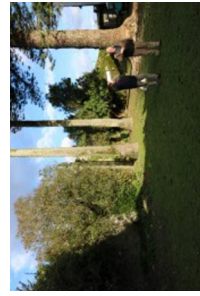
IMG_9693.JPG



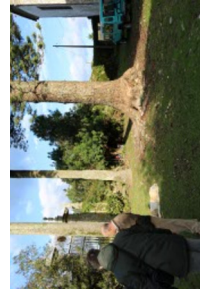
IMG_9694(X).JPG



IMG_9695.JPG



IMG_9696.JPG



IMG_9697.JPG



IMG_9698.JPG



IMG_9699.JPG



IMG_9700.JPG



IMG_9701.JPG



IMG_9702.JPG



IMG_9703.JPG



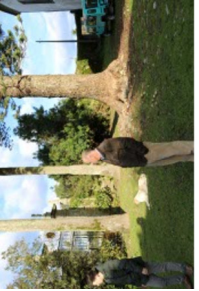
IMG_9704.JPG



IMG_9705.JPG



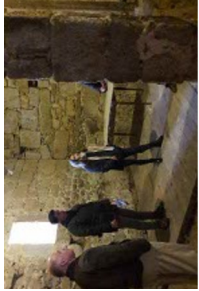
IMG_9706.JPG



IMG_9707.JPG



20180107_160329.jpg



20180107_160339.jpg



20180107_160349.jpg



20180107_160409.jpg



20180107_160412.jpg



20180107_160422.jpg



20180107_160424.jpg



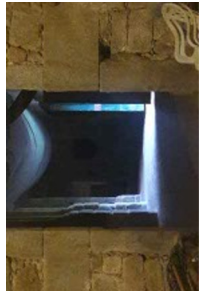
20180107_160430.jpg



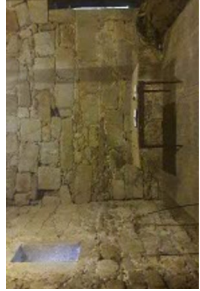
20180107_160738.jpg



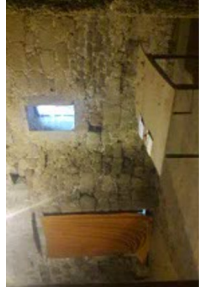
20180107_160742.jpg



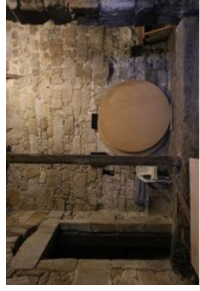
20180107_164455.jpg



20180107_165921.jpg



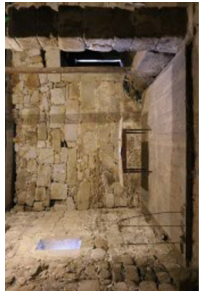
20180107_170017(X).jpg



IMG_9718.JPG



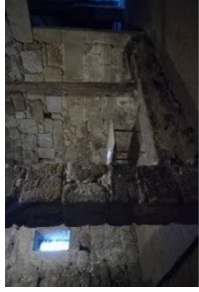
IMG_9719.JPG



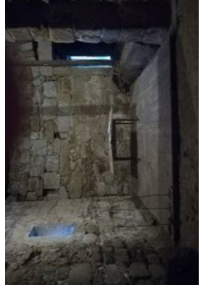
IMG_9720(X).JPG



IMG_9723.JPG



MG_20180107_165830(X).jpg



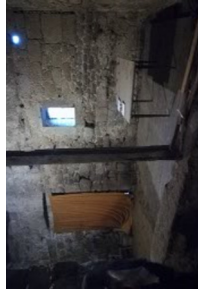
IMG_20180107_165848.jpg



MG_20180107_165905(X).jpg



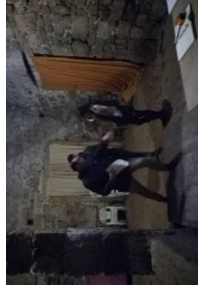
MG_20180107_170024(X).jpg



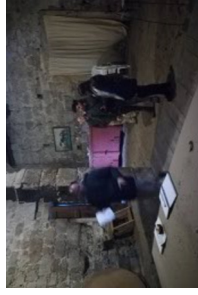
IMG_20180107_170059.jpg



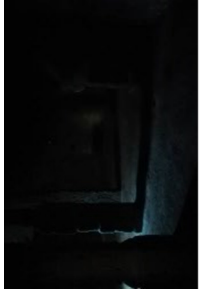
IMG_20180107_170817.jpg



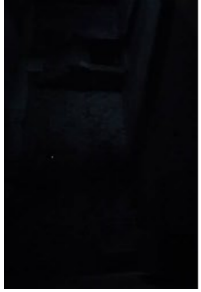
IMG_20180107_170837.jpg



MG_20180107_170854(X).jpg



IMG_20180107_165943.jpg



IMG_20180107_170112.jpg



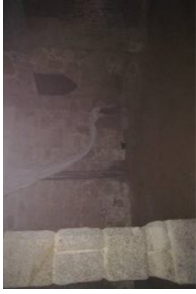
IMG_20180107_170136.jpg



MG_20180107_170153(X).jpg



MG_20180107_170223(X).jpg



IMG_20180107_170240.jpg



MG_20180107_170311(X).jpg



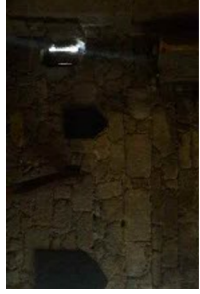
IMG_20180107_170404.jpg



IMG_20180107_170454.jpg



20180107_161740.jpg



20180107_161753.jpg



20180107_161811.jpg



20180107_161816.jpg



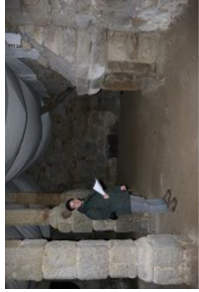
20180107_161818.jpg



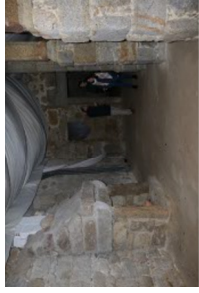
20180107_161829.jpg



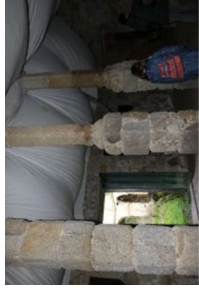
IMG_9713.JPG



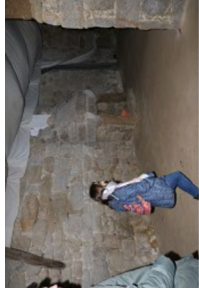
IMG_9714.JPG



IMG_9715(X).JPG



IMG_9716.JPG



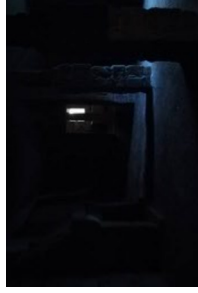
IMG_9717.JPG



IMG_9721.JPG



IMG_20180107_165916.jpg

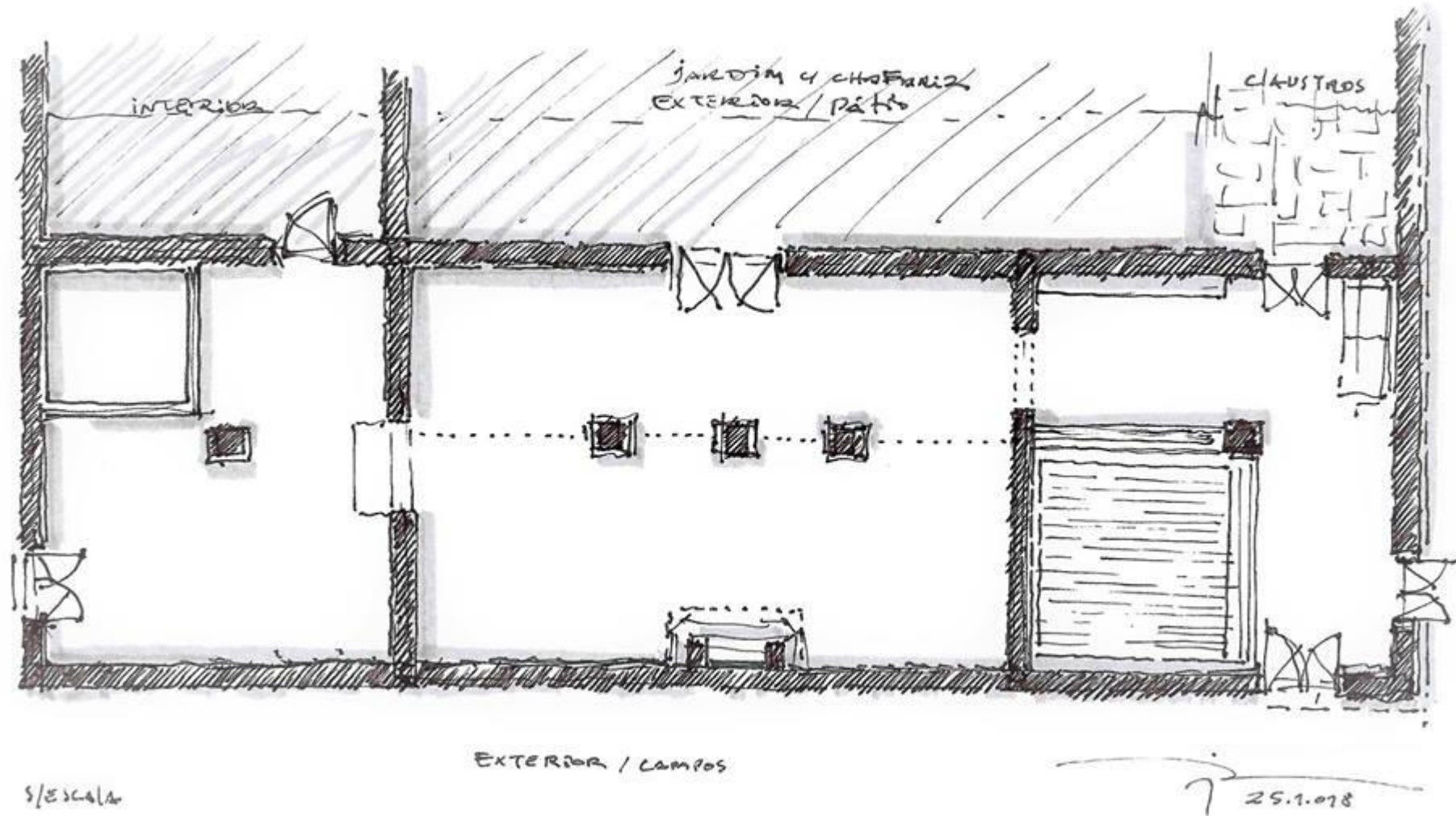


IMG_20180107_165926.jpg

Anexo F – Planta dos espaços de *décor*: Mosteiro Beneditino de São Salvador de Palme, localização de *A Lenda do Galo*

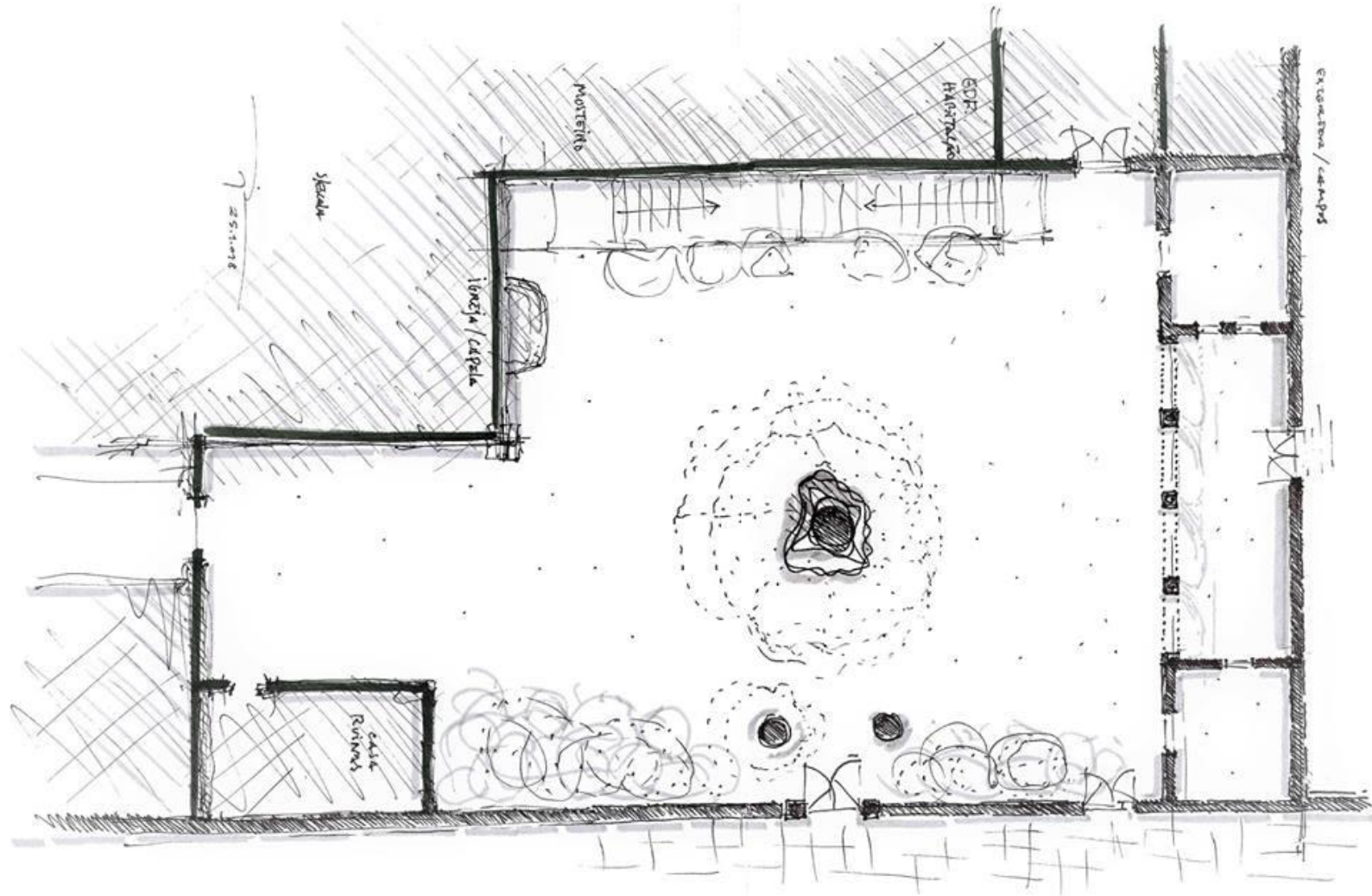
Planta: cenografia taberna e lavabos

Direção de Arte A Lenda do Galo



Planta: cenografia praça

Direção de Arte A Lenda do Galo



Anexo G – *Mood boards*: cenografia de *A Lenda do Galo*

Mood board: cenografia praça

Direção de Arte *A Lenda do Galo*



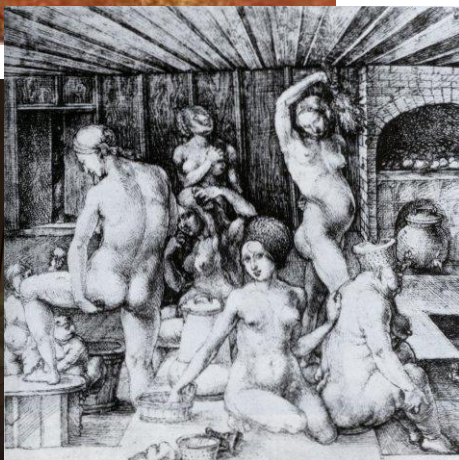
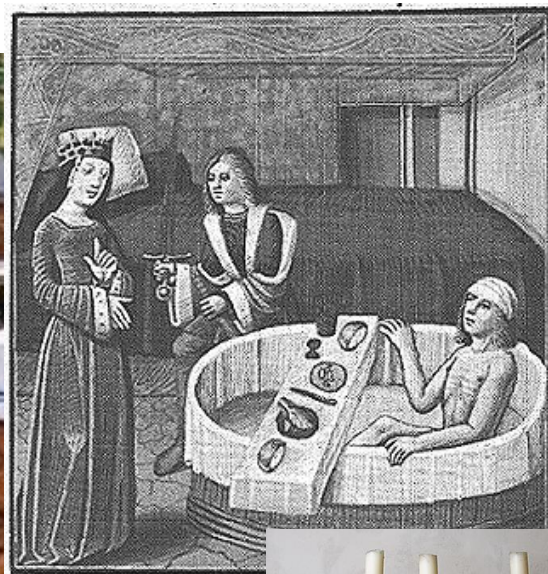
Mood board: cenografia taberna

Direção de Arte *A Lenda do Galo*



Mood board: cenografia lavabos

Direção de Arte *A Lenda do Galo*



Anexo H – Desenhos finais: cenografia de *A Lenda do Galo*

Modelo: cenografia taberna

Direção de Arte *A Lenda do Galo*







Modelo: cenografia taberna

Direção de Arte A Lenda do Galo







