

Espaços poéticos: os cenários
como elementos narrativos
Sophia Ferreira Feio Pitanga

11/2022

Sophia Ferreira Feio Pitanga. Espaços poéticos: os cenários como
elementos narrativos

Espaços Poéticos: os cenários como elementos narrativos

Sophia Ferreira Feio Pitanga

11/2022

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Sophia Ferreira Feio Pitanga

Espaços poéticos: os cenários como elementos narrativos

Dissertação de Mestrado
**Mestrado em Comunicação Audiovisual – Especialização Produção e Realização e
Audiovisual**

Orientação: Mestre José Miguel Martins Moreira

Vila do Conde, novembro de 2022

Sophia Ferreira Feio Pitanga

Espaços poéticos: os cenários como elementos narrativos

Dissertação de Mestrado

**Mestrado em Comunicação Audiovisual – Especialização Produção e Realização e
Audiovisual**

Membros do Júri

Presidente

Mestre José Manuel de Oliveira Quinta Ferreira

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Arguente

Prof. Doutor António Costa Valente

Centro de Investigação em Artes e Comunicação – Universidade do Algarve

Orientador

Mestre José Miguel Martins Moreira

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

*My friends, I address you all tonight as you truly are; wizards, mermaids, travelers,
adventurers, magicians... Come and dream with me.*

(Brian Selznick)

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, que assim como Clara – personagem principal de *Aquarius* – luta bravamente contra um cancro e está a um passo da vitória, não deixando nunca de sonhar.

RESUMO ANALÍTICO

A presente dissertação, enquadrada no âmbito do Mestrado em Comunicação Audiovisual, Especialização em Produção e Realização Audiovisual, da ESMAD, tem como objetivo compreender a importância da Cenografia, como parte da Direção de Arte, na construção da narrativa cinematográfica, seja em termos dramáticos, estéticos ou simbólicos, ajudando até a caracterizar as personagens de um filme, não só no cinema em geral, mas, sobretudo, no nosso estudo de caso: a longa-metragem *Aquarius* (2016), do realizador brasileiro Kleber Mendonça filho, tendo em conta os seus propósitos narrativos e dramáticos. A dissertação será dividida em duas partes. Na primeira delas, alicerçada num enquadramento teórico, pretende-se compreender os cenários fílmicos como espaços dramáticos que através de estratégias cinematográficas contribuem efetivamente para o desenvolvimento do enredo. Já na segunda parte, trabalhada de forma empírica, os elementos teóricos serão aplicados ao filme *Aquarius*, a fim de justificar o vínculo cenografia-narrativa de alguns dos seus elementos constituintes, como são, por exemplo, as *Casas de Clara*, a *Cidade de Recife* e a *Praia de Boa Viagem*.

Palavras-chave: *Aquarius*; Cenários; Cenografia; Direção de arte; Kleber Mendonça Filho.

ABSTRACT

The present dissertation, framed within the scope of the Masters in Audiovisual Communication, majoring in Audiovisual Production and Direction, from ESMAD, aims to understand the importance of Scenography, as part of the Art Direction, in the construction of the cinematic narrative, whether in dramatic, aesthetic or symbolic terms, even helping to characterize the characters of a film, not only in cinema in general, but especially in our case study: the feature film *Aquarius* (2016), by the Brazilian director Kleber Mendonça Filho, in consideration of its narrative and dramatic purposes. The dissertation will be structured in two parts. The first section, supported by a theoretical framework, aims to understand filmic scenarios as dramatic spaces that through cinematic strategies can effectively contribute to the development of the plot. As for the second half, worked in an empirical way, the theoretical elements are applied to the film *Aquarius*, to justify the scenography-narrative bond of its constituent elements, such as *Clara's houses*, the *city of Recife* and the *beach of Boa Viagem*.

Keywords: *Aquarius*; Set design; Scenography; Production design; Kleber Mendonça Filho.

SUMÁRIO

LISTA DE ILUSTRAÇÕES	10
INTRODUÇÃO	12
Objetivos do trabalho de investigação	13
Metodologia de trabalho	13
Estrutura e desenvolvimento do trabalho	14
PARTE I.....	16
ENQUADRAMENTO TEÓRICO	16
CAPÍTULO 1 – ENTRE SONHO E REALIDADE: A DIREÇÃO ARTÍSTICA COMO “CATALISADORA DA IMAGINAÇÃO”	17
1.1 A direção de arte no cinema e sua contextualização histórica.....	18
1.2 Os glossários da direção de arte no cinema	21
1.3 Descortinando o departamento de arte e sua interação	25
CAPÍTULO 2 – A CENOGRAFIA ENQUANTO “ARQUITETA” DAS EMOÇÕES: LEITURAS E ORIGENS	33
2.1 Cenografia teatral.....	34
2.2 Cenografia cinematográfica	37
CAPÍTULO 3 – A CENOGRAFIA ENQUANTO “CRIADORA” DE CENÁRIOS CINEMATOGRAFICOS	42
3.1 Espaços	43
3.1.1 Objetos de cena	48
3.2 Textura	51
3.3 Cor	53
PARTE II.....	59
ESTUDO EMPÍRICO	59
CAPÍTULO 1 – KLEBER MENDONÇA FILHO SOB O TELESCÓPIO: CONTEXTUALIZAÇÃO E INTRODUÇÃO AO REALIZADOR	60
CAPÍTULO 2 – ANÁLISE E REFLEXÃO DE <i>AQUARIUS</i>: CONSIDERAÇÕES TÉCNICAS	63
2.1 As casas de Clara	63
2.2 Praia de Boa Viagem	80
2.3 A Cidade de Recife.....	84

CAPÍTULO 3 – CONCLUSÃO	88
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
FILMOGRAFIA E WEBGRAFIA.....	94

Lista de ilustrações

Figura 1 - La sortie de l'usine Lumière à Lyon.	19
Figura 2 - Visite Sous-marine du Maine.....	20
Figura 3 - Le voyage dans la Lune	21
Figura 4 - Organograma de funções correspondentes no Brasil.....	31
Figura 5 - Organograma da hierarquia do departamento de arte brasileiro	32
Figura 6 - Configuração do espaço teatral.....	35
Figura 7 - Das Cabinet des Dr. Caligari.....	40
Figura 8 - Das Cabinet des Dr. Caligari.....	40
Figura 9 - Cena do filme Rope.....	44
Figura 10 - As casas e grades de O som ao redor	45
Figura 11 - Entradas de luz em Parasite	46
Figura 12 - Escadas e desníveis de Parasite.....	47
Figura 13 - Diferença de objetos nas casas de Parasite	49
Figura 14 - Placas de sinalização em O som ao redor e Bacurau	50
Figura 15 - Grades da Casa de Bia (Maeve jinkings).....	51
Figura 16 - Comparativo de janelas em Parasite (Gisaengchung).....	52
Figura 17 - Comparativo de Janelas vistas de fora de Parasite (Gisaengchung)	53
Figura 18 - Cenas do Filme 'Her': Theodore em sua casa e em contato com Samantha	56
Figura 19 - Cenas do filme 'Her': Theodore com sua amiga e em seu ambiente de trabalho	57
Figura 20 - Cenas de 'O som ao redor' com João na cachoeira.....	58
Figura 21 - Sequência de Lúcia olhando para a cômoda	64
Figura 22 - Cenas de Clara olhando para a cômoda	65
Figura 23 - Comparativo de Clara e sua sobrinha no piano	66
Figura 24 - Apartamento de Clara	67
Figura 25 - Clara subindo as escadas do edifício	68
Figura 26 - Fachada do edifício Aquarius em 1980	69
Figura 27 - As mudanças do edifício no tempo presente.....	70
Figura 28 – Garagens do edifício Aquarius.....	70
Figura 29 - Primeiro confronto entre Clara e Diego na garagem	71
Figura 30 - Segundo confronto entre Clara e Diego na garagem.....	72

Figura 31 - O espelho, a prateleira e a imagem de Clara semi-nua	73
Figura 32 - A sala de estar de Clara cheia de seus familiares em 1980.....	74
Figura 33 - A sala de estar de Clara com seus filhos nos tempos presentes.....	74
Figura 34 - Clara dormindo e Diego à espreita.....	75
Figura 35 - Diego e seu avô na soleira da porta e o molho de chaves dos outros apartamentos	76
Figura 36 - Imagem do apartamento de cima infestado de cupins	77
Figura 37 - Clara levando os pedaços de madeira ao escritório da construtora.....	79
Figura 38 - A casa de Ladjane cercada de prédios luxuosos.....	81
Figura 39 - Placa sinalizadora	81
Figura 40 - Roberval defendendo Clara.....	83
Figura 41 – Exemplos de como a cor azul é recorrente na vida de Clara.....	84
Figura 42 – Fotos da região de Boa Viagem antigamente.....	86

INTRODUÇÃO

O cinema, através do tempo, provou ser ponto de confluência para todas as formas de arte, que podem ir desde a escrita até à pintura. Talvez por incorporar as mais diversas linguagens artísticas, o audiovisual seja a expressão que proporciona aos seres humanos as sensações, sentimentos e experiências mais completas, por meio do som e da imagem. Através dessa intensa capacidade de alcançar o indivíduo, em diferentes esferas da subjetividade, a sétima arte tornou-se uma espécie de culto moderno, um hábito presente de forma ativa nas rotinas, capaz de criar tendências e influenciar quem o consome (Xavier, 2017). Este avanço do cinema, naturalmente atingiu também quem o produz, visto que para atingir a finalidade de envolver cada vez mais o espectador, foi necessário o aprimoramento técnico que, com o passar do tempo, tornou-se progressivamente mais sofisticado, fator que permitiu maior controle do recurso cinematográfico para os profissionais que atuam nesta área. Desta forma, inúmeras ferramentas para contar enredos foram desenvolvidas, permitindo que um filme pudesse alinhar todos os seus componentes com coerência, a fim de transmitir sua mensagem de forma contundente e eficaz.

O objeto de estudo desta investigação concentra-se, fundamentalmente, em um destes elementos, ligado diretamente à Direção Artística, que são os cenários fílmicos. Ao debruçarmo-nos sobre este tema, buscamos compreender o vínculo destes espaços com o aspecto narrativo do cinema, dado que a escolha de um local para filmagem abrange muito além da função decorativa, e pode ser considerado, na verdade, parte intrínseca de uma determinada ação dramática, pois, segundo Pignatari “(...) participa também ação narrativa, que não é algo externo a ação, decorativamente, mas que se identifica até com o estado psicológico dos personagens ou o ambiente da cena.” (Pignatari cit. por Cohen, 2007, p. 55).

Partindo deste pressuposto, interessa-nos compreender a psicologia do espaço e desvendar sua influência em contexto de linguagem não-verbal, por meio de ferramentas de direção artística que edificam o que esta dissertação se propõe a nomear de Cenografia-Narrativa.

Objetivos do trabalho de investigação

O presente trabalho tem como mote pensar os cenários fílmicos e analisar, especificamente, se o filme brasileiro *Aquarius*¹, do realizador Kléber Mendonça Filho², utiliza a cenografia como recurso narrativo. Efetivamente, esta longa-metragem faz uso de uma combinação de estratégias e mecanismos que lhe permitem alcançar um resultado original e coeso, tendo em conta as propostas de seu realizador. Assim, no decurso desta investigação, temos como objetivo responder às seguintes questões:

- De que forma o cenário se dá como elemento narrativo cinematográfico;
- Compreender e enxergar o cenário fílmico por meio da cenografia;
- Perceber as ferramentas audiovisuais como edificadoras do cenário fílmico;
- Analisar a relevância narrativa dos cenários de *Aquarius* e quais as leituras que podemos obter do filme, no que diz respeito à cenografia-narrativa.

Metodologia de trabalho

Este estudo será constituído por duas partes. A primeira, de natureza teórica, e a segunda, de cunho prático, no qual serão explanadas e analisadas as concepções teóricas que serviram de base justificativa para a escolha da componente empírica.

Com objetivo de compreender, por meio da direção de arte, se os espaços possuem relevância narrativa em um filme e como isto acontece ou não, esta pesquisa, de caráter multidisciplinar, considera a pesquisa qualitativa como adequada para entender o universo de significados, processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (Minayo, 2001). Ainda no que diz respeito à natureza metodológica adotada, menciona-se a pesquisa exploratória que emprega levantamento bibliográfico para construir maior intimidade e conhecimento do problema, a fim de que este seja mais explicitado ou tenha hipóteses edificadas; e a pesquisa explicativa que é focada em descobrir motivos para determinados acontecimentos (Gil, 2008).

¹ *Aquarius* (Filho, 2016), longa-metragem escrita e dirigida por Kleber Mendonça Filho. O filme estreou em maio de 2016 no Festival de Cannes e venceu o prêmio de melhor atriz, com Sônia Braga.

² Kleber Mendonça Filho é um crítico de cinema, argumentista e realizador brasileiro, nascido em Recife-Pernambuco. Kleber assina filmes como *O Som ao Redor* (Filho, 2012) e *Bacurau* (Dornelles & Filho, 2019).

Baseado nisso, presume-se que os procedimentos pertinentes para este trabalho sejam a pesquisa bibliográfica, uma vez que diferentes fontes, já publicadas nos mais variados meios, foram analisadas para a construção dos alicerces teóricos da que guiam o estudo de caso, componente empírica que usa exemplos específicos para que o assunto seja compreendido de forma esclarecedora, intensa e mais interpretativa.

Estrutura e desenvolvimento do trabalho

Como previamente referido, a estrutura escolhida estabelece dois grandes segmentos. A “Parte I – Enquadramento teórico”, compõe-se de três grandes capítulos, introduzidos a fim de enriquecer com conceitos a análise empírica que se seguirá.

No Capítulo 1 propõe-se entender essencialmente a Direção de Arte em âmbito cinematográfico. Apresenta-se aqui, um breve contexto histórico da área profissional e como esta avançou para o que conhecemos da direção artística atualmente. Também esmiuçamos as linhas tênues que definem as funções em torno dos *termos production design e art directon*, para além de explicitar a forma específica como a nomenclatura é utilizada na indústria cinematográfica brasileira. Ainda neste contexto, explana-se a hierarquia do departamento de arte, suas responsabilidades e, novamente, uma adenda é feita para abarcar as especificidades do mercado brasileiro.

No capítulo 2, voltamo-nos para a cenografia, suas leituras e conceitos. Consideramos neste capítulo que é de suma importância perceber a cenografia-narrativa como um conceito que possa ser postulado, não somente pela descrição de um expediente de trabalho, mas sobretudo como uma conceção que nos permita entender de forma clara o seu propósito. Neste capítulo, também são investigadas as origens teatrais cenográficas, e como esta teve seu caminho pavimentado até o mundo cinematográfico.

Adiante, no Capítulo 3, busca-se o entendimento da cenografia como criadora de cenários fílmico, ou seja, nos empenhamos em saber com quais ferramentas cenográficas são construídos os cenários e como estas contribuem, ou não, para o desenvolvimento de um enredo, tornando-se, portanto, recursos narrativos à disposição do realizador. Aqui, são analisados aspetos como a visualização do design, na escrita do argumento, técnicas visuais que auxiliam a transição de palavras para imagens, os espaços, a utilização da cor e objetos de cena.

Prosseguindo, para a “Parte II – Estudo empírico: análise e reflexão de *Aquarius*,” realizamos o estudo de caso do filme em questão, escrito e realizado pelo brasileiro Kleber Mendonça Filho. Desta forma, o Capítulo 1, portanto, apresenta uma contextualização do *background*, experiência e modo de trabalho do cineasta, além de fundamentar a escolha da longa-metragem em questão, apresentar uma breve sinopse da obra. Enquanto o Capítulo 2 dedica-se inteiramente à análise do filme referido. Inicialmente, faz-se um apanhado geral sobre o conflito da personagem principal, Clara, interpretada de forma majestosa por Sônia Braga³, a grande atriz brasileira. A seguir, adentramos de forma efetiva em *Aquarius*, e aplicamos os conceitos antes estudados no enquadramento teórico, concretamente nos cenários utilizados, de forma a compreender a relevância narrativa dos mesmos. Através de uma análise fílmica e imagética, descortinamos os signos e a psicodinâmica existente na cenografia ali constituída. Enfim, no Capítulo 3, apresentam-se as considerações finais, um apanhado geral do que foi estudado, e dos resultados obtidos através dos mecanismos adotados nesta dissertação, para que a mesma possa contribuir de forma positiva para pesquisas futuras de mesmo cunho.

³ Atriz brasileira nascida em Maringá-Paraná, de grande renome na teledramaturgia brasileira, ao protagonizar novelas como *Gabriela* e com grande influência no contexto cinematográfico do Brasil e exterior, Sônia se apresenta como uma lenda viva da interpretação em diversos âmbitos.

PARTE I

ENQUADRAMENTO TEÓRICO

CAPÍTULO 1 – ENTRE SONHO E REALIDADE: A DIREÇÃO ARTÍSTICA COMO “CATALISADORA DA IMAGINAÇÃO”

“If you’ve ever wondered where your dreams come from when you go to sleep at night, just look around. This is where they are made.”
(Selznick, 2007).

Durante entrevista ao Film 2010, o realizador Guillermo Del Toro foi questionado sobre as fontes de suas ideias e inspirações, à qual respondeu da seguinte forma: *“It started in the crib; I was a baby. From the crib all the way to age 11, more or less, I had what is called lucid dreaming, which means you dream that you are awake. So, I literally saw monsters. I was used to monsters, I loved them. But, at a very early age, I made a deal with them to allow me to go to the bathroom because I was so afraid, I ended up peeing in my crib”* (BBC One, 2010). Ou seja, os sonhos do jovem Del Toro, desde aquele momento, já faziam parte de sua imaginação, que já se comunicava com o rapaz de forma íntima, mesmo que ele não soubesse.

O sonho, de acordo com o psicanalista Carl Gustav Jung (Cit. por Hall, 2003, p.29), é um produto imaginativo que se apresenta para os indivíduos por meio do inconsciente. Ele também afirma que estes funcionam como ferramentas que correspondem à realização dos desejos enterrados em nossa mente. Sonhar, portanto, seria uma espécie de conversa entre as esferas da consciência e inconsciência do ser humano. Este diálogo pode ser compreendido como a necessidade de transpor as barreiras cognitivas e materializar-se de forma tangível, para satisfazer as aspirações de seu criador. Desta forma, é possível considerar que Guillermo Del Toro efetivou as suas para além dos sonhos, que deixaram de ser somente lúcidos para si e passaram a ser concretos para milhares de pessoas, ao transformá-los em realidade através dos filmes.

O âmbito cinematográfico talvez seja o universo que detenha mais meios para concretização de desejos. Por intermédio de elementos como o argumento, a realização, direção de fotografia ou direção de arte, por exemplo, torna-se exequível a construção de imaginários únicos. Ao olharmos para a história do cinema, observa-se que este campo, assim como todas as áreas da subjetividade artística, está em constante desenvolvimento. A todo o momento a arte evolui, esta é sua característica inevitável e existencial, já que a inovação é a sua premissa. Os campos artísticos estão sempre a retroalimentar-se, utilizando fontes

referenciais para edificar os seus ambientes de atuação. Este processo é híbrido e ocorre de forma não hierárquica, não linear, mostrando-se ainda benéfico para as sociedades, fazendo com que estas sejam culturalmente enriquecidas (Canclini, 2015).

A direção artística, parte indissociável do campo cinematográfico, não é exceção a esta premissa e evoluiu ao longo da história, de acordo com as necessidades pelos meios que a utilizam. Dada a relevância deste elemento, interessa-nos compreender esta ferramenta audiovisual como elemento narrativo, fazendo uma breve “visita” às suas origens históricas, no cinema, a fim de entender sua pertinência na atualidade.

1.1 A direção de arte no cinema e sua contextualização histórica

A história da sétima arte nos apresenta a existência de algumas figuras históricas desde sua gênese. As mais populares talvez sejam os Irmãos Lumière⁴, considerados os pais do cinema, por serem os primeiros a conseguir registrar movimentos e projetá-los em tela. Louis e Auguste Lumière começaram a produzir curtas-metragens até dois minutos, pequenas obras fílmicas que continham cenas cotidianas, presenciadas por ambos; registros que, atualmente, estariam classificados como documentais, já que retratavam a realidade “fiel” de uma época. A dupla realizou o que é atualmente considerada a primeira sessão de cinema da história, ao exibir o filme *La sortie de l'usine Lumière à Lyon*⁵ (Lumière, 1895), que mostrava operários retirando-se das usinas que pertenciam aos irmãos.

⁴ Os Irmãos Lumière, de origem francesa, eram engenheiros e trabalhavam na fábrica de películas fotográficas fundada pelo pai, que vinha a ser fotógrafo. São considerados os “pais do cinema” por conta da criação e utilização do cinematógrafo, uma máquina de filmagem e projeção (RITTAUD-HUTINET, 1995).

⁵ O filme foi exibido pela primeira vez em 28 de dezembro de 1895, no *Grand Café*, no *Boulevard des Capucines*, em Paris (Rittaud-Hutinet, 1995).



Fonte: (Lumière, 1895).

Figura 1 - La sortie de l'usine Lumière à Lyon.

Apesar deste ter sido um momento de progresso histórico e revolucionário, seus criadores acreditavam que os espectadores se poderiam entediar rapidamente com as imagens e que a invenção não teria grande futuro, uma vez que apenas retratavam as mesmas cenas cotidianas vividas pelas pessoas (Pinto, 2004).

Enquanto o foco dos Lumière mantinha-se em capturar a realidade, ou recortes dela, mais uma vez a arte evoluiu, e outra presença histórica nos é apresentada. Conhecido como o pai do cinema de ficção, George Méliès⁶ enxergou para além do palpável, e transformou em real a imaginação e os sonhos. O artista é considerado precursor de tudo o que se faz em direção de arte até os dias atuais, uma vez que este concebia cenários, fazia uso de objetos de cena e, talvez um dos aspectos mais impressionantes do visionarismo de Méliès, já trabalhava com efeitos especiais, apesar de bastante rebuscados.

Advindo de origem teatral, o cineasta estava bastante à frente de seu tempo, pois vislumbrava as possibilidades fantásticas do cinema de tornar o sonho e a imaginação reais, a concretização de um desejo que antes residia somente em um plano abstrato. Sua experiência no teatro fez com que Méliès considerasse os estímulos visuais essenciais para os filmes. Ele tinha consciência de que, tal qual em uma peça, o cinema poderia se beneficiar destes recursos, tanto para a compreensão do público, quanto para a pertinência destes na

⁶ Ilusionista, dramaturgo e cineasta francês, Méliès é considerado o pai da direção de arte e dos efeitos especiais. Pioneiro em aspectos como a cenografia e *storyboards*, foi responsável por técnicas cinematográficas utilizadas até hoje (Rège, 2010).

construção de atmosfera, culminando como uma forma para cativar os espectadores, mediante narrativas apresentadas.

Também é de suma importância salientar a multidisciplinaridade deste profissional. Para além da realização, George Méliès também se dedicava à direção artística, em todas as suas áreas (cenografia, planejamentos, decoração de cena, figurino e caracterização), ao argumento de seus filmes e, até mesmo, à montagem cinematográfica, editando e colorindo os negativos manualmente. De resto como refere Moura, quando ele diz que “Méliès desenhava, como se fosse um cenógrafo, plantas baixas, elevações, cortes dos cenários, para que tudo pudesse ser confeccionado a contento. O diretor desenhava também as cenas dos filmes, de modo a demonstrar o que aconteceria em cada uma delas e também sua estética.” (Moura, 2015, p. 74).

Suas produções são provas cabais de seu apreço e esforço pela linguagem cinematográfica, como um todo, especialmente em relação à imagem. Seus filmes, considerados como ficcionais, são imgeticamente primorosos, por isso, destacamos neste trabalho, especialmente o *Visite Sous-marine du Maine* (Méliès, 1898), no qual o artista reproduz um naufrágio fazendo uso de um aquário.



Fonte: (Méliès, 1898).

Figura 2 - Visite Sous-marine du Maine

Além do icônico *Le voyage dans la Lune* (Méliès, 1902), que dentre muitos outros atributos, torna-se uma obra histórica para o cinema, isto por ter sido detalhada

minuciosamente, utilizando *concept drawings* e *storyboards* (como mostrado na figura 3), antes mesmo destes conceitos serem postulados.



Fonte: (Moura, 2015, p. 18).

Figura 3 - Le voyage dans la Lune

Ao falar deste grande artista francês, é de suma importância reconhecer sua competência técnica, mas principalmente sua habilidade visionária e de progresso. Esta última, que além de levar o cinema para novos caminhos, acabou por definir parâmetros de atuação que são empregues até hoje na indústria cinematográfica como, por exemplo, as funções de um departamento de direção artística.

1.2 Os glossários da direção de arte no cinema

A Direção de Arte é um pilar essencial para a trindade visual que rege o filme, junto com o realizador e o diretor de fotografia. Através de discussões, debates e interpretações acerca do argumento, pelo viés artístico da realização, começa-se a construir um conceito que

irá guiar o trabalho de todos estes profissionais. A partir daí, o diretor de arte dedica-se totalmente às questões plásticas e de sintaxe, trabalhando diretamente com o departamento de arte, para que tudo possa ser construído de forma alinhada à ideia proposta.

Ainda que a relação entre os participantes do tripé conceitual – realizador, diretor de arte e de fotografia – seja indispensável, é fundamental citar que o profissional em questão também precisa ter um relacionamento colaborativo com todos os departamentos existentes no empreendimento, principalmente com o departamento de arte, que será seu fiel escudeiro durante a fabricação do projeto. Ao adentrar o vasto campo no qual este especialista trabalha, é importante ressaltar que, os termos técnicos que nomeiam este cargo não são originalmente brasileiros e devem ser traduzidos com cautela, já que, por conta dos pormenores linguísticos, pode haver confusão no real entendimento dos papéis citados.

Os chamados *artistic executives* ou *technical directors* foram os precursores desta jornada, e eles tinham a missão de desenhar os cenários de forma mais refinada e artística, alcançar os objetivos anteriormente citados. O primeiro termo, *technical directors*, evidencia dois aspectos importantes da função: o fato de que ele era um “diretor” e de que tinha uma competência “técnica” que o diferenciava do realizador do filme. O segundo termo o aproxima da palavra “arte” que por si só é bastante abrangente, mas passa competências “técnicas” e “criativas” (Moura, 2015). Segundo Heisner (Cit. por Moura, 2015), a tensão entre os *art directors* e os realizadores foi uma realidade palpável. Conflitos entre associações destas atividades foram travados, já que parte da comunidade de diretores não aceitava dividir o termo “diretor” com estes profissionais. Por fim, ainda que de forma resistente, a classe realizadora acabou por aceitar o uso da palavra em questão.

Após a popularização desta carreira e de reconhecimentos por premiações como o Óscar, mais uma vez, a arte entra em seu processo metamórfico inerente e evolui, trazendo consigo a aquisição de novas incumbências e de um novo nome para a atividade anteriormente citada. Através da caracterização de William Cameron Menzies⁷, no filme *Gone with the wind* (Fleming et al., 1939), as mudanças ocorreram de forma arrebatadora, quando William decidiu que desenhar o cenário descrito no argumento não era suficiente, então criou

⁷ *Production designer* de renome, Menzies mudou para sempre o curso da história da direção artística, ao incrementar elementos únicos em seu expediente de trabalho. Para além de ter sido premiado por seu talento em *Gone with the wind* (Fleming, Cukor, & Wood, 1939), destaca-se em filmes como *The dove* (Jarrott, 1974) e *Tempest* (Taylor, Milestone, & Tourjansky, 1928).

também a visualidade das cenas, desde como os personagens estavam dispostos no espaço, como eles interagiam com objetos, indivíduos e até mesmo como se vestiam.

'Menzies' contribution helped expand the function of the art director beyond the creation of sets and scenery, to include the responsibility for visualizing a motion picture. As a result of his extraordinary vision, William Cameron Menzies is recognized as the father of production design.

Over the decades, leading designers have alternated between the art director credit and the production designer title. Now, most films—both big-budget and low-budget independent productions—bear the job title of production designer, followed by art directors, and a team of art department artisans. (LoBrutto, 2002, p. 2).

Talvez a característica mais relevante desta transformação de responsabilidades do *production designer*, seja a ideia de que a visualidade e o estilo de um filme, não partem somente do ponto de vista do realizador, mas que isto também dependa de outros profissionais. Nesta trindade criativa, o papel do diretor de arte passa a ser o de interpretar o argumento, mas também as visões e imaginações da realização, para além de adicionar suas próprias opiniões através de pesquisas e referências. Tudo isto para que, em cena, os atores possam desenvolver da melhor forma possível as personagens e a história.

A direção de arte, em sua essência, traduz em imagens todos diálogos, conceitos, pensamentos e palavras que estruturalmente constituem um filme. Através de diversos processos técnicos, a equipe de arte é capaz de difundir a natureza - ou talvez pudéssemos dizer o íntimo – do enredo para os mais variados âmbitos.

O cinema possui duas propriedades básicas: a imagem e o som. Ainda que o cinema englobe todas as artes, como a escrita, fotografia, atuação, entre outras, o verdadeiro desafio está em contar a história através da componente imagética e sonora (LoBrutto, 2002). Quiçá, seja pertinente dizer que a dificuldade vá para além de contar um enredo e alcance a árdua missão de fazê-lo “real”, através do que é visto e ouvido. Aqui, salientamos que ao falarmos em realidade, não estamos citando nenhum gênero cinematográfico em particular, mas sim o fato de um filme, e seu universo, tornarem-se críveis para quem o vê, independentemente de sua categorização. O “fazer acreditar” mostra-se essencial para que a intenção de um filme seja atingida de forma eficaz.

O conhecido crítico de cinema francês, André Bazin, estabelece uma relação clara entre realismo e imaginação, quando refere que a "sua realidade cinematográfica não podia abster-se da realidade documental, mas seria necessário, para que esta se tornasse verdade

da nossa imaginação, que se destruísse e renascesse na própria realidade." Bazin (1992, p. 63-64). Por meio deste raciocínio, entende-se que, para alcançar seu objetivo, uma obra cinematográfica necessita obter a credibilidade do espectador naquilo que ele está assistindo. Portanto, o realizador, não pode abdicar de seu vínculo intrínseco com a realidade, pois isto é o que fará a representação exposta na tela tornar-se uma verdade para quem a assiste.

Como abordado anteriormente, o "real" de um filme e sua intenção chegam ao indivíduo por meio das componentes audiovisuais. Uma vez que esta dissertação possui como objeto de estudo os cenários, este trabalho, naturalmente, debruçar-se-á sobre o elemento imagético que pode, muitas vezes, parecer o produto final, mas que, na realidade, apresenta-se no processo criativo antes mesmo da existência de um argumento escrito.

Ao tratarmos da parte estrutural, é comum que o argumento seja o primeiro elemento abordado. Sem dúvidas, isto é uma realidade, tendo em vista que nas etapas da pré-produção, um bom material escrito é o ponto de partida indispensável para a concretização de um projeto. Contudo, antes mesmo da escrita, há um passo que muitas vezes é esquecido, por ser quase automático na cabeça de um argumentista, e este é o de criar e enxergar mentalmente o enredo. Todo filme começa de um processo mental que cria as tramas, personagens, universos, locais e, às vezes, até mesmo diálogos. De forma inocente, pode-se dizer que isto seria a "criatividade" de um autor, mas é, na verdade, a sua capacidade de "visualização". Este termo aqui descreve o processo de imaginar e visualizar cognitivamente imagens que, juntas, transformem-se em um objeto fílmico (LoBrutto, 2002).

Desenvolver consciência sobre o ato de visualizar, deve ser um exercício praticado por todos os envolvidos em uma produção audiovisual, mas aqui destacamos a importância disto para o *production designer*, tendo em vista que com o passar do tempo e a evolução histórica, os encargos designados a este profissional referem-se principalmente ao âmbito conceitual da visualidade, pois junto ao diretor de fotografia e ao realizador, o designer é impelido a fazer parte desta trindade visual.

À vista disso, surge um questionamento inevitável, o que houve com o *art director*? Este cargo continuou a existir, mas passou por mudanças em suas atribuições. Elas se tornaram mais executivas, a fim de concretizar as concepções visuais construídas pelo profissional anterior, trazendo-as para realidade através de atividades mais práticas, como por exemplo, a supervisão do departamento de arte, gerenciamento de locações e logística.

Ambos os ofícios estão simbioticamente ligados, e a atividade conceitual do *production designer* e a atuação mais concreta do *art director* são completamente integradas e dependem de forma vital uma da outra. Por isso, é necessário compreender a importância da conexão entre as duas profissões, pois a união das duas é essencial para o sucesso do projeto cinematográfico.

O cinema não é uma arte que se faz individualmente, pois em sua essência ela é colaborativa, com diversos departamentos e cargos compondo uma produção. Naturalmente, a quantidade de indivíduos pode variar de acordo com razões específicas como, por exemplo, o orçamento ou a natureza de projeto. Baseado nisso e no fato de que esta pesquisa utiliza um filme brasileiro, em seu estudo de caso, propõe-se um olhar mais atento para o departamento de arte, e também um recorte específico do mesmo, de acordo com as especificações e contextos do audiovisual no Brasil.

1.3 Descortinando o departamento de arte e sua interação

Partindo do pressuposto, anteriormente abordado, que fala sobre a evolução da direção artística e suas funções, é imprescindível salientar, para a plena compreensão deste trabalho, como ambos os cargos aqui estudados se enquadram na nomenclatura do Brasil. Neste contexto, a tradução não pode ser feita de forma fiel, mas sim de acordo com a equivalência de responsabilidades de cada profissional. O *production designer*, por exemplo, é chamado de Diretor de Arte, enquanto o *art director* passa a ser o Cenógrafo. Posto isso, passa a ser viável uma reflexão sobre a hierarquia do departamento de arte “clássico”, bem como as mudanças de equipe na conjuntura brasileira.

Em suma, este setor é responsável pela criação que é guiada e determinada pela realização e apoiada pela direção de fotografia. Juntos, materializam o argumento, quando conceituam, constroem, vestem e decoram os elementos de um local de filmagem. Atentos a todos os detalhes, este grupo multidisciplinar colabora para que a construção imagética alcance os propósitos da história. De filme para filme e ao redor do mundo, a disposição dos profissionais sofre ligeiros ajustes, tornando-se mais ou menos complexa, de acordo com suas particularidades. A fim de desvendar estas relações de forma mais compreensível, apresenta-se a seguinte estrutura organizacional (LoBrutto, 2002).

Production Designer (Diretor de Arte)

Como antes visto, este profissional é responsável pela conceituação imagética por meio do design, ao visualizar e conceber cenas, sequências, figurinos, objetos etc. Pilar essencial para a visualidade que rege o filme, junto com o realizador e o diretor de fotografia, através de discussões, debates e interpretações acerca do argumento pelo viés artístico da realização, começa-se com ele a construir um ponto de partida que irá guiar o filme. Para além disso, as obrigações de um Diretor de Arte perpassam aspetos mais práticos, tais como encontrar saídas criativas para os impasses apresentados pela realização (ou até mesmo por outras circunstâncias imprevisíveis, como por exemplo um acontecimento climático inesperado), e lidar diretamente com a produção, ao planejar e informar, respeitando as faixas de orçamento, para que tudo saia de acordo com o que foi previamente estipulado.

Art Director (Cenógrafo)

O *art director* pode ser considerado o principal aliado executivo do *production designer*, afinal, ele é quem tutela os demais colaboradores do departamento artístico. É quem pensa a direção artística de forma mais pragmática e concreta, ainda que com bastante criatividade, ao lidar efetivamente *in loco* com a equipe, tratar de questões logísticas, receções de material e coordenação executiva. Em grandes projetos, não é incomum que exista mais de um *art director*, caso o designer não esteja no local de filmagem em determinadas ocasiões. Em oposição a isto, nas produções com orçamento menor, as funções destes dois profissionais, o *production designer* e o *art director*, acabam por se fundir, sendo assim exercidas pelo mesmo indivíduo.

Set Designer

Este profissional é responsável pelo design e pela edificação dos cenários, de acordo com as orientações pré-definidas pelo *production designer* e pelo realizador. O *set designer* deve planejar, produzir esboços, plantas e desenhos arquitetónicos, todos alicerçados em descrições, desenhos conceituais e direcionamentos fornecidos pela realização e direção artística. Estes recursos auxiliam o designer na compreensão da atmosfera fílmica, e funcionam como ferramentas de construção cenográfica.

Set Decorator

O *set decorator* responde pelo design de interiores dos cenários. De forma mais pragmática, tudo o que decora o set, para além da estrutura, de resto, como refere LoBrutto, quando afirma que “*The set consists of the walls, floor, ceiling, windows, doorways and doors. Decoration includes furniture, wall hangings and window treatments*” (LoBrutto, 2002). A decoração só começa a ser executada após a construção do cenário, ou a partir do momento que uma locação real for definida.

Lead Man

Auxilia o *set decorator* a buscar todos os elementos anteriormente citados, necessários para a decoração do cenário. Para além disso, este profissional supervisiona e também é assistido pela equipe de ‘*set dressing (swing gang)*’, que o ajuda nesta missão a encontrar estes objetos.

Property Master

A pessoa que ocupa este cargo possui uma estreita relação de trabalho com o *set decorator* e com o *production designer*, visto que este profissional tem como dever identificar, encontrar, cuidar e fiscalizar todos os adereços (*props*) utilizados pelos atores. Adereços de cena são diferentes dos objetos pois, normalmente, são itens menores e manuseados pelos atores de forma contínua, como um par de óculos, um relógio ou uma caneca. Quando selecionados de acordo com o conceito visual do filme, podem caracterizar uma personagem de forma extremamente marcante.

Support Staff

Buyer

Responsável pelas compras e aquisições do departamento de arte. Com auxílio dos especialistas anteriormente citados, ele encontra os adereços, móveis, objetos e roupas, e verifica se estes serão comprados, alugados ou feitos.

Construction Coordinator

O indivíduo que ocupa este cargo tem como responsabilidade principal a edificação dos cenários. Durante este processo de construção, as instruções planejadas pelo departamento de arte devem ser seguidas fielmente, tanto pelo *construction coordinator*,

quanto pela equipe que este supervisiona, uma vez que construir de forma cinematográfica é bastante única, e precisa levar em conta, não somente o equipamento técnico e profissionais que estarão presentes, mas também a praticidade. Em um cenário, nem tudo precisa ser construído de forma fiel à realidade, uma casa não precisa ser erguida de forma tradicional para que se entenda que o ambiente se trata de uma residência. Basta criar o que será enquadrado no plano, por questões de orçamento e dinamismo de trabalho. É de extrema importância que o *construction coordinator* compreenda estas especificidades e conduza seu time de acordo com elas.

Construction Crew

Diz respeito a todas as pessoas que constroem os cenários, tuteladas pelo *construction coordinator*. Nesta equipe estão inseridos os profissionais experientes em carpintaria, visto que a maioria dos ambientes cenográficos são construídos em madeira, por conta do peso reduzido para transporte ou manuseio e pelo fato de possuírem um bom custo-benefício. Estes indivíduos também podem ser chamados durante as filmagens, caso haja algum imprevisto com as construções.

Costume Designer

O *costume designer* atua na produção e escolhe todos os figurinos utilizados no filme, conforme as diretrizes acordadas anteriormente. É necessário que este profissional consiga entender e assimilar o íntimo das personagens, para que sua personalidade, sonhos, desejos, emoções ou estados mentais se apresentem também na forma como este é caracterizado.

Production Illustrator

Este âmbito é ocupado por indivíduos que ficam responsáveis pelo desenho conceitual do filme, concretizando as ideais pré-definidas pelo chefe da direção artística. O *production Illustrator* pode ser chamado para retratar uma cena apenas ou até mesmo construir toda a visualidade fantástica de uma produção.

Set Dresser

Supervisionado pelo *set decorator*, é quem dispõe e monta/decora os locais de filmagem com os itens previamente selecionados para o cenário. Senso de estilo e noção de design de interiores apresentam-se essências para a executar esta função.

Scenic Artist

Os peritos que ocupam este cargo atuam através da pintura mais refinada do que está em cena. Um mural que peça por uma arte mais específica, capas de revistas, embalagens de comida ou capas de livros, sofrem a intervenção deste profissional, que pode ainda atuar corrigindo efeitos indesejáveis que acabam por explicitar-se na imagem filmada, como sombras ou texturas que atrapalhem o processo de filmagem.

Greensman

Hábeis especialistas, estes cuidam do design de todos os jardins, árvores ou flores que irão aparecer no filme. O paisagismo auxilia com criatividade o departamento de arte com questões mais técnicas e particularidades da natureza.

Draftsman

A função deste cargo perpassa pela produção de desenhos técnicos do cenário. Justamente por isso, não é incomum encontrar arquitetos que ocupem esta posição. O *draftsman* é preciso, utiliza medidas matemáticas, conceitos espaciais mais rebuscados e propriedades técnicas da arquitetura, para contribuir com o máximo de precisão no planejamento de construção cenográfica.

Location Manager

Como o próprio nome sugere, o *location manager* é quem tutela e se responsabiliza pelo local de filmagem, tanto no estágio de pré-produção, quanto durante as filmagens. Este profissional deve sempre estar atento à saúde do local e dos equipamentos utilizados pela equipe, garantindo que nada seja danificado durante o processo.

Painters

São trabalhadores que lidam com a pintura dos cenários, sejam estes construídos ou uma locação real. É necessário que estes indivíduos sigam as orientações que lhes forem repassadas, pois o uso da cor e textura no cinema é de extrema importância. Elementos como iluminação e movimentos de câmera devem ser levados em consideração, até mesmo na escolha dos materiais de pintura, para que tudo saia de acordo com a intenção artística e narrativa do filme.

Location Scout

Esta área abarca aos profissionais que fazem a busca pelos locais de filmagem, desde ruas, casas e tudo mais que esteja descrito no argumento, de acordo com as demandas do projeto. Estas pessoas devem documentar todo o processo de procura dos possíveis ambientes a serem utilizados, através de fotos e vídeos, para fornecer material visual ao *production designer* e ao realizador, para que estes possam fazer uma escolha consciente da melhor locação para o projeto.

Hair and Makeup

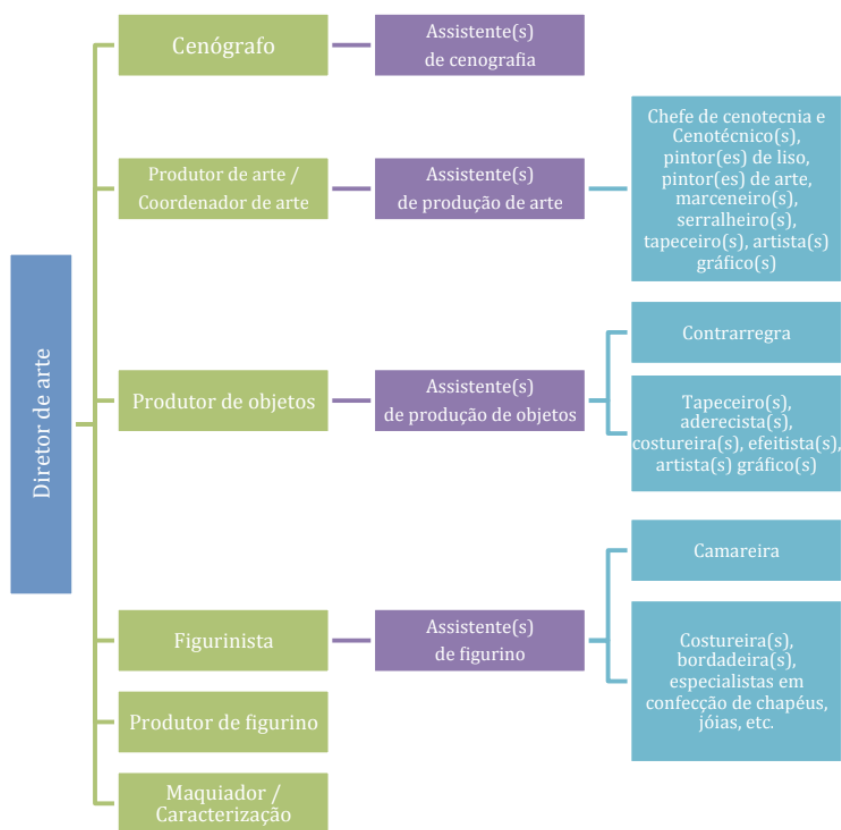
Esta equipe trabalha em prol de compor os penteados e maquiagens dos atores, de acordo com a história e a personalidade das personagens, da atmosfera do filme, época e ponto de vista do realizador. As caracterizações possuem possibilidades ilimitadas, e podem compor desde uma senhora comum do subúrbio, até uma criatura fantástica que foi criada para um determinado universo.

Ao observar a estrutura do departamento de arte, algumas ressalvas devem ser tidas em consideração. Como mencionado anteriormente, é essencial ter em mente que nem todas as produções cinematográficas funcionam desta forma, tudo depende da natureza, demandas, tempo e principalmente disponibilidade financeira do projeto. Posto isto, apresentamos um organograma que evidencia de forma bastante contundente a estrutura artística da indústria cinematográfica do Brasil.

Mercado externo	Brasil
<i>Production Designer</i>	Diretor de arte
<i>Art director</i>	Assistente de direção de arte
<i>Draftsman</i> <i>Set designer</i> <i>Production illustrator</i>	Cenógrafo
<i>Set decorator</i>	Produtor de arte + Produtor de objetos
<i>Assistant set decorator</i> <i>Set dresser</i> <i>Property master</i> <i>Buyer</i>	Produtor de Objetos
<i>Construction manager</i>	Produtor de arte
<i>Scenic Artist</i>	Aderecista + Pintor de arte
<i>Location manager</i> <i>Location scout</i>	Produtor de locação
<i>Costume designer</i>	Figurista
<i>Hair & Make up</i>	Caracterização/Maquagem

Fonte: (Moura, 2015, p. 68)

Figura 4 - Organograma de funções correspondentes no Brasil



Fonte: (Moura, 2015, p. 48)

Figura 5 - Organograma da hierarquia do departamento de arte brasileiro

Percebe-se uma espinha dorsal bastante similar ao que foi descrito anteriormente, contudo, é possível notar a mudança em certos termos de equipe (como pontuado por este trabalho anteriormente) e a redução de assistentes, com a acumulação de funções, mas mantendo o foco nas figuras principais desta hierarquia. Independente da estrutura, o importante é que todos estejam a par e cientes das diretivas criativas estabelecidas previamente, para que a intenção artística seja algo nítido na atmosfera visual do filme.

CAPÍTULO 2 – A CENOGRAFIA ENQUANTO “ARQUITETA” DAS EMOÇÕES: LEITURAS E ORIGENS

“A cenografia sempre faz parte do espetáculo.”

(Mantovani, 1989).

Após revisão bibliográfica acerca da função da cenografia e do que ela pode significar, vários questionamentos acerca de sua definição foram levantados. É curioso como, normalmente, estas perguntas são respondidas com uma descrição do trabalho do cenógrafo ou com exemplos práticos, mas raramente com um conceito direto. Esta dificuldade em definir concepções, talvez seja inerente à própria pluralidade criativa da área. Contudo, algumas referências consultadas para a edificação deste trabalho encontravam-se, com certa frequência, em algumas concepções, permitindo-nos sugerir a união de algumas premissas que, ainda que aplicadas inicialmente em caráter teatral, se mostram bastantes pertinentes para o objeto de estudo aqui investigado – o cenário cinematográfico.

Visto que a cenografia pode considerar-se como sendo uma ferramenta que permite a criação de algo, por meio do elemento visual e com uma ligação estreita ao espetáculo (Mantovani, 1989), três aspectos de definição foram essencialmente adotados:

- organização do espaço dramático;
- componente visual artística e técnica do espetáculo;
- relação espaço/público.

Estes pressupostos, que parecem estar intrinsecamente ligados e juntos, constroem uma ideia muito mais nítida do que é a componente cenográfica, descortinando o mistério que confunde a verdadeira percepção desta. Indicando a correlação entre estas três premissas, Mantovani (1989, p. 12) acrescenta que a cenografia é considerada como sendo “[...] um ato criativo – aliado ao conhecimento de teorias técnicas específicas – que tem a priori a intenção de organizar visualmente o lugar teatral para que nele se estabeleça a relação cena/público.”

Para a autora, a organização do espaço é a prioridade da cenografia, de acordo com a proposta do espetáculo e através da composição de elementos da linguagem visual. Além de ser constituída, pelo que ela denomina por “lugar teatral”. O tal lugar teatral reside onde acontece a relação cena/público ou, se quisermos, a encenação/público. Este “lugar” está relacionado com o contato dos espectadores para com a encenação, de forma geral. Sendo

assim, a cenografia é também o ato de percepção e conexão do público, seja ele um palco, como é o caso do teatro (a ideia de palco aqui está atrelada ao espaço cênico, não a um edifício teatral), ou numa tela de cinema. (Mantovani, 1989).

Por meio de uma análise mais recente, Howard (2002) dialoga com Mantovani (1989) ao apontar a organização do ambiente como elemento primordial na execução cenográfica, e também ao reforçar que a criação do espaço cênico apenas se dá por completa quando em contato com o público.

Scenography—the creation of the stage space—does not exist as a self contained art work. Even though the scenographer may have studied fine art and be by instinct a painter or a sculptor, scenography is much more than a background painting for the performers, as has often been used in dance. Scenography is always incomplete until the performer steps into the playing space and engages with the audience. Moreover, scenography is the joint statement of the director and the visual artist of their view of the play, opera or dance that is being presented to the audience as a united piece of work. (Howard, 2002, p. 19).

Entende-se, portanto, que o cenógrafo cria um “texto/diálogo” que estabelece com espectador e com a própria obra, usando diversas ferramentas, como o estilo, questões espaço-temporais ou intenções dramáticas. Em suma, a cenografia envolve aspetos que ultrapassam apenas a decoração dos espaços, já que esta é um elemento espetacular e carrega consigo a linguagem-não verbal e intenção dramática.

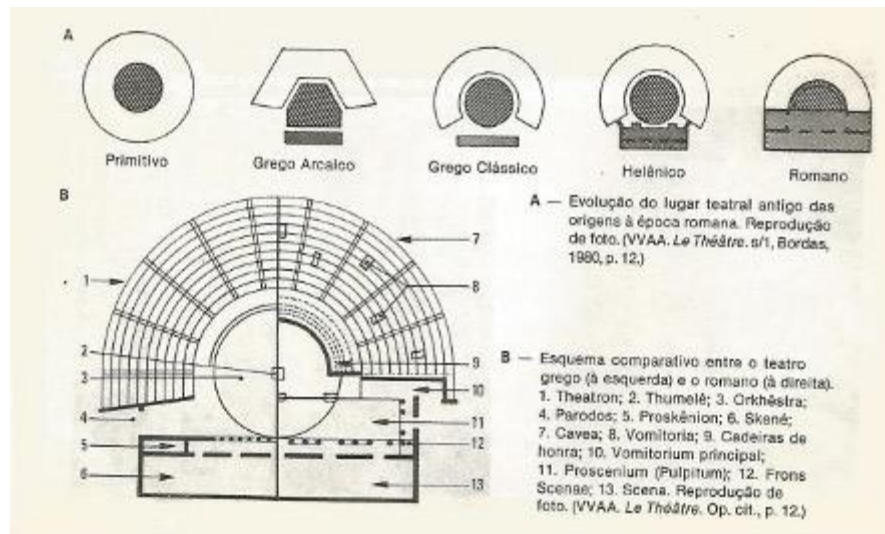
2.1 Cenografia teatral

As origens da cenografia e do teatro poderão confundir-se. Os primeiros indícios de representações cenográficas aparecem na Grécia antiga, com Sófocles, que além de escrever diversas tragédias, foi responsável por criações artísticas de cenário, com grandes pinturas que desempenhavam um papel vital na (del Nero, 2008).

A etimologia do termo cenografia vem do grego, da união de *skéné* (palco, cena) e *graphien* (escrever, desenhar). Então, de forma rudimentar, cenografia significa desenhar ou escrever a cena.

Inicialmente, as performances gregas tinham um cunho religioso e eram feitas ao ar livre, passando então para os primeiros teatros construídos em madeira e, mais tarde, para edifícios construídos em pedra. As construções não possuíam divisões para o público,

mediante a sua classe social (diferentemente das romanas). A estrutura teatral era constituída pela *orkhêstra* (um círculo central no qual o atuava o coro), pelo *kôilon* (uma espécie de anfiteatro que cobria, em sua extensão, todo o círculo central), pelo *proskênion* (o lugar onde os atores encenavam) e, por fim, pela *skéné* (uma parede de maior diâmetro do que o círculo central, equipada com entradas e saídas laterais para os atores) (Mantovani, 1989), como ilustrado na figura 6.



Fonte: (Mantovani, 1989, p. 15)

Figura 6 - Configuração do espaço teatral

Como anteriormente mencionado, o teatro grego e o romano apresentavam algumas diferenças. Tanto em sua finalidade, uma vez que a dramaturgia do segundo não era de cunho religioso, mas sim de entretenimento, quanto também no quesito estrutural. No que diz respeito à dramaturgia romana, os lugares do público eram separados de acordo com a classe social dos espectadores, sendo que os melhores espaços eram destinados a uma classe mais abastada. Fisicamente, a estrutura dos edifícios também apresenta “Elimina-se o círculo central – que passa a ser um semicírculo - praticamente se dispensa o coro; e o anfiteatro – lugar do espectador - acompanha este formato hemicíclico. O proscênio se amplia e o muro correspondente à skéné envolve todo o edifício” (Mantovani, 1989, p. 8).

Já na idade média, por conta das inquisições, os teatros deixaram de ser construídos, e as peças passaram a ter lugar em espaços exteriores (ruas, praças e mercados). Sem a presença da grande parede *skéné*, a cenografia migra para barracas, carroças e tudo mais que

possa ser utilizado. Por fim, após este período sombrio para as artes, a era renascentista traz consigo a volta dos edifícios de teatro, que se assemelha bastante à estrutura que existe atualmente. É neste momento também que as peças perdem completamente seu caráter religioso e o teatro profano ascende.

Avançando um pouco no contexto histórico, observa-se o surgimento de novas correntes de pensamento, que refletem as particularidades de seu tempo, e a dramaturgia, naturalmente, também evolui em suas linguagens. Por meio deste aperfeiçoamento técnico, a cenografia desbrava outros caminhos e ganha outras conotações “[...] no espírito de fazer diferente, o grupo teatral Les Meininger dirigido por Ludwig Chronegk, buscou em suas montagens cenográficas a representação fiel dos períodos históricos que passavam na trama. O cenário, portanto, deixa de ser elemento decorativo e passa a fazer parte de todo o espetáculo, onde os atores interagem com o espaço cenográfico. Foi o grupo que começou a ideia de pesquisa para a encenação do texto” (Xavier et al., 2014, p. 16).

Aqui, indícios da cenografia, como se conhece atualmente, vai tomando forma. O fato de o grupo começar a pensar na organização do espaço de forma visual e significativa, indica que esta componente possui uma função para além de adornar o espaço teatral, e passa a ter uma presença ativa nas peças. A relação com o advento da luz também é um ponto a ser observado, já que esta é uma ferramenta essencial para a edificação. O cenário passa a ser pensado como um todo, como identidade coesa, a fim de contribuir para a intensidade narrativa.

Baseado nisto, é possível pensar a construção da cenográfica como componente vital para qualquer produção artística, e em como ela está inserida em um contexto maior, um todo, composto pelas diversas partes que, ao atuarem em conjunto, trazem à vida o espetáculo. Estas diferentes partes relacionam-se com os aspectos técnicos, bem como à sua equipe. Um espetáculo é sempre resultado de um bom funcionamento coletivo, nunca de um só indivíduo.

Ao assumir esta premissa, surge o questionamento de como esta equipe multidisciplinar se organiza estruturalmente para a criação de um objeto artístico uno, destinado ao público. Uma peça de teatro é composta pela atuação de diferentes profissionais especializados. Ainda que este grupo de trabalho possa ser variável, com acréscimos de funções específicas, existe uma espinha dorsal encontrada em toda montagem teatral (Mantovani 1989):

- **o encenador ou diretor:** que é responsável por ler o texto dramático e conceber a peça artisticamente. É ele quem coordena o grupo e dirige, não só os atores, mas também toda a equipe para que a produção aconteça de forma fluida;
- **os atores:** que contribuem para as personagens através de suas interpretações do texto dramático e técnicas de atuação;
- **o cenógrafo:** que concebe o cenário por meio da visualidade e de uma linguagem não-verbal que dita o tom e atmosfera do local e contribui para a densidade psicológica da personagem;
- **o iluminador:** que cuida de toda a luz do espetáculo e trabalha de forma simbiótica com cenógrafo, já que a ambientação e cenografia são afetadas diretamente pela iluminação;
- **E o coreógrafo:** que, junto aos atores, trabalha a expressão corporal e os auxilia a criar as personagens por meio dos movimentos (além de todos os indivíduos que trabalham na parte administrativa, financeira e cultural de uma produção).

A formação desta estrutura pode ser reconhecida na dramaturgia atual e também em outras áreas que se utilizam da imagem como ferramenta de comunicação, como por exemplo, o cinema. A relação entre estes âmbitos não é recente e ainda que um não seja derivado do outro, os dois acabam por encontrar-se em vários caminhos, um exemplo nítido disso, já citado anteriormente neste trabalho, é a trajetória de *Méliès* que revolucionou a indústria cinematográfica por meio de seu passado como ilusionista e dramaturgo. Posto isto, é possível determinar que a direção de arte encontra suas origens no cinema, por meio do teatro, evidentemente que guardando as devidas proporções e particularidades que cada uma destas áreas possui.

2.2 Cenografia cinematográfica

Inserida no departamento de arte, está também a componente cenográfica, que abordaremos como cenografia fílmica para fazer distinção com a atividade praticada em

âmbito teatral. Conforme observamos na história do cinema, é possível reconhecer diversos momentos essenciais para o crescimento e evolução deste recurso, como por exemplo, o expressionismo alemão. Iniciado no século 20, tratou-se de um movimento que influenciou a literatura, arquitetura, teatro, pintura e, obviamente, a sétima arte.

A corrente de pensamento expressionista era, como toda e qualquer manifestação artística, pautada em seu momento histórico, sobretudo logo após a primeira guerra mundial e o início da ascensão nazista ao poder. Eisner (2008) refere que o período em questão foram anos confusos para os alemães, dado o trauma e destruição deixados no pós-guerra, agravado pelas consequências políticas enfrentadas pelo país, que via seus ideais imperialistas ruírem, e tentava, durante os anos da república de Weimar, cumprir os dispendiosos termos do Tratado de Versalhes. Neste contexto, a nação encontrava-se em crise, tendo de lidar com os resultados já catastróficos (fome, desemprego e mortes) e com os sentimentos ali existentes que eram de ultraje e incredulidade, os quais ecoavam pela Alemanha de forma quase unânime. O país sentiu-se por isso cruelmente rejeitado do círculo de potências mundiais e atrelado a uma vergonha compulsória desmedida círculo de potências mundiais e atrelado a uma vergonha compulsória desmedida (Evans, 2016). É neste intenso e complexo panorama que o expressionismo alemão floresce, quase que advinda de uma pré-disposição da atmosfera social.

Mysticism and magic, the dark forces to which Germans have always been more than willing to commit themselves, had flourished in the face of death on the battlefields. The hecatombs of young men fallen in the flower of their youth seemed to nourish the grim nostalgia of the survivors. And the ghosts which had hunted the German Romantics revived, like the shades of Hades after draughts of blood. A new stimulus was thus given to the eternal attraction towards all that is obscure and undetermined, towards the kind of brooding speculative reflection called Grübelei which culminated in the apocalyptic doctrine of Expressionism. Poverty and constant insecurity help to explain the enthusiasm with which German artists embraced this movement which, as early as 1910, had tended to sweep aside all the principles which had formed the basis of art until then (Eisner, 2008, p. 19).

Ao compreender melhor esta manifestação artística, percebe-se que o cinema expressionista procurava caminhos viscerais de emoção, em detrimento aos padrões regentes do realismo. O principal foco dos artistas pertencentes a esta corrente, era expor a intensidade de seus sentimentos, sem meias-palavras ou filtros. As produções eram intuitivas e bastante pessoais, recorriam à abstração, ao fantástico e ao antagonismo do formato realista, para transmitir a intimidade, violência, tristeza e desespero presentes no momento.

Bourgeios⁸ declarou em sua obra *'The Quartered One'*: “It is not an image that I am seeking. It's not an idea. It is an emotion you want to recreate, an emotion of wanting, of giving, and of destroying”. Que, no fundo, o cinema, antes de tudo é uma forma de expressão, e posteriormente um ato de comunicação.

Subentendido isto, observa-se que estas características se apresentam de forma mais latente na *Mise-en-scène*⁹ dos filmes daquela época. Talvez isto ocorra pela ausência de diálogos falados, ou pela grande ligação do expressionismo germânico com o teatro, o fato é que cabia à visualidade transmitir grande parte da carga emocional desejada pelo realizador, junto com os atores, que encenavam com expressões faciais extremamente teatrais ou a marcante fotografia, com seu desenho de luz *chiaroscuro*, a cenografia e a arquitetura de cena transmitiam todo o sentimentalismo existente na época.

Um marco cinematográfico de direção artística que ilustra este fato de forma bastante contundente, reside no filme *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Wiene, 1920), onde a caracterização, por exemplo, sugere uma análise mais profunda das personagens, como a maquiagem de *Cesare*, a personagem do filme, apresentado como um sonâmbulo com os olhos bem-marcados na região das olheiras, como evidência visual de seu suposto distúrbio do sono, enquanto o seu rosto, extremamente branco (de forma a parecer inumano), insinua o que é descoberto mais tarde: que *Cesare* é uma criação de *Caligari*, sem sua própria individualidade, ou seja, um monstro. Também é possível relacionar o seu figurino liso, sem muitos detalhes e mais justo ao corpo, simbolizando o seu caráter criminoso, já que a personagem de *Cesare* necessitava de ter mobilidade e, ao mesmo tempo, permanecer invisível na noite.

⁸ Artista franco-americana, nascida em Paris em 1911, reconhecida por suas obras de caráter íntimo, que refletem principalmente suas experiências familiares.

⁹ Termo em francês que se refere à encenação. De forma mais específica, no cinema, *Mise-en-scène* diz respeito a tudo o que pode ser visto no enquadramento de cena: cenário, atores, iluminação, decoração, adereços, figurino, maquiagem.



Fonte: (Wiene, 1920)

Figura 7 - Das Cabinet des Dr. Caligari

As perspectivas inclinadas e a dinâmica de luz e sombra, constroem a atmosfera onírica e sombria deste enredo de horror, assim como, as distorções dos cenários (com ruas estreitas, pouca profundidade, janelas triangulares, telhados e prédios pontiagudos) sugerem um mundo imaginário e irreal, fato constatado mais tarde, já que é revelado ao público que toda a estória relatada ocorre somente na alucinação de Francis, um rapaz internado num hospital psiquiátrico.



Fonte: (Wiene, 1920)

Figura 8 - Das Cabinet des Dr. Caligari

Os sucessos dos cenários no filme acontecem porque eles servem à história, ao compreender a miríade de sentimentos em cada personagem, a atmosfera do “mundo” criado e o que move as ações de cada indivíduo. Este é o papel do departamento de arte no cinema e, por conseguinte, de todos os outros departamentos de uma produção cinematográfica, ou seja, agir em prol do enredo. Isto também significa que é essencial que os envolvidos compreendam que a cenografia fílmica existe num contexto próprio, e que o cenário neste caso é pensado para a filmagem, para funcionar nos moldes da captura dos movimentos “*You may be able to find a location, but it may not be suitable for film production. Space is required for the camera, sound, lighting, and crew. If a set is built, the walls can be made wild, allowing them to be moved. The set must be designed and built to accommodate the personnel and equipment necessary for production*” (LoBrutto, 2002, p. 20).

CAPÍTULO 3 – A CENOGRAFIA ENQUANTO “CRIADORA” DE CENÁRIOS CINEMATOGRAFÍCOS

“Craft must interpret the script”

(LoBrutto, 2002, p. 15).

Anteriormente, nesta pesquisa, foram adotadas algumas definições de cenografia, com a finalidade de compreender melhor a construção de cenários. Entre elas, os conceitos de organização do espaço dramático e de elemento visual artístico mostram-se bastante pertinentes em diversos meios de espetáculo. Discutir elementos cenográficos implica também em uma análise de *Mise-en-scène*. Em tradução livre do francês, o termo significa Encenar, ou Colocar em cena ou, de forma mais pragmática, tudo o que aparece em uma cena, pode ser considerado parte da *Mise-en-scène*, desde a iluminação, a disposição espacial dos atores e principalmente, a direção de arte (Crispim, 2018).

O trabalho de arte, portanto, apresenta-se como um fundamental elemento imagético em cena, já que este está presente em tudo o que se vê, e abrange todos os aspectos de cenários, guarda-roupa e adereços de cena. Contudo, apesar de fundamental para o sucesso de um filme, a tendência em secundarizar a direção de arte em boa parte das investigações realizadas sobre o cinema é uma realidade. É comum ouvir, no meio cinematográfico, seja ele prático ou acadêmico, que uma boa direção de arte é aquela que passa despercebida e não se destaca mais do que a personagem, como se refere neste excerto, através de uma afirmação de Werndorff: (Cit. por Bergfelder et al., 2007, p. 13): *"Good art direction must give you the atmosphere of the picture without being too noticeable. The best 'sets' in my experience are those which you forget as soon as the film is over and the lights go up again in the theatre. The first essential in the film is the action of the characters. The art director's job is to provide them with a background – and a background it should remain at all costs"*.

Bergfelder et al. (2007) discorrem sobre invisibilidade da direção de arte, com enfoque principal no *set design*, e como a valorização da linguagem verbal, em detrimento de outras, pode ser prejudicial para uma produção audiovisual. É indispensável entender que as componentes artísticas vão muito além de um pano de fundo ou uma decoração para personagens. Cenários (assim como figurinos e maquiagem) também contam o enredo, e não ter a noção disto é ter uma visão bastante redutora e simplista do cinema. Mais, é negar a sua

profundidade e recursar-se a analisar a forma e a linguagem não-verbal, próprias da percepção sensorial e subjetiva a que está alicerçado o cinema.

Afirmar que um bom local de filmagem é aquele que é esquecido no final do filme, significa esquecer as próprias ações das personagens e toda sua história. Tornar invisível o cenário é suprimir uma variedade de possibilidades que contribuem para o impacto de um filme e ignorar o que existe além das palavras que só pode ser transmitido através da sensibilidade visual.

Um bom cenário é aquele que é entendido como elemento narrativo, ato que não perpassa em categorizá-lo como objeto independente, já que este só pode exercer sua função plena quando aliado aos demais elementos que compõem a direção de arte, à ação conjunta de outros departamentos, como são os de fotografia e da montagem, e à própria presença dos atores em cena, mas sim em enxergá-lo como ferramenta que se comunica com o espectador de modo emocional, ao materializar toda a trama fílmica.

3.1 Espaços

O recurso espacial é parte indivisível do cenário, mesmo antes deste ser construído. A antimatéria ali existente é como uma tela em branco, aguardando alguém que a enquadre através da matéria. O espaço espera, inerte e em silêncio, pela possibilidade de dar vida ao conflito dramático, e que o cenógrafo deve conquistar o ambiente, para que este possa, através de suas metáforas, tornar-se uma arena, na qual os personagens desenrolam suas situações-problema (Howard, 2002).

O poder da organização espacial em um cenário deve ser pensado de forma a proporcionar uma atmosfera que beneficie a performance dos atores, a densidade psicológica das personagens e como o espectador sente-se em relação ao filme. É a arquitetura que pode fazer um ambiente expressar emoções e influenciar diretamente o que sentimos ao assistir um filme. O fechamento espacial pode despertar a sensação de claustrofobia, intimidade, desespero, perseguição ou insegurança, a depender de como for trabalhado. Em *Rope* (Hitchcock, 1948), a utilização de um único espaço de dimensões reduzidas eleva a tensão ao extremo. Após cometerem o assassinato de David Kentley (Dick Hogan), Brandon Shaw (John Dall) e Phillip Morgan (Farley Granger) promovem um jantar na cena do crime e convidam pessoas próximas ao falecido, que questionam ausência do mesmo. A inserção de todos as

personagens no mesmo local, com o agravante de o corpo ainda estar ali, gera no público a expectativa ansiosa de que a qualquer momento, um dos convidados possa descobrir o que ali se passou, como mostra a figura 9. A clausura potencializa o suspense, a incerteza, uma vez que não é possível fugir ou dissipar a atenção para outro local.



Fonte: (Hitchcock, 1948)

Figura 9 - Cena do filme Rope

Por outro lado, o cenário pode ainda causar medo, solidão e a sensação de que há uma constante ameaça pairando no ar. *O som ao redor* (Mendonça Filho, 2012) com suas diferentes casas e apartamentos cercados por grades (figura 10), correntes e telas de proteção, torna-se palco para as tensões de cunho social de uma classe média brasileira, preocupada com sua segurança e, principalmente, de seus bens materiais, durante todo o filme.



Fonte: (Mendonça Filho, 2012)

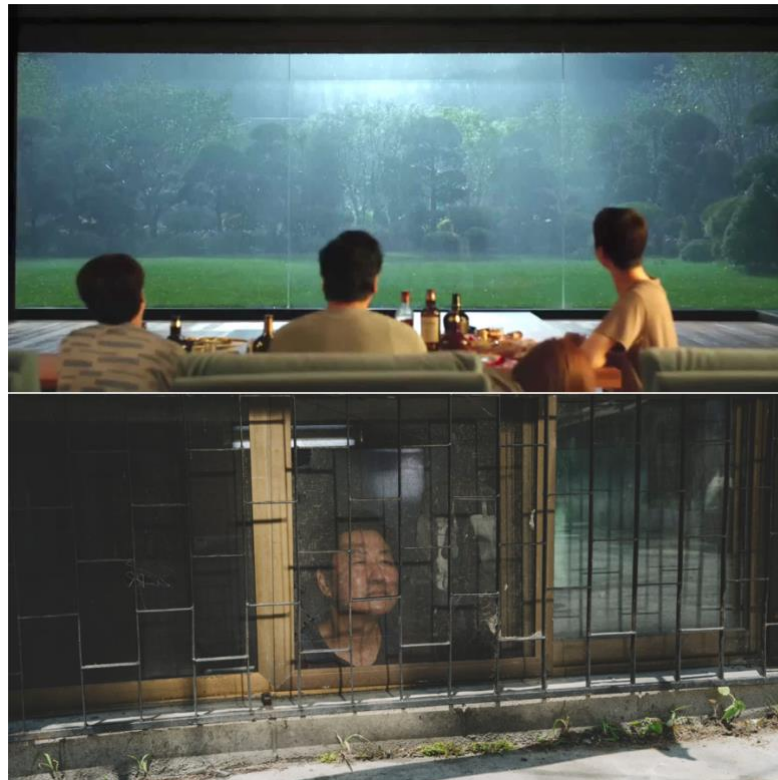
Figura 10 - As casas e grades de O som ao redor

A falsa sensação de segurança é, mais tarde, rompida por quem deveria ser responsável pela mesma, visto que seguranças particulares da rua, contratados para manter tudo em ordem são, na verdade, os interlocutores da violência (ainda que esta seja direcionada para Francisco - Waldemar José Solha -, personagem que pode ser considerada como antagonista).

O uso do cenário também pode beneficiar-se de aspectos culturais de cada sociedade e, ao assumi-los, o filme pode alcançar características únicas, diferenciais que podem gerar curiosidade e afeição no público. Um exemplo bastante disto, é o filme *Parasite (Gisaengchung)* (Ho, 2019) que trata da tensão social-econômica asiática de forma principalmente visual.

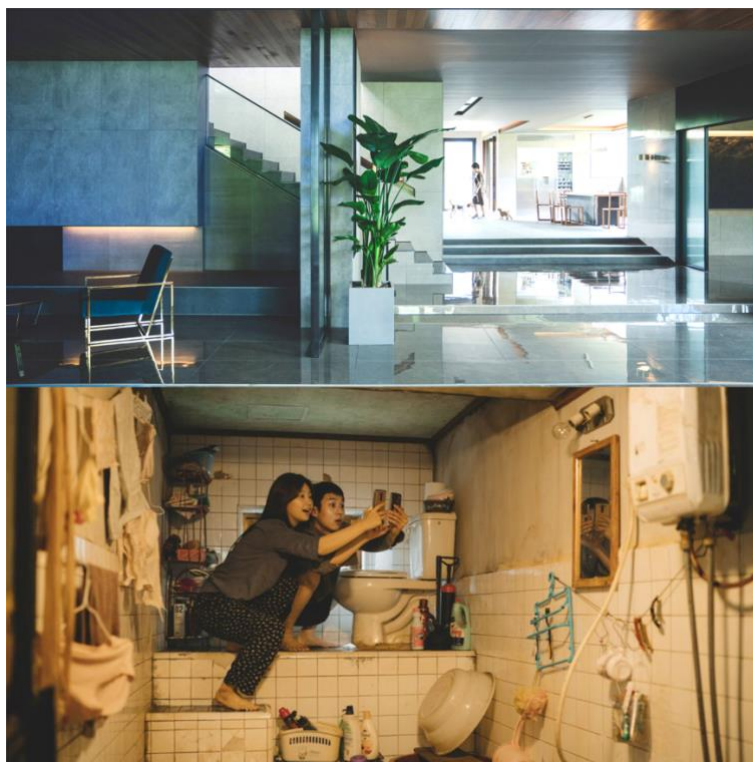
A nível de cenários, um recurso bastante interessante é o manejo de iluminação solar, uma vez que na Coreia do Sul, uma das componentes que determina a classe social de um indivíduo é o escasso (ou não) acesso à luz natural que ele tem durante o dia. Sendo assim, quanto mais rica a pessoa for, mais acessos arquitetônicos ao sol ela terá (varandas, janelas maiores e portas largas), como acontece com a família rica do filme que mora na superfície,

em uma luxuosa construção repleta de estruturas de vidro. Quanto mais precários os recursos financeiros forem, mais as infraestruturas que permitem a entrada de luminosidade na casa serão menores (ou até quase inexistentes), tal qual como se percebe com o espaço subterrâneo onde vive o núcleo mais pobre do enredo que pode ser visto pelo comparativo das residências nas figuras 11 e 12.



Fonte: (Ho, 2019)

Figura 11 - Entradas de luz em Parasite



Fonte: (Ho, 2019)

Figura 12 - Escadas e desníveis de Parasite

Outro pormenor que não deve passar despercebido, bem como o controle de luz natural, é a utilização de escadas e desníveis arquitetónicos que, através da construção cenográfica, transformam a desigualdade social em algo latente, impossível de ser ignorado, pois está em todo lugar.

Diferentemente da arquitetura, os cenários de um filme devem ser sempre pensados de forma funcional, a fim de coexistirem com as demais componentes técnicas usadas no cinema. Por exemplo, em uma casa que é filmada, o mais importante não é o conforto para indivíduos (como seria em uma residência habitacional), mas sim priorizar os ângulos, posições de câmera e enquadramentos. É de suma importância compreender a utilização de espaços como ferramenta da direção de arte, que dialogar com os demais recursos desta área, trabalhando para oferecer uma miríade de possibilidades.

3.1.1 Objetos de cena

Ao falarmos do que caracterizam um ambiente, é impossível ignorar os objetos que ali se encontram. O design de interiores de um filme veste o cenário, lhe dá alma e informações úteis da história e das personagens. Sublinha-se que esta pesquisa mantém seu foco principal na construção de cenários narrativos através da direção de arte, e compreende que os objetos de cena pertencem ao design de interiores fílmico e perpassam, portanto, em outras propriedades técnicas que não serão aqui aprofundadas. Contudo, julgou-se essencial para a compreensão total da cenografia-narrativa desenvolver uma consciência sobre esta área que contribui com o objeto de estudo aqui investigado.

Utilizados do início ao fim do filme, os objetos de cenográficos podem e servem para organizar o tempo e espaço dramático, além de atuarem como edificadores de atmosfera visual Bordwell et al. (2017) desvenda como os objetos de cena podem tornar-se *motifs*, ou seja, como estes podem criar um sistema de imagens que representam o tema do filme ou exteriorizam um estado psicológico da personagem.

Relembrando o filme *Parasite (Gisaengchung)* (Ho, 2019), mais uma vez como exemplo, o uso de objetos que replicam divisórias são repetidos, constantemente, a fim de mostrar a verdadeira luta de classes que ocorre no filme. As personagens, mesmo no argumento, são dispostas de maneira a parecerem visualmente desiguais, em níveis diferentes, fisicamente falando, para demonstrar a distinção de nivelamento social-econômico. Outro detalhe a ser notado na longa-metragem sul-coreana é a quantidade de itens dentro de cada uma das casas. A casa da superfície, possui objetos sempre muito modernos, em inox ou materiais que evocam elegância, além de estar sempre em concordância com um estilo minimalista, já que a casa não possui uma excessividade de itens e nada parece estar fora do lugar. Já no abrigo subterrâneo do núcleo mais pobre, o espaço está sempre abarrotado de coisas velhas e sujas que se acumulam por todas as partes da pequena casa.



Fonte: (Ho, 2019)

Figura 13 - Diferença de objetos nas casas de Parasite

Pilhas de papel e caixas, roupas, artigos de cozinha e higiene pessoal, parecem estar sempre por toda a parte e a desorganização parece ser constante, mesmo que os moradores tentem organizar o local. Isto, aliado ao espaço e às cores do ambiente (iluminação e direção artística), conseguem criar uma sensação de sinestesia aterradora, quase como se pudéssemos sentir uma espécie de “cheiro dos pobres” e “cheiro dos ricos”. A casa inferior passa a impressão de ser abafada, cheirar a mofo e sujeira, enquanto a mansão superior causa a sensação de cheirar a limpeza.

Um outro exemplo interessante é a utilização de objetos de cena por Kléber Mendonça Filho em cenários exteriores. Normalmente, o realizador os utiliza como como uma espécie de preparação de atmosfera para o que vem a seguir. Em *O Som ao Redor* (Mendonça Filho, 2012), existe um pormenor de extrema relevância para os respetivos enredos: as placas de sinalização.

Estes apresentam-se no filme como prefácio para um momento de conflito que irá se iniciar. A trama de *O Som ao Redor* desenrola-se na cidade de Recife, conhecida por suas belas praias, mas, por certas vezes, perigosas praias, devido eventuais ataques de tubarão em determinadas regiões. Por este motivo, esses balneários possuem placas sinalizadoras de

possível perigo marítimo. Momentos antes de uma das personagens se tornar alvo de uma investida violenta, ele vai banhar-se no mar e atrás dele, a sinalização de alerta de ataque aparece. É como um aviso de que algo catastrófico irá acontecer.

Já em *Bacurau* (Dornelles & Mendonça Filho, 2019), a placa na entrada da cidade (que diz “Bacurau, se for, vá na paz”) serve como um mecanismo de localização, evidenciando onde a história irá se passar. Para além disto, serve como um aviso aos forasteiros que ali chegam, de que seus moradores são pacíficos, mas prontos para defender os seus e a sua terra natal a qualquer custo, mesmo que isto implique alterações, fato que acontece mais tarde.



Fonte: (Mendonça Filho, 2012) e (Dornelles & Mendonça Filho, 2019)

Figura 14 - Placas de sinalização em *O som ao redor* e *Bacurau*

Diante disso, percebe-se que as múltiplas ferramentas aqui citadas possibilitam uma edificação de cenário bem-sucedida, sempre de acordo com o argumento e o ponto de vista artístico. Criar sensações no espectador acaba por tornar-se uma tarefa árdua, que requer planejamento nas demais áreas, visto que a sua relação direta pode ajudar ou prejudicar o desenvolvimento da história.

3.2 Textura

Textura é uma ferramenta incrivelmente útil e necessária para a direção de arte de um filme visto que, compreender e adequar a superfície de um cenário ou de um objeto de cena, mostra-se essencial para tornar a realidade ali criada em verossímil. O uso deste recurso serve para evidenciar a passagem do tempo, o período em que a história se passa e até mesmo as condições socioeconômicas das personagens. Ter competência para saber que tipos de materiais usar, como estes irão agir em contato com a superfície na qual forem dispostos e, até mesmo, se são adequados para região em que a história se passa, é imprescindível para adicionar realismo à cena, visto que os materiais utilizados, por si só, são artifícios narrativos. Para exemplificar esta premissa, apresenta-se a imagem 15 que mostra as grades de uma das casas do filme *O Som ao Redor* (Mendonça Filho, 2012).



Fonte: (Mendonça Filho, 2012)

Figura 15 - Grades da Casa de Bia (Maeve jinkings)

As grades da Janela de Bia (Maeve Jinkings) apresentam uma textura enferrujada e mais suja. Isto serve para mostrar a ação corrosiva do tempo, mas também certa falta de manutenção da casa que demonstra a condição socioeconômica da família que, apesar de estar em seus tempos áureos de classe média, não possui recursos para dar conta do local e de suas dimensões, visto que, apesar de ações no filme que revelem a ascensão econômica daqueles que ali vivem, Bia não possui auxílio de nenhum funcionário para ajudá-la a cuidar do espaço, e a mulher faz tudo.

Outro exemplo que evidencia a textura como vetor narrativo é a utilização de gordura nas janelas do filme *Parasite* (*Gisaengchung*) (Ho, 2019), que constrói uma camada de sujeira

nos vidros do abrigo subterrâneo, mais um fator que impede o acesso a luz solar, impondo a condição social miserável daqueles que ali habitam, em oposição às impecavelmente limpas janelas da casa superior, onde não é possível, nem mesmo uma mancha na superfície, como ilustrado pelas imagens de número 16 e 17.



Fonte: (Ho, 2019)

Figura 16 - Comparativo de janelas em Parasite (Gisaengchung)



Fonte: (Ho, 2019)

Figura 17 - Comparativo de Janelas vistas de fora de Parasite (Gisaengchung)

Aqui, é possível enxergar as discrepâncias entre as casas, pelo interior e exterior. A mais abastada é meticulosamente limpa, ao ponto de se enxergar o que acontece lá fora de forma tão nítida, que é quase como uma moldura ao redor de uma obra de arte que adorna a sala, bem como os vidros a partir da perspectiva exterior que em sua assepsia perfeita, até mesmo reflete a paisagem. Em contraponto a isto, a casa subterrânea não só demonstra a camada gordurosa, mas também uma quantidade visível de poeira, demonstrando que a residência fia à nível do solo, onde a sujeira das ruas e dos sapatos circulam. Esta barreira também impede que quem ali vive seja distinguido com clareza por quem ali passa, tornando os personagens ainda mais invisíveis ao dia-a-dia da realidade sul-coreana.

3.3 Cor

Várias são as áreas de conhecimento artístico que utilizam as cores para desenvolverem suas respectivas funções (artistas, designers, terapeutas, etc.). Dentro do contexto cinematográfico, quase todos os departamentos são influenciados pela cromaticidade, como os de arte, iluminação e montagem. Independente de qual seja sua finalidade, é primordial o entendimento de que o uso das cores consiste em estabelecer um diálogo, de mútuo impacto, entre as diversas partes, pois, conforme Farina (Farina, 1994, p.15), os elementos em questão atingem quem “recebe” o estímulo e quem produz este material, mostrando-lhes novos caminhos, mais criativos e inusitados. A influência cromática é direta, é sentimento visual, mas também é mecanismo de expressão e comunicação. Por esta razão, é de suma importância saber como usá-la, para que as respostas obtidas a partir deste impulso sejam coerentes e atinjam as intenções desejadas

A compreensão desta ferramenta perpassa pelo entendimento de sua combinação de fatores, que consiste no fenômeno ótico, na percepção e decodificação visual das cores, até porque, inicialmente, é preciso assimilar cor e luz, como postula de novo Farina, quando afirma que “A luz é assim, a grande intermediária entre a natureza e o homem. Ela apresenta todos os detalhes à percepção do ser humano numa multivariada gama de sensações, coloridas ou não” (Farina, 1994, p. 28).

Entende-se que a cor não existe de forma pura na natureza e em seus corpos. O que enxergamos são desvios da luz que, ao atravessar um determinado objeto, acabam por produzir feixes coloridos. Sendo assim, as cores que enxergamos na matéria acabam por não ser propriamente suas, mas sim um reflexo da dispersão de raios luminosos.

A absorção da luz (e, conseqüentemente, de seus desvios), por meio da visão, se dá pelos olhos. Para que seja possível enxergar os objetos e suas respectivas características cromáticas, o seguinte processo ocorre: um raio luminoso que deriva de diversas fontes (raios infravermelhos, ultravioleta, ondas de raio x, entre outros), atravessa um corpo, que absorve este raio e alguns de seus espectros (esta absorção depende de fatores, como diferentes comprimentos de onda e o material da superfície do objeto), e reflete outros. Isto faz com que o indivíduo enxergue o item iluminado e seu reflexo espectral (cor).

A seguir a este fenômeno, essencialmente ótico, é possível instaurar uma discussão sobre percepção e decodificação visual no organismo humano, que após ter a luz como aspecto de ligação intermediário entre ele e a natureza, acaba por se organizar de forma biológica para perceber o que está vendo. Durante seu trajeto, pelos caminhos biológicos do conjunto visual, os reflexos e espectros luminosos acabam por gerar estímulos que atingem uma área específica do cérebro, chamada de área de projeção visual. Uma das funções deste local é a interpretação de impulsos neurais. Para que estes sejam interpretados corretamente e alinhem-se em um conceito, mais uma parte cerebral é acionada, denominada de área de associação visual, uma espécie de “banco de informações” onde fazemos a associação de significados aos signos formados anteriormente (Farina, 1994).

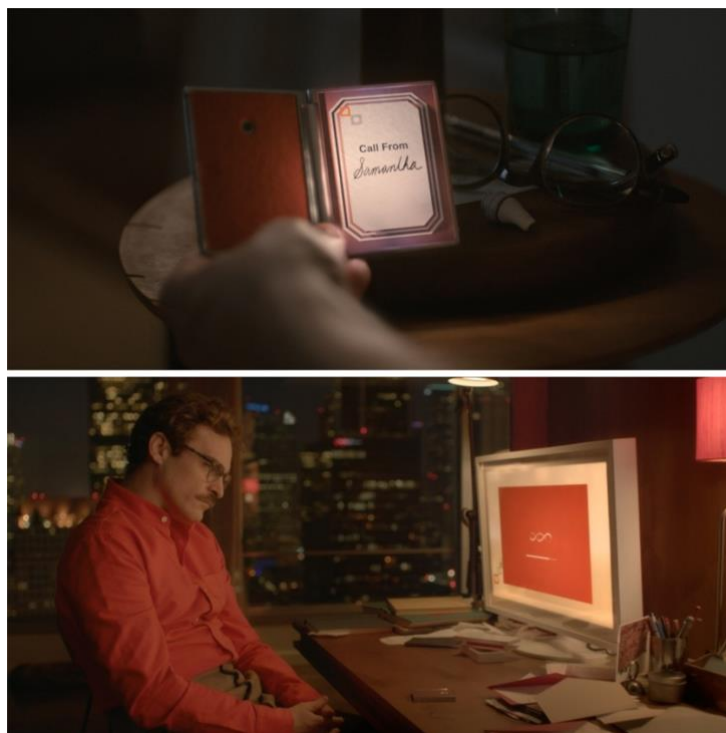
Heller argumenta (2013), pela compreensão da imagem, com seus elementos (de forma mais específica a cor), que a cor possui impacto inato no ser humano. Pontua-se, contudo, a necessidade de considerar a existência de outros fatores (além dos inerentes), que acabam por ser responsáveis pelo que interpretamos ou sentimos, assim, como explica Sussure¹⁰, isto também se dá através da semiótica e dos significados adquiridos durante a vida, que criam associações e conceitos mentais para alguma finalidade, tornando imprescindível a relevância das experiências universais dos indivíduos no ato de interpretar e sentir.

¹⁰ Linguista e filósofo suíço, nascido em Genebra no ano de 1857. Seus estudos eram voltados para a reflexão dos signos e da semiologia.

Conhecemos bastantes mais sentimentos do que cores. Por isso, cada cor pode produzir efeitos distintos, frequentemente contraditórios. Uma mesma cor actua em cada ocasião de forma diferente. O mesmo vermelho pode ser erótico ou brutal, inoportuno ou nobre. O mesmo verde pode parecer saudável, ou venenoso, ou tranquilizante. Um amarelo radiante ou que fere. A que se devem estes efeitos tão particulares? Nenhuma cor aparece isolada, cada cor está rodeada de outras cores. Num efeito intervém várias cores – uma combinação de cores (Heller, 2013, p. 18).

É neste aspeto, portanto, que a construção cinematográfica deve concentrar-se, visto que o tratamento e a combinação de cores evocam diferentes sensações e respostas no espectador, exercendo, portanto, controle no que já o impacta naturalmente, alcançando respostas através de uma combinação cromática inesperada ou até mesmo contribuir para uma reinvenção do que já é conhecido. Tomando como exemplo a cor vermelha, por exemplo, é possível notar que suas associações são diversas e distintas, principalmente de acordo com as cores que estão ao seu redor.

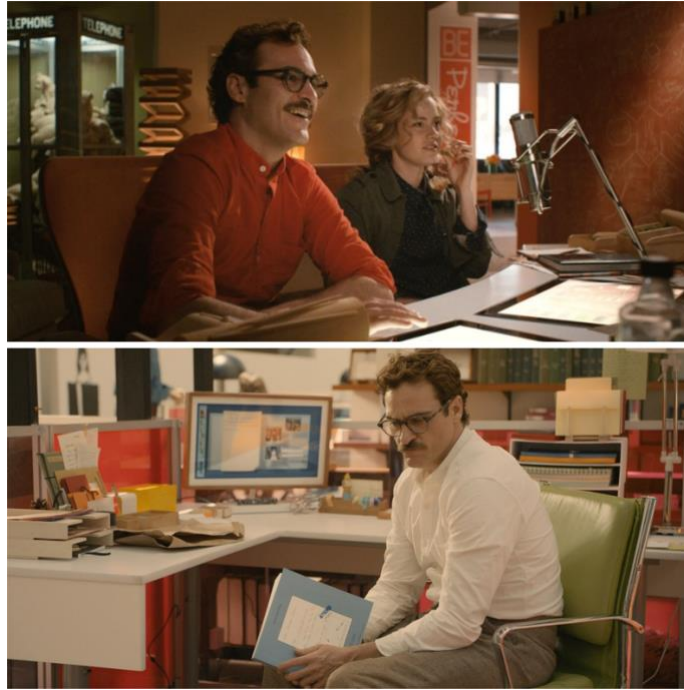
O vermelho na longa-metragem *Her* (Jonze, 2013), geralmente, está combinado com cores como o cor-de-rosa, amarelo e laranja, que incitam sentimentos de amor e amabilidade como, por exemplo, na extroversão e alegria de Theodore (Joaquin Phoenix), em momentos específicos. Isto pode ser percebido, principalmente, pelas cores do cenário, figurino e iluminação de cenário (Heller, 2013). O desejo de Theodore (Joaquim Phoenix) pela humanidade e vida de Samantha (Scarlett Johansson), um sistema operacional, pode ser identificado por meio de uma alusão ao sangue, materializado pelas cores da casa, interface do programa e do figurino do homem (figura 18).



Fonte: (Jonze, 2013)

Figura 18 - Cenas do Filme '*Her*': Theodore em sua casa e em contato com Samantha

Um ótimo exemplo, ilustrado pela figura 16, é de como o filme respeita e faz uso das associações de significados já existentes para uma cor, é o vínculo entre o vermelho e o amor. Entretanto, também renova suas significações ao ultrapassar a ideia romântica deste sentimento, que é relacionado ao que Theo sente por sua ex-mulher e por Samantha, mas também ao fraternal em sua relação com a amiga Amy (Amy Adams) e em outras instâncias, como a profissão da personagem consiste na produção de cartas emocionantes, sentimentais e calorosas, para que remetentes possam enviá-las aos seus destinatários queridos.



Fonte: (Jonze, 2013)

Figura 19 - Cenas do filme 'Her': Theodore com sua amiga e em seu ambiente de trabalho

Este último, podendo também ser interpretado como um paradoxo, uma vez que Theodore conhece e lida todos os dias com o amor, mas, ele próprio, passa por uma desilusão neste quesito.

De forma quase que oposta à sensação anteriormente citada, *O Som ao Redor* (Mendonça Filho, 2012) quase sempre aparece em combinações cromáticas com preto, castanho e amarelo, evocando sensações de perigo, morte, ódio e conflito (Heller, 2013), como retratado na figura 20, que mostra João em um banho de cachoeira com o avô e a namorada, durante uma viagem para as terras de seu antecessor. Esta cena ocorre logo após uma sequência de imagens bastantes significativas, nas quais o casal de namorados percorre antigas construções da fazenda e da cidade, enquanto o som ouvido é de gritos agonizantes.



Fonte: (Mendonça Filho, 2012)

Figura 20 - Cenas de '*O som ao redor*' com João na cachoeira

Durante a ação em que os três estão imersos na cachoeira, a câmera corta para João que aparece em primeiro plano banhando-se agora, não mais em água, mas sim em sangue. Aqui, o vermelho faz referência ao modo sinistro que a família do rapaz acumulou suas riquezas e terras: através de conflitos, guerra e assassinato de diversas pessoas, e ainda, evidencia a continuidade da oligarquia para os membros mais novos, ainda que estes aparentem pensar de forma distinta. Conclui-se, portanto, que a decisão artística do uso da cor – ou não – funciona como um elemento de bastante impacto, que deve ser pensado e planejado com extrema cautela, para além da estética, tendo em vista que a paleta de cores de um filme carrega consigo informações da história. Para além disto, percebe-se esta ferramenta como dinâmica, entre vários cargos cinematográficos, tais quais como a direção de fotografia que trabalha a componente cromática por meio da iluminação.

Compreende-se assim que os recursos aqui citados possibilitam uma edificação de cenário bem-sucedida, sempre de acordo com o argumento e o ponto de vista artístico. Ao entender que a construção cenográfica efetiva perpassa por estes aspectos, é possível assumir o controle dos mesmos. Criar sensações no espectador acaba por tornar-se uma tarefa árdua, que requer planejamento nas demais áreas, visto que a sua relação direta pode ajudar ou prejudicar o desenvolvimento da história. Diante disto, esta pesquisa propõe-se a entender como o realizador Kleber Mendonça Filho, acompanhado de seu diretor de arte e amigo, Juliano Dornelles, que atua recorrente em seus filmes, edificam os cenários da longa-metragem *Aquarius* (Mendonça Filho, 2016) e como estes tornam-se parte essencial da narrativa.

PARTE II

ESTUDO EMPÍRICO

CAPÍTULO 1 – KLEBER MENDONÇA FILHO SOB O TELESCÓPIO: CONTEXTUALIZAÇÃO E INTRODUÇÃO AO REALIZADOR

“[...] O claro senso de Kleber quanto ao processo de criação e suas etapas (roteiro, filmagem e montagem) como caminho em direção a escolhas que devem conferir maior coerência ao conjunto e favorecer a economia de recursos dramáticos [...]”

Ismail Xavier (Mendonça Filho, Três roteiros: O som ao redor, Aquarius, Bacurau, 2020, p. 25).

Realizador de três longas-metragens ficcionais com sucesso de público e crítica, o êxito do cineasta Kleber Mendonça Filho está distante de ser algo simplesmente fortuito. Suas produções audiovisuais tiveram início enquanto ainda era discente do curso de jornalismo da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), tendo em vista as curtas de gênero documental, *‘Homem de projeção’* e *‘Casa de imagem’*, produzidos em 1992, em parceria com Elissama Cantalice, ainda dentro da academia, o longa-metragem *‘Crítico’* (2008) e por fim, o curta *‘Luz industrial mágica’* (2009) (Silva, 2019). A familiaridade de Kleber com o cinema se originou em sua cidade natal, Recife, onde nasceu em 1968, onde frequentava as exposições que ocorriam no centro da cidade. Dos 13 aos 18 anos, seu contato com o audiovisual se intensificou, pois, ao mudar-se para a Inglaterra, pode acompanhar as produções dos mais diversos países através da TV Britânica, e como resultado disto, “A vida cotidiana, o suspense e o fantástico passaram a fazer parte do repertório do cineasta” (Silva, 2019, p. 84).

Isto pode ser observado nos dois primeiros documentários produzidos pelo realizador, o sentimento de nostalgia é o principal elemento narrativo que compõe as cenas e a sua relação afetiva com o cinema local. Como mencionado pela sua produtora e companheira Emile Lesclaux (Cit. por Silva, 2019), Kleber afeiçoou-se ao cinema como lugar – arquitetura e espaço – e à sua memória de cinéfilo, que passa pela memória dos espaços, característica muitas vezes presente na realização de seus filmes. A sua trajetória acadêmica tem início entre o final dos anos 80 e início de 1990, quando, como mencionado anteriormente, Kleber Mendonça Filho cursou jornalismo na Universidade Federal de Pernambuco. Neste período, não havia uma formação específica para o cinema na cidade, já que “a produção cinematográfica estava em baixa na cidade e os poucos filmes realizados eram voltados principalmente às questões da cultura popular” (Silva, 2019, p. 86). Neste período o cineasta começou a desbravar a fotografia, a qual se tornou uma importante aliada

quando assumiu o cargo de crítico de cinema no Jornal do Comércio, função que cumpriu de 1997 até 2010. A partir deste momento, Kleber Mendonça Filho começou a frequentar importantes festivais de cinema em território nacional, nos Estados Unidos e Europa, locais onde apresentou o documentário *'Crítico'*, produzido entre 1998 e 2007. Entre as produções de *'Enjaulado'* (1997) e *'A menina de algodão'* (2002), o cineasta teve um período de pausa, o qual foi dedicado a realização de um curso de cinema digital. Após este hiato, Kleber Mendonça Filho lançou quase que um filme por ano, até a produção das suas três longas de ficção, *'O som ao redor'* (2012), *'Aquarius'* (2016) e *'Bacurau'* (2019).

'O som ao redor' (Mendonça Filho, 2012), e passa na cidade natal do realizador, Recife, onde a vida dos habitantes de uma rua da classe média da cidade é alterada pela violência, e toma um rumo inesperado devido a presença de um grupo de seguranças particulares, que expõe o passado, as ações, o sofrimento e gozo de cada família na rua. No caso de *"Bacurau"* (Dornelles & Mendonça Filho, 2019), o filme passa-se em uma pequena cidade fictícia de mesmo nome do longa-metragem, à oeste de Pernambuco. O enredo começa com o falecimento da matriarca da cidade, Carmelita, e dias depois seus habitantes começam a notar a presença de drones e estrangeiros pela cidade, algo inédito para a população local. Já na produção de *'Aquarius'* (Mendonça Filho, 2016), escolhida como tema desta investigação, temos um enredo que se divide em três capítulos, abordando a vida e perspectiva de Clara, interpretada por Sônia Braga na sua fase adulta, que reside no edifício de mesmo nome do filme e enfrenta a especulação imobiliária de uma das áreas mais nobres da cidade de Recife: A Praia de Boa Viagem.

Este último, chegou às telas de cinema no ano de 2016, tendo sido realizado em 2015. Estrelado por Sônia Braga, que interpreta Clara (65 anos), conta a história de uma mulher que se nega a vender seu apartamento, situado na praia de Boa Viagem (local de grande especulação imobiliária na zona sul de Recife - Pernambuco, Brasil), para uma construtora que pretende demolir o prédio e construir um novo edifício no local. Clara, é a última barreira entre a empresa e a realização de seu projeto, já que todas as outras residências do prédio de três andares, já foram vendidas. A trama se passa em torno deste conflito sobre gentrificação e sobre os moradores serem convidados a se retirar (ou expulsos) de suas próprias casas. A protagonista recusa-se a sair do lugar onde criou seus filhos, viveu boa parte de sua vida e guarda os retratos de sua jornada. Kléber Mendonça Filho conta que o enredo surgiu de observações que ele já tinha feito em relação a este processo de

transformação urbana que, nas palavras dele é (...) dolorosa a troca de pele de uma cidade, que é reconstruída a partir de demolições e extinções. “A cobra troca de pele, mas não troca de coração” (Mendonça Filho, 2020, p. 15). A longa-metragem fala constantemente sobre arquivos, e isto fica claro em cada cena do filme.

Para além disto, sugerimos dizer que *Aquarius* também é um filme sobre resistência, em todas as instâncias, já que Clara luta pelo que é seu e por si, com uma perenidade incrivelmente serena de quem já passou por muito nesta vida, ainda que seja vítima das ameaças e assédios completamente impróprios da construtora, personificados pelo jovem Diego (Humberto Carrão), herdeiro do negócio e que está em seu primeiro grande projeto. Clara, vive em um verdadeiro estado de sítio em sua própria casa, e intimidada pelas investidas de Diego, que apesar de parecer amigável e ter aparentemente uma genuína vontade de fazer o bem para todos, só está preocupado com seus interesses pessoais e é capaz das estratégias mais ardilosas para alcançar seus objetivos.

‘Aquarius’ (Mendonça Filho, 2016) foi escolhido para este estudo de caso por certas razões. A primeira delas porque acreditamos que a obra em questão seja um perfeito exemplar de como utilizar a imagem como narradora de uma ficção. Os cenários do filme, junto com muitas outras características, nos contam tudo o que precisamos saber sobre este drama intimista e desenvolvem-se junto com as personagens e suas vivências, tornando-se assim, um ótimo objeto de estudo para análise dos cenários como elemento narrativo. Aqui, destacamos em específico a casa de Clara, um verdadeiro baú de recordações em cada canto de seu lar. A segunda, perpassa por questões mais pessoais, já que esta investigação é de uma autoria brasileira, ainda que realizada em âmbito acadêmico internacional. É uma forma de honrar o cinema nacional brasileiro, que passa por enormes dificuldades no momento, por conta de censuras políticas extremistas, mas que há de se reerguer deste retrocesso.

CAPÍTULO 2 – ANÁLISE E REFLEXÃO DE *AQUARIUS*: CONSIDERAÇÕES TÉCNICAS

“Craft gives meaning, interpretation, and emotional and psychological depth to the story and to the actors creating the characters.”
(LoBrutto, 2002, p. 16).

Os conflitos vividos por Clara, vivida em cena pela atriz Sônia Braga, revelam detalhes da sociedade brasileira contemporânea de forma sutil. Jornalista e escritora aposentada que vive no Edifício “Aquarius”, na Avenida de Boa Viagem em Recife, Clara recusa a proposta de vender seu apartamento para a construtora “Bonfim”, comandada atualmente por Diego (Humbero Carrão), neto do dono da empresa, para realizar um projeto de construção de um novo prédio. A decisão da mulher causa o conflito que alimenta todo o enredo dramático, ao se recusar sair do seu apartamento. Primeiramente, compreende-se que o apego da personagem com o local, se dá em questão das memórias e raízes que ali foram criadas e estabelecidas, pois é o local onde viveu com sua família. Porém, há também a compreensão que o apartamento é considerado o porto seguro da personagem, onde ela mais se encontra à vontade, pois quando jovem passou pelo processo de quimioterapia e mastectomia de um dos seios, uma situação invasiva e difícil para qualquer pessoa lidar, em especial uma mulher.

Por ser a única moradora do prédio a se recusar sair do local, e sem ter o apoio de sua família, Clara passa a ser atacada verbalmente e ameaçada, não só pelos outros moradores do edifício, como também pela construtora. É um conflito entre o velho e o novo, o sacrifício das memórias em favor do desconhecido, é o medo do futuro a todo o custo *versus* o conforto de algo já conhecido. É a luta pela preservação de uma história, em favor da sociedade capitalista em que nos encontramos.

2.1 As casas de Clara

O lar de Clara é cheio de significados criados pelo tempo, e isto demonstra-se em todos os âmbitos do filme, logo desde as primeiras cenas. Inicialmente, somos apresentados a uma festa de familiar, em 1980, o aniversário de Tia Lúcia, um membro da família que comemora seu aniversário de 70 anos naquela noite. Enquanto sua jovem sobrinha Izabella faz um emocionante discurso sobre a vida de Lúcia, a aniversariante começa a divagar seu

olhar, que encontra uma cômoda, para qual ela olha fixamente, enquanto escuta as palavras da menina, que narra as conquistas de sua vida. Na figura 21, é possível ver que enquanto Lúcia encara a cômoda, as lembranças relacionadas com aquele objeto, voltam à sua mente. Este aparece como mobília de um quarto, em que um casal vive momentos íntimos e românticos.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 21 - Sequência de Lúcia olhando para a cômoda

Após revisitar estes lugares em sua memória, a mulher sorri, feliz, e então segue para fazer seu discurso de aniversário. Assim que começa a falar, ela dedica o brinde de seu dia a seu parceiro Augusto, já falecido, e discorre sobre como este era um ótimo companheiro, ainda que os dois não fossem casados e ele possuísse laços matrimoniais com outra mulher.

A relevância deste objeto de cena (cômoda), se dá pela narração não-verbal da história. Antes mesmo da personagem falar sobre seu par amoroso, a audiência já sabia que Lúcia tinha um relacionamento e boas lembranças dele. Isto só foi possível pela atribuição de significado ao item em questão, que deixa de ser somente uma peça fria de decoração, e passa a ser uma espécie de testemunha das histórias vividas dentro da casa. *“Objects that are cherished in this way really are born of an intimate light, and they attain to a higher degree of reality of being than indifferent objects, or those who are defined by geometric reality. From one object in a room to another, housewifely care weaves the ties that unite a very ancient*

past to a new epoch” (Bachelard, 1994, p. 68). Todo este afeto doméstico acaba por criar objetos que fazem parte da vida daquela família, e tornam-se então marcos na memória dos que ali vivem. A ação que acontece de seguida também é prova deste afeto e conta para o espectador alguns fatos que serão de extrema importância para que seja possível compreender tanto a personalidade de Clara, quanto a de sua casa. O marido da jovem Clara, aproveita o momento em que toda a família está reunida para agradecer a recuperação de sua esposa que, no ano anterior, sobreviveu a um câncer de mama. O jovem menciona sua gratidão pela recuperação e vida de sua mulher. Durante esta fala, Clara aparece visivelmente emocionada ao lado de sua Tia Lúcia e aos sons de gritos de “viva!” para as duas mulheres, e a mais jovem levanta seu olhar e encontra novamente a cômoda, que a partir de agora torna-se marco de mais um momento afetivo.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 22 - Cenas de Clara olhando para a cômoda

Inicia-se então, ao som do piano que está na sala, o canto em coro de Feliz Aniversário (Canções de cordialidade) de Villa Lobos¹¹ que diz:

Saudamos o grande dia
Em que hoje comemoras
Seja a casa onde mora
A morada da alegria
O refúgio da ventura

¹¹ Heitor Villa-Lobos foi um compositor, maestro, violoncelista, pianista e violonista brasileiro de grande renome no século XX.

Feliz Aniversário!
(Mendonça Filho, 2016)

A letra da música indicada faz referência ao valor que a família em questão dá ao lar, além de reforçar o que foi discutido, anteriormente, sobre o cuidado doméstico com os objetos para criar uma ponte entre passado e futuro, visto que, ao avançarmos no enredo para o tempo presente, Clara continua a morar na mesma casa com alguns dos mesmos móveis como, por exemplo, o piano utilizado por sua sobrinha, como ilustrado na figura 23.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 23 - Comparativo de Clara e sua sobrinha no piano

A casa também funciona como marco temporal, uma vez que a estrutura da residência foi alterada. A modernização da planta arquitetônica faz-se presente no conceito aberto do apartamento, aproveitando o espaço ao máximo e, assim, acaba por informar ao espectador que o local ainda é o mesmo, mas este pertence a uma nova realidade. Através desta mudança estrutural, o cenário consegue comunicar primeiramente que Clara está viva, após sua batalha contra o câncer, que são outros tempos e que, provavelmente, muitas coisas devem ter mudado na vida da mulher, que de fato se adapta agora para uma protagonista já com filhos criados, viúva e aposentada, mas que ainda é muito ativa. A decoração e os objetos

da residência também estão diferentes. Itens como espelhos, estantes e cadeiras continuam a evocar uma atmosfera mais antiga por conta de seu material (madeira escura) e textura um pouco mais gasta, a fim de mostrar que ali, a vida aconteceu. Ademais, percebem-se também utensílios mais atualizados e de material mais recente, como a televisão, ilustrada na figura 24, e o design e material das luminárias, de estilo mais moderno e feitas de vidro, para além do sofá, que é mais acolchoado e moderno. A cor branca nas estantes, mesa e lajotas no chão, remete-nos para um estilo mais minimalista e atual, trazendo jovialidade para os móveis em castanho-escuro, que aparentam ser de uma outra geração.



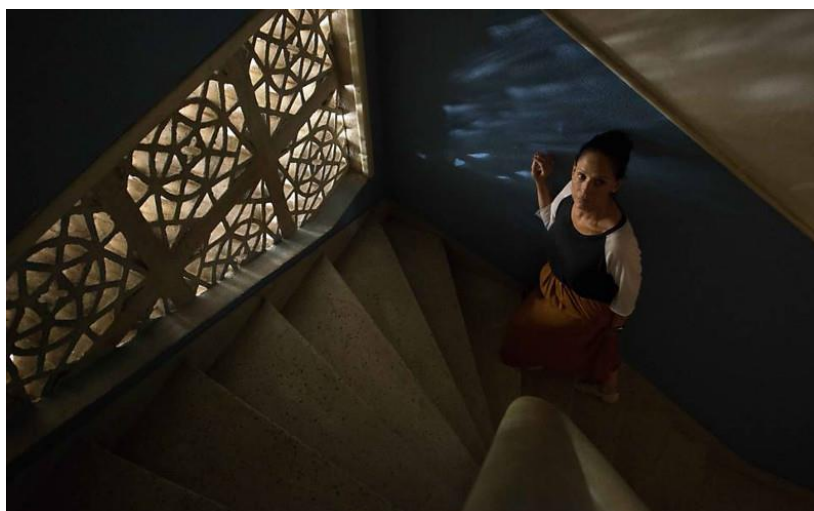
Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 24 - Apartamento de Clara

Merece atenção especial a estante de discos de Clara, que faz referência à grande paixão da personagem pela música, elemento que aparece de forma recorrente no cenário. Kléber Mendonça Filho, argumentista e realizador do filme, tem como costume fazer da componente sonora algo marcante em seus filmes. Na cena inicial de *Bacurau* (Dornelles & Mendonça Filho, 2019), os habitantes da pequena cidade seguem por um cortejo fúnebre

enquanto entoam uma canção, já na cena final de *O Som ao Redor*, os disparos de arma que deveriam ser ouvidos pelo espectador, são encobertos pelos ruídos de explosão de bombinhas e fogos de artifício. Em *Aquarius* não é diferente. Faz parte da vida da protagonista, através de sua profissão, uma jornalista e escritora da área musical, apaixonada por diversos artistas nacionais e internacionais. Uma grande variedade de discos LP's, a presença de um aparelho de som e uma vitrola, amplificam os gostos e personalidades de quem ali vive.

Mantendo a análise ainda nos pormenores espaciais do lar de Clara, aspetos que reforçam a consciência de que o prédio resiste ao tempo e trata-se de uma construção mais antiga, são levados em consideração como, por exemplo, a altura do edifício, que não é alto e preserva os seus cinco andares, destoando dos arranha-céus ao redor, que são mais modernos, com a fachada em vidro espelhado alturas exorbitantes. Outro detalhe a ser notado é fato de que ninguém no Edifício “Aquarius” é visto utilizando elevadores. Para ter acesso aos apartamentos, todos as personagens sobem e descem escadas, fator que indica a época de erguimento do local, como é possível ver na figura 25.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 25 - Clara subindo as escadas do edifício

Sucessivamente, explora-se o lado externo do prédio, uma vez que sua fachada, por exemplo, transmite os sentimentos ali presentes, através das cores que ostenta durante o passar dos anos. Inicialmente, em 1980, a cor predominante em suas estruturas são os tons de rosa, com um fundo avermelhado e o branco (Figura 26), insinuando a atmosfera de amor e afeto que existe dentro da casa, principalmente, porque o decorrer da cena a seguir trata-

se de uma comemoração familiar, na qual todos estão reunidos com seus entes queridos, após um ano difícil, marcado pela doença quase fatal de Clara.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 26 - Fachada do edifício Aquarius em 1980

Já em uma outra fase, em 2015, o prédio apresenta em sua frente, as cores azuis e brancas, sendo a primeira em tom mais claro. De resto, de acordo com Kandisky (Cit. por Joly, 2005, p. 140) “quando aclara, o azul parece longínquo, indiferente, como o céu alto e azul-claro. À medida que se torna mais claro, o azul perde a sonoridade até se tornar apenas um repouso silencioso [...]”. É quase como se o prédio, estivesse em estado de paz e descanso, durante todos estes anos, existindo inerte na paisagem, sólido e passivo, servindo de pano de fundo para a vida que ali acontece e cresce com o passar dos anos. Mais para frente, a componente cromática do local muda para branco. Tal mudança ocorre por conta de Clara que, como última moradora do local, decide pintar a fachada, sendo inclusive notificada pela construtora de que é terminantemente proibida a pintura do edifício. A transição das cores, principalmente levando em consideração que esta mudança não ocorre por acaso, indica também uma metamorfose da situação dramática do enredo, sugerindo que, em breve, o impasse dramático passará por uma transformação total (Figura 27). A nova cor de “Aquarius” nos antecipa o desfecho do filme, sugerindo, através de sua coloração branca com fundo azulado, detalhes verdes e cinzentos, que a inteligência e a tranquilidade serão a chave solucionadora dos problemas da protagonista (Heller, 2013).



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 27 - As mudanças do edifício no tempo presente

As garagens do condomínio, também são portadoras de informações e revelam, através da arquitetura e sua disposição, que o local só possui uma moradora, como disposto na figura 28.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 28 – Garagens do edifício Aquarius

Na primeira fase da trama, há um momento em que Clara desce para chamar as crianças da família que estão brincando do lado de fora, para cantar parabéns. Ao chegar no ambiente externo, é possível notar a presença de diferentes carros estacionados, demonstrando que os moradores dali, estão em casa. Já na etapa futura do filme, quando a personagem se direciona para a garagem, para entrar em seu carro, as portas dos demais estacionamentos estão permanentemente fechadas, e apenas o veículo dela está ali,

indicando que a mulher é a única residente do edifício. Ao resgatarmos o conceito do espaço como arena, na qual as personagens travam verdadeiras batalhas dramáticas (Mantovani, 1989), o estacionamento desta, talvez illustre esta conceção da melhor forma, uma vez que é onde a protagonista e Diego se confrontam de maneira mais perceptível.

A primeira discussão entre os dois, neste recinto, acontece quando a Mulher vai perguntar ao jovem sobre alguns colchões que foram trazidos pela empresa para dentro do prédio. Existe uma cordialidade, nitidamente forçada, e é nesta conversa que Diego, e pela primeira vez, se revela não tão educado e um tanto ríspido, ao dizer para Clara que, apesar de moradora do local, a mesma não tem ingerência ou direito de saber sobre as coisas que a empresa, traz ou não, para as dependências condóminas. A seguir a isto, a mulher pede então para o rapaz desbloquear a saída para a rua, que está impedida pela forma que ele estacionou o seu veículo. Os dois entram em seus carros, fecham as janelas e nem trocam olhares, como exemplificado pela figura 29.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 29 - Primeiro confronto entre Clara e Diego na garagem

O fato de as janelas estarem fechadas diz muito sobre o momento das personagens, uma representação imagética da indisponibilidade de ambos para um diálogo ou cedência de seus posicionamentos. A robustez de ambos os automóveis, também não deve passar despercebida, uma vez que ambos são grandes e imponentes, implicando que este é um conflito entre duas grandes forças. O embate seguinte também se desenrola no mesmo espaço, a imagem de número 30 exemplifica um encontro bem menos contido, com gritos e afirmações ofensivas, acontece porque um dos responsáveis pela obra, o encarregado de

fazer “serviços sujos” para forçar Clara a deixar o prédio, decide atear fogo aos colchões anteriormente transportados para o prédio.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 30 - Segundo confronto entre Clara e Diego na garagem

Tal ato simboliza o clímax de enfrentamento que se aproxima cada vez mais e que não pode mais ser adiado. Ladjane, a empregada doméstica, é quem presencia a afronta e vai relatar à patroa. Esta, então, decide conversar com Diego, e o diálogo acaba por escalonar e Clara, então, altera-se, com razão, ao confrontar o jovem sobre todas as suas ações intimidadoras, das quais não tinha reclamado até então.

Voltando os olhares novamente para o interior do apartamento, nota-se que a realização de *Aquarius* busca sempre evidenciar a força de sua protagonista. O seu câncer de mama, tópico bastante sensível e que possui ligação direta com a vaidade feminina, é exposto de forma recorrente na trama, evidenciando a força da mulher em vencer a doença. Isto fica nítido pela metáfora que os longos cabelos de Clara carregam, pois ela os conserva assim desde que os precisou mantê-los curtos por conta de seu tratamento. Esta resiliência é traduzida no cenário através dos espelhos espalhados pela casa e por prateleiras contendo

produtos cosméticos que mostram que, apesar de tudo, ela não tem vergonha de suas cicatrizes e continua a ser uma mulher vaidosa, celebrando sua beleza todos os dias (Figura 31).



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 31 - O espelho, a prateleira e a imagem de Clara semi-nua

Clara é uma mulher serena, e seu lar traduz isto. As cores e decoração consistem em tons de azul, branco, verde e castanho que evocam a tranquilidade de sua rotina (Heller, 2007), que ao serem combinados com objetos de cena, como a rede, usada bastante no nordeste do Brasil para descanso, constroem um estado pacífico, quase que constante, um refúgio, mesmo que este esteja ameaçado pela especulação imobiliária. A utilização do apartamento como mecanismo de organização espacial dramática, nesta longa-metragem, é feita com mestria. A sala de estar de sua casa, ilustrada pelas imagens 32 e 33, assim como em 1980, continua a ser o coração de seu lar, abrigando reuniões de família.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 32 - A sala de estar de Clara cheia de seus familiares em 1980



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 33 - A sala de estar de Clara com seus filhos nos tempos presentes

Já em relação ao principal conflito dramático, a presença de Diego (Humberto Carrão) afirma sua tentativa de adentrar o imóvel e derrubar as barreiras da proprietária a qualquer custo. Como visto na figura 34, a separação do rapaz, através da janela e posicionado à

espreita de Clara, é quase como a representação um animal à espera do momento certo para atacar a sua presa.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 34 - Clara dormindo e Diego à espreita

Este perigo à porta, é também retomado quando Diego e seu avô vão até o apartamento da protagonista para, mais uma vez, tentar negociar a venda deste (Figura 35). Os homens perguntam à mulher se podem entrar e ela nega-lhes a entrada. O fato de estarem em ambientes distintos, separados por uma porta à soleira da casa, denota uma tensão palpável e o desagrado da protagonista em deixá-los adentrar seu santuário.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 35 - Diego e seu avô na soleira da porta e o molho de chaves dos outros apartamentos

Ela irá protegê-lo a todo o custo, para que a chave de sua casa não se junte às outras que estão no chaveiro de um dos empregados da empresa. Através desta exteriorização de postura da personagem, compreende-se que o verdadeiro enredo de *Aquarius* é sobre como as pessoas são casas e lares, de suas histórias e memórias.

O recurso espacial nesta narrativa mostra-se pungente e expressivo, fazendo com que os cenários sirvam não somente em favor de Clara, mas também contra ela. Como dito antes, a construtora “Bonfim” detém todos os apartamentos do prédio, para além do que pertence à mulher. Como eles querem que ela deixe o local, procuram importuná-la de todas as formas, utilizando até mesmo as estruturas do edifício, que seria um elemento reconfortante, para assediá-la. Isto ocorre por meio de festas que são feitas no andar de cima, com som alto e barulho que chega a perturbar a paz da única residente que ali resta. Contudo, o auge das ameaças e importunações acontecem quando dois ex-funcionários da construtora a informam que há algo de errado em uma das casas vazias do prédio. A mulher então liga para seu amigo, uma figura de autoridade, Roberval, e vai até o “Aquarius” com mais um integrante do corpo de bombeiros para socorrê-la. Junto de Clara está sua amiga e advogada, que garante respaldo legal para o que eles estão prestes a fazer, já que não existe nenhum

mandado judicial para adentrar um dos apartamentos que não seja o seu. Seu sobrinho Tomás, que está com sua tia o tempo inteiro, como um fiel escudeiro, e Ladjane, sua empregada doméstica que, apesar de não se dirigir ao local, talvez com medo de que seja responsabilizada pelo ato, caso ocorra alguma intercorrência, permanece ao lado de sua patroa, nos momentos que antecedem a ação.

Assim que arrombam a porta e adentram o recinto, o grupo encontra uma cena, no mínimo bizarra. O apartamento de cima da casa de Clara está completamente tomado por cupins. Nas paredes, no chão, nas portas e em todo lugar. Até mesmo a colônia de insetos inteira foi colocada dentro de um dos cômodos do local, como ilustrado na figura 36, com o intuito verdadeiro de que estes se proliferassem e causassem danos na residência da protagonista.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 36 - Imagem do apartamento de cima infestado de cupins

Visualmente, é quase como se um câncer estivesse a consumir o corpo estrutural daquele espaço, algo que faz referência também ao câncer enfrentado pela protagonista, anos atrás. Para além disso, a utilização de cupins aqui é bastante significativa, uma vez que estes insetos possuem como única função a destruição, de dentro para fora. É sórdido, rasteiro e reafirma que as intenções da construtora não visionam o bem-estar de ninguém, a não ser o

de seus próprios negócios, e que estes indivíduos são capazes de tudo para alcançarem seus objetivos. A textura da madeira, das casas de insetos e dos próprios bichos, ressalta o sentimento de repugnância, como se algo estivesse errado.

Ainda me lembro da tarde em que filmamos os planos-detelhe que encerraam o filme, meses depois das filmagens principais. Lidamos com cupins trazidos em sacos plásticos pela direção de arte e produção. Uma sensação de coceira e picadas fantasmas tomou a equipe. Era claramente uma alucinação física, um mal-estar de lidar com as térmitas. O filme *Aquarius* também veio dessa sensação, e é essa imagem de terror sobre o Brasil que encerra aquela história na tela (Mendonça Filho, 2020, p. 15).

Isto atesta a potencialidade da utilização de um objeto de cena, que através da produção adequada, trouxeram até mesmo para a equipe de filmagem uma sensação que não acontecia verdadeiramente, mas se fazia real através dos recursos da direção artística.

De volta ao enredo, é no poder desta nova informação que Clara se dirige à sede da empresa e é observado atentamente, com dois objetos a chamarem à atenção nesta cena. O primeiro, a mala que a mulher traz consigo, que pode passar a impressão de que esta está a caminho de uma viagem, quando na realidade não irá a lugar nenhum. O segundo são as maquetes de prédios dispostos em uma mesa, demonstrando que a instituição possui vários projetos do mesmo feitio e que, para eles, o “*Aquarius*” é só mais um edifício que eles planejam adicionar à sua já extensa lista de propriedades. Ao adentrarem na sala de reuniões, a arquitetura do local e sua decoração também saltam aos olhos. Composto por materiais e cores frias que transmitem impessoalidade, como se o local apresentasse uma elegância asséptica e sem nenhum afeto (o oposto da casa de Clara e seu edifício), com um ambiente pouco convidativo e acolhedor. Ao encontrar-se com seus algozes, a mulher revela que é possuidora de documentos que, possivelmente, podem comprometer a empresa e, logo, toda a falsa cordialidade ali presente cai por terra. Diego e seu avô começam a se alterar e a alteração escala, ameaçando-a legalmente. Durante o diálogo, a protagonista faz, inclusive, menção a um objeto cenográfico, a mesa, e afirma que a julgar pelo tamanho da mesma, o departamento jurídico da empresa deve ser bem grande. Logo após a exposição dos papéis comprometedores, que Diego garante aos presentes que não servirão em nada, Clara posiciona a mala na mesa, com a ajuda de seu irmão, a abre e revela seu conteúdo: pedaços de madeira retirados do apartamento que continha a infestação de cupins (Figura 37).



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 37 - Clara levando os pedaços de madeira ao escritório da construtora

Ao despejar o material na mesa, a protagonista afirma que aprendeu, depois de passar por sua doença quase letal, há trinta anos, que ela prefere “dar um câncer ao invés de ter um”, e transforma-se assim na agente do caos, levando ao escritório a própria mácula que os empresários colocaram em seu prédio. Ao levar parte integrante do cenário para o encontro, a eficácia deste ato faz com que a história chegue ao seu clímax.

De forma bastante contundente em sua imagética, o filme termina com close-ups dos cupins que caminham pelos pedaços de madeira, pela mesa e pelo tapete da sala, expostos, diferentemente das ações sujas e sorradeiras feitas por Diego e seu avô, sugerindo que a destruição iminente agora mudou de lugar e que, ao invés de o “Aquarius” ruir, é a construtora que será consumida. O ato de transportar o elemento cenográfico é tão poderoso, que consegue transmitir ao espectador a intensidade dos sentimentos de perseguição, raiva e indignação que são alimentados durante o filme, a imagem como espécie de processo catártico, tão eficiente que o filme se encerra ali, apesar de no argumento original, continuar para a morte de Clara, anos depois. Após as filmagens, Xavier (Mendonça Filho, 2020) atenta para a habilidade de Kleber em perceber o processo de criação de forma total, compreendendo o argumento como guia do que ser filmado, que serve à história, não como um comando definitivo, que não possa ser alterado de acordo com a força dos recursos dramáticos. Esta qualidade do realizador demonstra competência e capacidade de adaptação, colocando o enredo sempre em primeiro lugar, respeitando as ferramentas que lhe proporcionem o máximo de êxito possível.

2.2 Praia de Boa Viagem

“Aquarius” fica à beira-mar, na Praia de Boa Viagem, e esta também se torna um cenário real de suma importância para a história, principalmente por sua localização geográfica, já que toda a especulação imobiliária em torno do prédio que move a história, advém deste estar inserido nesta localidade, um problema comum enfrentado por moradores de regiões que passaram pela transformação urbana e viram os arredores de suas casas serem cercados por hotéis, hospedagens (como a airbnb e casas de temporada). A seleção deste local como parte da cenografia fílmica, foi realizada ainda na concepção do filme, antes de qualquer versão final de argumento, o que ratifica a necessidade do processo de visualização, discutido anteriormente nesta pesquisa, uma vez que isto permite ao argumentista a qualidade de conhecer a história de modo mais profundo, e faz com que ele escreva o que vê e imagina, como se estivesse de fato na ação, pensando como os personagens.

Depois, a escolha da “Praia de Boa Viagem” mostra-se importante para a narrativa por conta da discussão social (característica nos filmes de Kléber Mendonça Filho). Isto é ilustrado pela relação entre Clara e sua funcionária doméstica, Ladjane. Ambas moram na mesma vizinhança, mas uma na parte pobre e outra na parte rica, divididas por uma linha invisível, que se faz presente somente com a função de rotular as classes sociais econômicas de cada indivíduo. Clara explica isso para a namorada de seu sobrinho, Tomás, enquanto caminha pelas areias da praia e se dirige a casa de Ladjane para a comemoração de seu aniversário. O interessante desta decisão cenográfica reside no fato de que, tanto Ladjane, quanto Clara, apesar de terem condições sociais bastante diferentes e morarem em polos opostos da Praia de Boa Viagem, enfrentam a gentrificação impiedosa daquela área. Isto pode ser visto pela figura 38 que mostra a residência da funcionária cercada por luxosos prédios padronizados.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 38 - A casa de Ladjane cercada de prédios luxosos

A praia também funciona aqui como extensão do lar de Clara, quase como o seu quintal. É lá que ela despende boa parte de seu tempo e convive com pessoas que acabam por se tornar seus amigos, como os bombeiros, e em específico, Roberval, com quem possui uma relação mais íntima, que beira o flerte. A presença do corpo de bombeiros é constante, estes estão ali para garantir a segurança dos banhistas, já que aquela é uma área considerada arriscada, em certo nível, por conta das águas agitadas e dos ataques de tubarão, devidamente sinalizados com uma placa como ilustra a figura 39. Como abordado antes, a utilização destes objetos de cena é uma característica recorrente dos filmes deste realizador, servindo como elemento localizador para o espectador e também como um prenúncio de catástrofe ou perigo.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 39 - Placa sinalizadora

A relação carinhosa de Clara com as pessoas da “Praia de Boa Viagem” é demonstrada quando a mulher vai dar seu mergulho diário, e Roberval chama o resto da corporação para ficar perto dela, garantindo sua segurança mais de perto, para zelar pelo banho da mulher (a única que entra no mar naquele perímetro considerado perigoso), que se mostra uma ação rotineira, visto que a um dos funcionários pergunta a Roberval “Dona Clara vai entrar?”, antes de dirigir-se ao local designado. O fato de Clara entrar num mar, possivelmente cercado por tubarões, precede o que está a caminho e serve como metáfora para a situação de recuo que ela vive em seu prédio. Todavia, o agente que faz diferença aqui, é também a presença dos bombeiros que funcionam como guardiões da personagem, é como se a cena estivesse dizendo, por meio da cenografia “Ela está em perigo, mas não está sozinha, tem amigos ao seu redor”. Isto confirma-se, mais à frente, quando a mulher pede ajuda à Roberval para questões mais pessoais.

“A Praia de Boa Viagem” é palco para o estreitamento da relação de amizade entre o bombeiro e a protagonista, já que todos os seus encontros acontecem na praia. Isto é evidenciado em outro momento, em que o bombeiro está conversando com Clara, em uma barraca na praia, e enquanto ambos discutem uma situação corriqueira que afeta a região, um rapaz se aproxima dos dois. Seu nome é Daniel, filho de um dos antigos moradores de “Aquarius”. Ele se aproxima, conversa com a mulher sobre questões da vida, e quando ela pergunta sobre o pai do homem, ele informa que o patriarca morreu. Após um breve diálogo e condolências prestadas, o homem revela que viu Clara ali e decidiu conversar pessoalmente com ela, para resolver o impasse do edifício.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 40 - Roberval defendendo Clara

De forma bastante repentina, uma conversa bastante trivial torna-se um diálogo rude e com ameaças de Daniel, já que este afirma que a única residente que restou, por não querer sair do prédio, está sendo egoísta para com os outros ex-moradores que já venderam o seu patrimônio e só serão recompensados pela construtora quando o local estiver completamente vazio. Por conta de algumas ofensas e ameaças que possuem a intenção de intimidar Clara, Roberval interfere na conversa para proteger sua amiga, como visto na imagem de número 40. A mulher agradece, mas pede para que o bombeiro deixe o rapaz continuar, demonstrando que, apesar de grata pela proteção, não permitirá ser apossada.

Pelo fato da personagem ter a “Praia de Boa Viagem” como local de lazer moradia, sua relação íntima com as águas não pode ser ignorada. Isto não passa despercebido, vide o território em que o prédio e o seu próprio nome, que etimologicamente significa água em latim. Por isso, não é de se estranhar que a cor azul seja uma constância na vida da personagem (Figura 41), uma vez que “Tradicionalmente, o azul representa o feminino. O azul é aprazível, passivo e introvertido, e o simbolismo tradicional vincula-o à água, atributo, desta forma, do feminino.” (Heller, 2007, p. 32).



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 41 – Exemplos de como a cor azul é recorrente na vida de Clara

Também é pertinente que realizador tenha escolhido utilizar o mar como elemento cenográfico, metafórico para os momentos decisivos de Clara. É através dele que o espectador tem o primeiro indício de que a personagem está em perigo (cercada por tubarões), mas é também ali que o espectador percebe que uma mudança no impasse dramático está prestes a acontecer, já que antes do clímax do filme, Clara é vista saindo do mar com feições bastante decididas. Assim, a ação funciona quase como um renascimento vindo das águas, para ela e para “Aquarius”. A protagonista não desiste de lutar pelo seu lar e usa das armas que tem para poder agir contra um sistema opressor e capitalista que persegue uma mulher de forma covarde.

2.3 A Cidade de Recife

Talvez uma das maiores marcas registadas de Kléber Mendonça Filho seja o local onde seus filmes se passam. Recife, cidade natal do realizador, é seu cartão-postal mais recorrente, e é por aí que se começa a observação de *Aquarius* como filme. A ambientação aqui é essencial para que seja compreensível todo o processo de especulação imobiliária pelo qual a região passa, e porque isto é tão cruel para com os seus habitantes, que residem ali há

bastante tempo, Rocha e Mendes (2018) apontam para a natureza deste processo na cidade de Recife, na região que engloba a Praia de Boa Viagem:

Ações públicas que removem populações urbanas vulneráveis relocando-as nas periferias das cidades são bastante comuns nas cidades brasileiras, e as situações são as mais diversas: risco ambiental, obras públicas e até a própria política de provisão de casas. Ainda que o Estado opere muitas ações e seja conivente com tantas outras, destacamos que os grandes benefícios com a substituição da população e com a ampliação da demanda solvável - possibilitando a realização de grandes lucros - são direcionados aos promotores imobiliários. As nossas cidades são retratos irrefutáveis do poder de modificação sobre o território e da influência sobre os interesses por trás das ações que esses agentes possuem. No Recife, município do Nordeste brasileiro com situação periférica no país relativizada por sua condição de sede metropolitana e importância histórica e econômica regional, destacamos que a atuação dos promotores imobiliários viveu novos ares a partir dos anos 1990. Isso porque, assim como em outras cidades brasileiras, houve a construção de uma regulação estatal de incentivo e bastante alinhada com a ideologia dos planos estratégicos neoliberais, em busca de inserir a cidade na lógica global do capitalismo financeiro, disseminada ao redor do mundo capitalista (Rocha & Mendes, 2018, p. 1985).

Desta forma, destaca-se o contexto de gentrificação em que algumas áreas da capital pernambucana, que atinge diversas pessoas, alterando paisagens e vidas que um dia ali estiveram. Este é o motivo que *Aquarius* inicia-se através de componentes fotográficas reais, a fim de contextualizar os espectadores sobre a localidade (“Praia de Boa Viagem”) e com o intuito principal de mostrar como a área foi mudando com o passar dos anos, esta sequência apresenta-se na figura 42.



Fonte: (Mendonça Filho, 2016)

Figura 42 – Fotos da região de Boa Viagem antigamente

Estas imagens, mostram de forma silenciosa a região, antes maioritariamente residencial, sem tantas construções à beira-mar e mais arborizada, agora constituída por um paredão de altos edifícios elegantes, sem tantas árvores ou aspeto bucólico. É quase como se os pequenos edifícios e casas fossem substituídos por arranha-céus de negócios, mas são apenas condomínios luxuosos e bastante caros.

Ao utilizar Recife como cenário, o cineasta faz um manifesto autoral que denuncia uma realidade de espaços urbanos contemporâneos e a opressão capitalista vivida em boa parte do mundo. A cidade selecionada por ele não poderia ser outra, uma vez que este é o objeto de observação constante dele, que desencadeia enredos extremamente criativos e com personalidade própria. Um exemplo disto é sua curta-metragem *Recife Frio*, uma distopia que endereça nossa característica de país tropical que enxerga o inverno como elegante e exótico, até que um fenômeno meteorológico faz com que a cidade pernambucana, que é predominantemente quente, com clima de verão, passe a viver o frio. Portanto, compreende-se que ao observar o comportamento de seus conterrâneos, de sua cidade, de como esta evolui e lida com questões pungentes, o realizador consegue visualizar questionamentos em

forma de argumentos, que mais tarde viram filmes, e assim, Recife acaba por ser de forma metalinguística o cenário-narrativo do próprio Kleber Mendonça Filho.

A história de *Aquarius* foi em um destes fatos urbanos que atravessam o dia-a-dia de quem vive na cidade, uma vez que ao presenciar a demolição de um prédio histórico – O Caiçara – que mesmo após protestos de arquitetos e historiadores que defendiam o não tombamento da obra, visto que esta é parte histórica da cidade e preserva um modo de vida mais veranista que caracterizava a região de “Boa Viagem”, há alguns anos, foi demolido por uma construtora, em meio de polêmicas e suspeitas de falta de fiscalização da prefeitura. No filme, o realizador aborda estes questionamentos e insatisfações com a especulação imobiliária também por meio da cenografia-narrativa, ao fazer uma intervenção digital na cidade, que é sutil e passa despercebida para muitos, mas não para quem está familiarizado com o contexto. Pouco antes de encontrar-se com seu irmão para aconselhamento das medidas que ela poderia aderir para se proteger da construtora, a mulher está no carro com seu sobrinho Tomás, em uma cena bastante afetuosa que os dois discutem sobre música. A cena,, então abre-se para um plano geral, que mostra o veículo dos dois em uma avenida, cercada por Recife. O que acontece é que esta paisagem foi alterada em pós-produção, para que houvesse a retirada de dois luxosos prédios que destoam de seu entorno. Estes edifícios são popularmente conhecidos como “Torres Gêmeas” e passaram por investigação do Ministério Público Pernambucano, uma vez que estas estão localizadas em uma região da cidade conhecida como “Recife Antigo”, que abriga construções de valor inenarrável para cidade, como o “Marco-zero” e o “Parque de Esculturas de Brennan”, inclusive tombadas pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) (Pereira, 2021). As torres avançam para o mar e promete a quem desejar morar ali, uma marina particular. Para além de monstruosamente destoantes da paisagem ao redor, levantam o questionamento de prejuízos para a região ao redor, que é ademais de ser descaracterizada, pode também sofrer com os métodos de construção mais recentes, uma vez que o local é cercado de edifícios bastante antigos, que podem padecer frente aos possíveis danos físicos provenientes do processo de erguimento vertical. Desta forma, conclui-se, portanto, que a intervenção de Kleber Mendonça Filho, mais uma vez serve-se dos cenários, sejam estes internos ou externos, como elemento narrativo, associando-os a espetos culturais de sua cidade, beneficiando-se de todo o potencial comunicador da imagem, através do efetivo uso da cenografia narrativa.

CAPÍTULO 3 – CONCLUSÃO

Em jeito de conclusão, através desta investigação sobre “os cenários como elementos narrativos”, na qual analisámos especificamente o filme *Aquarius* (Filho, 2016), pretendia-se compreender como espaços cenográficos dos filmes em geral e deste em particular, contribuem e implicam na narrativa cinematográfica.

Inicialmente, o primeiro capítulo buscou compreender a direção de arte por meio de uma contextualização histórica, com definições de desenvolvimento e do que efetivamente é a direção artística. Por meio de uma visita às suas origens, foi possível entender como esta surgiu e como acabou por evoluir em sua jornada. Também foram exploradas as linhas tênues que definem as funções do *production design e art direction*, a fim de perceber o departamento de arte no cinema. Tendo em vista a dificuldade de encontrar conceitos definitivos para esta área, tornou-se necessário algumas adaptações de nomenclatura e hierarquia de equipe artística essenciais para o andamento desta pesquisa, ainda que estas não tivessem a intenção de se apresentarem de forma dogmática.

Os principais autores que balizaram esta investigação e explanação foram Mantovani (1989), LoBrutto (2002) e Howard (2002), que concordam em enxergar a componente cenográfica a partir de três principais requisitos: a organização do espaço dramático; a componente visual artística e técnica do espetáculo (neste caso, o cinema); e a relação espaço/público. Partindo destes pressupostos, pudemos enxergar como a cenografia funcionava de modo geral, para que adentrássemos o campo de pesquisa que almejávamos, no caso específico do cinema.

Conheceu-se, então, um pouco da história cenográfica, seus marcos teatrais e fílmicos, para além das dinâmicas das equipes profissionais e como estas são estruturadas, em ambos os âmbitos anteriormente citados. Isto mostrou-se de grande valia para que fosse adquirida a compreensão de onde a cenografia fílmica se encaixa atualmente, percebendo que o departamento de arte é o principal responsável por ela, quais são as suas funções delegadas e como utilizar os meios para conseguir edificar a atmosfera de uma obra audiovisual. Para além disto, observou-se também a importância de boas relações interpessoais, disposição e empatia para com as ideias do próximo, sabendo que o coletivo irá fazer toda diferença no resultado, já que um filme nunca é um esforço individual.

A partir do desenvolvimento deste estudo, debruçamo-nos em compreender a pertinência da designação do cenário como elemento narrativo. Ao adentrarmos neste requisito, percebe-se que existe uma discussão relevante sobre o local que os cenários devem ocupar em um enredo cinematográfico. Alguns diretores de arte e cenógrafos afirmam que estes devem sempre permanecer à sombra da componente textual, já que não seriam o foco principal da produção. Contudo, de acordo os autores que mencionamos antes e com o embasamento proveniente de Hart (2013) e Bordwell et al. (2017), é possível comprovar a relevância narrativa da cenografia (de forma específica, os cenários), bem como de toda *Mise-en-scène* cinematográfica, uma vez que estes recursos (não-verbais) proporcionam ao realizador uma infinidade de possibilidades narrativas, através da ação imagética.

Sublinhamos aqui, particularmente, o estudo de caso em questão, que se apropria disso em diversas oportunidades, tendo em vista algumas discrepâncias entre o argumento e o filme, já que, por muitas vezes, observamos diálogos que inicialmente foram planejados como falados, serem adaptados para ações em cenários específicos.

Em relação às ferramentas estudadas (espaços, cor e objetos de cena), estas foram escolhidas a fim de delimitar a análise aos objetos que caracterizam um local de filmagem, tendo em vista que este era o objeto de estudo principal desta investigação, para que fosse viável entender como edificar atmosferas que possam ir além das decorações e tendências e, verdadeiramente, contar a história do filme a partir de uma “gramática” das imagens, acrescentando profundidade ao filme e às suas personagens.

Desta forma, assumimos que a percepção da cenografia perpassa por entendê-la como um elemento narrativo tão importante quanto o argumento, e que nenhum destes deve ser categorizado em detrimento do outro, mas sim compreendidos como ferramentas com propriedades únicas, específicas para cada momento, a depender das suas necessidades.

Em suma, acredita-se que este trabalho, por meio de sua metodologia, conseguiu abranger, de forma total o seu objetivo, expondo um exemplar fílmico que respeitou as competências individuais de cada componente, entendendo que em suas singularidades, elas se tornam colaborativas. Assim, através desta análise, essencialmente cenográfica, assume-se que as sensações extralinguísticas, contidas no cenário e em seus significados, puderam ser assimiladas, enfatizando sua relevância para o meio cinematográfico. Espera-se, por isso, que este trabalho permita servir como base para futuros estudos, e um multiplicador acerca do

tema de Direção de Arte e Cenografia, para que cada vez mais a importância destas áreas seja compreendida e valorizada no contexto da comunicação audiovisual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bachelard, G. (1994). *The poetics of space*. Beacon Press.
- Bazin, A. (1992). *O que é cinema?*. Livros Horizontes.
- BBC One (2010). *Film 2010 with Claudia Winkleman: Episode 3* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=VD4kspP5hRs>
- Bergfelder, T., Harris, S., & Street, S. (2007). *Film architecture and the transnational imagination*. Amsterdam University Press.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill Education.
- Bourgeois, L. (1964/1965). *The Quartered One* [Sculpture]. The Museum of Modern Art History of New York.
- Canclini, N. G. (2015). *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Edusp.
- Crispim, P. A. (2018). *O cinema dos espaços fechados: padrões, temáticas e estilísticas da mise-en-scène em espaços de clausura* [Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo, Instituto Politécnico do Porto].
- Del Nero, C. (2008). *Cenografia: uma breve visita*. Editora Claridade.
- Diéz, F. F., & Abadía, J. M. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós.
- Dornelles, J., & Mendonça Filho, K. (Diretores). (2019). *Bacurau* [Film]. Vitrine Filmes.
- Eisner, L. H. (2008). *The haunted screen: Expressionism in the german cinema and the influence of Max Reinhardt*. University of California Press.
- Evans, R. J. (2016). *A chegada do Terceiro Reich*. Editora Planeta do Brasil.
- Farina, M. (1994). *Psicodinâmica das cores em comunicação*. Editora Blucher.
- Fleming, V., Cukor, G., & Wood, S. (Directors). (1939). *Gone with the wind* [Film]. Warner Home Video.
- Gibbs, J. (2002). *Mise-en-scène, filme style & interpretation*. Wallflower Press.
- Gil, A. C. (2008). *Como elaborar projetos de pesquisa*. Atlas.
- Grilo, J. M. (2007). *As lições do cinema*. Edições Colibri.
- Hall, E. T. (1982). *The Hidden dimension*. Anchor Books Editions.

- Hall, J. A. (2003). *Jung e a interpretação dos sonhos: manual de teoria e prática*. Editora Cultrix.
- Heller, E. (2013). *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. Gustavo Gilli.
- Ho, B. J. (Director). (2019). *Parasite (Gisaengchung)* [Film]. Universal Pictures Home Entertainment.
- Howard, P. (2002). *What is scenography?*. Routledge.
- Jarrott, C. (Director). (1974). *The Dove* [Film]. Paramount Pictures.
- Joly, M. (1994). *Introdução à análise da imagem*. Edições 70.
- Joly, M. (2002). *A imagem e a sua interpretação*. Edições 70.
- Jonze, S. (Director). (2013). *Her* [Film]. Warner Bros. Pictures.
- Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: A space odyssey* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Kubrick, S. (Director). (1975). *Barry Lyndon* [Film]. Warner Bros. Pictures.
- LoBrutto, V. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. Allworth Press.
- Lumière, L. (Director). (1895). *La sortie de l'usine Lumière à Lyon* [Film]. Louis Lumière.
- Mantovani, A. (1989). *O que é cenografia?*. Editora Ática.
- Méliès, G. (Director). (1898). *Visite sous-marine du Maine* [Film]. Georges Méliès.
- Méliès, G. (Director). (1902). *Le voyage dans la lune* [Film]. Georges Méliès.
- Mendonça Filho, K. (2020). *Três roteiros: O som ao redor, Aquarius, Bacurau*. Companhia das Letras.
- Mendonça Filho, K. (Diretor). (2012). *O som ao redor* [Filme]. Vitrine Filmes; The Cinema Guild.
- Mendonça Filho, K. (Diretor). (2016). *Aquarius* [Filme]. Vitrine Filmes; Vitagraph Films.
- Minayo, M. C. S. (2001). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Vozes.
- Moura, C. B. (2015). *A direção de arte: construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho* [Tese de doutorado, Universidade de São Paulo].
- Pinto, L. (2004). O historiador e sua relação com o cinema. *Revista Eletrônica O olho da História*, 7, 1-8.
- Rège, P. (2010). *Encyclopedia of French Film Directors, volume 1*. Scarecrow Press.

- Rittaud-Hutinet, J. (1995). *Os irmãos Lumière: a invenção do cinema*. Scritta.
- Selznick, B. (2007). *The invention of Hugo Cabret: A novel in words and pictures*. Scholastic Press.
- Taylor, S., Milestone, L., & Tourjansky, V. (Directors). (1928). *Tempest*. United Artists.
- Van Sijll, J. (2017). *Narrativa cinematográfica: contando histórias com imagens em movimento*. Editora WMF Martins Fontes.
- Wiene, R. (Regie). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Film]. Studio Babelsberg.
- Xavier, A. A. M., Collo, D. P. R., & Sousa, V. G. (2014). *Imagem, cenografia e visualidade nos espetáculos contemporâneos em Macapá-AP* [Trabalho de Conclusão de Curso em Licenciatura Plena em Artes Visuais, Universidade Federal do Amapá].
- Xavier, I. (2017). *Setima arte: um culto moderno: o idealismo estético e o cinema*. Sesc SP.

FILMOGRAFIA E WEBGRAFIA

- BBC One (2010). *Film 2010 with Claudia Winkleman: Episode 3* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=VD4kspP5hRs>
- Dornelles, J., & Mendonça Filho, K. (Realizadores). (2019). *Bacurau* [Film]. Vitrine Filmes.
- Ho, B. J. (Director). (2019). *Parasite (Gisaengchung)* [Film]. Universal Pictures Home Entertainment.
- Jonze, S. (Director). (2013). *Her* [Film]. Warner Bros. Pictures.
- Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: A space odyssey* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Lumière, L. (Director). (1895). *La sortie de l'usine Lumière à Lyon* [Film]. Louis Lumière.
- Méliès, G. (Director). (1898). *Visite sous-marine du Maine* [Film]. Georges Méliès.
- Méliès, G. (Director). (1902). *Le voyage dans la lune* [Film]. Georges Méliès.
- Mendonça Filho, K. (Realizador). (2012). *O som ao redor* [Filme]. Vitrine Filmes; The Cinema Guild.
- Mendonça Filho, K. (Realizador). (2016). *Aquarius* [Filme]. Vitrine Filmes; Vitagraph Films.
- Wiene, R. (Regie). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Film]. Studio Babelsberg.