

AUDIOVISUAL E DESIGN: SISTEMATIZAÇÃO DA PRÉ-PRODUÇÃO DO DEPARTAMENTO DE ARTE

AUDIOVISUAL AND DESIGN: PRE-PRODUCTION SYSTEMATIZATION IN ART DEPARTMENT

Juliana Krupahtz¹

Fabiane Vieira Romano²

Júlio Monteiro Teixeira³

Resumo

O audiovisual está em constante crescimento, tendo um significativo aumento em sua produção e mudança na maneira como é consumido. Apesar de ser uma área multidisciplinar, este artigo aborda o projeto audiovisual como um projeto de design e tem como **objetivo** sistematizar o projeto de audiovisual, com ênfase na fase de pré-produção e no papel do designer de produção, a partir de uma metodologia de design. Para que isto seja possível, tem-se como procedimento um estudo de revisão bibliográfica não sistemática sob os temas que relacionam design e audiovisual, com foco na figura do designer de produção, que representa, por meio de sua função, o elo entre os dois universos. Como resultado, obteve-se um esquema visual gerado a partir da adaptação da metodologia e uma série de documentos auxiliares para o gerenciamento de tarefas por parte do designer de produção, agrupados em um caderno, para que possam ser distribuídos a profissionais e estudantes da área.

Palavras-chave: design de produção; sistematização de projeto; gestão do design; departamento de arte; audiovisual.

Abstract

The audiovisual is constantly growing, having a significant increasing in its number of production and changing the way it is watched. Despite being a multidisciplinary area, this paper considers the audiovisual project as a designer project and has as **objective** to systematize the audiovisual project, focusing on the pre-production phase and the role of the production designer, based on a design methodology. In order for this to be possible, a non-systematic bibliographic review study is carried out under the themes that relate design and audiovisual, focusing on the production designer, who through his function represents the link between the two universes. As a result, a visual scheme was created from the adaptation of the methodology and a series of assistant documents for task management by the production designer. They were grouped in a notebook, so they can be distributed to professionals and students in the field.

Keywords: production design; project systematization; design management; art department; filmmaking.

¹ Mestranda, UFSC, Florianópolis, SC, Brasil, juliana.krupahtz@gmail.com; ORCID ID: 0000-0002-5494-0116.

² Professora Doutora, UFSM, Santa Maria, RS, Brasil. fabiromano@gmail.com; ORCID ID: 0000-0001-8249-403X.

³ Professor Doutor, UFSC, Florianópolis, SC, Brasil. juliomontex@gmail.com.

1. Introdução

O segmento de produção audiovisual vem crescendo significativamente no mercado, tendo somente entre 2011 e 2014 um aumento de R\$8,2bi na contribuição ao PIB nacional (ANCINE, 2018). Considerando que este é um dos campos contemplados pela educação formal em design – ou desenho industrial e demais denominações afins –, pertencendo à área de projeto de comunicações (POTTER, 2002, p.11), pressupõe-se que o design ainda careça de estudos que deem suporte aos designers atuantes no setor. O designer de produção é o indivíduo responsável pelo departamento de arte dentro de um projeto audiovisual, desta forma, deve coordenar toda a equipe deste setor. Entende-se que o mesmo pode ser um elo importante entre o audiovisual e o design, já que para a execução de sua função, requer competências e habilidades contempladas pelo currículo de formação atual dos designers no Brasil (BRASIL, 2003).

Dadas estas circunstâncias, surge a **problematização** que norteia esta pesquisa: como o conhecimento de projeto e gestão do design pode contribuir para a prática audiovisual?

Para responder a este questionamento, há como **objetivo** desta pesquisa, sistematizar o processo de projeto de audiovisual, com ênfase na fase de pré-produção e no papel do designer de produção, a partir de uma metodologia originalmente do design. Para isso foi realizado um estudo e uma adaptação da metodologia de Matté (2004), com a posterior criação de uma série de documentos auxiliares que compõem um caderno como ferramenta de trabalho a ser utilizada pelo designer de produção e a equipe do departamento de arte.

2. Desenvolvimento

O ensino de Desenho Industrial divide-se em três ramos vocacionais, sendo eles: (i) Projeto de Ambientes; (ii) Projeto de Artefatos; e, (iii) Projeto de Comunicações (POTTER, 2002, p. 11). Frascara (2006) afirma que desenhar é comunicar, traduzir o invisível em visível, este é o projeto de comunicações, o desenho de mensagens.

Nos projetos de comunicações estão as áreas de ilustração, identidade visual, audiovisual, interface e editorial, tendo relação ainda com as áreas de sinalética, embalagem e estampa. Como principal foco desta pesquisa, está a área de audiovisual – criação e estudo de produtos que trabalham com som e imagem.

O surgimento do audiovisual pode confundir-se com o surgimento do cinema. A sétima arte foi o primeiro passo em relação às imagens em movimento, que evoluíram desde as projeções de lanterna mágica do século XVII, nas quais “um apresentador mostrava ao público imagens coloridas projetadas numa tela, através do foco de luz gerado pela chama de querosene, com acompanhamento de vozes, música e efeitos sonoros” (MASCARELLO, 2006, p. 18). Porém, das primeiras imagens sequenciais para o contexto atual, muitos outros produtos que combinam imagem e som foram criados, indo muito além do cinema; por isso há a utilização atualmente do termo audiovisual, que engloba filmes, séries, documentários, videoclipes, vídeos artísticos, publicitários, institucionais ou jornalísticos. Ou seja, o cinema que deu as origens ao audiovisual mudou e se renovou com o passar dos anos e hoje abrange muito mais do que apenas a distribuição e produção cinematográfica.

2.1. O Audiovisual Hoje

Nos últimos anos a forma como o audiovisual é consumido tem sido modificada. De acordo com o relatório sobre o Valor Adicionado pelo Setor Audiovisual da ANCINE, entre o período de 2007 e 2014 o segmento de TV aberta teve queda de 22,2 pontos percentuais no período, enquanto a atividade de exibição cinematográfica praticamente dobrou sua participação, com crescimento de 1,5 ponto percentual (ANCINE, 2016, p. 12).

Paralelamente às mídias mais tradicionais, abordadas pela Agência Nacional de Cinema, há também o crescimento e difusão do acesso à internet, e com ela, uma nova maneira de consumir produtos audiovisuais. *Online* é possível assistir a filmes, séries, vídeos e até mesmo canais de TV aberta e fechada. Plataformas como o YouTube e Netflix hoje lideram os números de visualizações dos vídeos na internet. A empresa multinacional Google, dona das plataformas YouTube e Vevo⁴, afirma que “o brasileiro assiste, em média, a 38 horas de conteúdo audiovisual por semana” (GOOGLE, 2017a). Sendo em 2014, 22h em consumo de televisão e 8h de vídeos *online*, enquanto em 2017 o consumo de televisão passa a ser 22,4h enquanto na *web* cresce para 15,4h. Além disso, uma pesquisa do Instituto Provokers em 2016 diz que 85 milhões de brasileiros assistem a vídeos *online*, e destes, 82 milhões assistem pelo YouTube (EXAME, 2016).

Com sua presença crescente no mercado, a área de audiovisual oferece boas oportunidades para designers, ao mesmo tempo que não possui pesquisas com foco na projeção do filme como um produto de design. Para este artigo, decidiu-se abordar a projeção do visual do filme, feita pelo departamento de arte de uma equipe de audiovisual.

2.2. O Designer de Produção

O termo designer de produção ainda não é utilizado popularmente, aparecendo pela primeira vez em 1939. No Brasil, é dada a designação àquele que comanda o departamento de arte de **diretor de arte**. Todavia, nos Estados Unidos, o termo já é utilizado há mais de 20 anos no cinema hollywoodiano.

Conforme os autores Grove (2004) e LoBrutto (2002), a definição da função do diretor de arte é a execução da criação, enquanto o designer de produção planeja e participa da concepção do filme, organizando com o diretor, produtor, diretor de fotografia e roteirista, toda a criação visual que for necessária para o projeto acontecer.

Diante disso, contemplando o design de produção de uma maneira geral, pode-se entender como a interpretação visual do roteiro e da visão do diretor de cena, produtor e diretor de fotografia. Por isso, essa pode ser considerada a principal tarefa do profissional que desempenha essa função. De acordo com LoBrutto (2002) o designer de produção deve ainda traduzir as ideias de maneira visual, por meio de paleta de cores, arquitetura, locações, cenários e objetos, além de coordenar a escolha de figurinos, maquiagens e penteados. Tudo isso para projetar um esquema pictórico que dê o suporte para a história e o ponto de vista do qual será contada.

4 A plataforma Vevo, lançada em 2009, é um site e aplicativo exclusivo de música e compartilhamento de vídeos (EXAME, 2012). Foi criada como resultado da parceria entre as gravadoras Sony, Universal, Abu Dhabi Media e Warner Music Group (WARNER MUSIC GROUP, 2016).

2.3. As Fases do Projeto Audiovisual

Considerando a complexidade de um projeto audiovisual, para fins da realização deste estudo, foi adotada a divisão em três fases sendo: (i) pré-produção, (ii) produção e (iii) pós-produção (Figura 1), que podem ocorrer em alguns momentos simultaneamente, principalmente em projetos de grande escala.

Alguns autores ainda discordam dessa divisão e sugerem outras opções, Jones e Grace (2011) dividem um projeto de audiovisual em cinco etapas: (i) desenvolvimento ou amadurecimento do conceito, (ii) pré-produção, (iii) produção, (iv) pós-produção e (v) distribuição (JONES; GRACE, 2011); Rodrigues (2007) ainda separa em três fases anteriores, que chama de (i) roteiro, (ii) projeto e (iii) captação, sendo o (ii) projeto dividido em (a) preparação, (b) pré-produção, (c) filmagem, (d) desprodução e (e) finalização. Todavia nesta pesquisa serão utilizadas somente as três fases citadas anteriormente, por serem melhores aceitas e mais comumente aplicadas.

Figura 1: As fases do projeto de criação audiovisual.



Fonte: Elaborado pelos Autores

Ao iniciar um projeto, a primeira fase é a de **pré-produção**, que antecede as gravações e costuma ser uma das mais longas no projeto. É onde as primeiras ideias começarão a ser validadas, e onde é organizado tudo aquilo que será necessário para a fase seguinte, a produção, ou seja, a filmagem. Quanto melhor for o trabalho desempenhado neste período do projeto, melhor será o restante do processo. De maneira geral, além da criação ou aprovação de um roteiro já pronto, também é organizado o orçamento necessário para o projeto, a definição de todos os membros da equipe, definição de *storyboard*, busca por possíveis locações de filmagem, escolha de elenco, concepção da estética, preparação de aspectos legais (documentações, contratos, seguros de equipamentos), cronograma de gravações, locação/definição de equipamento, entre outros.

Logo após, inicia-se a fase de produção, onde acontece a filmagem. A equipe se desloca para os locais onde as gravações irão acontecer e tudo aquilo que foi planejado na pré-produção deve ser colocado em prática. Esta geralmente é a fase mais rápida no projeto audiovisual, pois com um bom planejamento, a produção se torna eficiente e consegue ser executada em um tempo mais curto quando comparado ao da pré-produção. Além da filmagem, que é a maior etapa dentro desta fase, também ocorre o que Rodrigues (2007) chama de desprodução, que é devolver e organizar todo o material que foi utilizado nas filmagens, como objetos, figurino, itens alugados e deixar as locações em ordem conforme estavam.

Em casos específicos de projetos audiovisuais que envolvam animação ou *motion graphics*, a produção é a fase onde após a geração de alternativas, é desenvolvido o trabalho conforme o conceito escolhido.

Por fim está a pós-produção, que apresenta algumas especificidades em seu processo,

dependendo do tipo de audiovisual que está sendo feito. Na maioria dos projetos que não envolvem animação, a pós-produção consiste em realizar a montagem, edição e finalização de cor, sonorização, efeitos visuais e gerar as cópias para distribuição. Todas essas etapas também devem concordar com o que foi planejado na pré-produção, por isso a montagem deve seguir roteiro e *storyboard*, a edição de cor deve seguir o conceito gerado pelo departamento de arte e assim por diante.

2.4. O Projeto Audiovisual Sob a Perspectiva de um Designer

Como base para este estudo sobre projeção audiovisual, foi selecionado o esquema da metodologia projetual para produtos gráfico-impresos (Quadro 1), de Matté (2004). Em um redesenho do mesmo esquema, foram adicionadas as tarefas que devem ser desempenhadas pelo designer de produção e relacionadas com a proposta original. Todas as fases e etapas metodológicas propostas por Matté (2004) foram situadas na pré-produção do audiovisual, com exceção da etapa de supervisão.

A etapa de **supervisão** foi removida do esquema visual pelo entendimento de que ela poderia ser uma referência às fases de produção e pós-produção do audiovisual, que serão mais detalhadas nos próximos parágrafos.

Quadro 1: Representação gráfica da metodologia utilizada como base.

fases	etapas	atividades
	problematização	exposição do problema programa contrato
compreensão do projeto período informativo no qual são reconhecidos os princípios lógico-informacionais, técnico-funcionais, estético-formais e mercadológicos do produto, identificando o universo no qual está inserido.	pesquisa	diacrônica sincrônica aspectos mercadológicos
	análise	função utilitária/necessidade uso/funções técnico-físicas estruturas/materiais e processos produtivos/custos formal e informacional
configuração do projeto período de concepção no qual todas as informações anteriormente compreendidas são convertidas em textos, esquemas e desenho iniciais do produto.	definição	lista de requisitos hierarquia dos fatores projetuais redefinição do problema
	modelação inicial	modelos iniciais/intermediários
realização do projeto período de aprimoramento do desenho do produto e preparação segundo os requisitos de produção industrial.	modelação final	modelos finais
	normatização	codificação para produção descrição técnica de produção
	supervisão	apoio técnico a produção e implementação

Fonte: Matté (2004).

A proposta de Matté (2004) aplica-se bem a este projeto prático por ser uma metodologia projetual de produtos de comunicação e por conter poucas fases projetuais, facilitando a adaptação ao projeto audiovisual. Além disso, a proposta do autor ressalta e estimula as competências do designer, suas capacidades mentais e habilidades psicomotoras para projeção. Sendo o designer de produção um profissional de design, a metodologia proposta visa facilitar a projeção e proporcionar segurança para que o mesmo possa assumir o cargo de liderança do departamento de arte com autonomia.

A partir das etapas e atividades propostas por Matté (2004), foram incluídas as tarefas inerentes ao designer de produção no projeto, assim como documentos auxiliares a projeção (Quadro 2). Algumas das atividades do modelo original foram removidas e outras acrescentadas, porém a organização de fases e etapas manteve-se a mesma. As tarefas foram listadas a partir dos autores Lobrutto (2002), Grove (2004) e Carpinteira (2011). Além disso, também foi utilizado como referência de aplicação prática para teste do esquema um projeto de videoclipe, realizado durante um trabalho de conclusão de curso e um estudo de caso, feito durante estágio supervisionado realizado durante a graduação por um dos autores na empresa Toca Audiovisual, produtora de vídeos da cidade de Santa Maria, RS.

Quadro 2: Sistematização de atividades, tarefas e documentos para o projeto audiovisual.

FASES	ETAPAS	ATIVIDADES	TAREFAS	DOCUMENTOS	
P R É - P R O D U Ç Ã O	PROBLEMATIZAÇÃO	EXPOSIÇÃO DO PROBLEMA PROGRAMA	RECEBER ARGUMENTO E ROTEIRO DECUPAR, PLANEJAR CRONOGRAMA E EQUIPE	LISTA DE CHECAGEM: ELENCO, FIGURINO, LOCAÇÕES E OBJETOS	
	COMPR. DO PROJETO	PESQUISA	DIACRÔNICA & SINCRÔNICA ASPECTOS MERCADOLÓGICOS	PROCURAR REFERÊNCIAS, TEMA/ASSUNTO, HISTÓRIA INVESTIGAR PÚBLICO E MEIOS DE DIVULGAÇÃO	MAPA DE PERSONAGENS
		ANÁLISE	FORMAL E INFORMACIONAL	ANALISAR COR, PERSONAGENS, FIGURINO, LOCAÇÕES, OBJETOS, DESIGN GRÁFICO, MATERIAL DE DIVULGAÇÃO	
	CONFIG. DO PROJETO	DEFINIÇÃO	LISTA DE REQUISITOS REDEFINIÇÃO DO PROBLEMA	DEFINIR OBRIGATÓRIOS, DESEJÁVEIS, OPCIONAIS ESBOÇAR COM TEXTOS, ESQUEMAS E DIAGRAMAS DESENHAR STORYBOARD	PREVISÃO DE DESPESAS
		MODELAÇÃO INICIAL	RASTREIO MODELOS INICIAIS/ INTERMEDIÁRIOS	PROCURAR LOCAÇÕES, FIGURINO, OBJETOS, ELENCO REALIZAR APRESENTAÇÃO INICIAL	
	REALIZAÇÃO DO PROJETO	MODELAÇÃO FINAL	MODELOS FINAIS	GRAVAR ANIMATIC	
		NORMATIZAÇÃO	CODIFICAÇÃO PARA PRODUÇÃO DESCRIÇÃO TÉCNICA DE PRODUÇÃO	REALIZAR APRESENTAÇÃO FINAL ENCAMINHAR PARA COMPRA/ PRODUÇÃO DE ARTE	LISTA DE CRÉDITOS, LISTA DE CHECAGEM: PRÉ-FILMAGEM

Fonte: Autores (2020), com base em Matté (2004).

Para que seja possível visualizar a sistematização de projeto na totalidade, foram também organizadas, de maneira mais simplificada, as fases de produção e pós-produção (Quadro 3). Para isso, foram estudadas as fases do projeto audiovisual propostas por Chris Rodrigues (2007). A partir das atividades listadas pelo autor, estas foram acrescentadas à estrutura inicial. Da mesma forma que ocorreu com a outra proposta metodológica, foram feitas alterações e observações, trazendo o enfoque das tarefas a serem realizadas pelo designer de produção.

Quadro 3: Sistematização com relação de tarefas relacionadas ao designer de produção.

	FASES	ETAPAS	ATIVIDADES	TAREFAS	DOCUMENTOS
P R É - P R O D U Ç Ã O		PROBLEMATIZAÇÃO	EXPOSIÇÃO DO PROBLEMA PROGRAMA	RECEBER ARGUMENTO E ROTEIRO DECUPAR, PLANEJAR CRONOGRAMA E EQUIPE	LISTA DE CHECAGEM: ELENCO, FIGURING, LOCAÇÕES E OBJETOS
	COMPR. DO PROJETO	PESQUISA	DIACRÔNICA & SINCRÔNICA ASPECTOS MERCADOLÓGICOS	PROCURAR REFERÊNCIAS, TEMA/ASSUNTO, HISTÓRIA INVESTIGAR PÚBLICO E MEIOS DE DIVULGAÇÃO	MAPA DE PERSONAGENS
		ANÁLISE	FORMAL E INFORMACIONAL	ANALISAR COR, PERSONAGENS, FIGURINO, LOCAÇÕES, OBJETOS, DESIGN GRÁFICO, MATERIAL DE DIVULGAÇÃO	
	CONFIG. DO PROJETO	DEFINIÇÃO	LISTA DE REQUISITOS REDEFINIÇÃO DO PROBLEMA	DEFINIR OBRIGATORIOS, DESEJÁVEIS, OPCIONAIS ESBOÇAR COM TEXTOS, ESQUEMAS E DIAGRAMAS DESENHAR STORYBOARD	PREVISÃO DE DESPESAS
		MODELAÇÃO INICIAL	RASTREIO MODELOS INICIAIS/ INTERMEDIÁRIOS	PROCURAR LOCAÇÕES, FIGURINO, OBJETOS, ELENCO REALIZAR APRESENTAÇÃO INICIAL	
	REALIZAÇÃO DO PROJETO	MODELAÇÃO FINAL	MODELOS FINAIS	GRAVAR AN/MATIC	
NORMATIZAÇÃO		CODIFICAÇÃO PARA PRODUÇÃO DESCRIÇÃO TÉCNICA DE PRODUÇÃO	REALIZAR APRESENTAÇÃO FINAL ENCAMINHAR PARA COMPRA/ PRODUÇÃO DE ARTE	LISTA DE CRÉDITOS, LISTA DE CHECAGEM: PRÉ-FILMAGEM	
PRODUÇÃO	FILMAGEM	VERIFICAÇÃO	CHECAR A PARTIR DA DECUPAGEM DE PRODUÇÃO, NECESSIDADES DA ORDEM DO DIA		
		ORGANIZAÇÃO DE DESPESAS LIBERAÇÃO DA LOCAÇÃO	RELATAR DESPESAS E ARMAZENAR NOTAS FISCAIS ENTREGAR LOCAÇÕES LIMPAS E NO MESMO ESTADO EM QUE SE ENCONTRAVAM INICIALMENTE		
PÓS-PRODUÇÃO	FINALIZAÇÃO	DEVOLUÇÃO	DEVOLVER TODOS ITENS E ROUPAS ALUGADOS OU EMPRESTADOS		
		ARMAZENAMENTO	ARMAZENAR ITENS COMPRADOS		
PÓS-PRODUÇÃO	FINALIZAÇÃO	MONTAGEM SONORIZAÇÃO	SINCRONIZAR MÚSICA, RUIDOS E DIÁLOGOS, MIXAGEM		
		EFEITOS VISUAIS COLORIZAÇÃO RENDERIZAÇÃO	FAZER CÓPIA O E CÓPIAS DE DISTRIBUIÇÃO		

Fonte: Autores (2020), com base em Rodrigues (2007) e Matté (2004).

Com as fases de produção e pós-produção também detalhadas no mesmo modelo de organização visual, porém não de forma tão aprofundada, é possível se perceber uma visualização geral do projeto audiovisual ao compor-se uma estrutura única. As duas últimas fases de projeto também poderiam ter documentos de auxílio para a função do designer de produção, porém como o enfoque desta pesquisa está na pré-produção, os mesmos não serão relacionados para essas fases de forma que os citados anteriormente possam ser devidamente pesquisados e projetados.

2.5. O Caderno do Departamento de Arte

De forma a contribuir com a sistematização, e atuar em conjunto com os esquemas vistos anteriormente, foi elaborado uma série de modelos dos documentos relacionados. O caderno deve funcionar como uma ferramenta em conjunto, por isso ele está ordenado conforme a utilização cronológica durante o projeto, com espaços para anotações, rascunhos e esboços. A proposta é de que todos os documentos sejam preenchidos manualmente, por isso foram diagramados propriamente para este fim.

Acredita-se que instrumentos como este podem facilitar o processo de criação, pois, como visto nesse trabalho, o mesmo requer uma série de habilidades gerenciais. Desta maneira, tendo modelos dos documentos que serão utilizados, conforme as etapas metodológicas (Figura 2), otimiza-se o tempo de projeto, potencializando o aspecto criativo.

Figura 2: Esquema de estrutura dos documentos associados as etapas de projeto.



Fonte: Elaborado pelos Autores

Na primeira versão impressa do caderno, decidiu-se pelo papel pólen pela melhor absorção de tinta, todavia a impressão em sulfite também é viável, com a recomendação de uma gramatura mínima de 90g/m². A dimensão das páginas ficou de 21x29,7cm, seguindo o padrão A4, para facilitar o processo de reimpressão, sem conteúdo sangrado para fora da margem de segurança. O caderno ainda conta com espiral na lateral maior, para dispor melhor os documentos que foram diagramados na horizontal, abarcando assim uma maior quantidade de informações. Enquanto se optou por um caderno que agrupasse todos os documentos, também foi programado que as páginas pudessem funcionar independentemente umas das outras, com um cabeçalho a ser preenchido em cada uma delas. Dessa forma acredita-se que a

comunicação entre equipe poderia ser otimizada, minimizando-se a perda de informações.

A ordem definida para o caderno foi a seguinte: (i) cronograma; (ii) lista de checagem, com relação de elenco, figurino, objetos e locações; (iii) mapa de personagens; (iv) lista de requisitos; (v) espaço para anotações, rascunhos e esboços referentes a etapa de definição; (vi) malha para construção de *storyboard*; (vii) previsão de despesas; (viii) lista de créditos com apoiadores e equipe; (ix) lista de checagem pré-filmagem; e (x) espaço para anotações diversas.

Ressalta-se que em alguns documentos, optou-se pela página pontada, por permitir maior liberdade nos traços, uma vez que é possível realizar anotações e também desenhos, sem prejudicar a visibilidade dos mesmos.

A proposta metodológica de Matté (2004) não foi originalmente pensada para produtos audiovisuais, e mesmo assim, foi possível realizar uma adaptação tendo como base outros autores da bibliografia e dois projetos práticos. Isto posto, é possível imaginar o melhoramento de processo ao haver uma proposta especificamente elaborada para projetos audiovisuais, com o enfoque no designer de produção, dada a semelhança apresentada pelas suas funções e tarefas realizadas, com o desenho industrial.

Para o documento auxiliar na definição do cronograma (Figura 3), teve-se como base um modelo de preenchimento manual onde é utilizado a escala de semanas. Na primeira linha, deve ser preenchido o mês correspondente e então definir quantas semanas cada etapa do projeto irá durar, colorindo ou preenchendo os círculos cinzas nas linhas de baixo. Dessa forma é possível haver uma visualização de todo o projeto, incluindo as fases de produção e pós-produção, além de ser possível visualizar sobreposições de etapas.

Figura 3: Documento auxiliar para definir cronograma.

CRONOGRAMA		NOME DO PROJETO _____						
PLANEJAMENTO EM SEMANAS		DESIGNER DE PRODUÇÃO _____						
MÊS								
PROBLEMATIZAÇÃO								
PESQUISA								
ANÁLISE								
DEFINIÇÃO								
MODELAÇÃO INICIAL								
MODELAÇÃO FINAL								
NORMATIZAÇÃO								
FILMAGEM								
DESPRODUÇÃO								
FINALIZAÇÃO								

A lista de checagem (Figura 4) foi criada a partir da experiência prática durante o estudo de caso realizado simultaneamente a esta pesquisa. Nela é possível armazenar dados importantes sobre o elenco, como medidas de cada ator, enquanto elenca os itens necessários para a composição do figurino. Este documento também permite a conferência de cada item que já foi obtido para a fase de produção.

Figura 4: Documento auxiliar para realizar lista de checagem.

LISTA DE CHECAGEM!		NOME DO PROJETO	
ELENCO, FIGURINO, OBJETOS E LOCAÇÕES		DESIGNER DE PRODUÇÃO	
ELENCO PERSONAGENS	ELENCO ATORES	FIGURINO	
01	01	01	01
	NOME: CAIÇA: PE:		
02	02	02	02
	NOME: CAIÇA: PE:		
03	03	03	03
	NOME: CAIÇA: PE:		
04	04	04	04
	NOME: CAIÇA: PE:		
05	05	05	05
	NOME: CAIÇA: PE:		
06	06	06	06
	NOME: CAIÇA: PE:		
OBJETOS			LOCAÇÕES
01	01	01	01
02	02	02	02
03	03	03	03
04	04	04	04
05	05	05	05

LABORATÓRIO DO DEPARTAMENTO DE ARTE | WWW.DUIMAGRAFICA.COM

CURSO DE DESIGN INDUSTRIAL | UFPA | 2018

Fonte: Elaborado pelos Autores

O mapa de personagens (Figura 5) é um documento para auxílio no processo de criação do designer de produção. Nele reúnem-se informações para o conceito de cada personagem, como tipo físico e referências. O preenchimento manual auxilia por permitir esboços, ilustrações e também anexar imagens de referência para a criação.

Figura 5: Documento auxiliar para definir mapa de personagens.

MAPA DE PERSONAGENS		NOME DO PROJETO	
DEFINIÇÃO, APARÊNCIA E PERSONALIDADE		DESIGNER DE PRODUÇÃO	
PERSONAGEM:		PERSONAGEM:	
INDICAÇÃO DE ATOR/ATRIZ	PERSONAGENS COM QUE SE RELATA	INDICAÇÃO DE ATOR/ATRIZ	PERSONAGENS COM QUE SE RELATA
APARÊNCIA	PERSONALIDADE	APARÊNCIA	PERSONALIDADE
AÇÕES	CONFLITO PRINCIPAL	AÇÕES	CONFLITO PRINCIPAL
LOCAÇÕES	INTERAÇÃO	LOCAÇÕES	INTERAÇÃO

LABORATÓRIO DO DEPARTAMENTO DE ARTE | WWW.DUIMAGRAFICA.COM

CURSO DE DESIGN INDUSTRIAL | UFPA | 2018

Fonte: Elaborado pelos Autores

Como uma abordagem muito mais própria do design, o documento para definição de requisitos (Figura 6) foi dividido conforme as seções abordadas durante o processo de criação, como elenco, locações, figurino, objetos, cor, design gráfico – peças a serem produzidas que podem aparecer em cena – e material de divulgação. Esta peça também permite a posterior verificação conforme os requisitos forem cumpridos.

Figura 6: Documento auxiliar para definir lista de requisitos.

LISTA DE REQUISITOS <small>OPCIONAIS, NECESSÁRIOS E OBRIGATORIOS</small>	NOME DO PROJETO _____ DESIGNER DE PRODUÇÃO _____		
	OPCIONAIS	NECESSÁRIOS	OBRIGATORIOS
ELENCOR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LOCAÇÕES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FIGURINO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
OBJETOS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DESIGN GRÁFICO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MATERIAL DE DIVULGAÇÃO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CADERNO DO DEPARTAMENTO DE ARTE | WWW.SOLIANARTEOPRTE.COM CURSO DE DESIGN INDUSTRIAL | GRPM | 2016

Fonte: Elaborado pelos Autores

Com a intenção de ser uma área de criação e deliberação de ideias, esta folha definida como espaço livre (Figura 7) pode ser reimpressa quantas vezes necessário. Tem um grid pontado, o que permite mais liberdade para ilustrações ou textos auxiliares.

Figura 7: Documento auxiliar para criar esboços.

ESPAÇO LIVRE <small>APONTAÇÕES, RASCUNHO E ESBOÇOS</small>	NOME DO PROJETO _____ DESIGNER DE PRODUÇÃO _____

CADERNO DO DEPARTAMENTO DE ARTE | WWW.SOLIANARTEOPRTE.COM CURSO DE DESIGN INDUSTRIAL | GRPM | 2016

Fonte: Elaborado pelos Autores

responsabilidades estão fortemente associadas às competências e habilidades desenvolvidas durante a educação formal de design. Logo, o conhecimento em design seria de grande valia para um bom projeto de criação em audiovisual.

Durante a realização desta pesquisa, foi possível sistematizar, de forma inicial, um projeto de audiovisual, utilizando como base uma metodologia de design, com foco na pré-produção. Além disso, como parte desta sistematização, houve a geração de documentos auxiliares a projeção, a serem então utilizados por designers ao desempenharem a função de líder do departamento de arte em audiovisual.

Ao pesquisar sobre metodologias e sistematização, percebeu-se a falta de material criado por designers para o projeto em audiovisual. Logo, tem-se a intenção de aprofundar o conhecimento com mais pesquisas na área, abordando aspectos mais complexos, como a possibilidade de criação de um modelo ou metodologia própria para o audiovisual.

Entende-se como maior contribuição desta pesquisa o modelo de sistematização, assim como os documentos gerados, que podem ser disponibilizados, tanto em conjunto, quanto avulsos, juntamente com uma breve explicação didática de como utilizá-los, em plataformas *online*. Deste modo, aquele profissional que deseje recorrer aos mesmos, pode realizar a transferência e imprimir facilmente em qualquer modelo de impressora digital, pela acessibilidade do formato e o uso de somente tons de cinza, democratizando o acesso.

Além da contribuição aos profissionais atuantes, especialmente designers que se aventurarem a ingressar em uma área composta majoritariamente pela comunicação, com a popularização de ferramentas assim é possível obter testes aplicados de validação do produto e dessa maneira prosseguir com pesquisas como essa para uma evolução dos estudos envolvendo gestão do design e audiovisual.

Referências

ANCINE. **Dados Gerais do Mercado Audiovisual Brasileiro 2002 a 2018**. Ministério da Cultura. Brasília, DF: Observatório do Cinema e do Audiovisual, 2018.

_____. **Valor adicionado pelo setor audiovisual 2016**. Ministério da Cultura. Brasília, DF: Observatório do Cinema e do Audiovisual, 2016.

BAPTISTA, Mauro Alejandro. **A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção**. Revista Galáxia, 2008. v. 15, p. 109–120. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/1498/970>>.

BRASIL. **CNE/CES** no 195/03, aprovado em 5 de agosto de 2003. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES_0195.pdf>. Acesso em: 21 maio 2018.

CARPINTEIRA, Yolanda Maria Garcia. **Design de produção: a intervenção do designer de produção na indústria cinematográfica**. 2011. 234 p. Dissertação (Mestrado em Design de Comunicação) – Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, PT, 2011.

COUTO, Claudia Stancioli Costa. **O design do filme**. 2004. 147 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG, 2004.

EXAME. **Site de vídeos VEVO chega ao Brasil.** 2012. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/site-de-videos-vevo-chega-ao-brasil/>>. Acesso em: 16 nov. 2017.

_____. **6 insights sobre o Youtube no Brasil.** 2016. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/marketing/6-insights-youtube-brasil/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

FRASCARA, Jorge. **El diseño de comunicación.** 1 ed. 176 p. Buenos Aires: Infinito, 2006.

GOOGLE. **Pesquisa video viewers 2017: cinco insights sobre consumo de vídeos no Brasil.** 2017a. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/advertising-channels/video/pesquisa-video-viewers-2017-cinco-insights-sobre-consumo-de-videos-no-brasil/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

_____. **Música no Youtube.** 2017b. Disponível em: <<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/youtubeinsights/2017/musica/introducao-musica/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

GROVE, Elliot. **Raindance producers' lab: lo-to-no budget filmmaking.** Burlington, MA: Focal Press, 2004.

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

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial.** Campinas: Papirus, 2006.

MATTÉ, Volnei. **Proposta de metodologia projetual para produtos gráfico-impresos.** Expressão. Vol. 1, n. 1 (jan/jul), p. 60-66. Santa Maria: UFSM, 2004

MICHAELIS. **Moderno dicionário da língua portuguesa.** 2015. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>>. Acesso em: 21 nov. 2017.

POTTER, Norman. **What is a designer.** 4 ed. Londres: Hyphen Press, 2002.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção.** 3 ed. ed. Rio de Janeiro: Lamparina Editora, 2007.

WARNER MUSIC GROUP. **Vevo and Warner Music Group announce partnership.** 2016. Disponível em: <<http://www.wmg.com/news/vevo-and-warner-music-group-announce-partnership-21561>>. Acesso em: 16 nov. 2017.