

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

HUMBERTO THIMOTEO DA CUNHA

O DESIGN DE PRODUÇÃO NOS FILMES DE WES ANDERSON

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

MESTRADO EM DESIGN

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU

São Paulo, julho/2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

HUMBERTO THIMOTEO DA CUNHA

O DESIGN DE PRODUÇÃO NOS FILMES DE WES ANDERSON

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
Stricto Sensu em Design – Mestrado, da Universidade
Anhembi Morumbi, como requisito parcial para obtenção
do título de Mestre em Design

Orientador: Prof. Dr. Mauro Baptista

São Paulo, julho/2009

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

HUMBERTO THIMOTEO DA CUNHA

O DESIGN DE PRODUÇÃO NOS FILMES DE WES ANDERSON

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Design – Mestrado, da Universidade Anhembi Morumbi, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design. Aprovada pela seguinte Banca Examinadora:

Prof. Dr. Mauro Baptista

Orientador

Mestrado em Design Anhembi Morumbi

Prof. Dr. Rubens Rewald

ECA/USP

Prof. Dr. Jofre Silva

Mestrado em Design Anhembi Morumbi

São Paulo, julho/2009

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da Universidade, do autor e do orientador.

HUMBERTO THIMOTEO DA CUNHA

Graduação em Design Digital.

Dois artigos e uma obra de arte visual publicados.

Trabalha há seis anos como ilustrador em filmes de animação

Trabalhou em um longa metragem e duas series de animações para a tv

C978d Cunha, Humberto Thimoteo
 O design de produção de filmes de Wes Anderson /
 Humberto Thimoteo Cunha. – 2009.
 110f.: il.; 30 cm.

Orientador: Mauro Alejandro Baptista y Vedia Sarubbo
Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade
Anhembi Morumbi, São Paulo, 2009.
Bibliografia: f.108-109.

1. Design de produção. 2. Cinema. 3. Design de arte.
4. Concept art. I. Título.

CDD 741.6

*Dedico esse trabalho aos membros de minha família.
Por me agüentarem durante esse processo de pesquisa.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos membros de minha família, meu pai Francisco e minha mãe Vilma por todo o apoio para concluir mais essa fase de minha vida, e agradeço ao meu irmão Diogo por me ajudar a revisar todo esse trabalho.

Agradeço meu orientador Mauro Baptista por todo apoio e ajuda desde a graduação, por tudo que me ensinou que levarei para a vida, e por sua paciência em agüentar meus deslizes durante todo esse processo.

Agradeço ao diretor do mestrado Jofre Silva por tudo que me ensinou e por ter me ajudado a enfrentar a vida acadêmica, e por sua paciência comigo ao longo desse processo.

Agradeço aos amigos Gabriel Landi e Thiago Girello por todo apoio e ajuda que me proporcionaram durante esse processo de pesquisa, e por me emprestarem os DVDs que faltavam a minha coleção para ajudar nas análises desse projeto.

Agradeço aos meus chefes Marcelo e Jean de Moura por terem me deixado escapar alguns dias do serviço para poder me dedicar a esse projeto.

Agradeço a diretora de arte e designer de produção Anna Caiado, por tudo que me ensinou sobre a tarefa e por seu apoio.

Agradeço ao Diretor de arte e designer de produção Roberto Eiti Hukai, por seu tempo e por tudo que me ensinou a respeito da carreira de designer de produção.

Agradeço a minha namorada Aline Pena por todo seu apoio e por ter agüentado todos meus surtos e loucuras durante esses anos de pesquisa.

Quando um homem por qualquer razão tem a oportunidade de levar uma vida extraordinária, ele não tem o direito de mantê-la para si mesmo.

- jacques yves cousteau

RESUMO

Esse projeto pesquisa a relação entre design e cinema, seguindo a linha do design de produção, o estudo da escolha de locações, a disposição de cenários, móveis e objetos. Posteriormente faz uma análise dos filmes do diretor Wes Anderson, buscando a importância dessa atividade no processo de produção dos filmes, analisando elementos de design de produção como objetos cenários e móveis, também elementos de figurino e elementos de pós-produção. A análise buscará mostrar que a importância do design de produção nos filmes de Wes Anderson está além de estabelecer um visual e clima únicos para o filme, mas também ajudar na narrativa do filme, buscando explicar um pouco mais sobre os personagens e o universo no qual habitam. A pesquisa busca também mostrar que os elementos de design de produção não ficam apenas restritos aos filmes, mas também aos produtos relacionados ao filme como pôsteres, e DVDs, ampliando a área de atuação da atividade.

Palavras-chave:

Cinema, Design de Produção, Direção de Arte, Wes Anderson
Concept Art

ABSTRACT

This project researches the relationship between design and cinema, following the research of production design, the study of the choice of locations, the disposal of scenes, furniture and objects. Later it makes an analysis of the films of the director Wes Anderson, searching the importance of this activity in the process of production of the films, analyzing elements of production design as objects scenes and furniture, also elements of costume design and elements of post-production. The analysis will show that the importance of design of production in the films of Wes Anderson is beyond establishing an only appearance and climate for the film, but also to help in the narrative of the film, searching to explain a little on the characters and the universe in which they inhabit. The research will also show that the elements of the production design are not only restricted to the films, but also to the products related to the film as posters, and DVDs, extending the area of performance of the activity.

Keywords:

Cinema, Production Design, Art Direction, Wes Anderson
Concept Art

Lista de imagens

Figura 1	<i>Design de produção do filme Os Pássaros. Fonte: livro, Casting a shadow: creating the Alfred Hitchcock film, 2007, p. 89.....</i>	22
Figura 2	<i>Cena do filme Pura Adrenalina, Wes Anderson, 1996.....</i>	30
Figura 3	<i>Cena do filme Bottle Rocket, Wes Anderson, 1994.....</i>	30
Figura 4	<i>Cena do filme Pura Adrenalina, Wes Anderson, 1996.....</i>	31
Figura 5	<i>Cena do filme Pura Adrenalina, Wes Anderson, 1996.....</i>	32
Figura 6	<i>Cena do filme Pura Adrenalina, Wes Anderson, 1996.....</i>	32
Figura 7	<i>Cena do filme Pura Adrenalina, Wes Anderson, 1996.....</i>	33
Figura 8	<i>Pôsteres do filme Pura Adrenalina fonte: http://www.moviegoods.com/movie_poster/bottle_rocket_1996.htm...</i>	35
Figura 9	<i>Capa de DVD do filme Pura adrenalina Fonte: DVD Bottle Rocket Criterion Collection, 2008.....</i>	36
Figura 10	<i>Menu de DVD do filme Pura adrenalina Fonte: DVD Bottle Rocket Criterion Collection, 2008.....</i>	36
Figura 11	<i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	38
Figura 12	<i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	38
Figura 13	<i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	39
Figura 14	<i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	39
Figura 15	<i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	40
Figura 16	<i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	40
Figura 17	<i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	41
Figura 18	<i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	42
Figura 19	<i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	42
Figura 20	<i>Cena do filme Serpico, Sidney Lumet, 1973.....</i>	43
Figura 21	<i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	43
Figura 22	<i>Cena do filme Apocalypse Now, Francis Ford Copolla, 1973.....</i>	43
Figura 23	<i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	44

Figura 24 <i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	44
Figura 25 <i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	45
Figura 26 <i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	45
Figura 27 <i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	46
Figura 28 <i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	46
Figura 29 <i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	46
Figura 30 <i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	47
Figura 31 <i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	47
Figura 32 <i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	48
Figura 33 <i>Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1996.....</i>	48
Figura 34 <i>Pôsteres do filme Três é demais, fonte:</i> <i>http://www.moviegoods.com/movie_poster/rushmore_1998.htm.....</i>	49
Figura 35 <i>Capa de DVD do filme Três é demais, fonte: DVD Rushmore the Criterion collection, 1999.....</i>	50
Figura 36 <i>Menu de DVD do filme Três é demais, fonte: DVD Rushmore the Criterion collection, 1999.....</i>	50
Figura 37 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	52
Figura 38 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	52
Figura 39 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	53
Figura 40 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	54
Figura 41 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	55
Figura 42 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	57
Figura 43 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	57
Figura 44 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	58
Figura 45 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	59
Figura 46 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	60
Figura 47 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	60
Figura 48 <i>Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..</i>	61

- Figura 49** *Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..62*
- Figura 50** *Fotografia dos atores no set do filme Os excêntricos Tenenbaums, fonte: <http://filmvisuality.blogspot.com/2009/04/review-royal-tenenbaums.html>..... 62*
- Figura 51** *Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..63*
- Figura 52** *Concept art produzido para o filme Os excêntricos Tenenbaums, fonte :Suplemento DVD Royal Tenenbaums the criterion collection, 2002..... 64*
- Figura 53** *Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..66*
- Figura 54** *Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..67*
- Figura 55** *Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..67*
- Figura 56** *Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..67*
- Figura 57** *Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..68*
- Figura 58** *Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..68*
- Figura 59** *Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..69*
- Figura 60** *Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..70*
- Figura 61** *Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001..70*
- Figura 62** *Pôsteres do filme Os excêntricos Tenenbaums, fonte: http://www.moviegoods.com/movie_poster/the_royal_tenenbaums_2001.htm71*
- Figura 63** *Capa da caixa de DVD do filme Os excêntricos Tenenbaums , fonte: DVD Royal Tenenbaums the criterion collection, 2002..... 72*
- Figura 64** *Topo da caixa de DVD do filme Os excêntricos Tenenbaums , fonte: DVD Royal Tenenbaums the criterion collection, 2002..... 72*
- Figura 65** *Capa de DVD do filme Os excêntricos Tenenbaums , fonte: DVD Royal Tenenbaums the criterion collection, 2002..... 73*
- Figura 66** *Menu de DVD do filme Os excêntricos Tenenbaums , fonte: DVD Royal Tenenbaums the criterion collection, 2002..... 73*
- Figura 67** *Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....76*

Figura 68 <i>Fotografia do ator no set do filme A vida marinha com Steve Zissou, Fonte: http://www.reelingreviews.com/thelifeaquatic.htm.....</i>	77
Figura 69 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	78
Figura 70 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	79
Figura 71 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	79
Figura 72 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	80
Figura 73 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	81
Figura 74 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	82
Figura 75 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	84
Figura 76 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	84
Figura 77 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	85
Figura 78 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	85
Figura 79 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	86
Figura 80 <i>Pôsteres do filme A vida marinha com Steve Zissou, fonte: http://www.moviegoods.com/movie_poster/the_life_aquatic_with_steve_zissou_2004.htm.....</i>	87
Figura 81 <i>Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.....</i>	87
Figura 82 <i>Capa do CD, The life aquatic Studio sessions, Seu Jorge 2004.....</i>	88
Figura 83 <i>Capa de DVD do filme A vida marinha com Steve Zissou, fonte: DVD The life aquatic criterion collection.....</i>	89

Figura 84 Menu de DVD do filme <i>A vida marinha com Steve Zissou</i> , fonte: DVD <i>The life aquatic criterion collection</i>	89
Figura 85 Cena do curta metragem <i>Hotel Chevalier</i> , Wes Anderson 2007.....	91
Figura 86 Cena do curta metragem <i>Hotel Chevalier</i> , Wes Anderson 2007.....	92
Figura 87 Cena do curta metragem <i>Hotel Chevalier</i> , Wes Anderson 2007.....	93
Figura 88 Fotografia dos atores no set do curta metragem <i>Hotel Chevalier</i> , fonte: http://www.hotelchevalier.com	93
Figura 89 Cena do curta metragem <i>Hotel Chevalier</i> , Wes Anderson 2007.....	94
Figura 90 Cena do curta metragem <i>Hotel Chevalier</i> , Wes Anderson 2007.....	94
Figura 91 Cena do curta metragem <i>Hotel Chevalier</i> , Wes Anderson 2007.....	95
Figura 92 Cena do curta metragem <i>Hotel Chevalier</i> , Wes Anderson 2007.....	95
Figura 93 Cena do curta metragem <i>Hotel Chevalier</i> , Wes Anderson 2007.....	96
Figura 94 Pôster do curta metragem <i>Hotel Chevalier</i> , fonte: http://blog.al.com/zoomout/2008/01/wes_anderson_and_jason_schwart.html	96
Figura 95 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	97
Figura 96 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	98
Figura 97 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	98
Figura 98 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	99
Figura 99 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	99
Figura 100 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	100
Figura 101 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	100
Figura 102 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	100
Figura 103 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	101
Figura 104 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	101
Figura 105 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	102
Figura 106 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	102
Figura 107 Cena do filme <i>Viagem a Darjeeling</i> , Wes Anderson 2007.....	102

Figura 108 <i>Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007</i>	103
Figura 109 <i>Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007</i>	103
Figura 110 <i>Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007</i>	104
Figura 111 <i>Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007</i>	104
Figura 112 <i>Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007</i>	104
Figura 113 <i>Pôsteres do filme Viagem a Darjeeling, fonte</i> <i>http://www.moviegoods.com/movie_poster/the_darjeeling_limited_2007.htm</i>	105

Sumário

Introdução	18
1 – Design de Produção	21
1.1 – Concept Art	25
2 – Pura Adrenalina e Três é Demais	29
2.1– Pura Adrenalina e a linguagem de Wes Anderson	29
2.2– O design de produção em Três é Demais	37
2.3– O figurino em Três é demais	47
2.4 – Produtos Relacionados	49
3 – Os Excêntricos Tenenbaums	51
3.1– O design de produção em Os Excêntricos Tenenbaums	51
3.2– O Concept Art em Os Excêntricos Tenenbaums	63
3.3 – O figurino em Os Excêntricos Tenenbaums	65
3.4 – Produtos Relacionados	70
4 – A Vida Marinha com Steve Zissou	74
4.1– O Design de Produção em A vida marinha com Steve Zissou	76
4.2– O Figurino em A vida Marinha com Steve Zissou	83
4.3 – Produtos Relacionados	86
5 – Viagem a Darjeeling	90
5.1– Hotel Chevalier	90

5.2 – O design de produção em Viagem a Darjeeling	97
5.3 – O figurino em Viagem a Darjeeling	103
5.4 – Produtos Relacionados	105
6 – Conclusão	107
7 – Referências bibliográficas	109

Introdução

O propósito dessa pesquisa é o de estudar a relação entre design e cinema, seguindo a linha de pesquisa de design de produção, refletindo sobre essa atividade projetual no cinema, buscando sua atuação e importância nos filmes de Wes Anderson.

No Brasil existem alguns trabalhos sobre design e cinema, como o trabalho de Mauro Baptista (2006) que optou estudar o projeto visual de um filme como um todo sob a designação “design de produção”, que traduziu do termo empregado pela indústria de cinema americano “*production design*”. Esse trabalho apresenta o design de produção como um projeto visual não só para o filme em si, mas para todos os produtos associados a ele: site, trailer, DVD, games, jogos de caixa, bonecos, cartazes, cartazes para Internet.

O design de produção diz respeito à criação visualmente de um mundo que compõe a história de um filme. O responsável por isso é o profissional chamado designer de produção que fica encarregado do visual total do filme, e para isso ele trabalha desde os primeiros estágios do filme junto ao diretor e produtor do filme. O trabalho começa com o roteiro do filme, onde a partir desse o designer de produção vai separar as cenas mais importantes e, colaborando junto ao diretor e ao diretor de fotografia ele vai buscar estabelecer uma sensibilidade imagética e as necessidades estéticas do filme.

O design visual de um filme pode ser tão importante quanto seu roteiro e direção. Seu design é que vai proporcionar ao filme uma identidade visual única, uma atmosfera, um clima, uma sensibilidade imagética, que o acompanhe, desde a tela de cinema até seus produtos relacionados. Para realizar essa tarefa o responsável é o designer de produção, que trabalha locações, cenários, móveis e objetos para obter um design unitário para o filme. (BAPTISTA, 2008).

“Design de produção é a atividade projetual de pensar a concepção visual de um filme por locações, cenários, móveis e objetos. A produção de elementos que compõem uma cena e adquirem significados próprios e, juntamente com o trabalho dos atores, ajuda a

contar a história. Esses elementos são trabalhados por um designer de produção que é o responsável pelo design visual do filme.” (BAPTISTA, 2005 p.2)

As responsabilidades de um designer de produção variam de acordo com cada projeto, em alguns casos o designer de produção chega a ser não só responsável pelo visual total do filme como também deve cuidar de seu orçamento, separando os custos de cada cena, buscando poupar gastos. Esse profissional chega também a gerenciar uma ampla equipe que conta com diretor de arte, figurinista, construtores, cenografistas, entre outros.

Para estudar a atuação dessa atividade no cinema contemporâneo optamos por estudar os filmes de Wes Anderson, um diretor norte-americano, muito conhecido por empregar um forte estilo visual em seus filmes, principalmente pelo uso de cores primária, uma maneira metódica de filmar incluindo o uso de ângulos de câmera de 90 graus, alinhamento de formas paralela e perpendicularmente, e frequente uso de simetria. Esse forte estilo visual empregado pelo diretor orientou a escolha dele como objeto de estudo dessa pesquisa. Existe uma hipótese de que um diretor com um forte estilo visual pode limitar a contribuição de um designer de produção, portanto essa pesquisa pretende salienta a importância do design de produção nos filmes de Wes Anderson.

Os filmes de Wes Anderson aparentam um clima independente aqueles que são financiados de forma independente por seus realizadores. Os filmes desse diretor porém são de grandes orçamentos, em boa parte esse clima se dá pelo fato de que Wes Anderson se envolve seriamente em cada aspecto de produção de seus filmes, incluindo roteiro, produção, design de produção, figurino, escolha de trilha sonora, entre outros. O envolvimento do diretor em diversos setores da produção dá ao filme um aspecto autoral, onde por meio desses elementos é possível reconhecer a visão criativa do diretor.

Até o presente momento a filmografia do diretor conta com 5 longa metragens, posteriormente será apresentada uma análise do design de produção em cada um desses filmes, sendo eles; *Pura Adrenalina (Bottle Rocket, 1996)*, *Três é*

Demais (Rushmore, 1998), Os excêntricos Tenenbaums (Royal Tenenbaums, 2001), A vida marinha com Steve Zissou (The Life Aquatic with Steve Zissou, 2004), e seu mais recente Viagem a Darjeeling (The Darjeeling Limited, 2007).

A análise contará com um estudo dos elementos de design de produção presente nos filmes como cenários, locações, objetos e elementos trabalhados na pós produção digital. O estudo também abordará os figurinos e seu trabalho em conjunto com o design de produção, e posteriormente uma análise dos produtos relacionados do filme, evidenciando a presença da atividade mesmo com o termino do filme. No filme *excêntricos Tenenbaums*, teremos um primeiro estudo sobre o *concept art*, e sua importância no filme.

1. Design de produção

O termo surgiu pela primeira vez em 1939, inventado pelo produtor David O. Selznick no filme *E o vento Levou*, como afirma Jane Barnwell (2004) no Livro *Production Design, architects of the screen*:

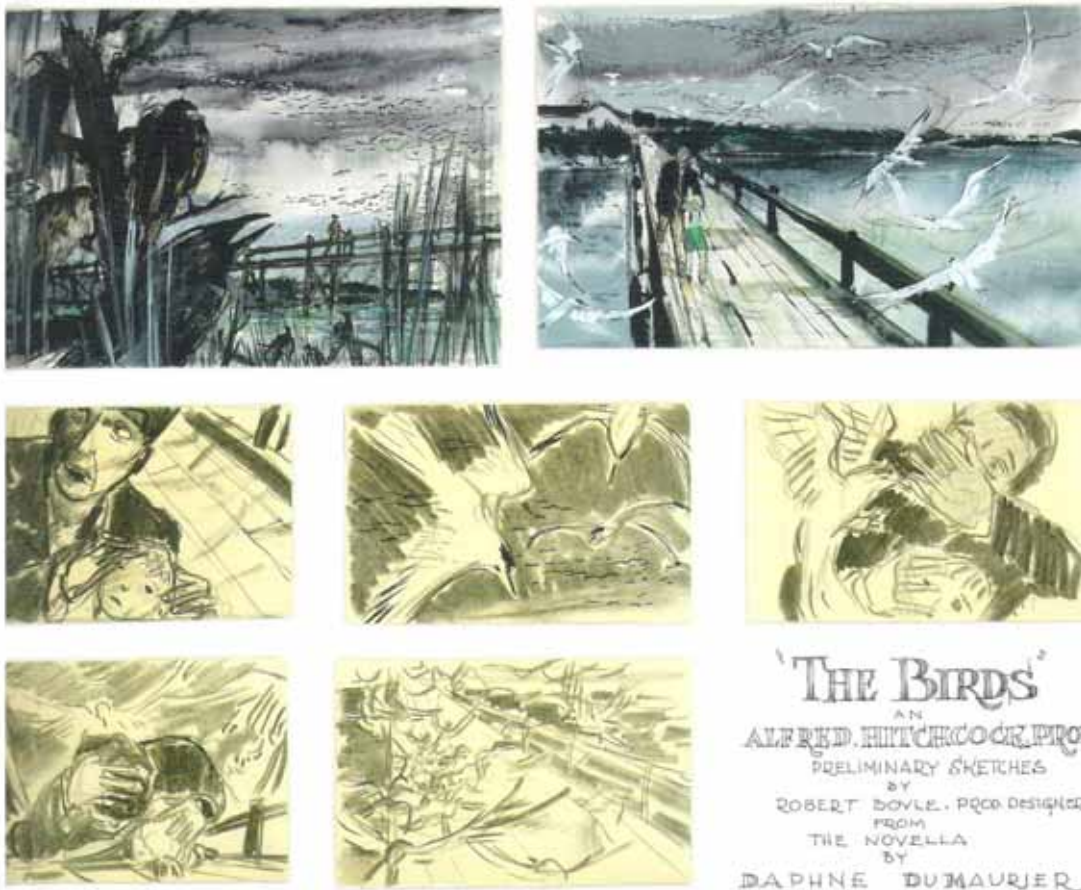
“David O. Selznick inventou um novo termo que ajudaria a esclarecer o que o diretor de arte fazia, mas também salienta a importância do seu papel no processo de produção como um todo... O termo inventado por Selznick para descrever o trabalho de William Cameron Menzies em *E o vento levou*. Esse novo termo indicava uma atividade de trabalho em conjunto com o diretor em termos de planejar a produção” (BARNWELL, 2004 p.13)

Menzies realizou o design de cenas importantes do filme, cuidando inclusive de ângulos e movimentos, para tal produziu diversos esboços detalhando como a cena seria filmada.

O designer de produção geralmente é contratado pelo diretor e começa a trabalhar nos primeiros estágios de um filme, recebendo o roteiro pronto. Depois de lido, esse roteiro é separado por cenas, cada uma com suas configurações e necessidades individuais. São produzidos então estudos visuais do filme, através de esboços, que servirão posteriormente de base para outros profissionais que traduzirão esses esboços em trabalhos finalizados. Esses esboços são importantes também por ser um ponto de partida para a produção e podem orientar toda equipe sobre o caminho que o filme deve seguir.

Muitas vezes, o trabalho de um designer de produção pode começar antes mesmo de se ter um roteiro propriamente dito. Em produções que são adaptações de outras obras, como um livro, o designer de produção pode inspirar-se no próprio livro para elaborar um visual para o filme, antes mesmo de o filme começar a ser produzido. Como analisa Will Schmenner (2007), em seu livro *Casting a shadow: creating the Alfred Hitchcock film*, onde o autor estuda os métodos de produção dos filmes de Hitchcock, o caso do filme “Os Pássaros” (*The Birds*, 1963) de Alfred Hitchcock:

“Depois de ter lido o livro de Daphne Du Maurier, Hitchcock o enviou para o designer de produção Robert Boyle para que ele esboçasse suas reações visuais. Os desenhos de Boyle, com seu tom sinistro e dramático, foram influenciaram o tom do filme e seu design de produção.” (SCHMENNER, 2007 p.8)



(Figura 1. Design de produção do filme Os Pássaros. Fonte: livro, *Casting a shadow: creating the Alfred Hitchcock film*, 2007, p. 89)

O termo design de produção está ligado a um cinema de alto orçamento industrial e ainda é pouco utilizado no Brasil. A atividade de escolha de locação, ambientes, cenários, móveis e objetos no Brasil é chamada de direção de arte, portanto ainda que se faça design de produção, nos créditos de filmes brasileiros são reconhecidos como direção de arte (BAPTISTA, 2007 p.5).

No cinema clássico de Hollywood, que situamos entre 1917 e 1960, segundo classificação de Bordwell e Thompson (1996) na obra capital *The classical Hollywood cinema* essa função era chamado de direção de arte, mas que

atualmente vem aparecendo como uma função subalterna do design de produção.

“Geralmente é difícil dizer a diferença entre design de produção, direção de arte, e design de cenários. Design de produção se refere ao visual de um filme como um todo, enquanto design de cenários denota planos para cenários individuais. [...] Durante o período clássico de Hollywood, de 1920 através de 1950, o diretor de arte cuidava do design dos cenários e da produção. Mais tarde, no entanto as tarefas foram muitas vezes divididas e começamos a ver créditos separados para designer de produção e direção de arte.”
(SCHMENNER, 2007 p.17)

Nessa época o cinema era formado por grandes estúdios, que contavam com grandes departamentos de arte, com equipe de diretores de arte, construtores e ilustradores, podendo realizar seus filmes nos próprios estúdios. Esses diretores de arte ficavam encarregados de preparar a arte dos cenários do filme, supervisionando a construção dos mesmos dentro do estúdio. Com o fim dessa era e a dissolução dos grandes estúdios muitos filmes passaram a ser filmados em locações, assim com os diretores de arte não mais ligados aos grandes estúdios passaram a ser contratados por filme, e com as filmagens ocorrendo em locações suas prioridades mudaram, o que ajudou na mudança de direção de arte para design de produção. (HEISNER, 1997)

Antigamente o chefe de departamento de arte, era o diretor de arte, porém atualmente podemos encontrar em diversos filmes créditos separados para as duas atividades, o diretor de arte agora trabalha diretamente para o designer de produção assumindo responsabilidades administrativas do departamento de arte, como passar atividades para as equipes, cuidar do orçamento do departamento de arte, programar as atividades do departamento e manter o padrão de qualidade nos trabalhos ali realizados.

O trabalho do designer de produção hoje pode ser comparado com o do diretor de arte do cinema clássico de Hollywood, mas existem várias diferenças. Uma delas aquela referente ao status, maior no designer de produção, e as funções

e responsabilidades, também maiores. Ao respeito, vejamos o que assinala Beverly Heisner.

“No cinema clássico de Hollywood, a aparência de um filme seguia alguns padrões. Esses padrões geralmente estavam mais relacionados à escolha do estúdio e do departamento de arte, do que as decisões de um diretor de arte, com algumas raras exceções. Atualmente alguns diretores exigem contratualmente o direito de editar seu filme, algo que não ocorria na época dos grandes estúdios, o que permite aos designers de produção junto aos diretores um controle muito maior sobre a finalização do filme. (HEISNER, 1997 p.2)”

O trabalho do designer de produção não acaba com o término das filmagens, acompanhando o diretor e o montador na fase de pós-produção. As novas tecnologias de edição no computador provocaram mudanças, por permitirem trabalhar mais elementos na pós-produção, tais como inserções de texto, junto à cena filmada, correção e ajuste de cores, de posicionamento de imagens, entre outros, onde o designer de produção pode trabalhar mais amplamente alterando a imagem filmada. Após o término do filme o designer de produção é responsável por levar o conceito unitário do filme para outros produtos relacionados ao filme.

“O designer de produção acompanha todo trabalho desde o roteiro e é o primeiro da equipe a imaginar a concepção visual do filme, por ilustrar todas as seqüência e cenas complexas e por desenvolver não apenas os elementos que vão compor o filme, mas também a linguagem que será seguida, na tela e nos produtos veiculados fora dela, como DVDS, posters, e etc. Atualmente a direção de arte tornou-se uma função subalterna do Design de Produção.” (BAPTISTA, 2008 p.2)

O ponto assinalado por Baptista geralmente acontece em grandes produções, que além do filme, contam com trailer, pôsteres, fotos, e todos os materiais de divulgação. Todos esses são trabalhados sob o conceito unitário de design de produção. Após isso temos o lançamento do filme em DVD, que por sua vez terá capa, menus, e extras também trabalhados seguindo o visual unitário do filme. Os produtos de venda, que geralmente acompanham o lançamento do

filme e em sua maioria são dirigidos a um público infanto-juvenil, também são trabalhados seguindo a identidade visual do filme. Apesar de terem sua produção separada da produção do filme, e serem trabalhados por outros profissionais, esses produtos seguem os conceitos criados pelo designer de produção no filme, seguindo forma, cor e design. Esses produtos são, por exemplo: games, CDs, DVDs, vídeos, bonecos, roupas, livros, desenhos, histórias em quadrinhos e outros produtos que exploram a ideia do filme. (BAPTISTA, 2005)

1.1 Concept Art

A produção de um filme conta também com uma equipe de ilustradores, que desenvolvem diversos tipos de ilustrações que serão importantes nesse processo. A equipe não conta só com um tipo de ilustrador, além dos ilustradores de *storyboard* e de *layouts* temos os que fornecem a referência visual para um objeto ou criatura que não existe, trabalhando em cima dos esboços do designer de produção e transformando-os em desenhos finais, que evidenciam como aquele elemento deve funcionar na tela do cinema. O resultado do trabalho realizado pelos ilustradores é o que chamamos de “*concept art*”.

“*Concept art*” é um tipo de ilustração cujo principal objetivo é apresentar uma representação visual de um design, ideia ou clima para produção não só no cinema, mas como publicidade, animação, histórias em quadrinhos e vídeo games. No cinema está ligado a um cinema industrial de alto orçamento, onde é utilizado não só para servir de base para a produção de um elemento como também serve para poupar gastos.

Um elemento pode ser trabalhado em funcionamento em diversas ilustrações antes de ser efetivamente produzindo, podendo assim avaliar sua funcionalidade, uma vez aprovado, esse elemento pode ser produzido. Geralmente em produções de grande porte são apresentados múltiplas versões de um mesmo objeto produzido por diversos ilustradores.

Trabalhando sob a coordenação do designer de produção, um ilustrador de “*concept art*” atua como um designer, pois ele deve criar elementos, projetando

sua funcionalidade, um exemplo são objetos que são de uso dos personagens: armas, armaduras, veículos, ou seres como robôs, criaturas e monstros. O trabalho deverá se preocupar em seguir o conceito visual do filme já elaborado pelo designer de produção, e através desse conceito mostrar a funcionalidade daquele objeto que presente no filme. Keith Tompson diz:

“Um veículo não é apenas um conceito artístico. É também um aparelho prático, seu trabalho é levar seus ocupantes em viagens ao redor de seu mundo [...] Isso é parte da história atrás do design. Há diversos elementos importantes que ditam o aspecto visual do veículo e fornecem princípios centrais que determinam o porquê o veículo tem aquele visual: os usuários, tecnologia, a função do veículo, ambiente e história.” (THOMPSON, 2007 p. 10)

O trabalho do *concept art* começa com um *briefing*, que contém as informações do objeto ou ser que deverá ser criado. Muitas vezes poderá ser também que esse objeto ou ser já tenha sido criado por outro artista ou pelo designer de produção então, nesse caso o trabalho será mostrar o objeto ou ser em ação ou como ele funciona.

O trabalho a seguir vem com a produção de esboços onde o objeto começa a ser projetado baseado nas informações obtidas. Na segunda fase da produção, entra o conhecimento artístico, para converter os esboços em ilustrações finalizadas. Para tal o artista deve utilizar seu conhecimento técnico de arte como: teoria da cor, composição linha, peso, anatomia, luz e sombra, por exemplo, se preocupando também com o design e a funcionalidade do que está sendo desenhado.

A terceira fase envolve a interdisciplinaridade da atividade, onde o artista deverá conversar com o resto da equipe da produção, para checar se seu *concept* trabalhado se encaixa na produção. Pode ser verificado com o designer de produção se aquele objeto está dentro do conceito unitário da produção; com construtores, a melhor forma de reproduzir aquele objeto de acordo com seus materiais e custos. No caso de um monstro ou robô que será gerado por computação gráfica, pode-se verificar se algum elemento pode

atrapalhar da construção digital do ser, e se eles podem atrapalhar na animação, aumentando o tempo de produção (LINDEN, 2007 p.5).

Os *concepts* que melhor atendem ao filme são aprovados e preparados para produção, onde passarão pela mão de projetistas que realizarão plantas baixas para esses objetos caso eles precisem ser construídos ou para profissionais da área de 3d caso precisem ser digitalizados. Então posteriormente são animados em computação gráfica. Em ambos os casos a funcionalidade é importante, algo construído deve funcionar depois de pronto, e os elementos em 3d que serão animados, devem funcionar como deveriam caso fossem existissem de verdade ou ao menos parecer que funcionam na vida real, atendendo as regras de nosso mundo.

Atualmente o “*concept art*” conta muito com a colaboração da tecnologia na sua elaboração, com o uso de *tablets* gráficas e softwares de ilustração e pintura digital, possibilitando um método mais eficiente de trabalho, um controle maior da ilustração e uma economia maior de materiais tradicionais, como lápis, tintas a óleo, acrílicas e etc. Os programas de pintura digital trabalham emulando esses materiais permitindo até uma combinação de materiais diferentes que seriam muito difíceis de atingir tradicionalmente. A tecnologia ajuda a atingir melhores resultados em menor tempo, mas isso não elimina a utilização de materiais tradicionais que também ainda são muito usados.

Em grande parte no cinema o “*concept art*” esta ligado aos filmes *blockbusters* e os chamados “*high concept*” que são filmes que se baseiam em uma premissa simples, fácil de vender e tem temas quase sempre baseados em temas de fascínio popular como: alienígenas, dinossauros, extraterrestres e etc. Sobre os filmes “*high concept*” Fernando Mascarello no livro *Historia do cinema mundial* afirma:

“Além de oferecer imagens espetaculares e superficialmente atraentes, a aparência *high concept* também objetiva a criação de uma identidade consistente para o filme produto.” (MASCARELLO, 2006 p.351)

Os filmes *high concept* se apóiam nessas imagens espetaculares por não trabalharem com um roteiro muito aprofundado, e é o trabalho do *concept art* pré-visualizar essas imagens e projetar como elas podem ocorrer no filme. Com as novas tecnologias, muitas dessas cenas são geradas em *CGI*, ou produzidas na pós-produção, o *concept art* serve de base para a produção das mesmas.

Mas isso não significa que o *concept art* se restrinja a esses tipos de produção apenas. Muitas outras produções se beneficiam do uso do *concept art* para ajudar a guiar a produção.

2. Pura Adrenalina e Três é Demais

Wes Anderson teve sua estréia na direção de longas-metragens com o filme *Pura Adrenalina* (*Bottle Rocket*, 1996) escrito por ele em conjunto com o ator Owen Wilson, que teve sua estréia como ator nesse filme e é freqüente colaborador das obras de Anderson. O longa é baseado no curta de mesmo nome de 1994 dirigido por Anderson. Enquanto o curta não apresentava uma história muito elaborada, só situações corriqueiras vividas pelos personagens, o longa ampliou essas situações para uma história maior, aproveitando algumas das situações passadas no curta. O filme foi um fracasso de bilheteria, mas ajudou a impulsionar a carreira de Anderson, chamando a atenção de críticos. Em março de 2000 o diretor Martin Scorsese chegou a escrever um tributo ao filme para a revista *Esquire* nomeando-o como um de seus favoritos dos anos 90.

2.1 Pura Adrenalina e a linguagem de Wes Anderson

O filme conta a história de um grupo de jovens sem rumo de uma comunidade rica do Texas, Dignan (Owen Wilson), Anthony (Luke Wilson) e Bob (Robert Musgrave). Cada um com seus sonhos, Anthony procura o verdadeiro amor, Bob quer ter uma família, e Dignan quer ser um ladrão respeitado, e para isso ele forma um plano, com a ajuda de seus amigos, de cometerem diversos assaltos para atrair a atenção de Mr. Henry (James Caan), um paisagista que em seu tempo livre é um conhecido e respeitado ladrão.

Esse é o único filme na carreira de Wes Anderson que não apresenta o estilo visual que é amplamente explorado em seus outros longas. Isso se deve além do fato de ser seu primeiro longa, principalmente pelo fato de ter sido financiado independentemente com um orçamento de 7 milhões de dólares, valor pequeno para um longa de grande porte. Alguns elementos típicos da filmografia de Wes Anderson já podem ser analisados nesse seu filme de estréia, o primeiro deles aparece desde o curta que é o uso da fonte Futura Bold para o título e créditos. O filme de 1996 aproveita a mesma abertura do curta de 1994, com a única diferença que apresenta o logo em cor preta em um

fundo vermelho (figura 2), diferente do curta que por ser sido filmado todo em preto e branco também apresentava o logo nesse formato (figura 3).



(Figura.2 Cena do filme Pura Adrenalina, Wes Anderson, 1996.)



(Figura.3 Cena do filme Bottle Rocket, Wes Anderson, 1994.)

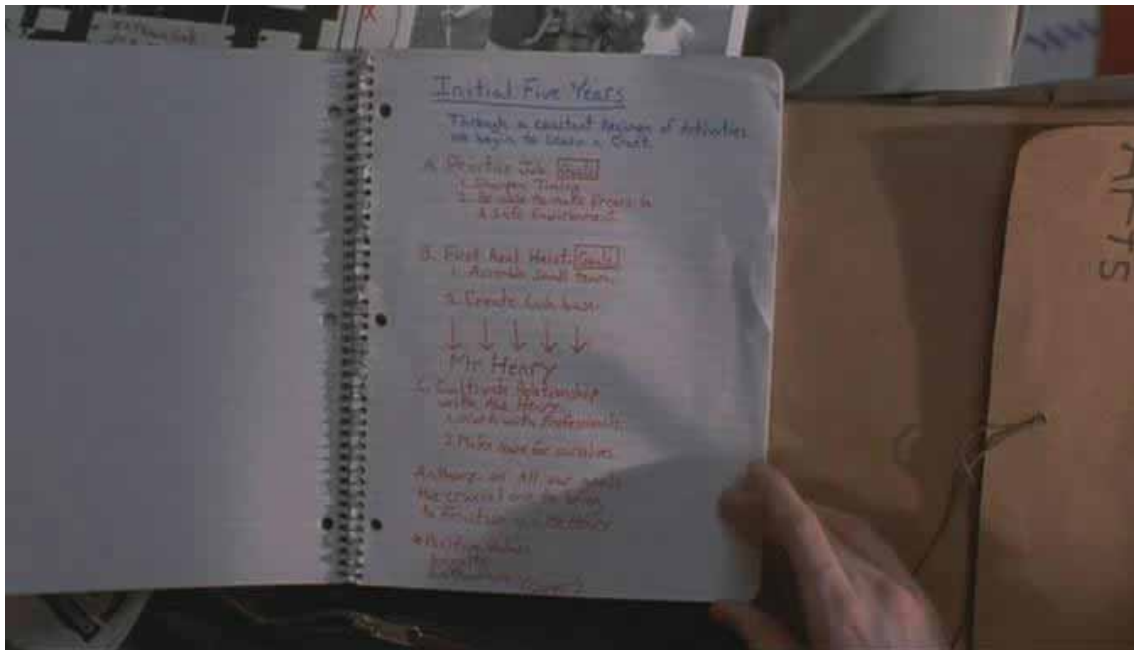
Os tipos de personagens explorados por Anderson em seus filmes já estão presentes nesse filme como jovens um pouco infantis, identificado nos amigos Dignan, Anthony e Bob que não tem muitos objetivos na vida a não ser realizar seus sonhos, sem pensar em carreira a longo prazo. Muitos dos personagens de Anderson vêm de famílias ricas, e em Pura Adrenalina Anthony nunca precisou trabalhar um dia de sua vida, e a família de Bob é rica, mas ele tem seus próprios lucros vendendo maconha de sua plantação particular. Em seus filmes Anderson geralmente inclui um personagem respeitado e mais velho que na verdade é uma fraude, como é o caso de Mr. Henry nesse filme, que é idolatrado pelos personagens principais, e acaba se revelando um excêntrico, que os engana no final. Anderson também inclui um personagem menor que vem de outra classe social, muitas vezes podendo ser o interesse romântico de algum personagem, como a personagem de Inez (Lumi Cavazos) a empregada de hotel paraguaia que não fala uma palavra de inglês, pelo qual o personagem Anthony se apaixona.



(Figura.4 Cena do filme Pura Adrenalina, Wes Anderson, 1996.)

Com relação à imagem, Wes Anderson não filmou seu primeiro longa-metragem com o mesmo tipo de câmera com qual filmou seus outros filmes

(figura 4), porem alguns elementos do modo de Anderson filmar pode ser observado já nesse filme, como por exemplo, as inserções com o ângulo de perpendicular ao chão, para notas (figura 5) ou também para elementos importantes organizados especialmente para serem capturados por esse tipo de cena (figura 6). Trata-se de um ponto de vista de cima, que evidencia a presença de um narrador.



(Figura. 5 Cena do filme Pura Adrenalina, Wes Anderson, 1996.)



(Figura.6 Cena do filme Pura Adrenalina, Wes Anderson, 1996.)

Outro elemento presente do modo de Anderson filmar é a presença que ele faz de um plano geral de seus cenários, mostrando como um todo, como se exibisse uma maquete ou uma casa de bonecas (figura 7). Em seus outros filmes ele explora mais esse tipo de filmagem estabelecendo uma espécie de corte lateral no cenário para que possamos ver seu interior e explorá-lo. Em Pura Adrenalina se limita ao plano geral para exibir o hotel, mas já é uma aproximação do que ele irá explorar mais a fundo em seus próximos filmes.



(Figura.7 Cena do Filme Pura Adrenalina, Wes Anderson, 1996.)

As cenas filmadas em *slow-motion* que Anderson usa para evocar emoções, e geralmente aparecem no final da maioria de seus filmes, também são utilizados ao longo desse filme, com ênfase no final, quando os amigos visitam Dignan na cadeia, e no momento de recolher ele volta para a cadeia em um take em *slow-motion*, acenando para os amigos.

O modo como Anderson utiliza a música em seus filmes também já está presente nesse filme, trabalhando pela primeira vez ao lado do compositor Mark Mothersbaugh, com quem trabalhará ao longo de seus outros filmes. Eles utilizam trilhas sonora de rock e folk ao longo do filme deixando muitas vezes a

musica guiar a cena, como a cena próxima ao final onde Dignan é preso. No plano de fundo ao longo de toda sequência escutamos a musica *2000 man* dos *Rolling Stones* que dá o tom das cenas, ajudando a provocar emoções.

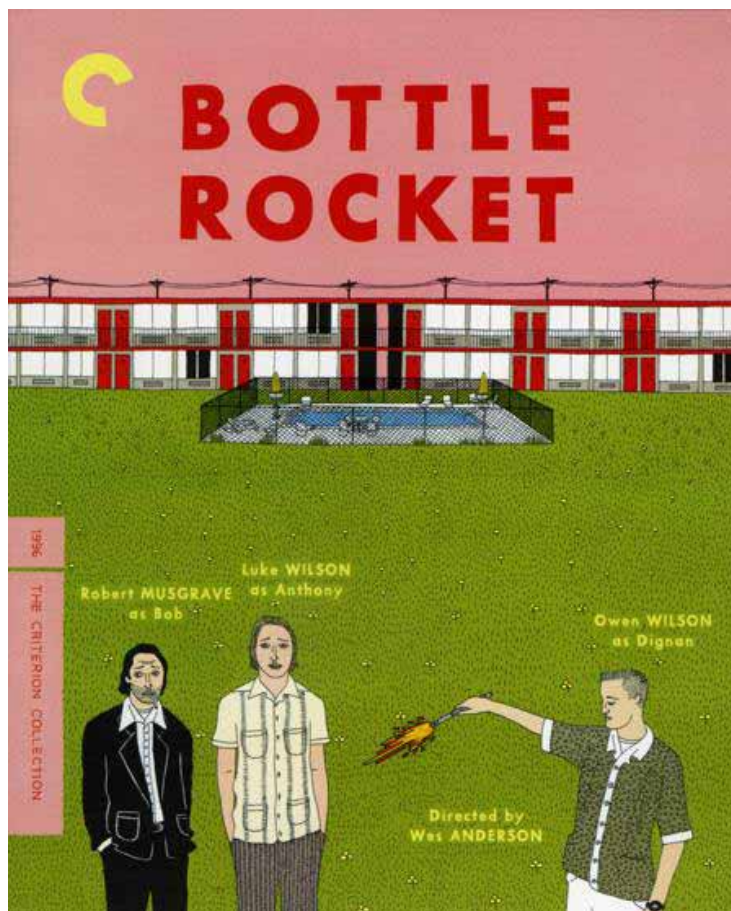
O design de produção do filme é trabalhado por David Wasco, freqüente colaborador de Quentin Tarantino, e que viria a tomar conta do design de produção de mais dois filmes de Wes Anderson. O design de produção desse filme é trabalhado de forma diferente de todos outros filmes de Anderson, como já mencionado antes ele não chega a explorar o estilo visual. Em seus outros filmes Anderson escolhe uma espécie de tema que influenciará tanto a narrativa quanto os elementos trabalhados, como o teatro escolar em *três é demais*, ou o livro de literatura em *os excêntricos Tenenbaums*, mas em *pura adrenalina*, Anderson não opta por algum tema, se limitando a apenas filmar o cotidiano de jovens ricos no Texas. As locações escolhidas para as filmagens se situam nas cidades de Dallas, Fort Worth, e Hillsboro no Texas, estado natal de Wes Anderson.

Os pôsteres do filme também não apresentam grande relação com o design de produção do filme ou o tipo de trabalho apresentado em pôsteres de outros filmes de Wes Anderson. O primeiro apresenta apenas uma foto das personagens com os dizeres abaixo “Eles não são criminosos de verdade, mas todo mundo tem que ter um sonho”, algo parecido com o segundo pôster, mas esse apresenta uma cena importante do filme, onde os personagens estão enfileirados apontando armas, nesse caso nem o logo respeita a linguagem, já que a fonte escolhida difere da *Futura Bold*, utilizada no filme, em cada pôster uma fonte diferente é utilizada para o logo (figura 8).

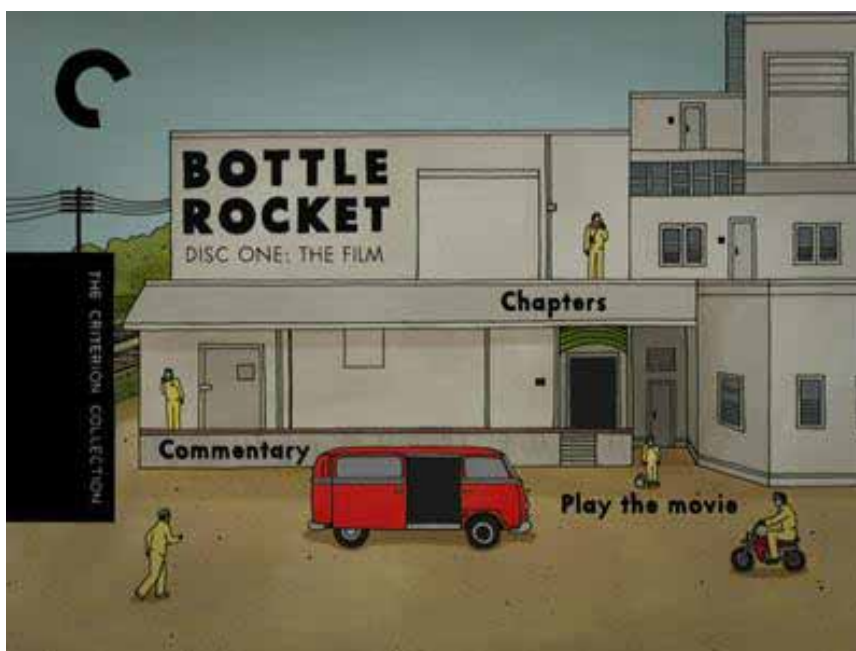


(Figura.8 Pôsteres do filme Pura Adrenalina fonte:
http://www.moviegoods.com/movie_poster/bottle_rocket_1996.htm)

Recentemente em novembro de 2008 uma versão remasterizada especial para colecionadores do filme foi lançada pela empresa *Criterion*, pioneira em lançar versões exclusivas de filmes para colecionadores. Essa versão tem elementos mais próximos da linguagem de Wes Anderson, como ilustrações feitas pelo ilustrador, irmão e freqüente colaborador do diretor, Eric Chase Anderson. As ilustrações de Eric são freqüentes em todas as versões da *Criterion* de DVDs de Wes Anderson, aqui suas ilustrações aparecem numa nova capa, dessa vez com o logo certo utilizando a fonte *Futura Bold* e também fazem parte do menu do DVD. É importante ressaltar que essas ilustrações foram feitas posteriormente especialmente para essa nova versão em DVD de *pura adrenalina*.



(Figura.9 Capa de DVD do filme Pura adrenalina Fonte: DVD Bottle Rocket Criterion Collection, 2008.)



(Figura.10 Menu de DVD do filme Pura adrenalina Fonte: DVD Bottle Rocket Criterion Collection, 2008.)

2.2 O design de produção em *Três é Demais*

O segundo filme de Wes Anderson, *Três é Demais* (*Rushmore*, 1998), é seu primeiro filme com grande orçamento, 20 milhões, um valor bem maior de seu primeiro filme, *pura adrenalina* que foi financiado independentemente. Esse orçamento permitiu explorar melhor o lado visual no design de produção, algo que não foi muito explorado em seu primeiro longa. Nesse filme Anderson mais uma vez divide o roteiro com Owen Wilson, assim como repete a parceria de David Wasco no design de produção.

Três é demais conta a história de Max Fischer (Jason Schwartzman) um garoto de 15 anos excêntrico e precoce, que é o aluno com maior quantidade de atividades extracurriculares e com menos frequência nas aulas de sua escola, a *Rushmore*, que dá o nome ao título original do filme. O filme foca na amizade de Max com o rico industrialista Herman Blume (Bill Murray) que por sua vez passa a admirar Max, ambos se tornam inimigos quando se apaixonam pela professora viúva Rosemary Cross (Olivia Williams).

Nesse filme Wes Anderson começa a escolha de temas para narrar a história e para orientar o design de produção. Em *três é demais* a referência e tema principal é o teatro, principalmente o teatro escolar, e como tema menor podemos contar também a vida escolar. Logo no começo do filme a referência do teatro fica clara quando cortinas se abrem para nos mostrar o título do filme (figura 11 e 12) Ao longo do filme veremos mais inserções dessas cortinas, mas sua aparição no início é muito importante, porque é onde o filme se estabelece como linguagem, colocando uma inserção dessa logo no começo, Anderson já estabelece ao seu público qual é a principal referência desse filme.



(Figura.11 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)



(Figura.12 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)

Os elementos que Anderson escolhe para narrar sempre têm ligação com a história, e nesse caso Max Fischer é um jovem escritor e diretor de peças de teatro, que exhibe suas peças em seu colégio. Max vem de uma família pobre, seu pai é um barbeiro, e ele só conseguiu entrar para *Rushmore*, uma escola para garotos ricos, por uma peça que escreveu que lhe garantiu uma bolsa de estudos.

As cortinas teatrais voltam a aparecer ao longo do filme, mostrando os meses restantes do ano escolar, numa espécie de divisão por capítulos, onde cada mês representa um capítulo do filme. O mês é projetado por sobre a cortina

que se abre para revelar o capítulo, aparecendo em duas cores variando entre o vermelho (figura 13) e o azul (figura 14)



(Figura.13 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)



(Figura.14 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)

Em *três é demais* Wes Anderson filma utilizando uma câmera com lentes grande-angulares, que proporcionam o formato *anamórfico*, em contra partida elas distorcem um pouco o conteúdo. Em uma entrevista para o site *live design*, o diretor de fotografia Robert Yeoman explica a escolha do diretor por esse tipo de lentes:

“Nós gostamos do formato widescreen porque conseguíamos encaixar mais pessoas dentro do frame, nos permitiu fazer composições mais interessantes, e às vezes usar o bloqueio dos

atores ao invés de mais cortes, você não podia fazer isso eficazmente numa 1:1.85.” (CALHOUN, 1999)

Anderson opta por utilizar essas câmeras e tem como preferência cenas com elementos equilibrados, muitas vezes colocando um personagem no centro da cena de frente para a câmera (figura 15), ou balanceando entre dois atores, posicionando um em cada ponta da cena, divididos por uma linha invisível (figura 16), causando assim uma espécie de equilíbrio entre as duas pontas da cena.



(Figura.15 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)

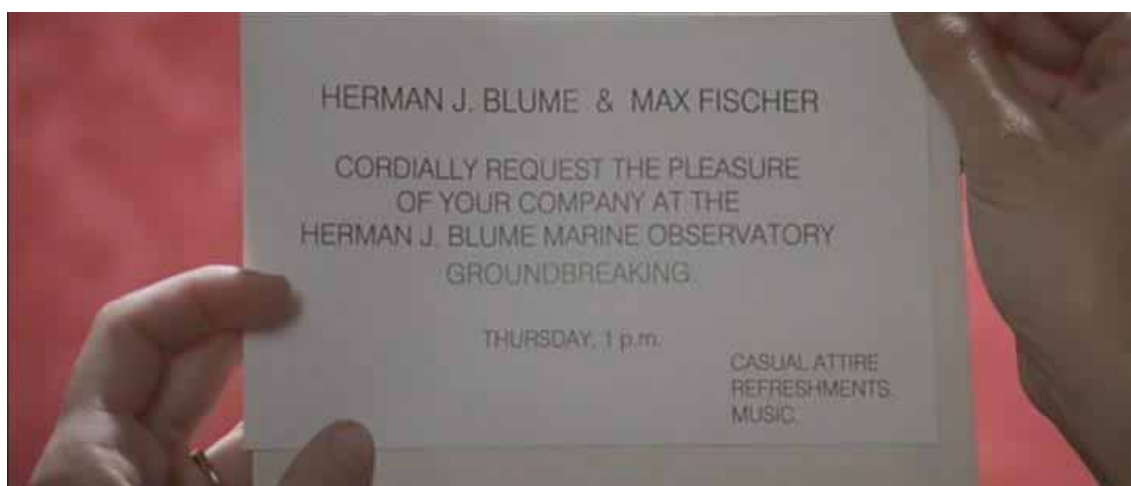


(Figura.16 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)

A distorção causada pela utilização desse tipo de lente causa uma espécie de quebra de naturalidade da cena, o que proporciona um distanciamento do

espectador. Anderson força esse estranhamento, lembrando que o que estamos vendo é um filme, evitando uma reprodução natural do mundo que vivemos algo que é feito por outros filmes. Ele reforça essa visão com a introdução de outros elementos, como a atuação distanciada dos atores, cenários coloridos com cores primárias, e figurinos que se repetem ao longo do filme que também utilizam cores primárias. Com a combinação desses elementos Anderson consegue estabelecer um universo próprio, não só nesse filme, mas em todo resto de sua filmografia.

Nesse filme as inserções são melhores trabalhadas, a composição é favorecida pelo formato widescreen anamórfico e a distorção da lente, filmados mais próximos dessa vez as inserções mostram uma melhor leitura e percepção dos elementos, que são dispostos agora em retângulos para combinar com o formato (figura 17).



(Figura.17 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)

O tempo em que o filme se passa é o presente, porém, há uma recusa da direção em mostrar objetos contemporâneos, como telefones, computadores, relógios digitais. Em uma cena Max Fischer quer saber a lista de pessoas que alugaram um livro antes dele, o bibliotecário ao invés de consultar o computador, recorre ao antigo sistema de ficha utilizado nas escolas (figura 18). Esse tipo de escolha confunde o espectador a que acostumado espera uma reação, mas recebe um choque por ver outro elemento no lugar do que ele esperava esse choque que causa uma confusão e dificulta estabelecer em

que tempo se passa o filme, pois o espectador não encontra nenhum elemento contemporâneo onde pode estabelecer uma relação com seu presente, ao contrário Anderson brinca com o espectador e estabelece uma comunicação com o passado por meio desses elementos.



(Figura.18 Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1998.)

A metáfora do teatro nesse filme tem mais um intuito, que é permitir que Wes Anderson faça referência a outros filmes por meio do pastiche, usando como desculpa as peças de Max Fischer, que se tratam na verdade de outros filmes sendo eles Serpico (figuras 19 e 20) e Apocalypse Now. Reinterpretadas pela equipe de teatro de Max Fischer esses filmes ganham novas interpretações tendo suas cenas retrabalhadas por meio da linguagem do teatro, utilizando sistemas de roldanas, pausa entre as cenas e as famosas cortinas. Apesar da referência as peças são tratadas no filme como criações de Max, não interpretações de filmes.



(Figura.19 Cena do filme Três é demais, Wes Anderson, 1998.)



(Figura.20 Cena do filme *Serpico*, Sidney Lumet, 1973.)



(Figura.21 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)



(Figura.22 Cena do filme *Apocalypse Now*, Francis Ford Copolla, 1973.)

As filmagens de *três é demais* ocorreram em Houston no estado do Texas, e Wes Anderson escolheu a escola *St. John*, que freqüentava no colegial, como cenário para a escola de *Rushmore*, e a escola *Lamar High School*, como cenário para a *Grover Cleveland High School*. Ambas se situam na mesma cidade e são próximas uma da outra, apesar de no filme ser estabelecida uma distancia entre as duas. A escola *St. John* foi trabalhada para fornecer um ar de escola particular freqüentada por alunos vindos de famílias ricas, que é a escola *Rushmore*. Isso é feito mostrando seus espaços mais interessantes como suas áreas de lazer com grandes áreas verdes, grandes salas de reuniões, sala de diretoria com uma enorme coleção de quadros e elementos dispostos na parede (figura 23), do que mostrando suas salas de aula, que quando mostradas são menores e mais aconchegantes, com os alunos uns próximos aos outros (figura 24). As paredes da escola foram pintadas também com cores primarias, tendo salas verdes, azuis etc.



(Figura.23 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)



(Figura.24 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)

Já a escola *Lamar High School*, foi trabalhada para parecer um colégio público então ela aparece com salas grandes pouco confortáveis, cores chatas variando do branco para o cinza (figura 25), as carteiras usadas pelos alunos apresentam um design mais simples das que as encontradas em *Rushmore*, contando inclusive com um aviso de entrada dizendo que todos os alunos serão revistados para verificar se possuem drogas ou armas (figura 26).



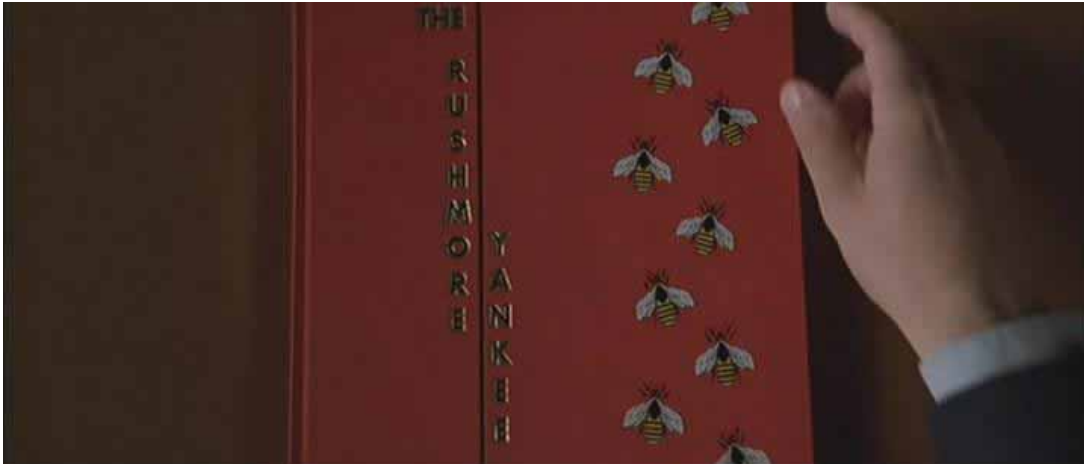
(Figura.25 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)



(Figura.26 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)

Outro elemento importante no filme é a fonte Futura Bold, já trabalhada no filme anterior de Wes Anderson nesse filme ela é utilizada em outros elementos além dos créditos e título, aparecendo na forma de subtítulos, caracteres em branco, preto, ou vermelho de caráter didático que são inseridos na pós-produção, com a função de nos informar mais sobre o que está sendo mostrado em cena. Como por exemplo no começo quando Anderson quer mostrar que Max é um rapaz muito envolvido com atividades extracurriculares do colégio ele utiliza a

forma de um livro anuário de colégio contendo o que seriam as fotos dos alunos, para tal efeito ele começa a cena com um desses livros sendo aberto (figura 27), e em seguida mostra as atividades em seqüência com os subtítulos fornecendo o nome e a participação de Max em cada uma (figura 28 e 29).



(Figura.27 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)



(Figura.28 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)



(Figura.29 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)

Esse é o primeiro filme em que Anderson utiliza subtítulos, esse elemento se torna presente em todos próximos filmes de Wes Anderson, sempre apresentados também com a mesma fonte *Futura Bold*.

2.3 O figurino em *Três é demais*

Wes Anderson dá valor em seus filmes, a peças de roupa e objetos que definem personalidade, conflito e relações de personagens, e esse é o primeiro filme onde trabalha isso amplamente. O personagem de Max Fischer utiliza um uniforme escolar, mas diferentemente dos outros alunos ele usa um blazer azul e uma Boina (figura 30). O contraste com os outros alunos fica evidente no começo do filme quando todos os alunos estão no auditório assistindo ao pronunciamento de Hermam Blume, enquanto os alunos utilizam o uniforme comum escolar de camisa de botão azul e calças, Max além do uniforme, utiliza também o blazer, e gravata indicando a importância que se dá e seu amor a sua escola (figura 31).



(Figura. 30 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)



(Figura. 31 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)

A repetição do figurino em boa parte do filme o torna praticamente como um uniforme do personagem, mais utilizado quando ele está na escola, posteriormente quando Max é expulso do colégio ele passa a usar roupas normais que pouco chamam a atenção, passa até a trabalhar com o pai e utilizar um uniforme de barbeiro (figura 32). Quando Max supera a perda do colégio e do amor, e decide crescer ele troca seu figurino por um conjunto de blazer e calça verde, o tornando mais arrumado, expressando segurança mais uma vez, apresentando que visualmente o personagem cresceu (figura 33). Os figurinos nos filmes de Wes são trabalhados para comunicar bastante sobre a personalidade dos personagens e quando mudam denotam grandes mudanças.



(Figura.32 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)



(Figura.33 Cena do filme *Três é demais*, Wes Anderson, 1998.)

2.4 Produtos Relacionados

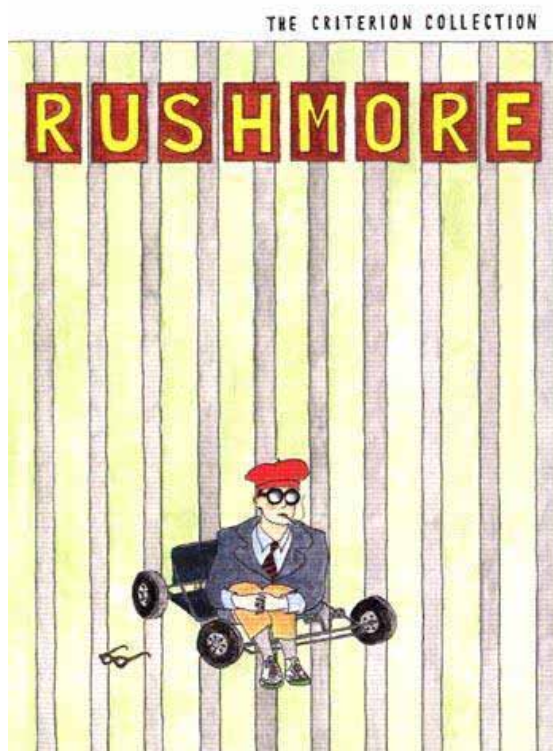
Para complementar a análise no design de produção nos filmes de Wes Anderson, utilizaremos uma estratégia utilizada por Mauro Baptista no artigo “O design de produção em Kill Bill, vol 2”(2007). Nesse artigo ele analisa também os produtos relacionados ao filme, como os pôsteres, para evidenciar que esses trabalhos também estão relacionados ao design de produção.

Os pôsteres do filme mais uma vez pouco apresentam de relação com o design de produção do filme, mostrando uma variação de fotos das personagens principais, apresentando o título em uma fonte que não é utilizada no filme. O pôster principal faz alusão ao trailer do filme que coloca o protagonista na frente de rostos de grandes gênios da humanidade, estabelecendo uma comparação entre Max e eles, relação essa que em nenhum momento aparece no filme, o que dá a entender que as duas peças foram feitas por uma equipe separada, com pouca preocupação com o design unitário da peça ou a visão do diretor (figura 34).



(Figura.34 Pôsteres do filme *Três é demais*, fonte:
http://www.moviegoods.com/movie_poster/rushmore_1998.htm)

O DVD de *Três é demais* também contou com uma versão especial de colecionador da *Criterion*, essa versão contou com ilustrações de Eric Chase Anderson, aproximando-se mais da linguagem de Wes Anderson com essas ilustrações, que são apresentadas na capa (figura 35), suplementos e menus do DVD (figura 36).



(Figura.35 Capa de DVD do filme *Três é demais*, fonte: DVD *Rushmore the Criterion collection*, 1999.)



(Figura.36 Menu de DVD do Filme *Três é demais*, fonte: DVD *Rushmore the Criterion collection*, 1999.)

3. Os Excêntricos Tenenbaums

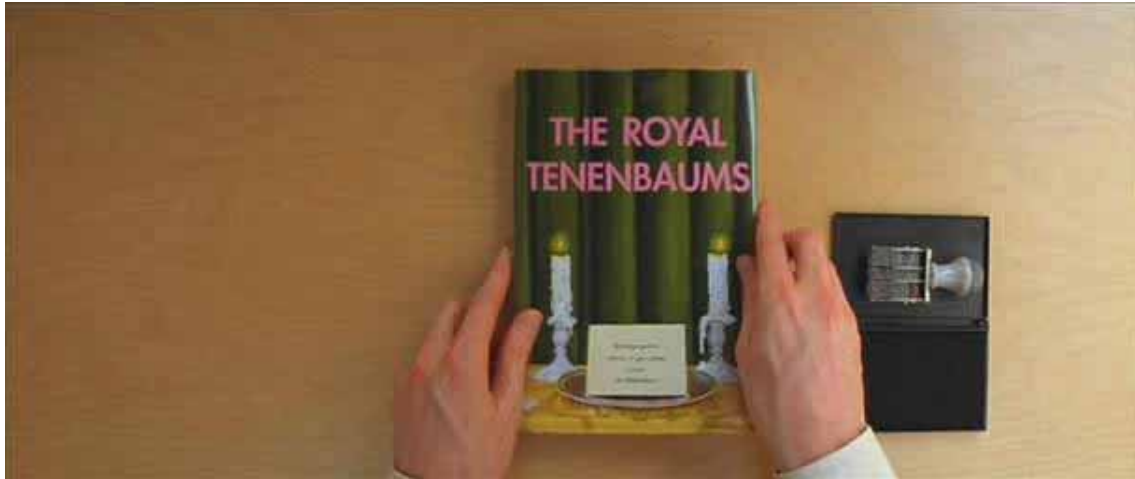
No terceiro filme de sua carreira, *Os excêntricos Tenenbaums* (*Royal Tenenbaums*, 2001) Wes Anderson trabalha com o designer David Wasco, com quem já havia trabalhado em seus dois filmes anteriores e divide o roteiro com seu maior colaborador Owen Wilson. O filme conta a história da excêntrica família Tenenbaum, cujos filhos, superdotados, experimentam um período de sucesso em sua infância, mas que mais tarde são confrontados com um maior desapontamento e falhas quando seu pai os abandona na adolescência.

Os membros da família são compostos por: o patriarca Royal Tenenbaum (Gene Hackman), a mãe Etheline Tenenbaum (Anjelica Huston), os filhos Chas Tenenbaum (Ben Stiller) e Richie Tenenbaum (Luke Wilson), e a filha adotiva Margot Tenenbaum (Gwyneth Paltrow), entre outros personagens, se somam o amigo da família Eli Cash (Owen Wilson), o atual marido de Margot, Raleigh St. Clair (Bill Murray), e o proprietário da casa e pretendente de Etheline, Henry Sherman (Danny Glover).

3.1 O design de produção em Os Excêntricos Tenenbaums

Como foi analisado anteriormente, uma característica recorrente nos filmes de Wes Anderson é a escolha de uma espécie de tema para orientar a narrativa do filme, o que também influencia o design de produção. Nesse filme, a referência fundamental é o livro de literatura norte americano, onde a metáfora do livro é utilizada para contar a história. A referência fica clara no começo do filme, a primeira cena apresentada nos mostra um plano com a câmera em 90° perpendicular ao chão, mostrando um livro em primeiro plano; Esse tipo de plano é muito utilizado pelo diretor ao longo do filme. Trata-se de um ponto de vista de cima, que além de dar importância ao objeto, nos evidencia a presença de um narrador (figura 37). O livro em questão está sendo alugado, e apresenta na sua capa o título do filme em inglês *Royal Tenenbaums*, e apresentando também uma imagem muito semelhante a que será vista em seguida, duas velas dispostas uma em cada canto do plano, e no meio uma bandeja com um

convite disposto em pé, com uma cortina verde ao fundo. Essa cena se trata da apresentação do título do filme, que como a capa do livro apresentado anteriormente também conta com o título ao topo desses elementos (figura 38).



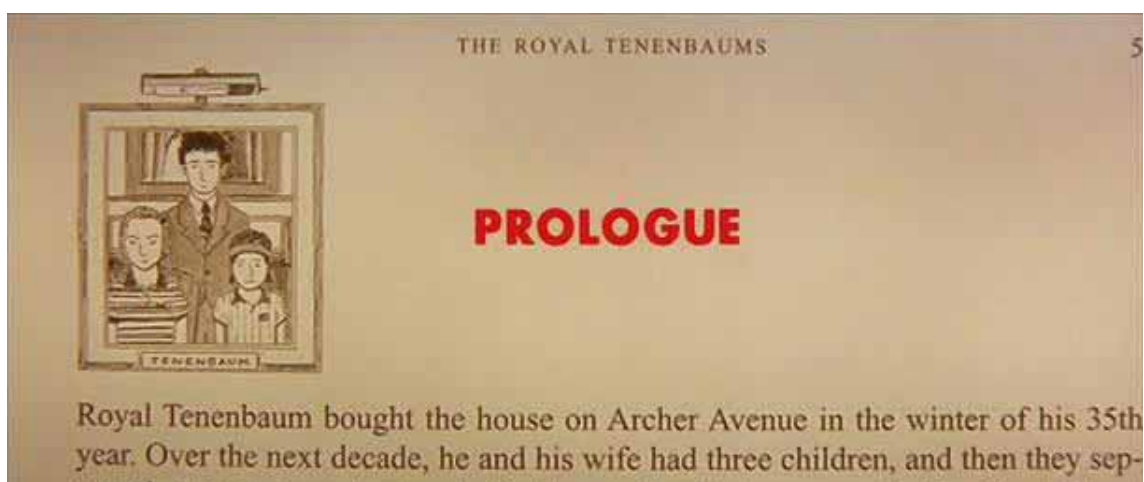
(Figura.37 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)



(Figura 38 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

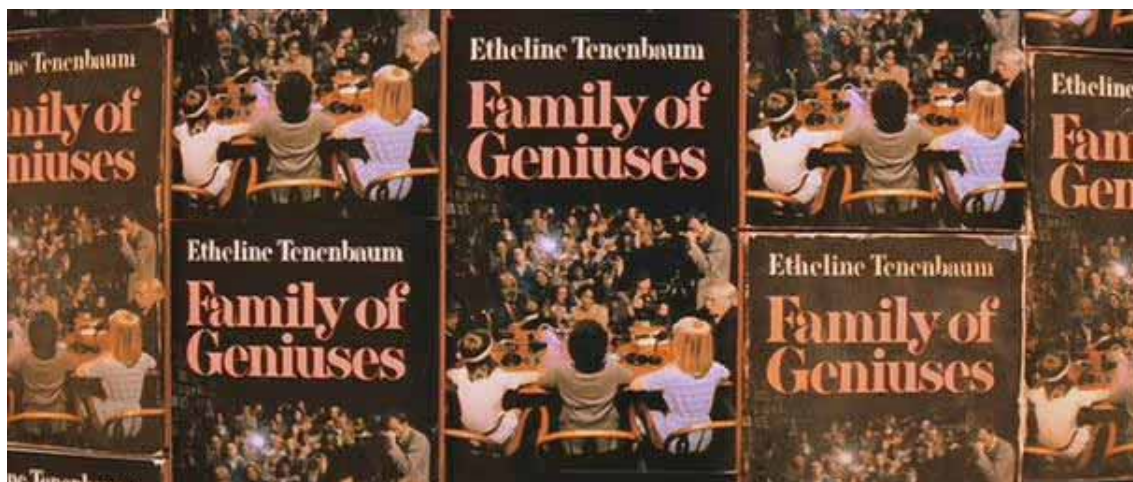
Em seu artigo “Design e cinema: caminhos cruzados entre a pesquisa e a criação artística” Mauro Baptista afirma que as cenas de abertura são muito importantes por que nesse momento o filme assume ser uma construção, assume ser linguagem, e já antecipa um tipo de contrato com o espectador. Isso torna a presença do livro na abertura um elemento mais importante ainda, apresentando-o um livro com o título do filme, em um ângulo que denuncia a presença de um narrador, com isso o diretor insinua que estamos prestes a assistir a história de um livro. (BAPTISTA, 2006 Pg.3)

A metáfora é mantida com a utilização de recursos como, a narração ao longo do filme e páginas de indicação de início de capítulos que aparecem na tela. Dividir o filme em capítulos é algo que Wes Anderson já havia experimentado em seu filme anterior, *três é demais*, mas que foi mais bem explorado nesse filme. Para tal ele apresenta em zoom muito próximo o que deveria ser a página de início de capítulo do livro que foi alugado no começo do filme. Essas cenas são distribuídas e aparecem com certa frequência ao longo do filme indicando um capítulo novo do próprio filme, dividindo a história. A página apresentada é uma reprodução fiel de uma página de livro incluindo uma ilustração localizada a esquerda, o título do capítulo em negrito e cor vermelha utilizando a fonte *Futura*, que é utilizada amplamente ao longo do filme, e abaixo o texto contando o que se segue no capítulo (figura 39).



(Figura.39 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

Outro tipo de plano que aparece com frequência é uma seqüência de livros preenchendo o plano filmado. A maioria dos personagens do filme escreveram livros. Toda vez que um desses livros é mencionado pelo narrador, o plano é utilizado para apresentar o livro. Essa apresentação porém não mostra a capa e sim vários livros em tamanhos menores, lado a lado, organizados de forma dão a vaga referência de que estão a venda. A importância da escolha dessa disposição é a diferencia do método em que os livros estão dispostos, diferenciando assim dos planos que apresentam o livro que está narrando o filme. Portanto temos livros menores citados dentro do livro maior que narra o filme (figura 40).



(Figura.40 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

O filme dialoga com obras da literatura norte americano, A família Tenenbaum é livremente inspirada na família Glass dos livros do famoso escritor Jerome David Salinger, autor de *O apanhador no campo de centeio* (1945). Os membros da família Glass quando crianças eram consideradas gênios, alcançando o reconhecimento chegaram a participar de um programa de entrevistas como as crianças Tenenbaums no começo do filme. Outra referência a obra de Salinger é a cena em que Etheline (Anjelica Huston) a matriarca dos Tenenbaums visita sua filha adotiva Margot (Gwyneth Paltrow), que está enfurnada em uma banheira fumando cigarro. Essa cena lembra o primeiro conto do livro *Franny e Zooey*, em que o personagem Zooey está enfurnado em uma banheira fumando cigarro e conversando com sua mãe Bessie.

O filme se passa na cidade de Nova Iorque, e foi concebido como uma homenagem à própria. Entrevistado para um artigo de 2002 do site *live design*, o designer de produção David Wasco afirma que o diretor estava apaixonado por Manhattan e que simpatizava com sua arquitetura, mas como ele queria fazer o mundo de *os excêntricos Tenenbaums*, um mundo dele próprio, ele decidiu evitar os pontos mais familiares e iconográficos da cidade. Trabalhando assim o diretor dificulta a identificação, podendo criar um universo próprio para o filme. (CALHOUN, 2002)

O cenário mais importante do filme é a mansão dos Tenenbaums, não só por grande parte de a ação transcorrer lá, mas porque ela conta com muitos

elementos amplamente trabalhados pelo design de produção. A locação escolhida para representar esse cenário é uma mansão, localizada em Manhattan, que foi completamente trabalhada pela equipe do designer de produção do filme para apresentar a atmosfera desejada. As paredes utilizam cores quentes bem saturadas, que são em maior parte pintadas inteiramente de rosa, e em alguns lugares são forradas com papéis de parede vermelho ou amarelo-alaranjados com ilustrações, utilizando a cor bem saturada (figura 41). Mais uma vez como em um processo parecido ao utilizado em seu filme anterior o diretor acaba evidenciando sua presença, e criando um universo próprio do filme.



(Figura.41 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

Dentre os elementos que compõem a casa, o diretor optou por não utilizar nenhum elemento contemporâneo, como computador, celulares, aparelho de TV moderno, ao invés disso ele escolhe elementos antiquados como máquinas de escrever, aparelhos de TV e telefones antiquados, o que reforça a idéia de um presente comunicando com o passado, não deixando claro ao espectador em que época se passa a história. Isso é algo que já havia sido trabalhado em seu filme anterior, *Três é demais*, a repetição desse tipo de trabalho o transforma em elemento presente da linguagem de Wes Anderson

Os objetos nos filmes de Wes Anderson têm uma presença muito importante, já que são projetados para mostrar mais sobre as personagens do que os próprios atores apresentam. Muitas vezes eles estão presentes apenas no

plano de fundo das cenas, mas em outras roubam o lugar dos atores ocupando todo o quadro. Esses objetos se comunicam com o espectador, e podem ajudar a contar mais sobre os seus donos como comenta Jane Barnwell em seu livro *Production Design architects of the screen*:

“Simplesmente pensar com que diferentes posses, personagens distintos se rodeiam, intencionalmente ou não, pode adicionar profundidade a história além de prover interesses visuais para a tela. Pode ser uma cozinha cheia de caixas vazias, ou uma planta de casa que é transportada para cada novo quarto de hotel, os mais simples objetos do dia a dia dão a chave de cada personagem” (BARNWELL, 2004, P.56)

A casa dos Tenenbaums também é toda trabalhada para essa função. Cada quarto é profundamente trabalhado para que reflita a personalidade de seu dono, algo que é amplamente explorado na abertura do filme que aproveita para nos apresentar cada personagem e a localização de seus quartos na casa, mostrando o contraste da diferença de ambientes nos diferentes cômodos da casa.

O quarto de Chas Tenenbaum é trabalhado para parecer mais um escritório, contando com móveis como: mesas de trabalho, telefones, e cafeteiras, trazendo uma personalidade mais séria para o personagem (figura 42). Dentre os móveis presentes em seu quartos, todos apresentam um design mais quadrado, inclusive a cama onde ele dorme são feitas de arado de ferro que tem uma aparência mais séria e desconfortável que a cama dos outros personagens. Com isso o diretor busca dar ênfase nessa personalidade de trabalhador e investidor do personagem de Chas, não bastando simplesmente o narrador citar essa característica o cenário ajuda a reforçar, e também ajuda a construir o universo desejado pelo diretor no filme.



(Figura.42 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

A utilização da cor também é muito importante, cada quarto tem seu ambiente trabalhado por meio das cores. No caso do quarto de Chas as cores predominantes são o branco e cinza, geralmente cores atribuídas a escritórios, que entram em contraste com o resto colorido da casa, dando a impressão de um quarto mais chato que os outros ambientes presentes na casa. O branco e cinza não são as únicas cores presentes no quarto, elas são balanceadas com o marrom das portas, janelas, e rodapés, e o preto de alguns equipamentos e cabos (figura 43). A monotonia de cores só é quebrada pela cor saturada dos tubos amarelos da gaiola de hamsters que Chas cria.



(Figura.43 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

Os objetos presentes no quarto não são objetos contemporâneos, temos a presença de um computador antiquado, telefones de disco, uma cafeteira

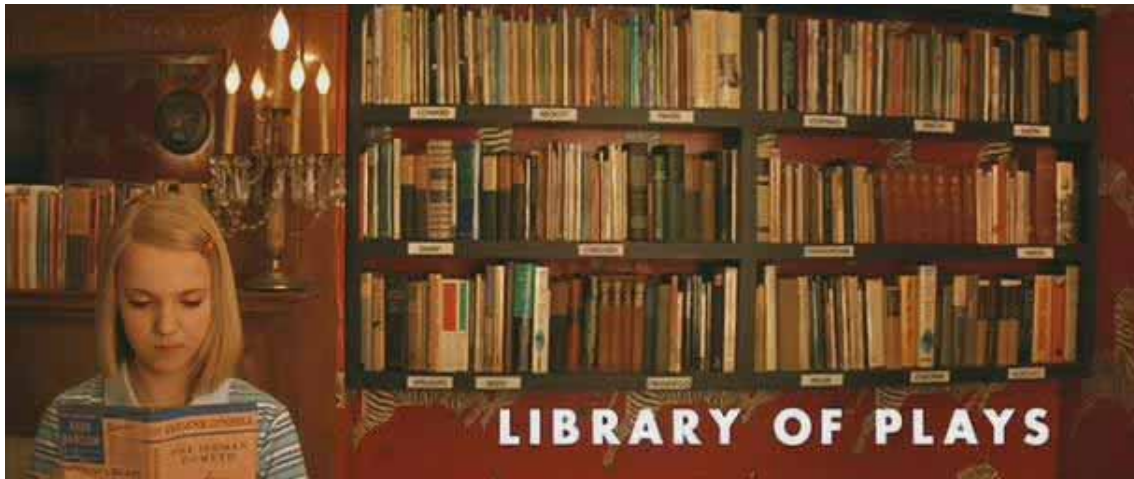
também não muito moderna e uma luz de mesa dividindo espaço com fichas de arquivo (figura 07). Esses são objetos que podemos facilmente encontrar em um escritório, e todos eles são trabalhados nas mesmas cores do quarto. Os objetos além de ajudarem a ambientar o quarto como um escritório também dificulta a identificação de tempo do filme por serem antiquados.

O quarto da personagem Margot Tenenbaum é todo trabalhado com elementos africanos, como peças de arte africanas e as paredes são forradas com papel de parede ilustrado com zebras (figura 44). Os elementos do design de produção do filme atribuem muito a personagem à imagem de uma zebra. Além desses elementos, em determinado ponto da historia ela aparece vestida como uma zebra na pequena peça que encena quando criança, e também quando ela acampa com seu irmão na parte africana do museu da cidade. Tal relação pode estar estabelecida com a personalidade da personagem que é uma mulher livre e cheia de atitudes, dona do próprio destino.



(Figura.44 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

O quarto também mostra o interesse da personagem pela futura carreira de escritora de peças teatro, além da maquina de escrever, podemos notar que ela tem prateleiras cheias de livros sobre peças de teatro. A imagem poderia fazer parecer livros comuns, porém isso é trabalho com outro elemento da narrativa de Wes Anderson, a inserção de um subtítulo nos explica o conteúdo dos livros (figura 45).



(Figura. 45 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

A cor predominante do quarto é o vermelho bem saturado, presente no papel de parede, dividindo espaço com as ilustrações de zebras que aparecem em branco e preto, caracterizada como uma cor quente que lembra o ambiente africano. Esse é o quarto mais escuro da casa se comparado com o de seus irmãos. A ambientação é composta por luzes mais fracas que iluminam alguns pontos, mas não revelando completamente o todo. Esse tipo de ambiente é trabalhado para favorecer a impressão de solidão, uma das características relacionada a carreira de um escritor, que fica sozinho com suas leituras ou sua escrita, e é assim que a personagem de Margot aparece quando está em seu quarto.

Em relação aos objetos, além das máscaras africanas podemos encontrar mais uma vez outros elementos antiquados como lustres, e principalmente a máquina de escrever, talvez o objeto mais importante por evidenciar essa característica de escritora da personagem.

O quarto do personagem Richie Tenenbaum é decorado com inúmeros troféus, e equipamentos de tênis como raquetes e um número exagerado de bolas (figura 46) que já demonstra desde sua infância sua aptidão para os esportes, já que o personagem futuramente se torna campeão de tênis em sua fase adulta.



(Figura.46 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

Esse é o quarto com maior presença de objetos, que vão além dos trofeus e equipamentos de tênis, mas também incluem uma coleção de carros de brinquedos, uma bateria, e um rádio amador (figura 47), entre outras parafernalias que decoram o quarto, gerando uma profusão de elementos. A quantidade de elementos tem a função de mostrar que dos filhos, Richie é o mais mimado, sendo o que mais recebe presentes e que mais têm objetos em seu quarto, algo que também é evidenciado pelo narrador do filme ao dizer que Richie era o único filho que o pai levava para voltas especiais ao redor da cidade.



(Figura 47 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

A cor predominante do quarto de Richie é o azul, e é um quarto mais claro, aberto e infantil do que os quartos de seus irmãos. Richie também é o mais

infantil entre eles, sendo o mais problemático para lidar com situações. No começo do filme ele é o único a chorar pelo divórcio de sua mãe e seu pai, e depois no filme chega a tentar o suicídio por não conseguir lidar com a paixão que sente pela irmã. A parede além de apresentar a cor azul também é composta por desenhos feitos pelo personagem, uma característica que o narrador do filme aponta que ele falhou em desenvolver, porém suas ilustrações podem ser vistas ao longo da casa toda com os vários quadros que ele pintou de irmã adotiva (figura 48). A presença exagerada de quadros que ele fez de sua irmã nos apresenta já certa atração do personagem por ela, que será explorado futuramente no filme. Essas ilustrações e quadros foram na verdade pintados pelo ilustrador Eric Chase Anderson, que forneceu ilustrações para não só esses quadros como também papéis de parede que podem ser encontrados ao longo da casa inteira.



(Figura.48 Cena do filme Os excêntricos Tenenbaums, Wes Anderson 2001.)

Dos elementos trabalhados na pós produção, temos o uso de filtros na imagem, esse filtro tem a finalidade de saturar mais a cor trabalhada e de certa forma unificar as cores dos objetos que foram filmados. O filtro utilizado ao longo do filme tem uma característica quente, aumentando a temperatura da cor dos elementos, estilizando ainda mais a imagem final (figura 49). Comparando a imagem finalizada com uma foto de produção podemos perceber o efeito quente do filtro (figura 50).



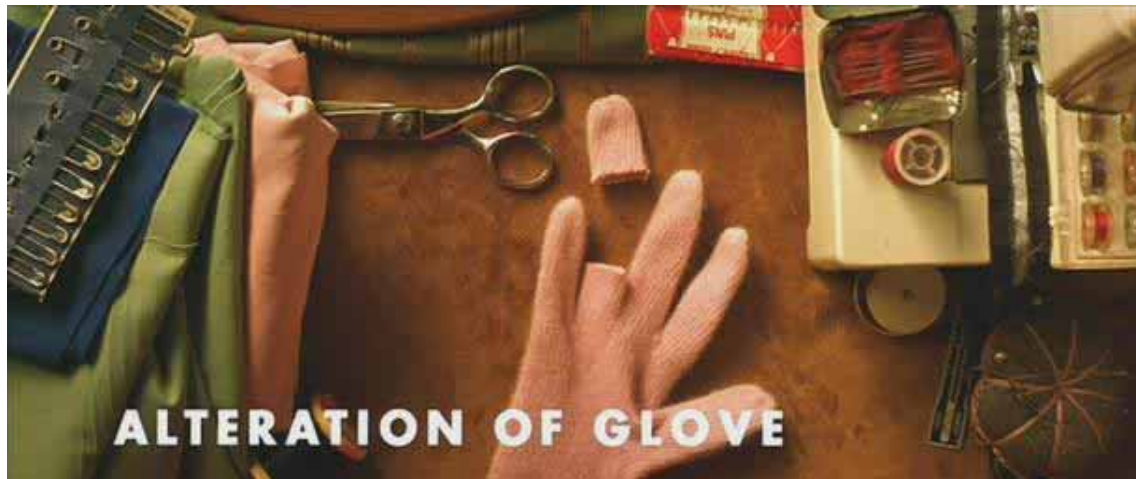
(Figura.49 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)



(Figura.50 Fotografia dos atores no set do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, fonte: <http://filmvisuality.blogspot.com/2009/04/review-royal-tenenbaums.html>)

No decorrer do filme há também o uso de “subtítulos”, caracteres brancos inseridos na imagem em movimento, de característica didática, que são usados para dar ênfase no que acontece na cena e nos informar sobre um objeto, ou uma localidade. Algo que já foi explorado em seu filme anterior *Rushmore*, porém melhor trabalhado nesse filme no qual se assemelham a ilustrações de livros infantis que contam com uma informação ou descrição junto, mais uma vez utilizando a fonte base do filme Futura (figura 51). Esses elementos são incluídos digitalmente na pós-produção do filme. A fonte Futura e sua variação

Futura Bold, são elementos presentes nos filmes de Wes Anderson, além de aparecerem nessas inserções elas também compõem o título do filme, e elementos impressos dispostos ao longo dos cenários durante o filme.



(Figura.51 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

3.2 O Concept Art em Os Excêntricos Tenenbaums

A atuação do ilustrador Eric Chase Anderson não se restringiu só a ilustrar elementos presentes na casa, ele também atuou como um ilustrador de *Concept Art*, que como visto anteriormente é um tipo de ilustração cujo principal objetivo é apresentar uma representação visual de um design, idéia ou clima para produção. Segundo o diretor Wes Anderson comenta num suplemento presente na edição de colecionador do DVD do filme, as ilustrações serviram na fase de produção do filme para mostrar para a equipe como o filme funcionaria visualmente. As ilustrações feitas na fase de pré-produção já mostravam as cores de cada quarto, como foram apresentadas anteriormente as cores da casa, do quarto de Chas, Margot e Richie, as ilustrações apresentam também os objetos elementos presentes nos quartos. Se compararmos aos quartos filmados pode perceber a presença de todos os elementos presentes nessas ilustrações (figura 52).



(Figura.52 Concept art produzido para o filme Os excêntricos Tenenbaums, fonte :Suplemento DVD Royal Tenenbaums the criterion collection, 2002.)

É importante reparar que nesse caso o *concept art*, não foi trabalhado buscando grandes detalhismos, buscando uma representação do real, por meio do trabalho de iluminação, tentando estabelecer relação com a imagem final filmada, como ocorre na maioria de casos desse tipo de arte trabalhada para o cinema. Pelo contrário, as imagens parecem infantis, buscando mais a procura de um estilo do que uma representação do real, nesse caso aproximando do tipo de *concept art*, trabalhada na animação que busca mais apresentar um estilo a ser seguido no filme. Esses desenhos também fazem parte do estilo trabalhado por Wes Anderson, estando presentes não só no *concept art*, como no filme, e também ilustram capa e menus de DVD do filme.

3.3 O figurino em Os Excêntricos Tenenbaums

Outro elemento importante no filme é a repetição dos figurinos das personagens, que reforçam suas características, Wes Anderson tem preferência por trabalhar objetos, lugares, e peça de roupa que definem personalidade, conflito e relações de personagens. No artigo da revista *live design*, a figurinista Karen Patch, que também trabalhou com o diretor em seus outros filmes afirma que para pensar o “guarda roupas” do filme ele manteve em mente a metáfora do livro, o que ela não considera comum para filmes que se passam no tempo presente, achando que às vezes estava exagerando com os figurinos, mas que a metáfora permitiu essa liberdade. (CALHOUN, 2002)

Sobre figurinos, Charles Tashiro comenta em seu livro *Pretty Pictures, production design and the history film*:

“Os figurinos devem ser semelhantes o suficiente para a aparência da audiência para não aumentar o nível de consciência, mas também diferente o suficiente para atender as necessidades específicas da narrativa” (TASHIRO, 1998, p.19)

Em seus filmes, Wes Anderson se aproveita dessa consciência do espectador, utilizando figurinos distintos com cores primárias altamente saturadas, mantendo o espectador consciente do universo criado para aquele filme (figura 53).



(Figura. 53 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

A repetição faz o figurino parecer um uniforme do personagem, nesse caso o processo se assemelha a criação de personagens para histórias em quadrinhos, ou desenhos animados com a criação de uniformes para os personagens, chamado de *character design* facilitando a identificação do público, sendo que eles nos informam um pouco de suas características.

O figurino também tem importância na história apontando grandes mudanças nos personagens, como por exemplo, o personagem de Chas, que quando mais jovem era uma criança prematura com uma grande habilidade para finanças, então o figurino de seu personagem era composto por terno e gravata, passando a segurança de um homem de finanças (figura 54). Após passar pela terrível experiência de perder a esposa em um acidente de avião, ele passa a usar e vestir seus filhos com roupas de esporte, por eles estarem em constante treinamento para situações de emergência. O figurino nesse caso denota a neurose do personagem com o medo da morte e seu caráter obsessivo por esportes para evitar tal situação (figura 55). Por trabalhar com personagens complexos que vivem constantemente em conflito, o figurino é muito importante para deixar claro visualmente as características mais básicas dos personagens, deixando o filme livre para explorar outros elementos.



(Figura.54 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)



(Figura.55 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)



(Figura.56 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

No final do filme, o figurino de Chas volta a mudar, mas apenas na cor, seus casacos e roupas de esporte antes vermelho, trocam de cor para preto. O motivo é o luto pela morte de seu pai, dessa forma o figurino comunica um pouco do que o personagem está sentido, no caso sentido pela morte do pai (figura 56).

O personagem de Richie quando criança utilizava o uniforme de esporte de tênis completo, algo colocado intencionalmente para salientar a futura carreira desse personagem que se tornar um jogador de tênis (figura 57). No decorrer do filme quando a carreira de Richie como jogador de tênis profissional, afunda, ele passa a utilizar roupas mais sérias e casuais cobrindo seu uniforme, como um blazer e calça social, e isso com a adição de óculos escuros simboliza a vergonha por sua queda na carreira, querendo esconder seu passado como jogador (figura 58).



(Figura.57 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)



(Figura.58 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

Nesse ponto podemos reparar numa espécie de troca de figurinos entre os personagens de Richie e Chas, um mais esportista na infância, o outro mais sério, quando adultos invertem-se os papéis onde Richie se torna mais sério e Chas uma espécie de esportista. O que na infância o figurino representava uma futura carreira, na fase adulta de suas vidas o figurino aponta suas características e neuroses. Mais adiante no filme quando Richie tenta o suicídio, ele se livra de elementos que o definiam, corta os cabelos que antes eram compridos, não utiliza a bandana, blusa e munhequeiras de tênis. Ele continua a usar os óculos e o blazer, mas já não se importa se esse está cobrindo seu uniforme de tênis, essa atitude com relação ao figurino assinala como após o trauma o personagem se recobrou e já não tem mais vergonha de si (figura 59).



(Figura.59 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

Outro figurino que tem importantes mudanças é o de Royal Tenenbaum. Ele passa boa parte do filme vestindo seu terno cinza, com camisa de botão rosa, e gravata vermelha, tentando manter sua pose de advogado respeitado. Mesmo que sua carreira tenha ido ladeira abaixo, e ele viva cheio de dívidas sem um lugar para morar, ele tenta manter para a sua família a imagem do advogado que já foi um dia (figura 60). As dívidas e a falta de moradia são os motivos que ele retorna para a casa da família Tenenbaum. Nessa volta ele mente dizendo que está doente e que lhe resta pouco tempo de vida, a farsa, porém dura pouco e após ser descoberta ele é expulso da casa dos Tenenbaums, assim

ele volta para o hotel que estava hospedado no começo do filme, mas dessa vez trabalhando como ascensorista de elevador para poder se manter. Seu figurino então muda para o uniforme de ascensorista do hotel, e é a partir desse momento que ele percebe o que perdeu e muda como pessoa, abandonando até a imagem que tentava manter para aceitar um emprego simples, essa mudança de figurino ajuda a deixar clara essa mudança (figura 61).



(Figura.60 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)



(Figura.61 Cena do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, Wes Anderson 2001.)

3.4 Produtos Relacionados

A metáfora do livro não fica apenas no filme, ela também é amplamente explorada nos produtos relacionados, seguindo o design unitário da obra. Os pôsteres para divulgar o filme contam com esse elemento, além de explorar outros. Temos dois tipos de pôsteres que foram utilizados, o primeiro trabalha mais com a idéia do livro com os personagens presentes na capa, e esse livro

divide espaço com outros elementos do filme como um dos “ratos dálmatas” que aparecem constantemente no filme, ou elementos que geralmente aparecem em inserções, como fotos ou um bilhete, etc. Já o outro pôster não trabalha com o livro, ao invés disso traz presente uma foto pregada em um álbum de família, um pouco velha e amassada, com um das pontas solta e dobrada, talvez já exibindo um pouco da excentricidade dos personagens, esse tipo de pôster deixa mais espaço para os atores que o anterior (figura 62).



(Figura.62 Pôsteres do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, fonte: http://www.moviegoods.com/movie_poster/the_royal_tenenbaums_2001.htm)

A capa do DVD comum apresenta uma variação do primeiro pôster, também mostrando um livro com um foto dos membros da família na capa. A variação é que a capa não apresenta tantos elementos quanto os presentes no pôster. A caixa do DVD da edição de colecionador do filme, porém trabalha melhor com a metáfora de livro, essa versão dupla vem dentro de uma caixa que protege concebida para parecer um livro, com a frente apresentando uma capa de aspecto velho e gasto com marcas de rasgos apresentando o título do filme com a fonte *Futura* (figura 63), com o topo e a parte inferior mostrando um livro

de inúmeras paginas fechado (figura 64). Trata-se do livro presente no pôster montado em forma de caixa, segurando-a a impressão que se tem é a de estar segurando o livro que está presente apenas fotografado no pôster e na capa do DVD comum.

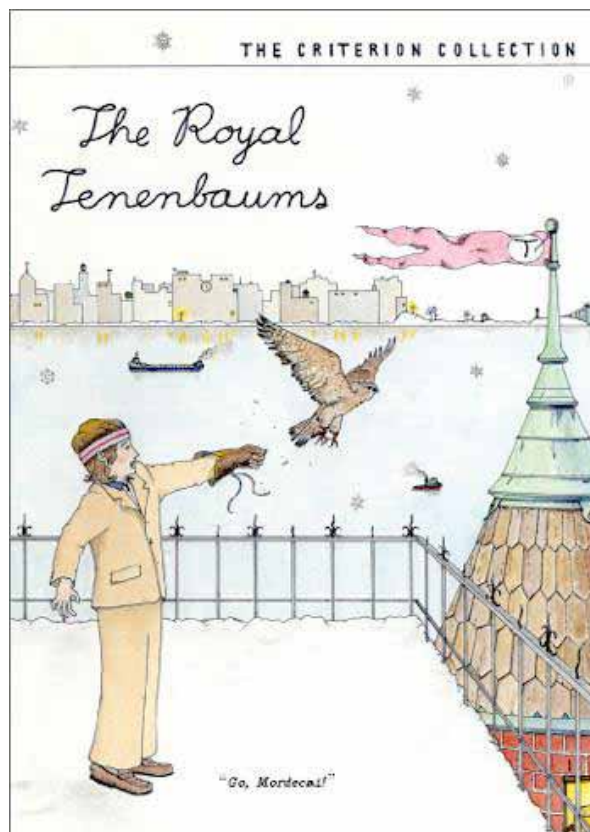


(Figura 63 Capa da caixa de DVD do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, fonte: DVD *Royal Tenenbaums the criterion collection*, 2002)



(Figura 64 Topo da caixa de DVD do filme *Os excêntricos Tenenbaums*, fonte: DVD *Royal Tenenbaums the criterion collection*, 2002)

Retirando a caixa temos a capa, que apresenta uma ilustração feita por Eric Chase Anderson, seguindo a mesma linha do DVD de colecionador do filme anterior, estabelecendo as ilustrações de Eric como elemento presente dos filmes de Wes Anderson (figura 65). Essas ilustrações também estão presentes aqui mais uma vez ilustrando o menu do DVD (figura 66).



(Figura 65 Capa do DVD do filme Os excêntricos Tenenbaums , fonte: DVD Royal Tenenbaums the criterion collection, 2002)



(Figura 66 Menu do DVD do filme Os excêntricos Tenenbaums , fonte: DVD Royal Tenenbaums the criterion collection, 2002)

4. A Vida Marinha com Steve Zissou

A vida marinha com Steve Zissou (*The Life Aquatic with Steve Zissou, 2004*) é o quarto filme de Wes Anderson, dessa vez ele divide o roteiro com cineasta independente Noah Baumbach, escritor e diretor de *A Lula e a Baleia* (*The squid and the whale, 2005*), filme que conta com a produção de Anderson. No filme acompanhamos as aventuras do outrora famoso oceanógrafo e documentarista Steve Zissou, interpretado por Bill Murray. Enquanto trabalhando em uma de suas filmagens, teve seu amigo Esteban du Plantier (Seymour Cassel) comido vivo por um animal que Zissou definiu como um Tubarão Jaguar. Esse acontecimento leva a Zissou preparar seu próximo projeto onde ele planeja documentar a destruição do animal.

A primeira parte do filme que ele produz não é bem recebida pelos críticos, chegando a ser criticado como muito artificial pela repórter Jane Winslett-Richardson (Cate Blanchett) o que dificulta a obtenção de investimento para a segunda parte do filme. Isso leva Zissou numa jornada para conseguir impulsionar sua carreira de volta, inclusive convidando a repórter Jane para fazer parte de sua equipe na segunda parte de seu filme, para que ela escreva uma reportagem sobre ele que possa trazer de volta seu sucesso.

O navio de pesquisa de Zissou é o *Bellafonte* e conta uma equipe composta por membros de diferentes etnias, incluindo entre eles Pelé dos Santos, interpretado por Seu Jorge. Ele é um Brasileiro especialista em segurança e músico que canta ao longo do filme versões em português de músicas do artista David Bowie. Outro membro da equipe é Klaus Daimler, um alemão no sub-comando do barco, que vê em Zissou e Esteban figuras paternas, e se sente ameaçado pela presença do possível filho de Zissou Ned Plimpton (Owen Wilson). Entre outros membros a equipe inclui Vikram Ray (Waris Ahluwalia) um operador de câmera adepto do sikhismo, o mergulhador Bobby Ogata (Niels Koizumi), o compositor de trilha original Vladimir Wolodarsky (Noah Taylor), o editor Renzo Pietro (Pamel Wdowczak), e a roteirista Anne-Marie Sakowitz (Robyn Cohen). A equipe ainda conta com alguns estagiários não remunerados da universidade de Alaska do Norte.

O suposto filho de Zissou, Ned é um adulto um pouco infantil e inocente que perdeu a mãe recentemente. Ned acredita que Zissou é seu pai, e depois de conhecê-lo na *premiere* de seu filme, tira férias de seu emprego como piloto de aviões para se juntar a sua equipe. Como Zissou não consegue achar investimento para seu filme Ned concorda em financiar o filme com sua herança. Mais tarde ele se apaixona pela repórter Jane, o que acaba criando certa rivalidade entre ele e Zissou que revela também ser apaixonado pela repórter.

O filme aborda temas já freqüentes nas obras anteriores de Wes Anderson, como pais desajustados, adultos infantis, e a briga entre um jovem e um homem mais velho por um amor. Mas um tema que chama atenção e é explorado, é o comentário a respeito do cinema dentro do filme, por meio do personagem de Zissou que é um documentarista. Os documentários de Zissou não têm nada de naturais, são pretensiosos e muito ensaiados. No começo do filme quando ele apresenta a primeira parte de seu documentário numa *premiere*, e chega a ser criticado que o filme parece muito artificial. Nesse ponto pode se estabelecer uma relação com a carreira no cinema de Wes Anderson, que muitas vezes chegou a ser criticado como esteticista, que artificializa situações e caricatura seus personagens. De fato os filmes de Steve Zissou que são apresentados dentro do filme, chegam a utilizar a mesma linguagem que Anderson utiliza em seus filmes, como a atuação distanciada, os enquadramentos simétricos, até as inserções de subtítulos que utilizam a fonte futura estão presentes nos filmes de Zissou. A análise leva a crer que o comentário vai além de ser apenas sobre cinema, mas Anderson está também parodiando sua própria carreira.

O personagem de Zissou também é ao mesmo tempo uma homenagem e uma referência ao documentarista e ecologista Jacques-Yves Cousteau. Essa referência não é trabalhada apenas no personagem principal, mas também em todo o filme, como por exemplo, o nome do navio de Zissou o Belafonte é uma paródia ao navio de Cousteau, o RV Calypso, seu nome vem de Harry Belafonte, que é um famoso cantor de musica do estilo calypso. Esse não é o primeiro filme de Anderson a fazer referencia a Cousteau, em seu segundo

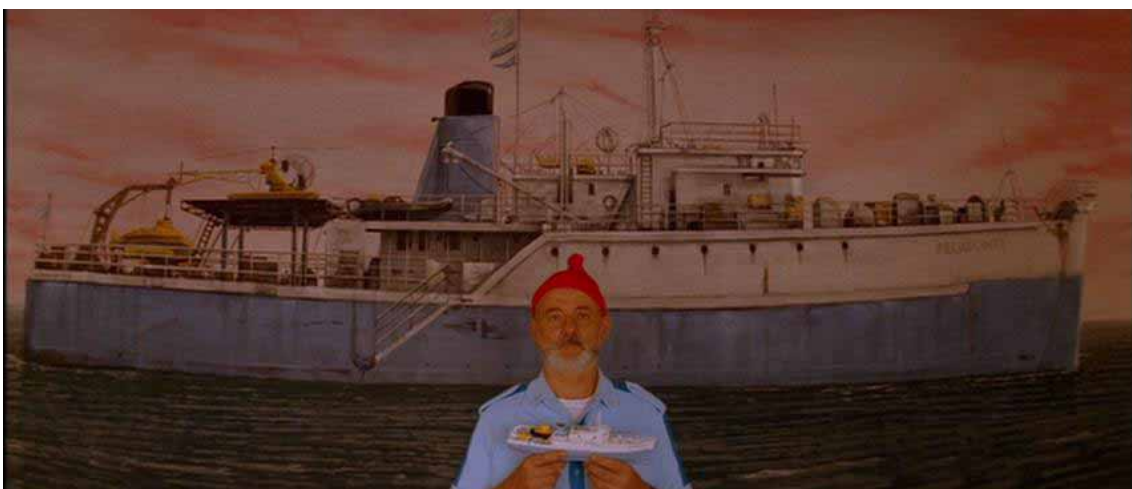
filme *Três é demais*, o personagem principal Max Fischer encontra um livro com uma citação a Cousteau escrita a mão, o que o leva a procurar a última pessoa que alugara o livro.

Todos esses elementos são explorados e amplamente trabalhados no design de produção do filme.

4.1 O Design de Produção em *A vida marinha com Steve Zissou*

Nesse filme Wes Anderson não trabalha com o mesmo designer de produção com quem trabalhou em seus primeiros filmes. O design de produção de *A vida Marinha com Steve Zissou* fica por conta de Mark Friedberg, que já havia trabalhado com outro diretor independente, Jim Jarmusch (*Flores partidas; Sobre café e cigarros*). Apesar da mudança de designer de produção, não há diferenças visíveis na forma como o design de produção é trabalhado dos outros filmes de Wes Anderson.

O método que o diretor escolheu para narrar o filme e trabalhar o design de produção aqui é o filme de documentário ecológico, e os filmes do documentarista e ecologista Jacques-Yves Cousteau, o que leva a equipe do filme a procura de locações em cidades costeiras. As filmagens foram realizadas nas cidades de Nápoles, Ponza e a Riviera Italiana, todas localizadas na Itália.



(Figura.67 Cena do filme *A vida marinha com Steve Zissou*, Wes Anderson 2004.)

Como em seus outros filmes, Wes Anderson trabalha filmando no formato *widescreen*, o que tira um pouco a profundidade, aproximando o que está na frente do que aparece ao fundo. Outro elemento importante é o trabalho da cor, com uma presença maior nesse filme do azul bem saturado, tanto nos cenários como no figurino dos personagens remetendo ao mar, que também é peça importante do filme (figura 67). Junto das cores temos o acréscimo na pós-produção de um filtro de cor, que busca aumentar a temperatura das cores. O resultado dessa combinação de elementos é algo que já esteve presente nos filmes anteriores de Wes que é uma imagem estilizada, não natural, que busca evidenciar a existência de um narrador, no caso o diretor (figura 68).



(Figura.68 Fotografia do ator no set do filme *A vida marinha* com Steve Zissou,
Fonte: <http://www.reelingreviews.com/thelifeaquatic.htm>)

Um importante elemento no filme, que foi amplamente trabalhado é o navio de Zissou, o *Belafonte*, pois o navio é como uma espécie de instrumento de trabalho e local de convivência para os membros da equipe de Zissou. Ele foi trabalhado tanto externa quanto internamente, sendo um elemento presente em todas as cenas que não são filmadas em terra firme. O navio utilizado é um NRV Alliance (NATO Research Vessel) um navio de pesquisa alemão, utilizado por cientistas para fins de pesquisa em alto mar. A escolha desse tipo de

embarcação não foi feita ao acaso, e sim para ampliar a ambientação de uma equipe de pesquisa que trabalha para um oceanógrafo.

Em seu interior cada um de seus compartimentos foi trabalhado para servir de acomodações para a tripulação, contando até com uma sala de estar, onde Zissou assiste com sua equipe a seus antigos filmes sala de gravação de áudio e salas para equipamento. A visualização das relações e disposições desses compartimentos pode ser vista na cena onde o navio é mostrado em um corte lateral numa espécie de visualização que se assemelha a uma casa de bonecas (figura 69)



(Figura. 69 Cena do filme *A vida marinha com Steve Zissou*, Wes Anderson 2004.)

Conforme já é tradição de seus outros filmes, Wes Anderson decide não estabelecer um tempo exato onde se passa a história, dificultando a identificação se esse ocorre no presente ou em algum tempo do passado. Mais uma vez os elementos contemporâneos são evitados, sendo assim os equipamentos utilizados a bordo do navio e os que são encontrados ao longo do filme parecem antiquados (figura 70), como maquinas com muitos botões com um visual da década de 80, dados gravados rolos de fitas, entre outros. Assim não encontramos nenhum equipamento contemporâneo a bordo do navio.



(Figura.70 Cena do filme *A vida marinha com Steve Zissou*, Wes Anderson 2004.)

O filme também apresenta elementos que poderiam ser mais modernos e contemporâneos, como computadores, mas esses na verdade são computadores antiquados com telas monocromáticas, e inclusive equipamento de filmagem da equipe de Zissou não é dos mais modernos (figura 71).

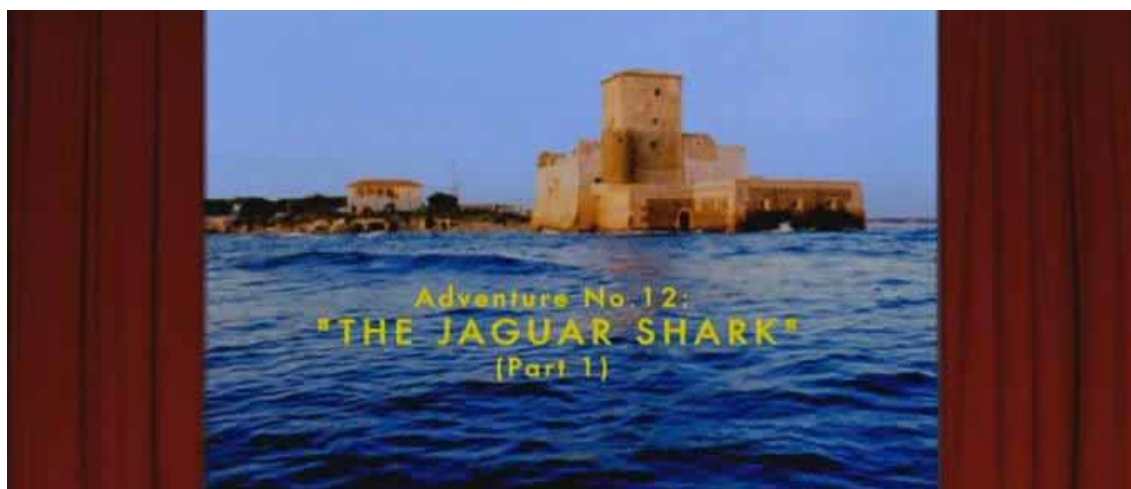


(Figura.71 Cena do filme *A vida marinha com Steve Zissou*, Wes Anderson 2004.)

Conforme já foi apresentado, outro elemento presente nos filmes de Wes Anderson é a utilização de subtítulos, se unindo a outro elemento trabalhado em seus filmes, a divisão por capítulos. Nesse filme elas só aparecem presente nos filmes de Steve Zissou, ou seja, vemos os subtítulos quando estamos vendo um filme dentro do filme. Wes Anderson gosta de abordar a repetição dos temas que utiliza para apresentar cada filme. Vemos essas características

nos seus outros filmes, como as peças de teatro de Max Fischer dentro do filme que é apresentado como uma peça de teatro em *Três é demais*, ou os livros escritos pelos personagens de *Os excêntricos Tenenbaums*, dentro de um filme que é apresentado como um livro. No caso de *A vida marinha com Steve Zissou*, temos os filmes realizados pela equipe de Steve Zissou dentro do filme.

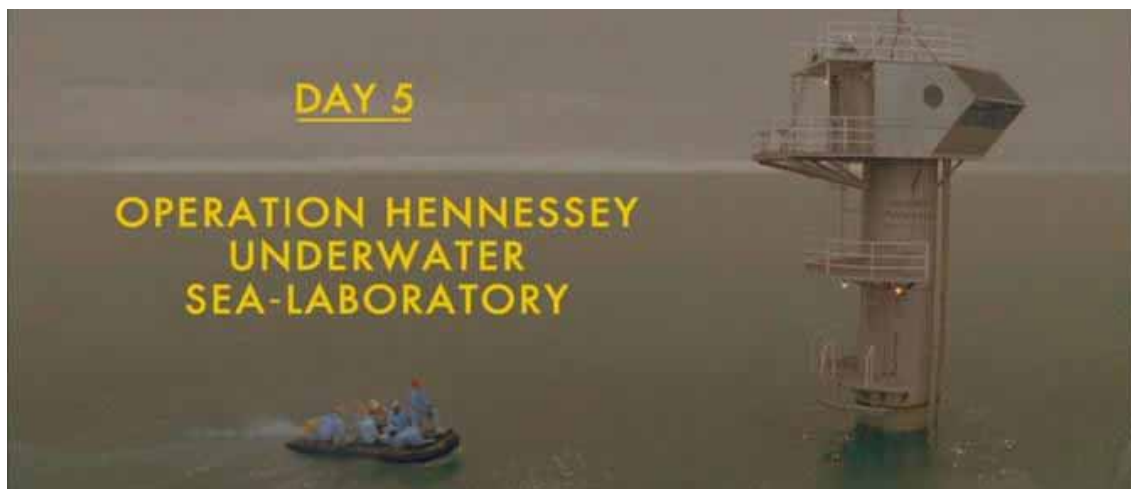
Os filmes de Steve Zissou aparecem diferenciados, apresentando um tipo de imagem mais gasta, com um contraste maior entre as cores, e apresenta os subtítulos, dessa vez caracteres amarelos cor muito explorada no filme, ainda utilizando a fonte futura. Outra forma para diferenciar é que esses filmes sempre são apresentados dentro de um requadro, como cortinas no começo do filme ou uma tela de televisão depois, isso serve para evidenciar mais que estamos vendo outro filme, dentro do filme (figura 72).



(Figura.72 Cena do filme *A vida marinha com Steve Zissou*, Wes Anderson 2004.)

A não ser por esses casos, os subtítulos não aparecerem no começo do filme. Os subtítulos tornam a aparecer e a assumir seu lugar no filme, devido a uma virada de roteiro. Zissou passa a primeira metade do filme procurando conseguir fundos para realizar a segunda parte de seu filme, para caçar o tubarão jaguar, e a maior parte das vezes acaba sendo mal sucedido, o que impede o início das filmagens. Logo quando consegue os fundos e de fato começa a rodar seu filme os subtítulos tomam a tela apontando para cada capítulo representados pelos dias, da nova aventura de Zissou (figura 73),

afirmando que o filme está mesmo sendo feito, ao mesmo tempo em que acompanhamos como espectadores desse novo filme de Zissou.



(Figura.73 Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.)

Nesse filme há uma novidade não explorada nos outros filmes de Wes Anderson, todas as criaturas do fundo do mar com exceção dos golfinhos, são trabalhadas com a técnica de *stop-motion*, o que leva um hibridismo no filme de atores interagindo com elementos animados. Esses elementos foram trabalhados com o apoio de Henry Selick, diretor de filmes de animação em *stop-motion*, entre eles *o estranho mundo de Jack* (*Nightmare before christmas*, 1993), e seu último filme *Coraline* (2009), onde além de dirigir ele também atuou como designer de produção. As criaturas foram criadas parecendo com habitantes do fundo do mar reais, mas apresentam cores que não são normais para esses animais. No filme eles são multicoloridos com cores saturadas e fortes, o que aumenta o distanciamento com um ambiente natural, se aproximando de uma linguagem pessoal de Wes Anderson (figura 74).



(Figura.74 Cena do filme *A vida marinha com Steve Zissou*, Wes Anderson 2004.)

A importância desses elementos é que aqui o design de produção de Wes Anderson se aproxima do design de produção para filmes de animação. A responsabilidade de um designer de produção em uma animação é a mesma de um filme comum, como afirma Hans Bacher, Designer de Produção do filme *Mulan* (1998), em seu livro *Dream Worlds – Production Design for animation*:

“O designer de produção realiza o design do filme. Se necessário, ele ou ela desenvolve um estilo visual para o filme, dependendo da história, o público-alvo e o orçamento do filme. Eles traduzem o roteiro em elementos visuais, incluindo cenários, estilo de personagens, cor e linguagem visual.” (BACHER, 2008 P.10)

A diferença está em outro importante processo acompanhado de perto pelo designer de produção na animação, o “*character design*”, que traduzo aqui como design de personagens. Tom Bancroft, animador veterano define em seu livro *Creating Characters with personality* o Designer de personagens como:

“O designer de personagens é um artista tradicional que cria desenhos originais de personagens para a mídia visual. O objetivo do designer de personagens é de criar personagens que preenchem as necessidades do roteiro, cena, jogo, ou história e que sirva ao decorrer da história.” (BANCROFT, 2006 P.13)

Um filme de animação não conta com atores para representar os personagens, muitas vezes eles são convidados para dublá-los, mas não são eles os responsáveis por fornecer indícios visuais para esses personagens, eles

trabalham em cima de um personagem pré-estabelecido, por isso a importância do design de personagens na pré-produção, é nesse momento onde os personagens do filme serão criados. Essa é uma atividade distinta, que é trabalhada por seu próprio profissional especializado, mas que também faz parte do design de produção como aponta Bacher:

“Para um designer de personagens é importante observar pessoas e seus comportamentos, um designer de produção adicionalmente estuda os ambientes, arquitetura, estilos e cores.” (BACHER, 2008 P.15)

No caso desse filme temos personagens que foram criados para serem animados, e interagirem com figuras humanas. Por ser um método muito utilizado, a pesquisa e a análise nos leva a crer que eles passaram antes por esse processo.

4.2 O Figurino em A vida Marinha com Steve Zissou

Em seus filmes Wes Anderson trabalha o figurino de seus personagens repetitivamente, dando impressão de tratarem de um uniforme do personagem, o que ajuda na sua identificação. No caso desse filme como os atores fazem parte de uma equipe, os figurinos são realmente uniformes, caracterizados pela blusa de botões, calça comprida azul, e o gorro vermelho. A blusa ainda conta com o logo da equipe Zissou bordado no bolso. Os membros da equipe aparecem constantemente ao longo do filme com o uniforme, mesmo quando trocando de roupa utilizando ao menos uma peça do uniforme. O uniforme e a união desses personagens os caracterizam como equipe, por isso temos muitos planos onde os mesmo aparecem preenchendo um quadro, todos caracterizados com uniformes da equipe (figura 75).



(Figura.75 Cena do filme *A vida marinha com Steve Zissou*, Wes Anderson 2004.)

O uniforme conta também com um tênis da marca Adidas que foi alterado para caber no uniforme, utilizando as cores da equipe, e no lugar da marca, ela é substituída pelo nome Zissou (figura 76). O que não deixa de ser um merchandising, pois o tênis em questão existe, porém só teve alterados suas cores e nome. A identificação fica clara para o espectador, só que a versão do filme não chegou a ser fabricada e vendida, apenas algumas unidades foram fabricadas única e exclusivamente para o filme. Não é a primeira vez que a marca faz presença nos filmes de Wes Anderson, em *Os excêntricos Tenenbaums* a marca compunha o figurino de Chas Tenenbaum.



(Figura.76 Cena do filme *A vida marinha com Steve Zissou*, Wes Anderson 2004.)

Existe uma variação de uniformes ao longo do filme, como por exemplo, os uniformes utilizados pela equipe para as filmagens no fundo do mar, ou uniformes de frio. Esses uniformes não fogem ao design unitário, todos eles apresentam variações do azul da equipe e todos contêm o logo da equipe Zissou, estabelecendo relação com o uniforme original. Geralmente equipamentos como os tubos de oxigênio e capacetes, são pintados da cor amarela, estabelecendo relação com outros equipamentos presentes no navio como o helicóptero ou o mini-submarino (figura 77 e 78).



(Figura.77 Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.)



(Figura.78 Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.)

Os uniformes também têm a função de evocar a memória do espectador, temos muitos personagens presentes no filme, mas nem todos fazem parte da equipe de Zissou, e o uniforme rapidamente identifica quem pertence ou não a

equipe. Mesmo quando os personagens não estão utilizando o uniforme completo alguma peça está presente, como na festa de gala da *premiere* do filme de Zissou, onde vemos um membro com a roupa de gala, mas sem deixar a toca vermelha de lado. A toca vermelha é um dos elementos mais importantes do uniforme, por sua cor bem saturada e forte, ela chama atenção para si própria, podendo sozinha caracterizar o uniforme da equipe Zissou, mesmo quando utilizadas em combinação com outras roupas (figura 79).

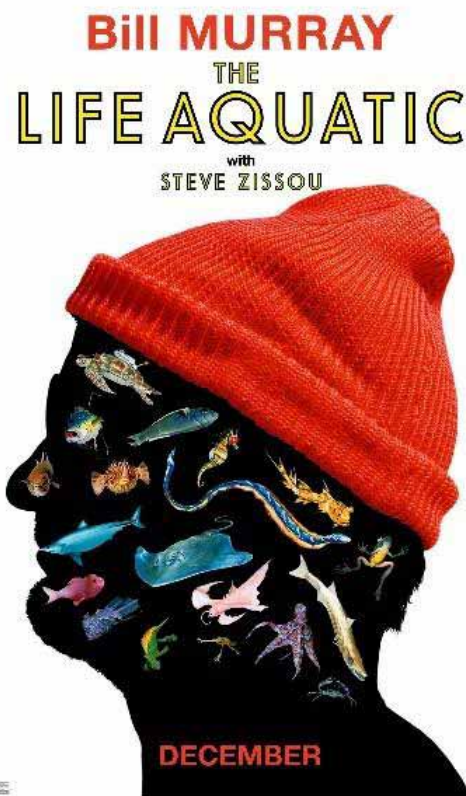
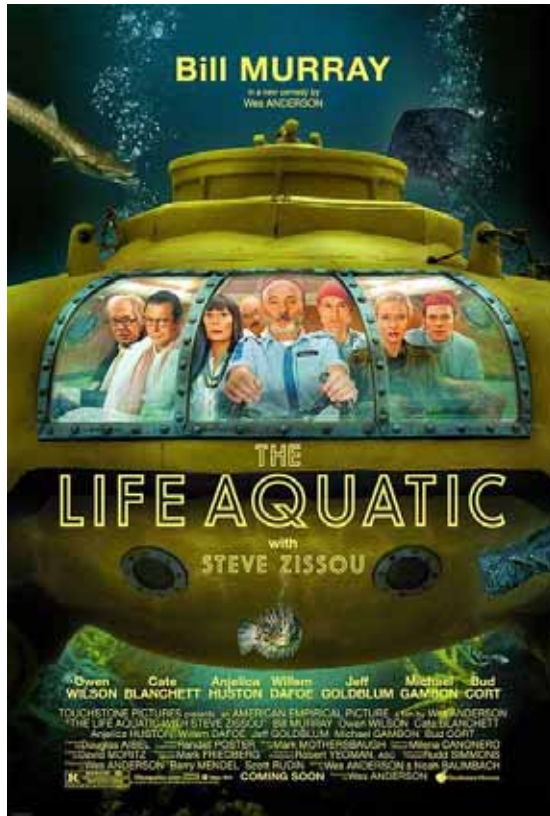


(Figura.79 Cena do filme *A vida marinha com Steve Zissou*, Wes Anderson 2004.)

4.3 Produtos Relacionados

Os pôsteres também se integram ao design de produção do filme. Seguindo a tendência que Wes Anderson utiliza em seus outros filmes, os textos e o título aparecem na fonte futura. O título como sempre com os tipos em caixa alta, a variação aqui se dá pela fonte aparecer em forma de bordas, com o meio vazado.

O pôster conta com os atores do filme a bordo do submarino de pesquisas do filme, a cena é uma representação de um dos momentos chaves do filme quando Zissou e sua equipe encontram o tubarão Jaguar (figura 82). Podemos também constatar que o pôster conta com as cores essenciais presentes no filme, o azul e o amarelo, presentes nas cores dos uniformes, do fundo do mar e no submarino. A cor amarela também está presente nos textos presentes no pôster (figura 80).



(Figura.80 Pôsteres do filme A vida marinha com Steve Zissou, fonte: http://www.moviegoods.com/movie_poster/the_life_aquatic_with_steve_zissou_2004.htm)

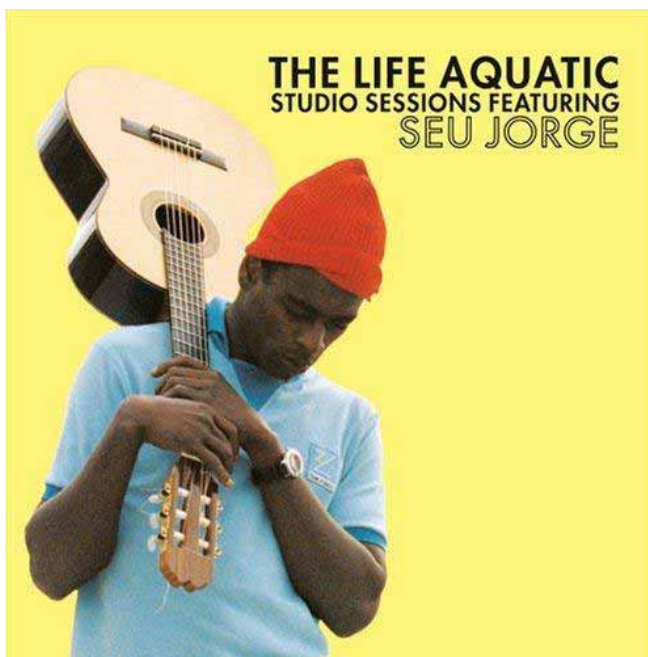


(Figura. 81 Cena do filme A vida marinha com Steve Zissou, Wes Anderson 2004.)

Outro pôster também da obra, é mais simples apresentando apenas a silueta do rosto de Steve Zissou, mas deixando aparente o gorro vermelho, a peça mais importante de seu uniforme. Dentro da silhueta temos presentes os mais diversos espécimes da vida marinha criados para o filme, todos coloridos como

no filme. Esse pôster dá mais importância para esses espécimes, ao optar mostrá-los mais detalhadamente do protagonista. Os espécimes lembram os que temos no mundo real, porém sua cor diferente mais viva e saturada, já aponta que não teremos animais de verdade no filme e sim essas criaturas imaginárias.

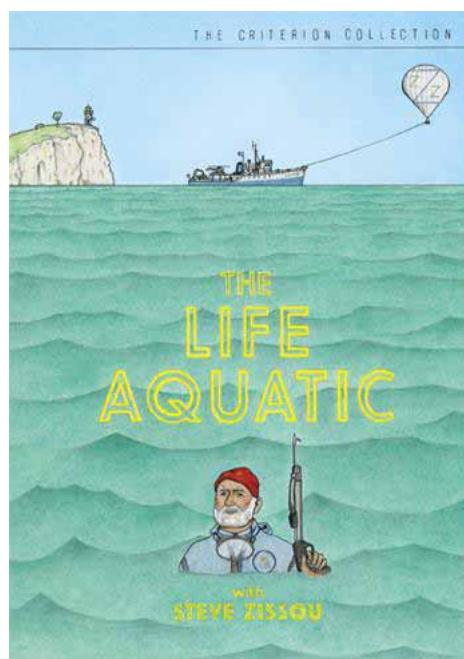
Além do lançamento da trilha sonora do filme, posteriormente foi lançado um cd do Seu Jorge, contendo todas as músicas que ele preparou para o filme, inclusive as que não foram utilizadas. Todas se tratam em versões em português das músicas de David Bowie. Apesar de ser um cd do artista Seu Jorge, também é um produto relacionado ao filme, a gravadora, Hollywood Records, é a mesma da trilha sonora original, e a capa apresenta elementos de design de produção do filme. Seu Jorge aparece usando o uniforme da equipe Zissou da cor azul com a sua toquinha vermelha, num fundo amarelo, e o nome do artista e título do cd aparecem utilizando a fonte futura utilizando letras em caixa alta (figura 82).



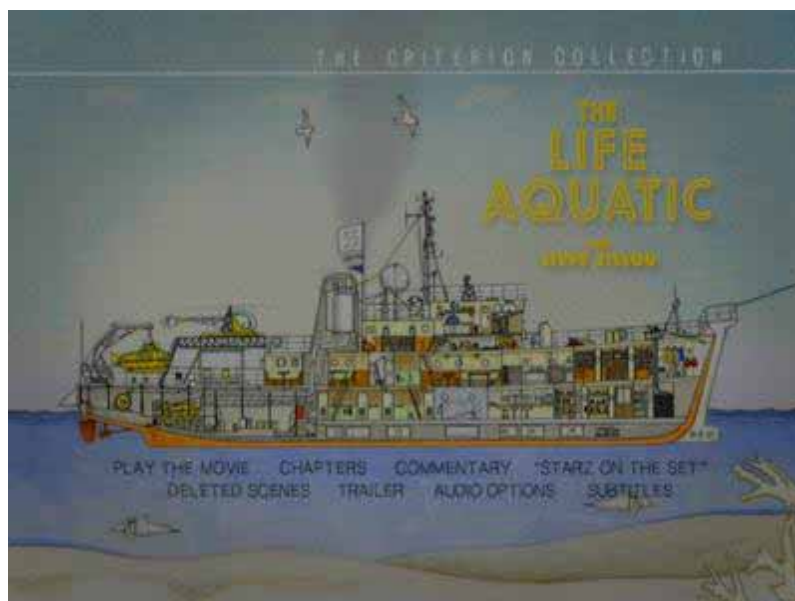
(Figura.82 Capa do CD, *The life aquatic Studio sessions*, Seu Jorge 2004.)

A edição de colecionador do filme como já é de costume, repete o mesmo tipo de apresentação como o dos outros filmes, apresentando ilustrações criadas

para o filme pelo ilustrador Eric Chase Anderson. As ilustrações estão presentes na capa e menus do DVD. Essas ilustrações possuem um trabalho de cor parecido com o utilizado no filme, com predominância do azul, onde o amarelo é mais utilizado para o título. Na capa temos uma ilustração de Steve Zissou ao mar, e no fundo seu barco, o Bellafonte com o balão ancorado apresentando o logo da equipe (figura 83), e o menu do DVD mostra um desenho do barco com detalhismo dos quartos presentes na embarcação (figura 84).



(Figura.83 Capa de DVD do filme A vida marinha com Steve Zissou, fonte: DVD The life aquatic criterion collection.)



(Figura. 84 Menu de DVD do filme A vida marinha com Steve Zissou, fonte: DVD The life aquatic criterion collection..)

5. Viagem a Darjeeling

Em seu quinto e mais recente filme, *Viagem a Darjeeling* (*The Darjeeling Limited*, 2007) Wes Anderson divide o roteiro com Jason Schwartzman, ator com quem já tinha trabalhado em *Três é demais*, Roman Copolla, e repete o trabalho em conjunto com o designer de produção Mark Friedberg, com quem trabalhou em *A vida marinha com Steve Zissou*.

A trama do filme gira em torno de três irmãos americanos, Francis (Owen Wilson), Peter (Adrien Brody) e Jack (Jason Schwartzman), que não se viam há um ano. Após a morte de seu pai os irmãos se encontram em uma viagem na Índia a bordo de um trem que se chama *The Darjeeling Limited*, que dá o título do filme original. A viagem foi planejada pelo irmão mais velho Francis, que a define como uma jornada espiritual de auto-descobrimto, mas que na verdade tem como destino reuni-los com sua mãe Patrícia (Angelica Huston) que coordena um mosteiro na Índia.

Além do longa, Wes Anderson também filmou um curta intitulado *Hotel Chevalier* (2007) que serve como introdução para o filme, abordando um dos personagens do longa. O curta, primeiro foi disponibilizado de graça para download na rede *iTunes*, onde permaneceu disponível por um mês, depois foi removido para ser exibido nos cinemas como prólogo do filme.

5.1 Hotel Chevalier

O curta se passa no quarto 403 do Hotel Chevalier que dá o nome ao título. Somos apresentados a Jack, que recebe um telefonema de uma garota que ele conhece que depois em *Viagem a Darjeeling* descobrimos que se trata de sua ex-namorada (Natalie Portman). A garota informa que está em Paris e que está indo visitá-lo, Jack então arruma o quarto e troca seu roupão amarelo por um terno para recebê-la. Com sua chegada descobrimos que Jack está vivendo a quase um mês no quarto de hotel, após uma breve conversa a respeito do relacionamento dos dois, ela fica nua e os dois partem para uma relação na

cama. O curta termina com Jack levando ela para a sacada do hotel para mostrar a vista de Paris, com ela usando o roupão amarelo do hotel que antes era usado por Jack no começo do curta.

Uma primeira observação a respeito de Hotel Chevalier, é que por se tratar de um curta não apresenta créditos para um designer de produção, apenas direção de arte para Kris Moran, mesma diretora de arte do longa. Isso se dá pelo fato do design de produção estar ligado a projetos maiores, de grande orçamento. Ainda assim, o curta apresenta elementos de design de produção geralmente trabalhados por Wes Anderson, e o nome do Designer de Produção Mark Friedberg, designer do longa, aparece na seção de agradecimentos dos créditos. Esses fatos e a análise apresentam que apesar de não haver um designer de produção envolvido, o curta trabalha com o design estabelecido para o longa, trabalhados aqui pela diretora de arte.



(Figura 85 Cena do curta metragem Hotel Chevalier, Wes Anderson 2007.)

O curta foi inteiro rodado no Hotel Raphael localizado em Paris, na França, que cede suas locações para o cenário do filme. A primeira característica a ser notada é a predominância da cor amarela bem saturada no filme, que preenche não só as paredes do hotel como também objetos e os créditos do filme (figura 85). O trabalho aqui é para estabelecer a cor amarela como uma cor da marca do hotel, tendo em vista que todos os produtos relacionados ao hotel aparecem

na cor amarela, como a roupa de cama, o roupão de banho e detalhes nos móveis (figura 86).



(Figura.86 Cena do curta metragem Hotel Chevalier, Wes Anderson 2007.)

A cor amarela no curta tem outra função, junto com a ambientação das luzes amareladas, a cor ajuda a transmitir um clima aconchegante e luxuoso para o quarto de hotel, o que vai de contraste direto com a paisagem azulada e fria de Paris do lado de fora do quarto como é apresentado no final curta (figura 87). Essa cor é resultado não só dos elementos trabalhados, mas também de um processo na pós-produção, onde em um programa de edição um filtro de cor é trabalhado por cima da imagem original filmada, trazendo o clima amarelado ou azulado. O processo fica claro comparando a imagem final do curta com uma fotografia da cena retirada do site oficial do filme (figura 88).



(Figura.87 cena do curta metragem *Hotel Chevalier*, Wes Anderson 2007.)



(Figura.88 Fotografia dos atores no set do curta metragem *Hotel Chevalier*,
fonte: <http://www.hotelchevalier.com>)

Wes Anderson ainda opta por não estipular em que tempo o filme se passa, porém nesse curta ela não nega mais objetos contemporâneos e introduz junto às mobílias antiquadas, um aparelho de TV de tela plana de plasma, mas que opta em passar um filme antigo na tela da TV (figura 89). Entre os outros objetos mais contemporâneos, podemos encontrar também um telefone mais moderno, caixas de cd, mas o elemento que mais chama atenção é a inserção de um aparelho iPod no filme, filmado em close (figura 90). Trata-se de um

marketing de produto, algo que já havia sido feito com o tênis adidas em *A vida marinha com Steve Zissou*. O marketing faz mais sentido lembrando que o curta foi primeiro distribuído de graça para os membros da rede iTunes, rede essa que vende músicas e filmes para iPod.



(Figura.89 Cena do curta metragem *Hotel Chevalier*, Wes Anderson 2007.)



(Figura.90 Cena do curta metragem *Hotel Chevalier*, Wes Anderson 2007.)

Dos figurinos dos personagens principais temos dois aparentes, as roupas de cor cinza que com tonalidades parecidas que os personagens usam quando estão arrumados, ou tentando passar isso para os outros. Esse figurino é utilizado quando os protagonistas se encontram, e no caso dele é um terninho,

blusa de botões e calça comprida, e no dela um casaco que cobre o corpo todo, e calça comprida. A cor cinza das roupas deixa os personagens comuns, até um pouco mais sérios, fazendo parecer que não pertencem a aquele lugar (figura 91). O figurino mais importante do filme é o roupão de banho amarelo do hotel que os dois personagens dividem Jack o usa no começo do filme e sua ex-namorada o usa no final. A cor forte e saturada do amarelo chama atenção para si além de combinar com os elementos presentes no quarto, o que os torna mais condizentes com o cenário e ambiente que se localizam (figura 92).



(Figura.91 Cena do curta metragem Hotel Chevalier, Wes Anderson 2007.)

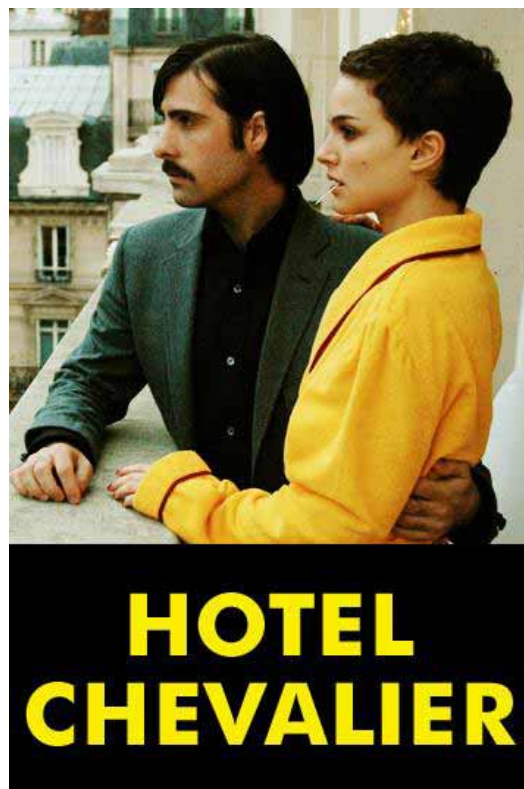


(Figura.92 Cena do curta metragem Hotel Chevalier, Wes Anderson 2007.)

Nesse curta não temos a inserção de subtítulos nas cenas, porém a fonte futura está presente no filme nos créditos e títulos do filme, inclusive no pôster que foi produzido para o filme para exibição na loja virtual do *iTunes*. Tanto no pôster como nos créditos ela aparece na cor amarela, cor utilizada para remeter ao hotel (figura 93 e 94).



(Figura.93 Cena do curta metragem Hotel Chevalier, Wes Anderson 2007.)



(Figura 94 Pôster do curta metragem Hotel Chevalier, fonte:
http://blog.al.com/zoomout/2008/01/wes_anderson_and_jason_schwartz.html)

Posteriormente o curta foi exibido antes do longa em alguns cinemas como sendo a primeira parte do filme, ele também foi incluso na versão para de DVD do filme.

5.2 O design de produção em *Viagem a Darjeeling*

Viagem a Darjeeling pode ser considerado um filme atípico da carreira de Wes Anderson. Apesar de trabalhar os mesmos temas que já trabalhou em sua carreira, como família disfuncional e garotos infantis que nunca precisaram trabalhar esse filme também apresenta um visual diferenciado, que dessa vez pouco ajuda no desenvolvimento da história. Nesse filme também não são utilizados os recursos de capítulos, e o uso de subtítulos.

Wes Anderson também opta por não escolher um tema para guiar à narrativa e orientar o design de produção, invés disso ele resolve fazer um *Road movie* através da Índia, aproveitando as locações do país para dar o tom do filme, entre eles Jodhpur, Rajasthan, Udaipur e Jaipur. Algumas cenas do filme transcorrem também nos Estados Unidos, e essas cenas foram filmadas em Long Island.



(Figura.95 Cena do filme *Viagem a Darjeeling*, Wes Anderson 2007.)

A escolha da Índia também colabora com a predileção do diretor por cores fortes, já que o país oferece uma gama multicolorida de cores para se explorar.

Entre as cores mais trabalhadas no filme podemos notar a presença do vermelho, laranja, amarelo e um contraste com o azul (figura 95). Soma-se a isso a utilização de câmeras com lentes grande-angulares, captando enquadramentos centralizados ou equilibrados, onde posteriormente são aplicados filtros de cor, buscando uma unificação e aquecimento das cores em cena. Todos os elementos já presentes na filmografia de Wes Anderson (figura 96).



(Figura.96 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)

O elemento mais importante do design de produção é o trem concebido para o filme. Ele é todo trabalhado, tanto interior quanto exteriormente utilizando as cores azul e amarelo, cores também muito exploradas no navio de seu filme anterior. No lado exterior podemos reparar a predominância do azul escuro e azul claro, deixando o amarelo para detalhes tipográficos e o logo do trem (figura 97).



(Figura.97 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)

Internamente as mesmas cores são exploradas por meio dos diversos ambientes presentes no trem. O azul, tanto o claro quanto o escuro dividem espaço preenchendo paredes, que algumas vezes podem ser decoradas com quadros, ou papéis de paredes com ilustrações de motivos indianos, entre eles em sua maioria elefantes. O azul pode ser encontrado também em um tom mais claro em detalhes das cortinas, repetidas ao longo de todo o trem. Dividindo o espaço com todo o azul temos elementos de madeira, que servem para quebrar a monotonia de ter um quarto apenas com as cores azuis, a iluminação amarela também serve para tirar essa monotonia (figura 98, 99 e 100).



(Figura 98 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)



(Figura.99 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)



(Figura 100 Cena do filme *Viagem a Darjeeling*, Wes Anderson 2007.)

Ao final do filme vemos os três irmãos embarcando a bordo de outro trem, e nesse filme ele parece o palco que simboliza a mudança dos personagens. No novo trem o tom predominante é o vermelho, uma cor mais agressiva as emoções tomando lugar ao triste e calmo azul do outro trem. Também temos a presença de tons alaranjados e marrons. Até as ilustrações mudam, os elefantes do outro trem dão lugar a tigres nesse novo trem (figura 101 e 102).



(Figura.101 Cena do filme *Viagem a Darjeeling*, Wes Anderson 2007.)



(Figura.102 Cena do filme *Viagem a Darjeeling*, Wes Anderson 2007.)

O trem também é aproveitado em uma seqüência em que Wes Anderson quer mostrar as peculiaridades da vida de diversos personagens. A vida de cada personagem é representada por um vagão de um trem em movimento que passa pela tela para nos mostrar uma nova ação, chegando a ter um vagão que lembra o quarto do hotel Chevalier do curta. Nesse ponto o uso do trem deixa de ser um instrumento de locomoção, mas se torna uma linguagem do filme, algo muito parecido com o que Anderson fez com o livro e o teatro em seu outro filme, porém nesse filme ele não escolhe o trem como método para contar o filme e essa é a única parte que ele tem essa função (figura 103, 104 e 105).



(Figura.103 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)



(Figura.104 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)

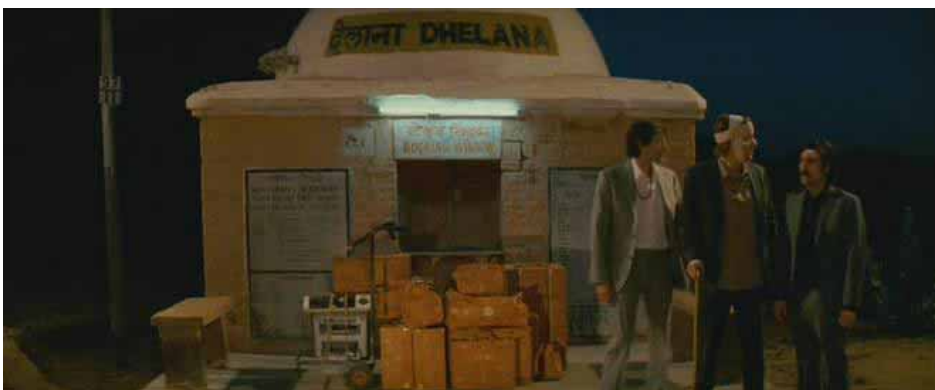


(Figura.105 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)

Dentre os objetos que aparecem freqüentemente ao longo do filme, temos os remédios ingeridos a todo o momento pelos irmãos, representando uma ligação ao seu modo de vida e quebrando com a idéia de “viagem espiritual”. Mas o mais importante são as malas que acompanham os irmãos ao longo da viagem (figura 106), elas aparecem em numero exagerado (figura 107), representando o materialismo dos personagens, até o fim do filme onde eles precisam se livrar delas para poder pegar o outro trem (figura 108).



(Figura.106 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)



(Figura.107 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)



(Figura.108 Cena do filme *Viagem a Darjeeling*, Wes Anderson 2007.)

5.3 O figurino em *Viagem a Darjeeling*

Diferente dos outros filmes de Wes Anderson, os figurinos deste não são coloridos e que chamam atenção para si, pelo contrário os irmãos aparecem vestindo conjuntos com tons de cores variando entre preto, branco e cinza. Nesse caso não há a intenção de mostrar as características dos personagens mais aprofundadamente por meio dos figurinos, pois o fato de estarem bem vestidos mostra que são turistas e que são de uma família rica. Talvez essa escolha se deva ao fato da Índia já proporcionar coadjuvantes vestidos em roupas multicoloridas, e para não provocar confusão o diretor optou por trabalhar pelo contrário no figurino dos personagens principais, gerando um contraste (figura 109).



(Figura.109 Cena do filme *Viagem a Darjeeling*, Wes Anderson 2007.)

A exceção é o roupão amarelo do hotel Chevalier que o personagem de Jack aparece usando vez ou outra. As cenas em que ele aparece, porém são

escolhidas cautelosamente, para que não entre em choque com outros figurinos ou elementos muito coloridos em uma cena, fazendo só ele chamar atenção, essa atenção remete ao curta de introdução do filme (figura 110).



(Figura.110 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)

Um elemento importante são as bandagens que o personagem Francis aparece usando ao longo de todo filme, para esconder terríveis marcas de um acidente envolvendo uma moto, que depois descobrimos ter se tratado de uma tentativa de suicídio (figura 111). Em um momento Francis decide tirá-las pra ver as marcas em seu rosto, que não lhe agradam (figura 112), porém ele é convencido por seus irmãos que é bonito mesmo assim, e em seguida ele volta a usá-las.



(Figura.111 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)



(Figura.112 Cena do filme Viagem a Darjeeling, Wes Anderson 2007.)

5.4 Produtos relacionados

Existem duas versões para o pôster de *viagem a Darjeeling*, o principal mostra os três personagens dentro do que parece ser um templo, que pode ter sido aproveitado de uma locação da Índia. Dos elementos comumente trabalhados em outros pôsteres podemos reparar na cor exagerada para chamar atenção. O único conflito é que o pôster aparenta uma cor mais esverdeada que não é uma cor tão trabalhada no filme. Outro elemento presente é a fonte futura para título do filme e textos, utilizando a cor amarela, dessa vez vazada apenas em alguns pontos da letra, tentando imitar motivos indianos (figura 113).



(Figura.113 Pôsteres do filme *Viagem a Darjeeling*, fonte: http://www.moviegoods.com/movie_poster/the_darjeeling_limited_2007.htm)

O outro pôster, para o lançamento do filme na Espanha apresenta os personagens no trem de título do filme, com cores mais condizentes com as trabalhadas no filme, o azul e o amarelo. Porém o pôster deixa a desejar mostrando claramente se tratar de uma colagem dos personagens presentes no pôster oficial, a falta de sombra entre os personagens e o trem deixa clara a colagem.

Esse é o único filme de Wes Anderson que ainda não conta com uma edição especial para colecionador da serie *critérian*, contando apenas com o DVD

comum, que utiliza como capa a mesma imagem do pôster principal, não apresentando muitas diferenças com relação ao design.

6. Conclusão

O design de produção nos filmes de Wes Anderson é um bom exemplo de escolhas autorais de um diretor e sua execução na produção de um filme. Essas escolhas podem por um lado limitar um designer de produção na questão da criação do universo do filme e não ser apenas responsabilidade do designer, contando com a colaboração do diretor. Por outro lado essa limitação de estar preso a um forte estilo visual pode ser utilizada como ferramenta pelo designer para obter o design unitário do filme.

Ao longo de sua filmografia Wes Anderson explora em seus filmes, os mesmos temas, muitas vezes trabalhando com os mesmos atores e equipe, empregando um forte estilo visual presente na maioria de seus filmes. Isso estabelece uma relação entre todos seus filmes, como se pertencessem ao mesmo universo, que seria o universo de criação do diretor.

O estilo visual não naturalista adotado em seus filmes, é resultado de um amplo trabalho do design de produção, e está presente não só como alternativa visual como também ajuda na narrativa do filme. Os objetos e cenários dos filmes são utilizados como elementos presentes da narrativa, podendo explicar um pouco mais sobre os personagens e o universo em que habitam. Como esses objetos e cenários são trabalhados de forma não naturalista, utilizando cores primárias bem fortes, acabam chamando atenção para si e evidenciando o elemento da narrativa para qual foram concebidos.

Os figurinos também têm a mesma importância na narrativa como os objetos e cenários, eles informam um pouco mais das características dos personagens estilizando e comunicando na vestimenta a personalidade dos mesmos. Os figurinos estabelecem relação com o espectador por se tratarem de roupas comuns, mas chama atenção para si intencionalmente por serem trabalhadas utilizando cores primárias forte e por suas repetições o que as torna como uniformes.

Nos filmes de Wes Anderson o design de produção não se restringe só ao filme, mas também está presente em seus produtos relacionados como pôsteres, capas e menus de DVD, trabalhando os elementos do design de

produção e as cores presentes no filme e com textos utilizando a mesma fonte utilizada no filme, à fonte *futura*. Muitas vezes esses produtos contam com ilustrações feitas pelo ilustrador Eric Chase Anderson, irmão do diretor, suas ilustrações também estão presentes nos filmes ilustrando objetos ou cenários.

Como podemos ver o trabalho do design de produção nos filmes de Wes Anderson vai além de trabalhar um design unitário para o filme. Ele explora uma visão do diretor e trabalha ativamente na narrativa dos filmes estando presente não só em cenários e objetos como também no figurino e elementos da pós-produção, e posteriormente em produtos relacionados. Assim a importância do design de produção dos filmes de Wes Anderson está em caracterizar o universo do diretor, unificando não só os elementos presentes em seus filmes, mas toda sua filmografia.

7. Referências bibliográficas

BACHER, Hans. *Dream Worlds: Production Design for Animation*. Burlington: Focal Press, 2008

BANCROFT, Tom. *Creating characters with personality*. Nova York: Watson-Guption Publications, 2006

BAPTISTA, Mauro. “O Design de Produção no cinema contemporâneo”. In: MOURA, Monica (org.) *Design, arte e tecnologia*, Rosari São Paulo, 2005.

_____. “Design e cinema: caminhos cruzados entre a pesquisa e a criação artística”. In: SILVA, J. et al. *Design Arte e Tecnologia: espaço de trocas*, PUC-Rio, Univesidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2006. 1 CD-ROM

_____. “O design de produção em Jackie Brown, de Quentin Tarantino”, em *Revista Design em Foco: pesquisas*, v. III, n. 2, jul/dez, 2006, pp. 09-20.

_____. “Design e cinema: caminhos possíveis de pesquisa”. *Estudos em Design*, v. 15, p. 1, 2007.

_____. “A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção”. em *Galáxia (PUCSP)*, v. 15, p. 1/15, 2008.

BARNWELL, Jane. *Production Design architects of the screen*, Londres: Wallflower press, 2004.

BORDWELL, David; **THOMPSON**, Kristin. *Film Art: an introduction*. Nova York: McGraw – Hill companies, 1996

BORDWELL, David; **STAIGER**, Janet. e **THOMPSON**, Kristin *The classical Hollywood cinema: Film Style and mode of production to 1960*. Nova York: Columbia University Press, 1985

CALHOUN, John. “Storybook Pink”. Disponível em: http://livedesignonline.com/mag/show_business_storybook_pink/ Acesso em: 26 jun 2009

_____. “Academic achievements”. Disponível em:
http://livedesignonline.com/mag/lighting_academic_achievements/index.html
Acesso em: 26 jun 2009

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005

HEISNER, Beverly. *Production Design in the Contemporary American Film: a critical study of 23 movies and their designers*, Carolina do Norte: McFarland & Company, Inc., Publishers, 1997

JAMESON, Frederick. *Pós-Modernismo – A lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo Editora Àtica, 2000

LINDEN, Chris. “The Three Pillars of Concept Art” Disponível em:
<http://hosted.eximion.nl/chris/PillarsOfConceptArt.pdf> Acesso em: 26 jun 2009

SCHMENNER, Will. e **GRANOF**, Corinne. *Casting a shadow: Creating the Alfred Hitchcock film*. Illinois: Northwestern university press, 2008

TASHIRO, Charles. *Pretty Pictures, production design and the history film*, Texas: University of Texas press, 1998.

THOMPSON, Keith. *50 Fantasy vehicles to draw & paint*. Nova York: Quarto, 2007

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)