



Revista Design em Foco

ISSN: 1807-3778

designemfoco@uneb.br

Universidade do Estado da Bahia
Brasil

Baptista, Mauro

O Design de Produção em Jackie Brown, de Quentin Tarantino

Revista Design em Foco, vol. III, núm. 2, julho-diciembre, 2006, pp. 9-19

Universidade do Estado da Bahia

Bahia, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=66111515002>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal

Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Para citar este artigo (ABNT) / *Brazilian referencing format for this article:*
BAPTISTA, M. O design de produção em Jackie Brown, de Quentin Tarantino. In: *Revista Design em Foco*, v. III n.2, jul/dez 2006. Salvador: EDUNEB, 2006, p. 9-19.

O Design de Produção em Jackie Brown, de Quentin Tarantino

The Production Design in Quentin Tarantino's film, Jackie Brown

Sobre o autor

Mauro Baptista

Cineasta, Doutor em Artes pela ECA/USP, pesquisador do Grupo de Pesquisa Design, Criação e Novas Mídias da Universidade Anhembi Morumbi, professor dos cursos de Design Digital, Cinema e Rádio e TV da mesma universidade, professor da PUC-SP, curador de diversas mostras de cinema, atualmente finaliza seu primeiro longa-metragem, Jardim Europa.

Resumo

Este artigo discute caminhos de pesquisa na área de Design e a sua relação com o cinema. Introduz a linha de pesquisa que estuda o design de produção: o estudo da escolha de locações, a disposição de cenários, móveis e objetos. Define o termo e estabelece considerações sobre o papel do design de produção e da pessoa que realiza a função de designer de produção. Posteriormente, faz uma primeira análise do design de produção em Jackie Brown, filme de Quentin Tarantino.

Abstract

This article discusses the research paths in the relationship between design and cinema. It introduces the research of Production Design: the study of locations, scenarios, furniture and props and actors. The article defines the term and establishes considerations about the roll of the production design and the production designer. At last, the article does a first study of the production design in Quentin Tarantino's film, Jackie Brown.

Palavras Chave

Cinema, Design de Produção, Quentin Tarantino, Designer de Produção.

Key Words

Cinema, Production Design, Quentin Tarantino, Production Designer.

1. Introdução

O propósito deste artigo é discutir um novo caminho de pesquisa na área de Design e suas relações com o cinema, para depois fazer uma introdução à análise do design de produção no filme *Jackie Brown* (Quentin Tarantino, 1998). Trata-se de um caminho ainda não explorado no Brasil, que tem como objetivo o estudo do que é chamado nos Estados Unidos *Production Design*, que aqui traduzimos como *Design de Produção*. Uma função que no cinema clássico de Hollywood, que situamos entre 1917 e 1960, com seu apogeu na década de quarenta, era chamada de Direção de Arte. Atualmente, analisando os créditos de super produções hollywoodianas e também de produções independentes, a Direção de Arte (*Art Direction*) aparece como uma função subalterna ao Design de Produção. Nossa tradução do termo *Production Design* para Design de Produção implica uma

certa temeridade, ousadia e nacionalismo, dado que se trata de um termo não utilizado no Brasil de 2005. Primeiro, achamos que é importante começar a nomear a função na língua portuguesa, dado que pode causar algo de desconforto realizar uma pesquisa utilizando sempre um termo em língua estrangeira. Parte de nossa pesquisa é de estudo empírico da seqüência de créditos de todo tipo de filmes e produções de língua inglesa. Assim, constatamos a dominância do termo design de produção. Na pesquisa bibliográfica realizada, constatamos que, na bibliografia de língua inglesa, o trabalho destes especialistas já é analisado como design, de similar forma que o figurino e o som, por exemplo.

No Brasil, constatamos que já há vários trabalhos sobre o papel das configurações gráficas no cinema, com especial destaque para as cenas de abertura. A linha de pesquisa que este artigo propõe aponta para outra direção: a de estudar a escolha de locações, a disposição de cenários, móveis e objetos e suas relações com os atores, campo que tradicionalmente era chamado de direção de arte e que, como assinalamos, cada vez mais é chamado de Design de Produção. Nossa hipótese central é que as novas tecnologias de finalização da imagem favorecem a mudança de uma direção de arte tradicional, onde cenários e objetos eram organizados para ser captados por uma câmera, para um conceito de Design de Produção, onde cenários e objetos continuam sendo organizados antes da filmagem, porém são objeto de importantes transformações na etapa de pós-produção.

2. As linhas de pesquisa Design e Cinema

Atualmente, vislumbram-se no design três linhas possíveis de pesquisa relativas a cinema. Por um lado, começa a se firmar uma pesquisa que se concentra nas configurações gráficas no cinema. A tendência desta linha de pesquisa é se debruçar sobre a seqüência de créditos de abertura. Aqui, observamos uma presença forte do cinema nos cursos de design. Porque a concentração nas configurações gráficas no cinema?

Acreditamos que, principalmente, por duas razões. A primeira é que o instrumental teórico do design, mais especificamente do Design Gráfico e do Digital, proporciona excelentes ferramentas para esse tipo de estudo, em geral subestimado pelos estudos de cinema, talvez por não possuir as ferramentas teóricas do design. A segunda razão, que a pesquisa de estudos de cinema comprova, é que as cenas de abertura são um excelente material de pesquisa, estilístico, cultural e ideológico, dado que nesse momento o filme assume ser linguagem e já antecipa um tipo de narrativa e contrato com o espectador. Na seqüência de créditos de abertura, mesmo o filme de corte mais clássico, que oculta a narração e as operações de linguagem, que oferece a história ao espectador como se fosse uma “janela para o mundo”, é facilmente percebido pelo espectador comum como construção. Este aspecto pode ainda ser mais explorado pelas

pesquisas que trabalham com design e cinema.

Ao estudar com detalhe as cenas de abertura, abre-se a possibilidade de, a partir do design, realizar trabalhos que façam análises estéticas, culturais e ideológicas sobre determinados filmes. Poder-se-ia combinar a teoria do design, com destaque para o Gráfico e o Digital, com as ferramentas da análise de filme. A análise de filme é uma ferramenta, um método, parte de um tripé fundamental dos estudos de cinema, constituído por história, teoria e análise fílmica.

Existe uma outra linha de pesquisa na relação Design e Cinema, que é a desenvolvida por Luiz Antonio Coelho, da PUC do Rio. Desde uma abordagem filosófica, cultural e comunicacional, Coelho estuda o papel do objeto na narrativa cinematográfica. Esta pesquisa abre caminhos interessantes e de mais amplo espectro na relação design-cinema.

O autor estuda, de certa forma, o que em termos da práxis seria considerado o campo do Design de Produção. Opta por uma abordagem mais ampla, uma análise narrativa, simbólica e autoral do papel do objeto. No artigo “O objeto na condução narrativa: o caso O Ano Passado em Marienbad”, Coelho se debruça sobre o filme de Alain Resnais, escrito por Alain Robbe Grillet, para mostrar a importância do objeto na narrativa de um filme não clássico, e que, portanto, não desenvolve a trama a partir de uma lógica de causa e efeito das ações das personagens. Isso permite que os objetos de cena não tenham o papel secundário que costumam ter em filmes cuja forma dominante é o drama, em que o diálogo conta a história. É o objeto que parece ser a principal âncora narrativa, funcionando como recuperador da memória¹. Segundo Coelho, o filme de Resnais opta pela ênfase no ambiente, cenário e objeto.

O cinema moderno prova ser um excelente lugar de estudo do papel do objeto, ao fugir de uma narrativa centrada nas ações ou nos pensamentos da personagem.

3. Da Direção de Arte ao Design de Produção

A linha de pesquisa deste artigo estuda a escolha de locações, a disposição de móveis e cenários e objetos de cena, campo que tradicionalmente é chamado de direção de arte, e que chamamos design de produção.

No cinema e televisão dos Estados Unidos, nomear costumeiramente a atividade projetual que antes era chamada Cenografia ou Direção de Arte como *Production Design* demorou várias décadas. Esta, aliás é uma terminologia que se utiliza no cinema produzido nos Estados Unidos, mais ainda não no Brasil. Portanto, no Brasil, mesmo que se faça Design, ainda costuma-se falar de Direção de Arte. Em contrapartida, há uma tendência internacional, principalmente americana, ligada a um cinema industrial de alto orçamento, que

¹ COELHO, Luiz Antônio, “O objeto na condução narrativa: o caso O Ano Passado em Marienbad”, em Estudos de Cinema, Ano III 2001, Mariosaria Fabris et al (org.), Porto Alegre, Sulina, 2003, p. 485-490.

utiliza há mais de vinte anos o conceito de Design de Produção. Uma das hipóteses de nossa pesquisa é que, com a chegada do digital mais as mudanças de estilo nas linguagens cinematográficas e videográficas, a Direção de Arte está sofrendo modificações que a aproximam do conceito de *Design de Produção*.

4. O papel do Designer de Produção

Atualmente, um dos cursos de maior prestígio, na formação de Designers de Produção, é o do American Film Institute. Outro curso de grande prestígio é o da National Film School, com sede em Londres. Ambos cursos possuem duração de dois anos.

No site da BBC, percebemos a importância da função e da carreira nos países anglo-saxões. A informação é detalhada e o site indica vários lugares na Grã Bretanha onde estudar Design de Produção. Comparando uma lista de créditos finais de uma grande produção hollywoodiana com uma equivalente de quarenta anos atrás, percebemos o crescimento e a maior sofisticação da função. Como o site da BBC informa, o design de produção representa um papel importante em qualquer produção, porque fornece à audiência os indícios visuais que estabelecem e realçam o conteúdo do filme. O designer de produção trabalha próximo ao produtor e ao diretor para criar um estilo de design ou conceito que comunique visualmente uma história, roteiro ou ambiente, de forma apropriada ao conteúdo da produção.

Atualmente, com a crescente globalização e as diversas formas de veicular um filme ou obra audiovisual (salas, DVD, internet) os filmes chamados *blockbusters* são acompanhados de vários outros produtos (jogos, bonecos, cartazes, videoclipes, *making off*) que também devem ter o mesmo conceito unitário de design de produção. Essa múltipla função do designer somente é possível com a formação de grandes equipes multidisciplinares.

5. O Processo do Design de Produção

O processo do design começa com uma ampla conversa entre diretor, produtor e designer. Posteriormente, o diretor faz mais encontros com o designer até fechar um conceito final. Com o conceito, é feita uma lista detalhada das exigências da produção. O processo não termina com a filmagem. Continua até a edição e fundamentalmente abarca o processo de pós-produção até seu término.

O conceito unitário do filme é o primeiro passo de uma série de discussões sobre cada cena. O diretor e o designer discutem cada cena e acordam sobre a melhor maneira de interpretar e visualizar cada uma delas na tela. Isso pode requerer uma combinação complexa de filmagem e processos de design.

A função do designer ultrapassa ser um mero intérprete do diretor. Ele

tem que dar ao diretor a maior quantidade possível de informação e idéias possíveis para que, no momento da filmagem, diretor e fotógrafo contem com uma realidade pró-fílmica rica o suficiente para estimular a criação. Há coisas que surgem somente no momento da filmagem. O designer é responsável pelo visual de tudo que é visto na câmera, e tem que ter como fornecer e cuidar de todos os aspectos do processo de realização do design. Isso envolve o preparo nos estúdios; as locações internas e externas; a arrumação de todas as instalações; processos de pós-produção; efeitos digitais; estúdio virtual e/ou técnicas tradicionais de separação de cores e outros efeitos.

A equipe do designer de produção é responsável por assegurar que o cenário e os suportes estejam dentro do orçamento de produção e são práticos.

6. O Designer de Produção

O designer de produção é responsável por conceber e transmitir idéias criativas e informações técnicas precisas para uma grande variedade de pessoas. Elas precisarão dessas informações para providenciar a produção com estimativas detalhadas de custo e para trabalhar dentro de um orçamento e de um cronograma.

O designer coordena um time de especialistas, incluindo diretores de arte, construtores de cenário, pintores, artesãos, escultores, compradores de objetos de cena, coordenadores de efeitos visuais, e firmas especializadas em tecidos, comida, transporte de época, aluguel de móveis, objetos etc.

Os requisitos para cada trabalho são diferentes e demandam uma vasta formação cultural e visual do designer. Ele deve ter grande conhecimento de cinema, literatura, artes plásticas e arquitetura, para ter capacidade de responder com conceitos inovadores e soluções práticas a cada projeto de design. O site da BBC faz uma extensa lista de qualidades e competências que uma pessoa precisa ter para fazer uma boa carreira de designer de produção: movimentos e metodologias de Arte e Design, estilos de arquitetura, design de interiores e decoração, estilos de móveis, estilos de performance e dramatização, literatura, filmes, técnicas de produção de filmes e vídeos, processos de produção, ângulos de câmeras, processos de iluminação, técnicas de pós-produção, técnicas de desenho e modelos em escala, processos e estrutura e construção, materiais e construção e fornecedores, regulamentos de saúde e segurança para a indústria do cinema, competência com criação em computador, processos de orçamento e cronogramas, implicações de locação para planejamento e cronograma, fornecedores especializados e fontes de varejo.

7. O Design de Produção no cinema de Quentin Tarantino

Agora faremos uma primeira aproximação ao estudo do design de produção no cinema de Quentin Tarantino, tomando como estudo de

caso um filme atípico de sua filmografia. Impõe-se discutir a relação de *Jackie Brown* com o resto da filmografia do cineasta. Desde já, uma primeira observação e hipótese: o design de produção de Jackie Brown tem como referência fundamental os filmes *exploitation* estadunidenses da década de setenta, em particular aqueles protagonizados por atores afro-americanos. Para isso, assistimos e estudamos vários destes filmes e suas texturas de imagem. Esses filmes foram denominados por parte da crítica como *blaxploitation*.

Os *exploitation films* dos anos 50, 60 e 70 eram realizados fora do circuito dos grandes estúdios por companhias independentes, com o propósito de obter lucros rápidos. Projetados em *drive-ins* e salas pouco respeitáveis, tentavam atrair um público juvenil oferecendo mais sexo e violência que as produções de Hollywood. Roger Corman é provavelmente a figura mais conhecida do *exploitation*, como diretor e produtor. Outro nome importante é o produtor Samuel Arkoff e sua companhia, a *American International Pictures*. O período que pesquisei mais detalhadamente foi a primeira metade da década de 70, em especial os filmes dirigidos por Jack Hill com a atriz Pam Grier, como *Coffy* (1973), *Foxy Brown* (1974), *The Big Doll House* (1971), *The Big Bird Cage* (1972). Também destaco *Switchblade Sisters* (Jack Hill, 1975), *The Mack* (Michael Campus, 1978), *Beyond Valley of the Dolls* (Russ Meyer, 1970), *Superfly T.N.T* (Ron O' Neal, 1973), *Black Mama, White Mama* (Eddie Romero, 1972).

Se bem que as referências a esse passado cinematográfico são fundamentais para o conceito de Design de Produção em *Jackie Brown*, há um outro aspecto fundamental que a pesquisa localizou: um grande impulso de desglamourização, de colocar personagens e situações típicas do cinema de gênero de crime, e do ciclo *blaxploitation* numa atmosfera cotidiana, realista e contemporânea de fins dos anos noventa. Esse desejo de retratar um tempo do cotidiano da Califórnia contemporânea é central para pensar o conceito das imagens de *Jackie Brown*.

8. O Tempo do Cotidiano e o Design de Produção

Jackie Brown mostra mudanças no cinema de Tarantino. Em seu terceiro longa-metragem, ele deixa de lado aspectos centrais de sua filmografia anterior, como os momentos de agressão e choque, as situações arquetípicas do gênero, a paródia humorística, as rápidas alterações de tom, para optar por um estilo mais calmo e uniforme que privilegia uma visão realista e desencantada da vida cotidiana na Califórnia contemporânea. Em *Cães de Aluguel* (*Reservoir Dogs*) e *Pulp Fiction* jogava com a alternância entre cenas que se prolongavam fazendo sentir a passagem do tempo, e cenas de montagem rápida, conformando um ritmo irregular. Em *Jackie Brown*, abandona as rápidas mudanças para fazer sentir o transcurso do tempo em todo o filme, numa abordagem que busca uma maior homogeneidade de estilo. Tempo do cotidiano dos personagens e tempo da narração,

que se confundem num filme de ritmo regular e pausado. As roupas e os tons fortes dos personagens, inspirados no *exploitation* e no cinema dos anos setenta, contrastam com as cores cotidianas e sem glamour de uma Los Angeles banal, pouco explorada pela mídia.

O tempo do cotidiano se constrói com tempos prolongados e ações banais dos personagens numa Los Angeles diurna, ensolarada e trivial. Grandes ruas sem pessoas caminhando, lentos deslocamentos em automóveis, corredores e praças de alimentação de *shopping*, subúrbios tranqüilos de casas com jardins, vastos estacionamento, casas comuns, bares sem agitação noturna, ruas desertas e silenciosas à noite: poucas vezes o cinema mostrou Los Angeles de forma tão pouco atraente, tão afasta do espetáculo. Trata-se de uma cidade americana representada, não através das imagens que o cinema fabricou durante um século, mas, e isso é paradoxalmente excepcional, através de imagens da própria cidade. Impulso realista que, para captar a essência da cidade no tempo presente, buscou áreas urbanas como Carson, Compton, Hawthorne, o shopping Dell Amo, que a indústria não costuma filmar. Trata-se de bairros e lugares desprovidos de décadas de midiatização das imagens de Hollywood.

Às imagens sem glamour soma-se a vontade de representar o tempo da vida cotidiana e contemporânea de Los Angeles. Tempo dos personagens em atividades prosaicas: conversar demoradamente por telefone, caminhar num shopping, assistir televisão e fumar haxixe, ficar andando de carro escutando música. O filme prolonga a duração das cenas para além do convencional, em seu afã de respeitar os tempos de personagens veteranos e de captar o ritmo plácido, mas monótono, do cotidiano californiano. Tempo que se dilata num presente trivial, sem charme, que contrasta com o passado dos anos setenta, permanentemente evocado pela música e pelos diálogos dos personagens. Evocação do passado que não é nostálgica. Os ecos dos anos setenta que permeiam o presente de finais da década de noventa levam personagens e público a tomar consciência do tempo transcorrido. Saber pensar o presente com a perspectiva do ocorrido no passado, saber amadurecer é um dos desafios centrais dos personagens. Uma similar visão da vida une a aeromoça *Jackie Brown* (Pam Grier) e o agente de fianças *Max Cherry* (Robert Foster), que, no entanto, adotam diferentes atitudes ante a passagem do tempo: Jackie se rebela com coragem e inteligência, Max a aceita, com uma inteligência que também tem muito de resignação. Em contrapartida, os criminosos Ordell Robbie e Louis Gara não amadureceram. Ordell é esperto e progrediu nos negócios, mas é egocêntrico e um tanto infantil. Seu colega Louis já não é mais o que era antes: a passagem dos anos e uma vida de má qualidade massacraram suas capacidades.

A compreensão da passagem do tempo e da vida, essa sensibilidade e o amadurecimento criam as bases para a relação afetiva entre Jackie e

Max, relacionamento baseado na confiança mútua e na honestidade. Contudo, as diferentes atitudes frente à vida (rebelião e resignação) e a repressão afetiva e sexual os separam na cena final.

Se em *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction*, e em seus roteiros *True Romance* e *Natural Born Killers*, Tarantino oscilava entre as cenas do cotidiano, o distanciamento e as atrações (ou momentos *exploitation*), em *Jackie Brown* abandona este último modo para se apoiar nos dois primeiros. Este terceiro longa-metragem de Tarantino combina cenas do cotidiano e distanciamento.

9. Design de Produção, Locações e Espaços

Em *Jackie Brown*, Tarantino toma mais distância das convenções de gênero de crime do que em sua obra anterior, optando por uma abordagem realista do cotidiano e do tempo presente que desmistifica o crime, apresentado-o como mais uma atividade lucrativa e rotineira da sociedade capitalista. O crime é dissociado da psicopatia, da loucura, e é apresentado como uma atividade certamente ilegal, mas comum, nada excepcional.

A dominância do modo cotidiano e prosaico começa com a protagonista, uma mulher afro-americana da classe trabalhadora que, aos 44 anos, ganha muito pouco, menos do que ganhava dez anos antes e luta para melhorar de vida; continua em personagens como Ordell, traficante de armas de médio porte, Max, o agente de fianças, Louis, o ex-réu convicto, e a dupla de policiais, competentes, mas sem brilho, Nicolet e Dargis. Tarantino deseja mostrar o que ocorre dia após dia, o que se repete sucessivamente, em detrimento do excepcional e inverossímil. O olhar sobre o lado prosaico da vida, definido como cenas do cotidiano, já estava presente em seus filmes anteriores. Mas em *Jackie Brown*, as cenas do cotidiano predominam sobre as convenções, e se soma à vontade de contar uma história no presente, apoiando-se na construção de imagens do mundo, com distanciamento e autoconsciência.

Jackie Brown abandona as rápidas mudanças de tom e de ritmo, a passagem de um modo de representação para outro, para escolher um tom distanciado e realista, e um ritmo pausado e uniforme. O realismo de *Jackie Brown* se constrói com conversas e hábitos prosaicos e sua duração temporal específica. Duração do prosaico que agora percorre toda a narrativa, na tentativa de representar o tempo da vida dos personagens, tempo da Califórnia contemporânea. Tarantino não se baseia mais na autonomia e originalidade da cena, apoiando-se nos tempos dos personagens e no tempo da narrativa como um todo, e construindo um cotidiano do presente, que faz sentir o transcurso do tempo. Paradoxalmente, a narração de uma história que acontece no presente (para o que contribuem a transparência e nitidez das imagens e o tempo dos planos) se contrapõe a personagens cuja característica comum é falar do passado.

Jackie Brown evoca uma série de filmes agrupados sob o termo *blaxploitation* com notória distância crítica, sem intenção de recriá-los utilizando o pastiche. Compartilha alguns aspectos com o *blaxploitation* como a protagonista mulher (agora veterana, não jovem e objeto sexual), a música soul e a gíria afro-americana, com destaque para a palavra “nigger”, mas não os momentos transgressores de violência, sexo e drogas, nem personagens típicos como traficantes de drogas, proxenetas e prostitutas. A relação não nostálgica com o passado cinematográfico é um dos pilares da abordagem realista e do tempo presente de *Jackie Brown*.

O fato de a protagonista ser uma mulher afro-americana cuja juventude transcorreu nos anos 70, o *casting* de Pam Grier, os outros personagens afro-americanos (Ordell, Sheronda, Simone e Winston), a esplêndida música soul, grande parte dela extraída de trilhas sonoras de filmes *blaxploitation*, e em menor medida a trama, ligam a luta de Jackie a virtudes subjacentes do *blaxploitation*. Mas Tarantino não tenta recriar o gênero, fazer um *blaxploitation* dos anos noventa, e sim estabelecer uma distância crítica e relacionar *Jackie Brown* com uma tradição cinematográfica específica, reconhecendo a herança de um grupo de filmes *exploitation* dos anos setenta protagonizados por afro-americanos. *Jackie Brown* contém uma reflexão sobre o que poderia ter sido o *blaxploitation* se tivesse durado mais (existiu de 1971 a 1974), e tivesse tido a possibilidade de ampliar sua abordagem, em particular, sua escolha de protagonistas mulheres, independentes e agressivas – características, aliás, do *exploitation* em geral.

Em *Jackie Brown*, a concepção auto-referente e paródica do cinema de Tarantino é ponto de partida para uma abordagem interessada no dia-a-dia de personagens de vida comum, no presente de Los Angeles. O crime, fonte do espetacular e do excepcional no cinema convencional de Hollywood, é apresentado como parte de um cotidiano onde dominam o prosaico, a falta de charme e a monotonia. Assim sendo, o design e a fotografia foram incumbidos de retratar essa banalidade cotidiana, que escapa do espetacular.

Essa perspectiva, quase sempre ignorada por Hollywood, se afasta da tradição americana resumida na palavra *entertainment* (entretenimento). Com *Jackie Brown*, Tarantino abandona uma de suas obsessões: a indústria cultural americana e sua capacidade de divertir. Se por um lado, a sociedade americana desenvolveu uma notável indústria do lazer e entretenimento, por outro, o seu avançado sistema capitalista impôs uma vida sumamente regrada e previsível, em que as prioridades são a eficácia no trabalho e o consumo.

Para construir esse quadro realista do cotidiano, Tarantino escolheu filmar numa área anônima de Los Angeles, a South Bay, os municípios

de classe média e média baixa de Carson, Torrance e Hawthorne e o bairro de classe média baixa e baixa afro-americana de Compton, lugares relativamente próximos do aeroporto internacional.² As imagens de *Jackie Brown* mostram uma grande Los Angeles diferente daquela que conhecemos pelas imagens do cinema e da televisão. Aqui não vemos o esplendor de Beverly Hills e as colinas de Hollywood, a praia de Venice ou Malibu ou a represa Mudholland; tampouco vemos sua outra face, subúrbios dominados por gangues, pobreza, tráfico de drogas e crime. Escolhas que determinam o impulso realista do Design de Produção, obcecado por mostrar uma outra Los Angeles.

O filme mostra a abundante luz do sol de Los Angeles, a quietude e o silêncio da cidade à noite, os vastos espaços urbanos (ruas, estacionamentos e aeroportos) em longos e lentos percursos de carro, a grandiosidade e monotonia de shoppings, bares e restaurantes quase vazios, todos lugares desprovidos de concentração de pessoas, de movimento e agitação.

Jackie Brown não associa o crime à pobreza, loucura e violência, não se apóia no sensacionalismo e sentimentalismo do melodrama. A não estetização da pobreza dos personagens e sua singularização permitem que o espectador interprete essa história como uma entre tantas outras, e relacione a história com o mundo externo, os personagens com a sociedade como um todo.

As convenções de filme de crime que o espectador reconhece abrem espaço para que Tarantino trate de pessoas comuns e narre com um ritmo lento, cadenciado. *Jackie Brown* abandona uma estética do espetacular e do riso, ligada à tradição americana do *entertainment*, para se ocupar de personagens de vidas cinzas e difíceis, que Hollywood prefere não representar.

Jackie trabalha como aeromoça numa companhia de terceiro nível, ganhando apenas 16.000 dólares por ano mais benefícios sociais. Ela mora numa casa digna com mobília pobre e sem graça, gasta pelo tempo, num bairro afro-americano pobre que não é apresentado como violento e assustador (como acostuma fazê-lo tanto a Hollywood convencional como a maioria dos cineastas afro-americanos), mas como um subúrbio banal e anônimo de Los Angeles. O design de produção o tempo todo reforça essa banalidade e como os móveis e objetos são na sua grande maioria originários dos anos setenta. Esse fato marca o não consumo da personagem, por falta de dinheiro, mas também uma opção em se aferrar a um tempo que ela escolheu como o melhor de sua vida, a sua juventude.

O personagem de Max Cherry é central para evidenciar a intenção de contar uma história de crime contemporânea. Max tem mais de cinquenta anos e trabalha há 19 como agente de finanças de criminosos pouco perigosos. A escolha do ator Robert Foster, sua

² Outras áreas exploradas pelo filme são o bairro costeiro de Hermosa Beach e Hollywood.

performance distanciada e minimalista, suas roupas banais e sem charme, constroem um personagem sensível e cotidiano, um homem normal, da rua.

Os *fade in/fade outs* funcionam como pontuação na narrativa, um procedimento já utilizado em *Pulp Fiction* e *Reservoir Dogs*. Trata-se de pausas na ficção que demoram o fluxo da história. Os letreiros, formados por caracteres brancos na tela preta, não anunciam capítulos como em *Pulp Fiction* e *Reservoir Dogs*; aparecem de forma menos metódica e são menos formais, expressando comentários explícitos do narrador ao público. Eles tanto marcam as diversas fases da operação de entrega de dinheiro, num impulso didático, quanto fazem um comentário irônico na relação sexual entre Louis e Melanie (“Três Minutos Depois”). Uma variante interessante é a frase que brinca com a frase principal do letreiro. Exemplo, primeiro o letreiro indica “Entrega de dinheiro”, logo outra sentença embaixo ironiza “Desta vez de verdade”. Um procedimento não utilizado nos filmes anteriores é o que denomino de “subtítulos”: caracteres brancos na parte baixa da imagem fotográfica em movimento, de intenção realista e didática. Os subtítulos dividem-se em duas categorias: aqueles que indicam a locação exata dos acontecimentos: bairros de Los Angeles (exemplo: “City of Carson”), proximidades de ruas, o aeroporto e o Dell Amo Shopping; e os que indicam a hora exata dos diversos *flash-backs* que conformam a operação de entrega de dinheiro (exemplo, “Hora: 3:30”). O gráfico do mapa mostra a Califórnia e o México e um desenho de um avião que sai de Cabo San Lucas até chegar num círculo que aponta o aeroporto de Los Angeles. Num procedimento de natureza um pouco diferente, Tarantino divide a tela pela metade, em duas partes iguais, para encenar o momento em que Ordell tenta matar Jackie e ela acaba apontando uma arma para ele, e em que Max, no seu carro, percebe o desaparecimento de seu revólver.

10. Conclusão

O design de produção de Jack Brown é um bom exemplo de combinação entre as referências de um passado cinematográfico (os filmes *exploitation* e o *blaxplotiation*), e um olhar característico sobre o tempo presente na hora de realizar o filme, fins dos anos noventa. Neste artigo, introduzimos a linha de pesquisa que estuda o design de produção, definimos o termo e estabelecemos considerações imprescindíveis sobre o papel do design de produção e da pessoa que realiza a função de designer de produção. Posteriormente, fizemos uma primeira análise do design de produção em *Jackie Brown*. Trata-se de uma abordagem a ser desenvolvida e aprofundada em análises do resto da obra de Quentin Tarantino e por que não, em outros filmes do cinema contemporâneo.