

**Direção de arte: a imagem cinematográfica e o personagem<sup>1</sup>**  
Gilka Padilha de Vargas<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente artigo aborda a relação do visual do filme com a criação e a construção do personagem cinematográfico. Traz a participação da direção de arte no processo de transposição do personagem, escrito e descrito, e de seu universo para a imagem cinematográfica. Aponta a responsabilidade da direção de arte na concepção da materialidade necessária ao estabelecimento da visualidade do personagem e de seu entorno, traduzindo as indicações e informações do roteiro e as intenções do diretor.

**Palavras-chave:** Imagem cinematográfica; Direção de arte; Personagem cinematográfico.

**Abstract:** This article discusses the relation of the visual of the film with the creation and construction of the cinematographic character. It brings the participation of the art direction in the process of transposing the character, written and described, and his universe for cinematographic image. Points out the responsibility of the art direction in the conception of the materiality required to establish the visuality of the character and his surroundings, reflecting the indications and information from the script and the director's intentions.

**Keywords:** Cinematographic image; Art direction; Cinematographic character.

Como sair do papel e chegar à materialidade? Como materializar personagens com personalidade e características próprias? Como conceber diferentes ambientes em sua concretude, sabendo que estes devem permitir a ação dos personagens e também que serão iluminados para que a câmera consiga registrar tal atuação? Como articular todos esses aspectos para alcançar a visualidade desejada? Partindo desses questionamentos, o presente artigo tem como foco a participação da direção de arte no processo de transposição do personagem, escrito e descrito no roteiro, e de seu universo para a imagem cinematográfica. Aborda a relação do visual do filme com a criação e a construção do personagem cinematográfico, apontando a responsabilidade da direção de arte na concepção da materialidade necessária ao estabelecimento da visualidade do personagem e de seu entorno, traduzindo as indicações e informações do roteiro e as

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT 3- Cinema no Delírio Contemporâneo, do Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem – ENCOI.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação Social - PPGCOMPUCRS. Texto elaborado como parte de pesquisa financiada pela CAPES. [gilkavargas@gmail.com](mailto:gilkavargas@gmail.com)

intenções do diretor.

### **Imagem cinematográfica**

De acordo com Butruce (2005), a imagem mostra uma relação de semelhança visual ou de similaridade de forma com o objeto representado, no caso das imagens figurativas; pode, também, substituir algo, servindo-lhe de testemunha ou evocar algo diferente ou inexistente, agindo, neste último caso, como invenção ou criação.

A imagem se constitui fisicamente como um fragmento de uma superfície plana, um objeto que pode ser manipulado, transportado e conhecido materialmente, como [...] o quadro, a fotografia e o filme. Mas sua configuração espacial geralmente oferece uma percepção que em muito se assemelha à experiência da realidade. Esta percepção simultânea de uma superfície plana bidimensional e de um arranjo espacial tridimensional é o fenômeno conhecido como dupla realidade perceptiva das imagens. A percepção de uma realidade tridimensional é possível apenas se esta imagem tiver sido cuidadosamente construída. (BUTRUCE, 2005, p. 16)

Butruce, (2005, p. 31) parte da ideia de níveis de estruturação para abordar a questão da imagem cinematográfica, afirmando que para o estabelecimento de tal imagem é preciso que “ocorra uma verdadeira representação constituída, disposta dentro de alguma ordem e em um espaço concreto, antes de se organizar propriamente em imagem; é partindo deste procedimento que ocorrerá o seu registro”.

Butruce (2005) argumenta que a constituição da imagem cinematográfica pode ser verificada em níveis formados por suas estruturas de base (formas, texturas, cromias), seu arranjo no espaço (perspectiva, linhas de força) e seu registro e consequente desestruturação ou não por outros fatores (a iluminação e o movimento ou não da câmera). “O primeiro nível englobaria suas estruturas de base e sua disposição no espaço, correspondendo na prática aos elementos que a caracterizam como um conjunto de informações visuais e que possibilitam sua construção” (BUTRUCE, 2005, p. 17). Quanto ao segundo nível, seria “o registro pela câmera, operação responsável pela impressão definitiva na película, através dos tipos adequados de películas, objetivas e filtros, além do elemento principal para que tal operação ocorra: a luz” (BUTRUCE,

2005, p. 20). Deve-se acrescentar que o modo de registro da imagem ocorre, também, por meio de equipamentos digitais.

### **Construindo a imagem cinematográfica: o tripé da visualidade**

E como traduzir visualmente as informações e indicações que o roteirista oferece, tanto sobre o personagem como sobre o seu entorno? Para Carrière e Bonitzer (1996, p. 11), o roteiro é algo transitório, “[...] uma forma passageira destinada a se metamorfosear e a desaparecer, como a larva ao se transformar em borboleta. Quando o filme existe, da larva resta apenas uma pele seca, de agora em diante inútil, estritamente condenada à poeira”. Consideramos que é uma escrita que passa por constante evolução e aperfeiçoamento, sofre alterações, adaptações e modificações. Tais mudanças são implementadas a partir das intenções do diretor e de suas estratégias, passam pela produção, pela filmagem, pela montagem e ocorrem devido à dinâmica e às necessidades nas diversas fases da realização de uma obra audiovisual.

Quais os primeiros passos dessa metamorfose? É a partir da discussão dos conteúdos do roteiro que direção, direção de fotografia e direção de arte dão início a esse processo. LoBrutto (2002) refere que o estilo visual de um filme resulta da interlocução e colaboração que ocorre no interior do tripé composto por direção, direção de fotografia e direção de arte. É da natureza do trabalho de cada um e do modo pelo qual interagem que surge o visual como um todo – os climas, os desenhos de luz, os ambientes adequados ao personagem e à história.

Sobre a colaboração entre os diretores, o diretor de arte espanhol Murcia (2002) assinala que a cumplicidade entre eles é indispensável; caso contrário, cada um faria um filme diferente. O diretor de arte brasileiro Clóvis Bueno, conforme aponta Haag (2006), acrescenta que o trabalho dos três é extremamente mesclado. O diretor dá o tom dramático do filme, indicando qual a emoção, qual o drama; o diretor de arte materializa essa visão; e o diretor de fotografia, por sua vez, participa nos dois aspectos: na parte dramática, quando escreve cenas com movimentos de câmera que sublinham ou desenham emoções, e na parte material, quando ilumina um cenário.

Esse é um trabalho que tem seu início já na leitura do roteiro e segue até o *set* de filmagem, quando, invariavelmente, surgem surpresas. Posições de câmera são rediscutidas, pequenos objetos são colocados em primeiro plano para ‘ajudar’ na profundidade de campo, tecidos diferenciados (trama mais aberta ou não, tecido sintético ou não) são escolhidos em conjunto, a fim de interferir positivamente no desenho de luz e no conseqüente ‘clima’ a ser estabelecido.

É papel dos diretores de fotografia e de arte sugerir, opinar, cada um oferecendo, para o trabalho, o melhor de seus departamentos. Como assinala Cavalcanti (1976, p. 131), não se trata de uma simples relação entre o *décor* e a ação, “mas entre todas as facetas técnicas que, em conjunto, formam uma espécie de gigantesca orquestra. O cinema não pode evoluir sem uma perfeita compreensão geral, e o maior desprendimento e coordenação”.

Ao falarmos em produção cinematográfica, vem à nossa mente a imagem de *sets* repletos de profissionais, cada um realizando a sua tarefa específica. Todos trabalham para transformar em filme a visão que o diretor tem do roteiro (que pode ser de sua autoria ou não); ele estabelece a unidade dessa obra. Mesmo que tenha nos diretores de fotografia e de arte cúmplices próximos, a decisão final é sua; seus parceiros sugerem – ele aceita ou não.

Como argumenta LoBrutto (2002), cabe a ele ser o maestro dessa orquestra e tomar incontáveis decisões sobre aspectos da história, da motivação, técnicos e estéticos; tudo a serviço do filme. É a figura responsável por contar uma história visualmente com um ponto de vista sobre a narrativa e personagens, ou seja, transformar o roteiro em uma obra cinematográfica, determinando como aplicar as ferramentas específicas dessa arte. Isto é, partindo do roteiro, tem condições de conduzir a narrativa, definir a decupagem, determinar a estética a ser criada por direção de fotografia e direção de arte e, na grande maioria dos casos, dirigir os atores.

Em relação à construção da visualidade de um filme, o diretor define, a princípio, o clima poético pretendido e a unidade que deseja dar em termos do conjunto visual, articulando-o com as ações dramáticas, com os personagens, com a cor, com a luz e ainda a escolha dos elementos que estarão presentes no enquadramento, que

determinará o sentido da imagem. Deve ter em mente, também, a montagem final do filme e o desenho de som que será realizado.

A partir do conceito visual inicial almejado pelo diretor, o diretor de arte compartilha com ele suas impressões sobre a história, os personagens e espaços onde transcorrem as ações e como pretende traduzir a narrativa proposta em elementos visíveis e visuais. Nesse momento, também o diretor de fotografia está presente, trazendo suas impressões e contribuições. Butruce (2005) vai além, dizendo que qualquer mudança em relação à proposta visual da direção de arte, desde as formas, cores e texturas dos objetos até sua disposição no cenário, deve ser decidida conjuntamente entre o diretor, o diretor de arte e o diretor de fotografia.

Tomando por base que a estruturação da imagem cinematográfica ocorre em dois níveis, Butruce (2005) sustenta que o primeiro nível corresponde ao trabalho da direção de arte: a estruturação da imagem cinematográfica, a organização concreta do espaço representado a ser iluminado, enquadrado e registrado, que “pode ser encarado como a materialização do roteiro cinematográfico em termos visuais, através da escolha dos elementos que irão traduzir este texto em um conjunto de elementos visuais” (BUTRUCE, 2005, p. 31). Salienta ainda que a intervenção da direção de fotografia, por meio da incidência da iluminação, transformará a cena preparada pela direção de arte em relação a cor, contraste, profundidade, mas não em sua natureza figurativa. Logger (1957, p. 51) complementa tais colocações trazendo a afirmação de Léon Barsacq sobre a direção de arte: ela deve “escolher os elementos mais típicos e pô-los em uma ordem rigorosa de tal maneira que cada elemento participe das composições plásticas das imagens”.

Para LoBrutto (2002), o diretor de fotografia é responsável por apresentar o olhar do diretor do filme. Seu domínio é a câmera, a composição, a luz e o movimento; lentes que definem o quadro e a perspectiva; quantidade de película, processos de laboratório e processos de finalização digital, em relação à cor e à textura. Os autores italianos Bandini e Viazzi (1959, p. 43, tradução nossa) acrescentam que

“[...] a luz informa o tom do ambiente e contribui, em alto grau, para valorizar as estruturas arquitetônicas ou de decoração que compõem a cenografia [...]”<sup>3</sup>.

A relação estabelecida entre direção de fotografia e direção de arte é muito próxima, a ponto de surgir a pergunta: onde exatamente termina uma e começa a outra? Agel e Agel (1965, p. 55, tradução nossa) abordam a dificuldade em “[...] separar o trabalho de arte e fotografia, pois ambas compõem a *atmosfera* do filme, selecionando e agrupando aqueles elementos ambientais mais característicos, a fim de conseguir certa verossimilhança e certo ‘clima’<sup>4</sup>”.

Ettedgui (2002, p. 95, tradução nossa) apresenta a fala de Patrizia von Brandenstein sobre a relação existente entre direção de arte e direção de fotografia:

[...] convém nunca esquecer que um filme é um empreendimento coletivo. Diretores de arte e diretores de fotografia são como unha e carne. Nossos respectivos trabalhos são completamente interdependentes. As idéias do diretor de arte devem se encaixar com as do diretor de fotografia. Jamais me ocorreria utilizar uma cor em um ambiente sem ter consultado previamente o diretor de fotografia. Durante a filmagem é essencial estar em contato constante com o diretor e com o diretor de fotografia<sup>5</sup>.

Três diferentes profissionais, com três diferentes formações, devem colaborar entre si para alcançar um mesmo objetivo, que é o de concretizar o roteiro lido; cada um deles, munido de seu arsenal de instrumentos de trabalho, de sua bagagem cultural, de seu repertório visual. Portanto, para que ocorra a sintonia entre essas três funções, é fundamental que todos falem a mesma linguagem – a cinematográfica. Tendo por base a escrita do roteirista, os aspectos relevantes da narrativa e do personagem, o equipamento a ser utilizado para a captura e registro das imagens e o clima desejado pelo diretor, inicia-se o processo de concepção visual do entorno do personagem e de sua caracterização visual.

---

<sup>3</sup> No original: “[...] la luz informa el tono del ambiente y contribuye en alto grado a valorizar las estructuras arquitectónicas o de decoración que componen la escenografía [...]”.

<sup>4</sup> No original: “[...] separar el trabajo del decorador del trabajo del operador jefe [...] deben componer la *atmósfera* de la película [...] deben escoger y agrupar aquellos elementos ambientales más característicos, a fin de conseguir una cierta verosimilitud y un cierto ‘clima’”.

<sup>5</sup> No original: “[...] conviene no olvidar nunca que una película es una empresa colectiva. Los diseñadores y los directores de fotografía son como uña y carne. Nuestros respectivos trabajos son completamente interdependientes. Las ideas del diseñador tienen que encajar con las del director de fotografía. Jamás se me ocurriría utilizar en un decorado un color sin haberlo consultado previamente con el director de fotografía. Incluso durante el rodaje resulta fundamental mantenerse en continuo contacto tanto con el director como con el director de fotografía.

## O personagem, a imagem cinematográfica e a direção de arte

[...] um personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana. Relacionamo-nos com os personagens como se fossem reais, mas eles são superiores à realidade. Seus aspectos são feitos para serem claros e reconhecíveis (MCKEE, 2012, p. 351).

Quais dados são necessários para que a direção de arte, por meio de seus elementos de trabalho, inicie o processo de transposição do personagem e de seu espaço<sup>6</sup> para a materialidade, a fim de constituir o primeiro nível de estruturação da imagem cinematográfica?

Percebe-se, desde o teatro grego, a preocupação com o rápido reconhecimento do personagem pelo público; a necessidade de dar um sentido à figura visível do personagem. Seria essa a função das máscaras específicas para comédia ou tragédia, ou dos enchimentos utilizados pelos gregos em seu teatro para caracterizar o ator como obeso ou corcunda? É também nesse teatro basilar que encontramos as indicações de lugar nos *periacetes* e na *skéné*. Onde se encontra o herói? Onde transcorre a ação?

O cinema, assim como a literatura e o teatro, necessita do espaço, do lugar para contar uma história. Na literatura, é construído por meio das palavras, descrito no texto; no teatro, é criado no palco; no cinema, devido às suas características e peculiaridades, esse espaço é primeiramente concreto. Antes de se tornar imagem, é físico, tridimensional, real, constituído pelas coisas do mundo em sua materialidade. Tem como função essencial ser um suporte físico a ser capturado pela câmera, permitindo que as ações do filme nele possam ocorrer e que os atores nele possam atuar. É necessário diferenciá-lo do espaço fílmico, que aqui entenderemos a partir das colocações de Frassetto (2003, p. 340, tradução nossa), que encontra em Éric Rohmer<sup>7</sup> a base para a seguinte afirmação:

---

<sup>6</sup> Este espaço é citado em diferentes estudos com várias nomenclaturas: espaço arquitetônico, espaço cenográfico, cenário, espaço cênico, espaço concreto, espaço físico, espaço cinematográfico, espaço volumétrico, decorado, etc.

<sup>7</sup> Ver mais em Aumont (2011, p. 240).



[...] o espaço fílmico é sempre um espaço ilusório, construído mentalmente a partir da união de fragmentos desconexos que dão a impressão de continuidade espacial, como se o que estivéssemos vendo fosse um fragmento da realidade, ainda que na prática sejam imagens fragmentadas, planos unidos pela montagem. Isto que nos parece uma parte do mundo real é apenas um fragmento ilusório, construído. A tridimensionalidade é apenas um efeito, pois a película é uma superfície plana, com altura e largura, mas sem profundidade. Portanto, os decorados construídos ou os fragmentos naturais escolhidos não têm a missão de ser habitáveis na vida real, mas sim ser eficazes na ficção, ainda que para isto tenha de falsear os dados reais. [...] não é para ser habitada, mas vista e penetrada por uma câmera<sup>8</sup>.

Para Jacob (2006, p. 63), por se tratar de objeto concreto no mundo físico, o lugar inevitavelmente apresenta propriedades espaciais e temporais; “os locais são formas concretas e sensíveis que dão materialidade à visibilidade”; mesmo baseados na materialidade, não correspondem no filme exatamente ao que são em sua estrutura física e material. Quando de sua concepção, não há a preocupação com o resultado que apresentam ao olho nu. São criados, sim, para produzir uma determinada imagem, para render “a partir dos enquadramentos, lentes e suporte de impressão a ser utilizado. Os lugares são construídos e organizados [...] Assim, podem ser pensados enquanto elementos figurativos que apontam para um modo de representação” (JACOB, 2006, p. 63). Sob o prisma de Butruce (2005), a constituição de um espaço cênico ocorre para mediar a obtenção de uma imagem final fotográfica em movimento.

Figueiredo (2009) aponta que os espaços concebidos para o cinema desejam criar a ilusão de um mundo ficcional diante da câmera e do espectador e aparentar uma realidade que ultrapasse o que de fato são: simples representações que criam a ilusão dessa realidade. Pretende-se alcançar um efeito do real “ao criar cenários, espaços e mundos ficcionais onde decorre a acção cinematográfica, permitindo a criação de uma ilusão que permite ao espectador ser transportado para um mundo que não é o seu [...]” (FIGUEIREDO, 2009, p. 3245).

Entendendo esse espaço como fundamental para os personagens, tanto em sua

---

<sup>8</sup> No original: [...] el espacio fílmico es siempre un espacio ilusorio, construido mentalmente mediante la unión de fragmentos inconexos que dan la impresión de continuidad espacial, como si lo que estuviéramos viendo fuera un fragmento de la realidad, aunque en la práctica sólo son imágenes fragmentarias, planos unidos por el montaje. Eso que nos parece una parte del mundo real sólo es un fragmento ilusorio, construido. La tridimensionalidad es sólo un efecto, pues la película es una superficie plana, con altura y anchura, pero sin profundidad. Por lo tanto, los decorados construidos o los fragmentos naturales escogidos no tienen la misión de ser habitables en la vida real, sino sólo eficaces en la ficción, aunque para ello haya que falsear los datos reales. [...] no es para ser habitada, sino vista y penetrada por una cámara.



construção como evolução, estendemos as colocações de Borges Filho (2008) sobre espaço literário. Para ele, o espaço apresenta intensa relação com o personagem e tem como propósitos: caracterizá-lo, situando-o no contexto socioeconômico e psicológico em que vive; influenciar o personagem e também sofrer suas ações; propiciar a ação; situar o personagem geograficamente; representar os sentimentos vividos pelo personagem; estabelecer contraste com o personagem; antecipar a narrativa.

É importante colocar que esse espaço deve proporcionar à narrativa o seu desenvolvimento. Quando de sua concepção, deve ser considerado que os elementos constitutivos trazem em si características visuais que serão devidamente percebidas, decodificadas e significadas pelo público. Assim como a caracterização visual do personagem: seu figurino, maquiagem e cabelo. Para Leite e Guerra (2002, p. 15), tanto as roupas dos personagens como seus acessórios e sua aparência física “devem indicar de forma precisa e contundente características próprias, individuais, que vão de classe social (ou mobilidades entre classes sociais [...]), a características psicológicas sutis e profundas”.

Sob a perspectiva de Jacob (2006), o vestir não se resume à proteção, ao estabelecimento de vínculos sociais ou ao desejo de beleza. Implica também transmitir determinada imagem, constituindo um sistema de representação, mediando as relações entre a pessoa e o seu espaço; trata-se de manifestação sociocultural, utilizada como meio de expressão da identidade e da inserção do indivíduo em determinado meio. Salienta ainda que o vestir abrange o ato de se ornamentar, referindo-se a penteados e adereços.

Assim como um rei trágico vestia sua máscara, seu *onkos* e seu manto púrpura tendo como fundo a pintura de seu palácio, um médico contemporâneo veste seu jaleco branco para trabalhar em um hospital. Parece lógico e simples. Entretanto, pequenas nuances desse personagem devem ser observadas para que não se torne unidimensional – o estereótipo citado por Seger (2001) quando versa sobre a importância da investigação para o processo de criação do roteirista. Este é um risco que também o diretor de arte corre ao transpor do papel para a imagem. É fundamental investigar diversas culturas, estabelecer trocas com a equipe, procurar profissionais que já vivenciaram a realidade a ser colocada na tela, buscar informações diferenciadas

sobre as vestes e sobre os espaços. Em suma, procurar detalhes que lhe possibilitem acrescentar algo à sua concepção – uma roupa ou um modo diverso de utilizá-la; um objeto colocado no ambiente ou manuseado pelo personagem de maneira diversa da usual.

Como construir espaços e visuais para o personagem que ajudem a revelá-lo em seus vários aspectos, descortinando sua vida interior, conflitos, personalidade e sua história? Que elementos visuais escolher, relacionar e articular para que o traduzam visualmente? Perguntas devem ser feitas para que se efetue uma caracterização visual do personagem e a construção de seu ambiente de modo coerente com a história a ser contada: este é um médico de vinte e oito ou cinquenta anos? Apresenta alguma característica física diferenciada? É casado ou solteiro? Está feliz em sua profissão? É do tipo piadista, tímido ou conquistador? Trabalha em um pequena clínica ou em um grande hospital? Divide sua sala/consultório com mais profissionais ou ela é exclusiva? E essa clínica/hospital é localizada em um bairro de classe baixa ou de classe alta ou, ainda, em uma metrópole ou em uma pequena cidade do interior? Trata-se de clínica/hospital pública ou particular?

### **Considerações finais**

Tendo sempre presente que as decisões da direção de arte não devem ser isoladas, mas sim compartilhadas e discutidas com o diretor e o diretor de fotografia, é a partir desses questionamentos e de suas respostas que ela, com seus elementos de trabalho, inicia o seu processo da construção do visual do personagem e de seus ambientes. Com base nessas informações, indicações e discussões, começa a trabalhar sua concepção para a constituição do primeiro nível da imagem cinematográfica, visando materializar o roteiro.

São vários os caminhos que podem ser seguidos, diferentes processos de criação artística são vivenciados; cada diretor de arte estabelece o seu, sempre considerando o que o roteiro ‘pede’, mantendo-se atento à narrativa, ao filme como um todo e aos pequenos detalhes que o constroem, além da visualidade pretendida pelo diretor.

É de suma importância que o diretor de arte tenha consciência de que cada produção cinematográfica tem a sua peculiaridade; dependendo do que é desejado visualmente, do gênero e de sua narrativa, o seu trabalho deve ser feito objetivando uma concepção da direção de arte adequada à proposta da visualidade do filme.

Deve ser capaz de criar um mundo ‘verdadeiro’, um recorte no tempo e no espaço, uma atmosfera que servirá como suporte para a narrativa, estabelecendo uma referência estética própria e emoldurando o trabalho dos atores, devendo ter presente que esse mundo será ‘desenhado’ pela luz do fotógrafo e que a câmera passeará dentro dele para registrá-lo de diversos ângulos.

Assim como os ambientes criados a partir da cenografia, da arquitetura, da paisagem, dos móveis e objetos deixam de ser apenas um lugar físico, adquirindo sentido, também o visual do personagem deve ser trabalhado para transmitir informações, indícios de sua história pessoal, de seu trabalho, de suas relações, de seu comportamento e de seus gostos. Os elementos que constituem as características visuais dos personagens, as roupas que vestem, os acessórios, o penteado ou o corte de cabelo, as marcas ou cicatrizes, tatuagens, suor, sujeira ou rugas, revelam e indicam traços de personalidade, localizam no tempo e no espaço. É por meio da escolha de tais informações que a direção de arte participa efetivamente do processo de construção do personagem, caracterizando-o em seus aspectos visíveis.

A cada projeto, o diretor de arte realiza diferentes opções e articulações; não há como instituir fórmulas ou receitas, uma vez que cada profissional, ao deparar-se com o universo trazido pelo roteiro e pelo diretor, dará início ao seu processo criativo pessoal, partindo de sua própria bagagem técnica e artística.

## Referências

AGEL, Henri; AGEL, Genevieve. **Manual de iniciación cinematográfica**. 3ª ed. Madrid: Rialp, 1965.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 16ª ed. Campinas: Papirus, 2011.

BANDINI, Baldo; VIAZZI, Glauco. **La escenografía cinematográfica**. Madrid: RIALP, 1959.

BORGES FILHO, Ozires. Espaço e literatura: introdução à topoanálise. In: XI CONGRESSO INTERNACIONAL ABRALIC. São Paulo. 2008. **Anais ...** 2008. v. 01. p. 01-07. Disponível em: <[http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/067/OZIRIS\\_FILHO.pdf](http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/067/OZIRIS_FILHO.pdf)>. Acesso em: 17 jul. 2013.

BUTRUCE, Débora L. Vieira. **A direção de arte e a imagem cinematográfica:** sua inserção no processo de criação do Cinema Brasileiro dos anos 1990. 192 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação) - Instituto de Artes e Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005.

CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. **Prática do roteiro cinematográfico.** São Paulo: JSN, 1996.

CAVALCANTI, Alberto. **Filme e realidade.** Rio de Janeiro: Artenova/Embrafilme, 1976.

ETTEDGUI, Peter. **Diseño de producción y dirección artística.** Barcelona: Océano, 2001.

FIGUEIREDO, Carlos Manuel de Almeida. Virtualidade e cenografia: credibilidade no mundo ficcional. In: 6º CONGRESSO SOPCOM, O 8º CONGRESSO LUSOCOM E O 4º CONGRESSO IBÉRICO. Mesa Temática de Comunicação Audiovisual e Multimédia: cumplicidade estratégica e convergência. Lisboa. 2009. **Anais ...** Lisboa, 2009. p. 3236-3246. Disponível em:<[http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/sopcom\\_iberico/sopcom\\_iberico09/paper/view/322](http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/sopcom_iberico/sopcom_iberico09/paper/view/322)>. Acesso em: 20 fev. 2013.

FRASQUET, Lúcia Solasz. **Tim Burton y la construcción del universo fantástico (1982-1999).** 2003. 653 f. Tesis Doctoral (Departamento de Teoría de los Lenguajes) - Facultad de Filología, Universitat de Valencia, Servei de Publicacions. Valencia, 2003.

HAAG, Carlos. Criador de Universos. **Revista CNI - Indústria Brasileira,** Brasília, n. 59, p. 44-48, jan, 2006.

JACOB, Elizabeth Motta. **Um lugar para ser visto:** a direção de arte e a construção da paisagem no cinema. 170 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação) - Instituto de Artes e Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2006.

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino:** uma experiência na televisão. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LOBRUTTO, Vincent. **The filmmaker's guide to production design**. New York: Allworth, 2002.

LOGGER, Guido. **Elementos de cinestética**. Rio de Janeiro: AGIR, 1957.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte e Letra, 2012.

MURCIA, Félix. Entrevista Félix Murcia, director de arte. [12 de nov. de 2002]. Entrevistador: Como hacer cine. **Fundación Autor**. Madrid. Disponível em: <[http://www.comohacercine.com/articulo.php?id\\_art=12&id\\_cat=2](http://www.comohacercine.com/articulo.php?id_art=12&id_cat=2)>. Acesso em: 14 fev. 2013.

SEGER, Linda. La creación de personajes para cine y televisión. In: VILCHES, Lorenzo (Comp.) **Taller de escritura para cine**. Barcelona: Gedisa, 2001. p. 161-244.