



**Luiza Gama Drable Santos**

**Realidade e ficção na direção de arte: Um estudo sobre as obras de Luiz Fernando Carvalho.**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Nilton Gonçalves Gamba Junior

Rio de Janeiro  
Março de 2018



**Luiza Gama Drable Santos**

**Realidade e ficção na direção de arte: Um estudo sobre as obras de Luiz Fernando Carvalho.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

**Prof. Nilton Gonçalves Gamba Junior**

Orientador

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

**Profa. Eliane Garcia Pereira**

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

**Profa. India Mara Martins**

Universidade Federal Fluminense - UFF

**Profa. Monah Winograd**

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 28 de Março de 2018

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

## Luiza Gama Drable Santos

É graduada em Cinema e Audiovisual pela UFF e especialista em Comunicação e Imagem pela PUC-Rio. Atualmente, atua como diretora e produtora de arte em diversos produtos audiovisuais.

### Ficha Catalográfica

Santos, Luiza Gama Drable

Realidade e ficção na direção de arte : um estudo sobre as obras de Luiz Fernando Carvalho / Luiza Gama Drable Santos ; orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. – 2018.

188 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2018.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Direção de arte. 3. Audiovisual. 4. Televisão. 5. Comunicação visual. I. Gamba Junior, Nilton Gonçalves. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

## Agradecimentos

À PUC-Rio e ao Departamento de Artes & Design pelo apoio.

À CAPES e ao CNPq pela bolsa concedida, o que permitiu o desenvolvimento da pesquisa.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Nilton Gonçalves Gamba Junior, pela leitura e escuta atentas, pelos comentários certos e por todo o carinho e cuidado ao conduzir esta trajetória de pesquisa.

Aos meus pais, Sandra e Luiz, por me auxiliarem em tudo sempre e me fornecerem todos os recursos necessários para continuar a caminhada.

Ao meu maior companheiro e incentivador, Diogo Santos, por me ajudar em diversos obstáculos difíceis e por me impulsionar sempre a olhar para frente. E aos seus pais, Judite e Sidnei, por me darem todo suporte possível nessa caminhada.

Aos meus irmãos, por sempre discutirem arduamente sobre tudo e com isso, instigarem meu desejo pela pesquisa.

Às todos os amigos e amigas, companheiros da vida, em especial Camila Pizzolotto, Fernanda Quinteiros e Amanda Farah, por me darem forças e inspiração para encarar esse mundo.

Aos companheiros de pesquisa e jornada acadêmica da turma de mestrado, em especial Aline Jobim, Antonia Muniz e Lucas Brazil.

Aos amigos do Dhis (Laboratório de Design de Histórias) por todas as ideias trocadas no grupo de pesquisa.

Ao amigo Marcelus Gaio, pelo auxílio imprescindível no processo seletivo.

Às professoras Jackeline Farbiarz, Denise Portinari e Solange Jobim, pelos ensinamentos e discussões em sala de aula.

Aos amigos e amigas da turma de especialização em Comunicação e Imagem, que me incentivaram a continuar pesquisando.

À amiga, orientadora e professora India Mara Martins pela iniciação na vida da pesquisa acadêmica.

À amiga e professora Liliane Heinemann pelo incentivo acadêmico.

## Resumo

Santos, Luiza Gama Drable ; Gamba Junior, Nilton Gonçalves. **Realidade e ficção na direção de arte: Um estudo sobre as obras de Luiz Fernando Carvalho**. Rio de Janeiro, 2018. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A presente pesquisa possui como tema o estudo do design e o método de análise da direção de arte no audiovisual. Para isso, o estudo se concentra na análise das obras do diretor brasileiro Luiz Fernando Carvalho, no intuito de entender de que maneira a direção de arte vai influenciar na criação de diferentes níveis de realismo na narrativa. Os objetos de análise são as seguintes obras audiovisuais dirigidas por Carvalho: seu primeiro longa-metragem *Lavoura Arcaica*, as minisséries de televisão *Capitu* e *Dois Irmãos*, e o seriado televisivo *Suburbia*. A metodologia desenvolvida aqui tem por base uma abordagem interdisciplinar das questões, na busca por aliar aspectos distintos da área do Design, na perspectiva da Comunicação Visual, e da Comunicação, na perspectiva dos Estudos de Mídia. Partimos do pressuposto, portanto, que a perspectiva do design fornece parâmetros para a análise dos processos de direção de arte no audiovisual, que por sua vez revelam as relações entre níveis de realismo na imagem.

## Palavras-chave

Direção de arte; audiovisual; televisão; comunicação visual.

## Abstract

Santos, Luiza Gama Drable; Gamba Junior, Nilton Gonçalves (Advisor). **Reality and fiction in production design: A study on Luiz Fernando Carvalho's works.** Rio de Janeiro, 2018. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This research has as a theme the design studies and the production design's analysis method for audiovisual. The analysis will concentrate its efforts in a case study of the products directed by Luiz Fernando Carvalho, intending to understand how the production design will interfere in the creation of levels of realism in narrative. Therefore, the objects of analysis will be the following: his first feature film *Lavoura Arcaica*, the miniseries *Capitu* and *Dois Irmãos*; and the TV series *Suburbia*. The methodology developed has an interdisciplinary approach, seeking to ally distinguished aspects of the Design area, in Visual Communication perspective, and Communication area, in Media Studies perspective. Thus, we have as an assumption that the design perspective gives parameters of analysis for production design' process, which shows the relations between different levels of realism in image.

## Keywords

Production design; audiovisual; television; visual communication.

## Sumário

1. Introdução	14
2. A realidade e o realismo no audiovisual	15
2.1. Noção de realidade e ficção	23
2.2. Arte e realidade	35
2.3. Realismo no audiovisual	47
2.4. Mito, ficção e realismo	61
3. Relações da direção de arte com a realidade e a ficção	70
3.1. Direção de arte: elementos compositivos e categorias de análise	73
3.2. Análise formal (kinema)	80
3.2.1. Documentação	88
3.3. Análise fílmica (monema)	91
3.3.2. Documentação	97
3.4. Análise narrativa (ritmema)	100
3.4.1. Documentação	102
4. A obra de Luiz Fernando Carvalho	105
4.1. Metodologia de análise	105
4.2. Realidade vivida: a experiência	113
4.3. Realidade observada: verossimilhança	128
4.4. Realidade editada: gíria artística	147
4.5. Conclusão preliminar	171
5. Considerações Finais	176
6. Referências bibliográficas	180

## Lista de figuras

Figura 1 - O Naufrágio (1805), de William Turner	37
Figura 2 - Arearea (1892), de Paul Gauguin	39
Figura 3 - O Enterro de Ornans (1849-50), pintura de Gustave Courbet.	41
Figura 4 - Impressão: Nascer do sol (1872), de Claude Monet.	43
Figura 5 - Viagem à Lua, de Georges Méliès, 1902.	49
Figura 6 - O Encouraçado Potemkin, de Sergei Eisenstein, 1925. Cena da escadaria de Odessa.	50
Figura 7 - Roma, cidade aberta, de Roberto Rossellini, 1945.	53
Figura 8 - Cantando na Chuva, de Stanley Donen e Gene Kelly, 1952.	55
Figura 9 - Deus e o diabo na terra do sol, de Glauber Rocha, 1964.	58
Figura 10: O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante, de Peter Greenway (1989).	59
Figura 11 - Diferentes ângulos de câmera e montagem entre os planos no reality show BBB.	68
Figura 12 - Amapolas (1875), de Monet.	81
Figura 13 - O Gabinete do Dr. Caligari (1919), dirigido por Robert Wiene.	83
Figura 14 - Os três cenários principais do filme: a cozinha, o banheiro e o restaurante.	85
Figura 15 – Mood board de Suburbia.	89
Figura 16 - Rascunho do sobrado família em Dois Irmãos, o cenário principal da minissérie.	90
Figura 17 - Rascunhos da cena do baile de carnaval na minissérie Dois Irmãos.	99
Figura 18 - Visualização da curva temporal de Três Porquinhos contada oralmente.	103
Figura 19 - A curva de ritmo aplicada no monomito de Campbell.	104
Figura 20 - Foto da preparação dos atores no Galpão Criativo na novela Velho Chico, em 2016.	114
Figura 21 - Fotos do processo de preparação dos atores.	120
Figura 22 – Cena da volta de André para casa, onde podemos ver o muro desigual restaurado pela equipe de arte.	122
Figura 23 - Cena do André criança pulando no monte de feno.	123

Figura 24 - Interior da casa da família de Sr. Aloísio e Mãe Bia, em Madureira. Quintal da casa da família.	125
Figura 25 - Beco para a casa de Cleiton e Margarida. Interior da casa de Cleiton.	125
Figura 26 - Ruas que representam o bairro de Madureira (filmadas na Ilha de Paquetá) e linha do trem.	126
Figura 27 - Cena de Bentinho andando em meio à paisagem contemporânea. Prostitutas vestidas como no séc. XIX em rua atual do Rio de Janeiro.	127
Figura 28 - Plano sequência da mesa de jantar de dia, organizada pela figura da mãe.	130
Figura 29 - Quinquilharias das prostitutas de André.	131
Figura 30 - Quinquilharias das prostitutas no corpo da irmã de André no desfecho do filme.	132
Figura 31 - Figurino leve e claro de Ana em Lavoura Arcaica.	133
Figura 32 - Diário de processo de Luiz Fernando Carvalho, falando sobre a direção de arte de Capitu.	134
Figura 33 - Fotografias de Marc Ferrez.	135
Figura 34 - Dois momentos da personagem de Capitu: adolescente e adulta.	136
Figura 35 - Fotografia de Walter Firmo, da casa de Pixinguinha.	137
Figura 36 – Quintal da casa de Seu Aloysio e Mãe Bia em Suburbia.	138
Figura 37 – Cena com referências cromáticas do barroco, em que Omar sofre um dos surtos psicóticos, depois que a mãe o separa da prostituta que estava namorando.	139
Figura 38 - Pintura barroca "O Sepultamento de Cristo", de Caravaggio.	139
Figura 39 - Registros históricos documentais da Belle Époque Manauara, exterior de um bazar e interior de um bar.	141
Figura 40 - Exterior e interior da loja de Halim, com referências claras da estética da Belle Époque Manauara.	141
Figura 41 - Fachada da casa de Ariano Suassuna em Recife.	142
Figura 42 - Fachada em ruínas do sobrado da família em Dois Irmãos.	143
Figura 43 - Suporte de imagens de arquivo atreladas ao espaço cenográfico artificial.	144
Figura 44 - Imagem de arquivo utilizadas em Dois Irmãos que mostra a cidade movimentada pelos carros.	145
Figura 45 – Montagem paralela entre imagem de arquivo e imagem ficcional de Halim pegando o bonde.	145
Figura 46 - Cena em que Zana é confrontada com a imagem	

do aparelho de televisão novo.	146
Figura 47 – Dimensões operísticas do espaço e as luzes teatrais no cenário em Capitu.	148
Figura 48 – Cena da morte de Escobar, onde o movimento do plástico azul iluminado representa uma imagem alegórica do mar de ressaca.	149
Figura 49 - Cena do velório do Escobar com o cenário artificial do fundo todo branco e o figurino realista de Capitu.	150
Figura 50 - Rascunhos do diretor sobre a cena do velório de Escobar, onde vemos a importância do olhar de Capitu para cena.	150
Figura 51 - Montagem dos planos da cena do velório de Escobar em Capitu.	151
Figura 52 - Cena da ida de Bentinho para o exterior com o trem e os figurantes feitos papelão.	152
Figura 53 – Visagismo do narrador personagem Dom Casmurro.	153
Figura 54 - Cena de Bentinho na igreja, com o altar de referência barroca.	154
Figura 55 - Altar barroco da Igreja da Ordem Terceira de São Francisco da Penitência, no Rio de Janeiro.	154
Figura 56 – Caderno de rascunhos do diretor sobre a cenografia de Capitu, com a ideia inicial do recurso cênico da escada com a janela.	156
Figura 57 - Cena de Capitu na janela de casa olhando para fora.	157
Figura 58 – Cena de Dois Irmãos que mostra o dilúvio que destrói o que resta do sobrado da família em Manaus.	158
Figura 59 - Ruínas do sobrado da família no final de Dois Irmãos.	159
Figura 60 – Margarida, mãe de Cleiton, é submersa pela água em um alagamento dentro de casa, logo depois Cleiton ressurgiu das águas do rio.	160
Figura 61 - Ana na capela, ao ser confrontada por André.	162
Figura 62 - A cólera de André possuído depois de ter seu amor ignorado pela irmã.	162
Figura 63 – A sacralização em Suburbia: Cleiton é batizado na igreja evangélica, enquanto Conceição é consagrada rainha de bateria de uma escola de samba vestida em um manto azul que remete à Nossa Senhora.	163
Figura 64 - Cena de Zana pedindo à Nossa Senhora do Líbano que ela traga o filho Omar de volta.	164
Figura 65 - De cima para baixo, Capitu e Bentinho dançando em meio as folhas no quintal; plano fechado dos pés de André nas folhas em	

Lavoura Arcaica; e, Omar em meio à mata do quintal de casa em Dois Irmãos.	165
Figura 66 - Cena da coalhada pingando em Lavoura Arcaica.	166
Figura 67 - Cena da coalhada pingando em Dois Irmãos.	167
Figura 68 - Cena de Suburbia em que vemos um plano detalhe dos pés de Conceição.	167

## Lista de quadros

Quadro 1 - Nó Borromeano	25
Quadro 2 - Resumo dos movimentos artísticos observados	46
Quadro 3 - Quadro de análise no sistema mítico de Barthes	64
Quadro 4 - Quadro de análise das categorias do Pasolini	72
Quadro 5 - Quadro das etapas de planejamento da direção de arte	78
Quadro 6 – Trajetória artística de Luiz Fernando Carvalho	108

*As coisas da arte são sempre resultado de ter estado a perigo, de ter ido até o fim em uma experiência, até o ponto em que ninguém consegue ultrapassar. Quanto mais se avança, tanto mais própria, tanto mais pessoal, tanto mais singular torna-se a vivência, e a coisa da arte é enfim a expressão necessária, irreprimível e o mais definitiva possível desta singularidade.*

Rainer Maria Rilke

# 1

## Introdução

A presente pesquisa parte de uma inquietação gerada pelo primeiro contato com esta temática que se deu durante a pesquisa de iniciação científica PIBIC/Faperj intitulada “A influência da tecnologia no processo criativo dos diretores de arte do cinema brasileiro pós-retomada (anos 90)”, realizada entre 2011 e 2013 na Universidade Federal Fluminense, e orientada pela Profa. Dra. India Mara Martins no departamento de Cinema e Audiovisual. A pesquisa levou a realização do Trabalho de Conclusão do Curso também acerca do tema da direção de arte no cinema cujo título é “Direção de Arte e estilo no cinema brasileiro: Uma perspectiva estética”. Neste trabalho, me debrucei sobre análise da função do diretor de arte no contexto audiovisual brasileiro contemporâneo, propondo rever seu campo de atuação, com uma visão diferenciada para o estilo estético que se pode definir através de sua influência na narrativa fílmica. A pesquisa recortou o estudo do processo criativo de três diretores de arte atuantes no período pós-retomada (pós anos 90) do cinema brasileiro e suas contribuições. E finalmente, buscou investigar como essas definições de estilo estético propostas pelos diretores de arte podem afetar a narrativa fílmica. A escolha de abordagem me pareceu justificada pela necessidade crescente de um estudo do panorama nacional na área de direção de arte, já que observamos uma lacuna bibliográfica existente no campo. O desejo de reafirmar a direção de arte como campo teórico necessário e pertinente à análise fílmica passou a ser um desafio ao meu estudo pessoal.

**O tema da presente pesquisa se concentra no design e o método de análise da direção de arte no audiovisual**, intencionando entender de que maneira a direção de arte, na perspectiva do design, vai influenciar a criação de diferentes estilos na narrativa; para isso, a análise possui como **objeto as obras do diretor brasileiro Luiz Fernando Carvalho**. Sendo assim, tem como objetivo a delimitação do design como ferramenta de estudo dos códigos de linguagem da direção de arte na imagem audiovisual. O estudo deste processo de concepção visual, com foco na construção espacial do projeto, fornece parâmetros de análise

da imagem de forma interdisciplinar, já que na perspectiva processual pudemos observar de que forma este projeto foi pensado desde sua ideia até a imagem final. Desta forma, a pesquisa teve o objetivo de tencionar as relações entre níveis de realismo na imagem, através da análise de características visuais construídas na direção de arte dos projetos. Ou seja, pensar acerca dos elementos visuais da direção de arte que influenciam na produção de realismo na narrativa ficcional.

Neste sentido, delimitamos o **objeto de análise, que são as seguintes obras ficcionais dirigidas por Carvalho: seu primeiro longa-metragem *Lavoura Arcaica*, as minisséries de televisão *Capitu* e *Dois Irmãos*, e o seriado televisivo *Suburbia***. Em virtude da vasta produtividade do diretor na televisão, optamos por delimitar a análise visual a alguns desses projetos que seriam representativos de sua carreira, por ilustrarem bem suas escolhas estéticas, serem bastante discutidos pela crítica e por atingirem um grau elevado de experimentação linguística, tanto no processo quanto nos resultados estéticos.

*Lavoura Arcaica* (2001), seu primeiro filme de longa-metragem, representou uma ruptura do diretor com uma estética televisiva tradicional, já que, na época da produção deste projeto, o mesmo afirma que buscava romper com alguns padrões impostos pela Rede Globo na produção de telenovelas e minisséries. Carvalho, que nos anos 1990 trabalhava como diretor em telenovelas da Globo (como *Renascer* e *O Rei do Gado*), já procurava explorar novas propostas narrativas e estéticas e, por isso, conta que se sentia um pouco limitado ao se encaixar no 'padrão de qualidade' exigido pela Rede Globo. *Lavoura Arcaica* é um filme baseado no romance homônimo do escritor paulista Raduan Nassar, publicado em 1975, e sua produção contou com a colaboração do próprio autor. O filme obteve um grande sucesso de crítica, e por isso foi considerado uma das maiores obras do cinema brasileiro, conquistando diversos prêmios de diferentes categorias em festivais nacionais e internacionais (como o de Melhor Filme no Festival de Brasília e Melhor Contribuição Artística no Festival de Montréal).

As minisséries *Capitu* (2008) e *Dois Irmãos* (2017), junto à minissérie *A Pedra do Reino* (2007), fizeram parte de um projeto estético dentro da emissora Rede Globo, intitulado Projeto Quadrante, que visava produzir conteúdos a partir de livros ou contos de grandes autores brasileiros do norte ao sul do país, afim de divulgar e expandir o alcance de nossa produção literária. A ideia inicial do projeto era abarcar quatro regiões do país, através de quatro produções inspiradas

em textos literários brasileiros. Seriam elas: “Romance d’A Pedra do Reino e o Príncipe do sangue do vai-e-volta”, de Ariano Suassuna; “Dom Casmurro”, de Machado de Assis; “Dois Irmãos”, de Milton Hatoum; e “Dançar tango em Porto Alegre”, de Sergio Faraco. Apenas as três primeiras obras foram produzidas e veiculadas, restando a última delas. O projeto ficou suspenso durante quase 10 anos (depois da veiculação de *Capitu* em 2008) devido aos altos custos de produção e aos baixos índices de audiência.

A primeira produção do projeto Quadrante, *A Pedra do Reino*, foi inspirada no livro *O Romance d’a Pedra do Reino e O Príncipe do Sangue do Vai-e-Volta*, de Ariano Suassuna, escrito em 1971 e considerado uma das obras-primas do escritor paraibano. Já o roteiro de *Capitu* é inspirado no romance *Dom Casmurro* de Machado de Assis, escrito em 1899. A minissérie foi escrita por Euclides Marinho com a colaboração de Daniel Piza, Luís Alberto de Abreu e Edna Palatnik; com o próprio diretor, Luiz Fernando Carvalho, assinando seu texto final. As duas minisséries têm em comum um projeto visual mais voltado para uma visão alegórica e, poderia dizer até, poética narrativamente. *Capitu* foi muito bem recebida pela crítica especializada e recebeu diversos prêmios, servindo de tema à diversas pesquisas acadêmicas nacionais e internacionais.

*Dois Irmãos* (2017), a minissérie que dá continuidade ao projeto depois de 10 anos suspenso, emprega uma estética do diretor um tanto mais realista. Baseada no romance homônimo de Milton Hatoum, teve roteiro escrito por Maria Camargo e direção geral e artística de Luiz Fernando Carvalho. Contada a partir da visão do menino Nael, filho da empregada da família, a narrativa gira em torno do drama familiar de dois irmãos gêmeos idênticos e sua família de origem libaneses, ambientada na cidade de Manaus entre as décadas de 1920 e 1980.

Já o seriado *Suburbia* (2012), produzido em contraponto a visão alegórica presente em alguns projetos que o diretor vinha realizando, tem como protagonista uma personagem negra da periferia. O seriado conta a história de Conceição (Erika Januza), menina criada nos fornos de uma carvoaria no interior de Minas Gerais, que fugiu de sua condição de miséria em busca de uma vida melhor na cidade grande. *Suburbia* é ambientado no seio de uma família suburbana carioca na Zona Norte do Rio de Janeiro, onde Conceição é acolhida por amigos na fuga dos assédios sofridos na cidade grande. O seriado busca uma linguagem estética que por ser considerada mais realista dialoga de forma mais direta com os temas trabalhados.

Propomos aqui, portanto, uma análise comparativa desses quatro projetos audiovisuais de ficção na tentativa de investigar os elementos que compõem um projeto de arte mais realista ou menos realista, desenhando assim o que seriam categorias analíticas possíveis para se pensar sobre os níveis de realismo em um projeto de direção de arte para ficção.

Desta forma, estabelecemos uma abordagem diferente para o estudo da direção de arte no audiovisual. Focando na análise das representações visuais suscitadas por esses projetos, e tendo como base teórica e conceitual o estudo do cineasta e semiólogo italiano Piér Paolo Pasolini acerca do diálogo de linguagens (verbal e imagética), que funciona como um motor da discussão crítica, entendemos de que forma esse hibridismo de linguagens discursivas vai impulsionar a análise imagética no cinema e na televisão. Vamos, portanto, partir de uma postura crítica em relação às ‘coisas’, que são compreendidas como signos linguísticos de uma situação histórica e social. Como aponta Pasolini, “uma escolha estética é sempre uma escolha social.” (PASOLINI, 1990, p. 148). Por isso, entendemos a análise audiovisual como um processo de construção dialética de sentido, que tem por base a compreensão da imagem audiovisual como um elemento compositivo e resultante de condições sociais do indivíduo.

Portanto, desenvolve-se aqui uma pesquisa de campo exploratória usando como procedimento de estudo a análise imagética. Esta análise sustenta-se não só nas características visuais dos projetos, como também em que essas características corroboram para criação de uma narrativa realista (do ponto de vista imagético e narrativo). Entender o conceito de realismo na imagem, por conseguinte, se faz necessário.

Metz (2012) observa que o cinema possui a capacidade de desenvolver uma *impressão de realidade* para o espectador, característica que teria origem no poder atualizante da imagem em movimento, como o autor coloca

a eficácia do irrealismo no cinema provém do fato de que o irreal aparece como atualizado e apresenta-se aos olhos com a aparência de um acontecimento, e não como uma ilustração aceitável de algum processo extraordinário que tivesse simplesmente sido *inventado*. (METZ, 2012, p. 18)

O autor, portanto, propõe uma exploração dos conceitos de *irreal*, *realidade* e *realismo*, focando sua análise na imagem cinematográfica. O que não nos impede de nos apropriarmos de certas categorias para pensar acerca da imagem televisiva também. O que define essa impressão de realidade de que fala o autor?

Nesse sentido, realiza-se aqui uma análise organizada através desta perspectiva como norte, traçando um eixo de análise que organiza a ação de pesquisa e a observação dos fenômenos, cujo cerne está na comparação entre níveis de realismo nas obras ficcionais por meio da perspectiva dos processos da direção de arte. Assim sendo, definimos a seguinte **questão norteadora: de que forma os processos de direção de arte interferem na variação entre níveis de realismo na imagem final na ficção audiovisual?**

Partimos do **pressuposto, portanto, que a perspectiva do design fornece parâmetros para a análise dos processos de produção da arte, que por sua vez revelam as relações entre níveis de realismo na imagem.** Na obra do Luiz Fernando Carvalho são utilizados métodos muito diferenciados de composição da direção de arte, o que evidencia as relações entre níveis de realismo com o processo. Carvalho se manifesta no cenário brasileiro atual de produção audiovisual como um notável diretor artístico, que possui em sua carreira uma vasta experimentação na narrativa televisiva. Dentre seriados, novelas e minisséries, as produções dirigidas por ele já suscitaram uma intensa discussão crítica em torno da inovação narrativa proporcionada para a televisão.

No âmbito da pesquisa, traçamos como **objetivo geral comparar os diferentes processos de direção de arte na obra do Luiz Fernando Carvalho com os níveis de realismo dos resultados visuais.** Pretende-se deste modo voltar a análise para relação entre processo e imagem final na concepção de um projeto visual. Para isso, definimos como **objetivos específicos:**

- Definir os atributos da realidade, da ficção e do realismo na imagem.
- Identificar critérios de avaliação para a concepção do realismo nos processos produtivos e na imagem final.
- Relacionar os níveis de realismo tanto na imagem final quanto nos processos de construção da direção de arte.
- Analisar o processo criativo da produção dos projetos visuais das obras.

Para atingir esses objetivos, desenvolvemos uma **metodologia** que visou inicialmente o levantamento e a revisão de bibliografia referentes a noção de realidade, ficção e realismo ficcional no audiovisual contemporâneo. Em uma segunda etapa, realizamos uma pesquisa bibliográfica referente ao conceito de direção de arte no audiovisual, visando compreender e traçar técnicas de análise dos aspectos formais e narrativos na imagem audiovisual. Esta pesquisa, aliada

aos métodos de análise baseados na semiologia da realidade desenvolvida por Pasolini, serviu de base conceitual para o desenvolvimento de uma terceira etapa que foi a análise documental dos processos das obras escolhidas. Ou seja, a busca por todos os tipos de documentação desses processos, em *making ofs*, extras de DVDs, artigos e livros. Concomitante a este processo, identificamos e classificamos categorias de análise em dois níveis: referentes a imagem final e referentes ao processo, baseando-nos nos métodos de análise do Pasolini. Em uma última etapa, realizamos a análise imagética das obras, focando nos processos e nos resultados visuais.

Para definirmos a **relevância da pesquisa** é necessário destacar a importância do diretor de arte no processo de construção de projetos visuais, seja no cinema ou na televisão. Há uma visão deste papel do diretor de arte, neste sentido, que é caracterizado como a figura que vai compor visualmente toda narrativa, propiciando materialidade e espacialidade para as ideias no papel. Na indústria cinematográfica norte-americana, o título de mais alto escalão da equipe de arte é de *production designer*, o que equivale ao diretor de arte nos filmes brasileiros. Isso quer dizer que, para as produções norte-americanas, o projeto de arte é visto de forma mais global e projetual comparada a realidade brasileira de produção, ainda que em algumas produções brasileiras esse panorama seja almejado. A definição de *production designer*, segundo Vincent LoBrutto (2002), é de que ele concebe toda a visualidade da imagem fílmica; sendo não só responsável pela criação dos cenários, mas também coordenando equipes de figurinistas, maquiadores, cenotécnicos e contra-regras. Este é responsável, portanto, pela criação de uma paleta de cores, a definição de detalhes periódicos e arquitetônicos relacionados ao roteiro, a seleção de locações em função disto e de outras questões, como o desenho e decoração de set.

Logo, o projeto de *production design* de uma obra também deve levar em conta a construção visual de atmosferas. Como observa Alekan, a atmosfera cineplástica constitui-se de um “complexo plástico de elementos ativos (dinâmicos) – personagens e objetos, e elementos passivos (estáticos) – lugar e cenário, num clima cuja origem é sempre psicológica” (ALEKAN, 1984, p. 67). Segundo essas definições, a atmosfera seria composta na memória afetiva do espectador, que é conduzido por esses elementos nos processos de identificação com a imagem.

Além da relevância da pesquisa para o campo (na perspectiva do design) o recorte voltado para discussão de processos e estilos na narrativa (diferentes níveis de realismo) evidencia uma questão muito debatida atualmente nas teorias da imagem. A questão do real, que já foi abordada diversas vezes por diferentes perspectivas (da filosofia a psicanálise, de Walter Benjamin a Freud) encontra, mais uma vez, um novo fôlego nos estudos sobre narrativas audiovisuais contemporâneas. E logo, ao observarmos a produção audiovisual no Brasil podemos notar um certo fascínio pela questão do real. Programas de televisão do tipo *reality shows*, docuficções, *mockumentarys* são exemplos de gêneros audiovisuais que jogam com o hibridismo entre ficção e realidade. Os 'realismos contemporâneos' desafiam os limites da ficção e não-ficção, forçando a barreira do que separaria as duas categorias. A oscilação destes conceitos elabora um discurso ficcional que tem por característica absorver elementos do real e incorporar um tom documental ao discurso da narrativa. Na obra do Luiz Fernando Carvalho, a análise dos métodos e processos são essenciais para compreender de que forma se elaboram os diferentes níveis de realismo. Por isso, a importância de identificar quais os aspectos que determinam esses 'realismos contemporâneos' nos processos e nos resultados visuais.

Tendo em vista o apresentado até aqui, traçamos o seguinte **roteiro de pesquisa**. No segundo capítulo, intitulado 'A realidade e o realismo no audiovisual', definimos os conceitos de realidade, ficção e realismo, partindo de uma visão mais geral sobre o assunto que converge numa discussão em três níveis: fundamentação, cultural e narrativo (item 2.1); e afinando a discussão para uma perspectiva voltada para a relação entre arte e realidade (item 2.2) e depois em uma discussão voltada para o contexto histórico do desenvolvimento das técnicas cinematográficas (item 2.3). Além disso, no subcapítulo 2.4 nos dedicamos a compreender os aspectos relacionados ao realismo no audiovisual contemporâneo na perspectiva da noção de mito, desenvolvido pelo semiólogo e filósofo francês Roland Barthes (2001).

No terceiro capítulo, definimos as técnicas e métodos de análise da imagem e da direção de arte na perspectiva do campo do Design e definimos o conceito de direção de arte no audiovisual. Utilizamos como método de análise as categorias de linguagem do audiovisual desenvolvidas por Pasolini (1982), em sua obra *Empirismo Herege*. A pesquisa de linguagem pasoliniana define três vieses de abordagem da imagem audiovisual: o primeiro relacionado à análise formal da

imagem (*kinema*); o segundo, que chamamos de análise fílmica, onde nos voltamos para análise das características de composição do plano (*monema*); e um terceiro viés que está relacionado ao ritmo temporal na narrativa audiovisual e a relação de tempo entre os planos (*ritmema*). Sendo assim, investigamos os aspectos de composição da direção de arte nos referindo a estas três áreas de análise da imagem definidas por Pasolini.

No quarto capítulo, por fim, desenvolvemos a análise comparativa das obras dirigidas por Luiz Fernando Carvalho, levando em conta os parâmetros relacionados à representação da realidade e ao realismo no audiovisual. Para os métodos de análise das obras, utilizamos também como arcabouço teórico os estudos de linguagem e semiologia desenvolvidos por Pasolini que definem camadas sobrepostas de leitura da realidade, que veremos mais à frente.

## 2

### A realidade e o realismo no audiovisual

Este capítulo faz um recorte de abordagem para uma questão ampla e complexa, a dualidade entre realidade e ficção na produção cultural contemporânea. A importância de analisar essas definições reside na análise acerca do papel que a criação de diversos estilos narrativos exerce no mundo social, principalmente no que tange a concepção de signos e convenções inteligíveis pelo espectador. Esses signos da imagem audiovisual, que irão, portanto, estabelecer os diferentes níveis de realismo na imagem, podem ser lidos pela perspectiva da Comunicação Visual e do Design. E por isso, a relevância de observarmos esse cenário na presente pesquisa.

Sendo assim, a discussão elaborada aqui se concentra na relação entre níveis de realismo no audiovisual, apostando na direção de arte como categoria de observação para analisar os níveis de realismo tanto na imagem final quanto nos processos de construção da direção de arte. Em vista desse objetivo principal, no primeiro subitem 2.1, realizamos uma análise mais abrangente dos termos relacionados à pesquisa (realidade e realismo), e para isso desenvolvemos uma investigação acerca do conceito de realidade e sua relação com o desenvolvimento da ficção. Nos dedicamos, portanto, a três níveis de análise da percepção da realidade:

- Nível de fundamentação: onde desdobramos o conceito específico de 'realidade', nos baseando nas questões propostas pela teoria psicanalítica sobre a formulação do 'eu' e da dimensão linguística da cognição humana;
- Nível cultural: no qual exploramos problemáticas desenvolvidas no campo cultural do entendimento das categorias de realidade e ficção, cujas bases estão na noção da produção de gêneros discursivos na cultura;
- Nível narrativo: no qual nos dedicamos a discutir aspectos estilísticos da narrativa, nos atendo a questões que envolvem a verossimilhança na narrativa ficcional.

No subitem 2.2, intitulado 'Arte e realidade', analisamos alguns movimentos artísticos do século XIX (Romantismo, Simbolismo, Realismo e Impressionismo) que funcionam como os precursores e gatilhos da arte moderna, propondo na análise uma reflexão sobre a noção de representação da realidade trabalhados no item anterior. Já no subitem 2.3 realizamos uma análise mais centrada no desenvolvimento histórico do cinema e sua relação com a produção de modos de representação da realidade e a configuração de estilos narrativos.

No subitem 2.4 trazemos algumas questões que concernem a noção de sistema mítico, proposto pelo semiólogo francês Roland Barthes (2001), relacionando-a à problemática do realismo na produção audiovisual contemporânea.

## 2.1

### Noção de realidade e ficção

O conceito de realidade foi discutido e revisitado em diversos momentos históricos e por diferentes áreas do pensamento filosófico moderno e das Ciências Humanas como um todo, aflorando múltiplas indagações na concepção do senso comum do que é entendido por realidade. Aqui, nos concentramos em pensar os conceitos de realidade e ficção a luz de definições propostas por autores que depositavam na filosofia, na psicologia social e na semiologia os esforços centrais de seus estudos. Na perspectiva do **primeiro nível de análise da percepção da realidade**, o de **fundamentação**, trabalharemos com a diferenciação entre as definições de real/imaginário para o sujeito.

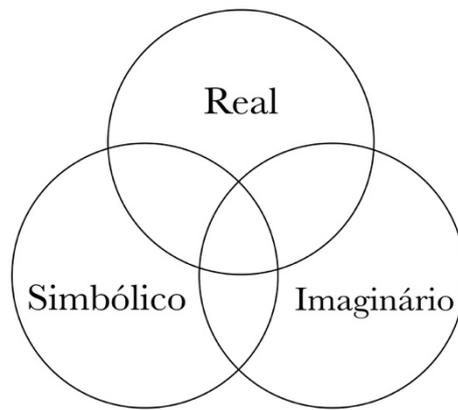
O primeiro nível de análise da percepção da realidade parte da indagação moderna sobre o real como conceito a ser discutido, e não tomado como verdade absoluta e objetiva. A crise da pós-modernidade nos remete a própria crise da representação da realidade objetiva. Em vista disso, destacamos a importância da noção de subjetividade na experiência humana na abordagem do real e o ficcional na contemporaneidade. Trazemos, dessa forma, reflexões da psicanálise sobre a

concepção do 'eu' para nos auxiliar na definição do conceito de realidade e sua dimensão subjetiva, depositada no conceito de linguagem.

Para a psicanálise, o mundo que vemos é composto por imagens. As 'coisas' não são coisas em si, em uma suposta essência, mas sim a imagem que fazemos delas. Ou seja, para olharmos, precisamos utilizar nosso campo visual como instrumento; e é através da visão que emerge o olhar como ato pulsional. Este surgirá no momento de fascinação. Em seu seminário *O olhar em psicanálise*, o psicanalista argentino Juan-David Nasio (1992), um dos maiores estudiosos das obras de Freud e Lacan, observa que podemos distinguir dois sentidos para o olhar: o primeiro sentido aponta para o olhar como ato perceptivo de fixar. Já o segundo sentido, aponta para o olhar enquanto satisfação do ato. Ou seja, aqui não se trata da ação, mas sim de algo da ordem pulsional, uma energia voltada para a satisfação do ato de olhar. Neste 'momento de fascinação', temos as inscrições das imagens no eu.

Conforme Nasio (1992) explica sobre a teoria psicanalítica do olhar, o mundo composto por imagens é visto pelo eu interior e por este absorvido, "quem vê não somos nós, não são os olhos do corpo, quem vê é o eu" (NASIO, 1992, p. 18). A denominação deste 'eu' parte do pressuposto que este percebe imagens, que uma vez inscritas no eu, transformam-se em sua própria substância.

O autor vai definir três campos de formulação da subjetividade, que são: o real, o imaginário e o simbólico. Segundo as teorias psicanalíticas lacanianas, esses três campos interagem na construção da realidade para a cognição humana. O campo do 'real' seria aquele cuja cognição humana não possui acesso, já que se configura como algo que não é passível de representação, o não simbolizável. Já o 'imaginário' é aquele em que se desenvolve a dimensão interior do eu, seu conhecimento primitivo; e o 'simbólico' seria o campo em que se desenvolve a linguagem, onde a expressão do eu toma forma.



Quadro 1 - Nó Borromeano

Desta forma, os campos do imaginário, do simbólico e do real coexistem e formam o que a teoria psicanalítica lacaniana definiu como Nó Borromeano. Não pretendemos avançar aqui nas implicações dos nós para teoria clínica da psicanálise, mas antes utilizar este gráfico para compreender a configuração da subjetividade humana, baseando-nos nesse gráfico composto pelos três registros.

Como já foi dito acima, o campo semântico do real é inacessível para o sujeito. Para psique humana, tudo faz parte de uma leitura que fazemos do mundo, ou seja, o campo do 'real', que seria aquele que existe independente do desejo humano, permanece inatingível de maneira absoluta, senão através da cognição. Já os campos do imaginário e do simbólico possuem diferenças na apreensão do sujeito. O campo simbólico, por exemplo, só pode ser acessado pelo imaginário. Podemos compreender melhor as diferenças entre os campos quando colocamos a questão do 'ideal do eu' e do 'eu ideal'.

Segundo Lacan (apud NASIO, 1992), o 'ideal do eu' está contido na dimensão simbólica de nossa percepção do mundo; corresponde, portanto, à imagem de como o mundo nos vê. Já o 'eu ideal' está presente numa relação do eu com as imagens pregnantes no campo do imaginário, e é a forma como o eu se vê. Ou seja, a diferença entre o ideal do eu e o eu ideal se encontra na distinção dos campos semânticos do simbólico e do imaginário, respectivamente. É nesta distinção que encontramos a discrepância entre a imagem que o mundo tem de nós e a imagem que nós temos de nós mesmos. Dessa forma, há uma interferência mútua entre os campos do imaginário e do simbólico na formação do eu.

O 'eu' é constantemente estimulado por um devir de imagens pregnantes; e é, por estas imagens, composto. Esta composição do eu passa por um processo de reconhecimento na relação com a imagem; neste ponto se articula a fronteira

entre simbólico e imaginário. Isto posto, podemos delinear o conceito de sentido. Nasio afirma que o “sentido é o efeito que surge na relação do eu com a imagem e que se articula no encontro de dois sistemas: o imaginário e o simbólico” (NASIO, 1992, p. 29).

É na dimensão imaginária que podemos notar que o ‘eu’ é tão imagem quanto qualquer outra imagem que observamos, ou seja, entre o eu e o mundo se estende esta dimensão imaginária. O ‘eu’ não percebe imagens que ele não possa significar, este só percebe imagens que o reflitam de alguma forma. Para estas imagens, damos o nome de “imagens pregnantes”. Isto não quer dizer que ele só reconhece imagens que são ele mesmo, mas sim que ele só reconhece imagens que remetam a algum sentido na sua existência. A Psicanálise determina ainda uma ontologia deste sentido no campo sexual. Como examina Nasio, “tudo que está dentro do campo psicanalítico é determinado pelo sexual ou pela linguagem” (NASIO, 1992, p. 24).

Gregory Bateson (1986), em seu estudo *Mente e Natureza*, se utiliza de uma analogia de termos científicos da biologia para nos falar sobre conceitos da interação humana com o mundo subjetivo e o mundo material. O autor desenvolve o conceito de *metapadrão* - que para ele são padrões que se ligam - para explicar a condição da mente humana de pensar através de padrões. O metapadrão seria, então, esse elemento de padronagem do pensamento humano que se liga aos outros padrões, formando uma rede. Bateson define ainda que é o *contexto* de inserção dos padrões que determinam o significado das coisas.

Conforme essa teoria desenvolvida pelo autor, o mundo material só faria sentido para mente humana quando inserido em um contexto. Podemos relacionar essa noção de contexto - definida por Bateson como *padrão através do tempo* - com a noção trabalhada pela psicanálise de que as imagens só são reconhecidas pela mente humana se atreladas a algum sentido da sua existência. Por isso, o significado das ‘coisas’, considerado como um conjunto de sentidos em uma visão mais ampla e complexa, só seria construído pela relação das coisas umas com as outras. Segundo Bateson, "contexto" está ligado a outra noção indefinida chamada "significado". Sem contexto, palavras e ações não têm qualquer significado” (BATESON, 1986, p.23).

Ao relacionarmos a definição de sentido proposta por Nasio em seus estudos sobre Lacan com as proposições que Bateson desenvolve, observa-se a importância do contexto - como definido por Bateson - ou da relação existente

entre o “eu” e o “outro”, e o mundo material - como sugerido pela teoria psicanalítica. Segundo Bateson,

É necessário ser bastante claro a respeito da verdade universal que não importa o que as "coisas" possam ser no seu mundo pleromático e de coisas, elas só podem penetrar no mundo da comunicação e significação através de seus nomes, suas qualidades e seus atributos (isto é, através de relatos de suas relações e interações internas e externas). (BATESON, 1986, p.70)

Isso quer dizer que o que confere sentido aos elementos que compõem o mundo material, bem como aos outros sujeitos que fazem parte da nossa convivência humana, são as próprias definições, categorizações e valorizações que fazemos dos mesmos.

Sendo assim, para psicanálise, o olhar se constitui de fora para dentro do eu e surge quando somos enceguecidos pelo foco de luz que provém do Outro. O olhar pertence, portanto, ao campo do simbólico, partindo de fora para dentro do eu; enquanto a visão pertence ao campo do imaginário, se formando pela apreensão de imagens pregnantes. Ou seja, o olhar opera quando “uma luz exterior cintila, trêmula e nos impede de ver; digamos assim: quando estamos cegos na consciência, olhamos no inconsciente” (NASIO, 1992, p. 33). A visão é, então, necessária para se ter o olhar, mas um acontecimento não se confunde com outro. O olhar está na fascinação, grau extremo da visão. É neste circuito do olhar em que se configura o “circuito da pulsão”, em Freud, que se caracteriza como três movimentos de olhar: “olhar-se/olhar/ser olhado” (NASIO, 1992, p. 60). O primeiro movimento se destina do eu para si mesmo (circuito auto-erótico), já o segundo é destinado ao Outro; enquanto o terceiro é quase como uma consequência do segundo (circuito alo-erótico).

Dessa forma, observa-se que a realidade só existe para a mente humana quando inserida na linguagem, a partir da relação que se estabelece entre ‘o eu’ e ‘o outro’ e entre estes e as 'coisas' que nos cercam quando colocadas em contato umas com as outras e definidas a partir da comparação e interação interna e externa, ou seja, dentro de um contexto onde se estabelece um pacto social. Portanto, entendemos o conceito de linguagem como um sistema de signos que vão compor a inteligibilidade humana.

Wittgenstein, em sua “filosofia da linguagem”, desenvolve a noção de ‘jogos de linguagem’ para lidar com as categorias linguísticas da cognição. Para o autor, o ser humano possui uma necessidade inerente de categorizar e classificar as coisas, necessidade esta que limitaria nossa compreensão sobre a variação

existente nas formas de linguagens (ALBUQUERQUE; JOBIM E SOUZA, 2008, p. 118). Neste sentido, Wittgenstein concebe um esquema linguístico aberto se baseando na observação da linguagem infantil como sendo a primeira e mais primitiva forma de linguagem do pensamento humano.

Para Wittgenstein *não se compreende a linguagem em si*, se compreende um jogo de linguagem determinado, situando-se a si mesmo no tal jogo, isto é, numa atitude particular, em um modelo de atividade, em uma forma de vida. (HADOT, 2005, p. 73).

Sendo assim, o autor investigou as práticas e expressões linguísticas no interior de um sistema relacional, que ele definiu como ‘formas de vida’. Podemos confrontar esse sistema relacional de que fala Wittgenstein com a noção de contexto, trabalhada por Bateson (1986) quando aborda a questão da mente humana e a produção de sentido, que para o autor só pode se dar no interior deste contexto.

Wittgenstein, na sua analogia criativa entre o que se entende por linguagem e a interação de jogos infantis, aponta ainda para os conceitos de regra e lance. Regra, nos jogos propostos pelo autor, seria então a dimensão fixadora da linguagem, aquilo que denota o vínculo social entre os indivíduos. Já o lance seria a potência criativa da linguagem, em uma ligação com a subjetividade dos participantes do jogo, cada qual podendo criar dentro das regras propostas. Essa dinâmica dos jogos de linguagem atravessariam toda a produção de sentido, por isso a necessidade de compreender suas tensões.

Portanto, o que nos interessa partilhar por meio da elaboração desses conceitos é observar a formulação da linguagem como um caminho para explorar os fenômenos do mundo material. Ao abordamos os três campos de formulação do sujeito na psicanálise, a dimensão do imaginário corresponderia, portanto, a um campo onde a imagem percebida ainda não foi contaminada pela linguagem; em oposição ao campo do simbólico, onde a imagem produzida pela percepção já está impregnada pela experiência da linguagem. Poderíamos, assim, aproximar a investigação relacionada aos gêneros discursivos real/ficcional aos campos de formulação do sujeito para teoria psicanalítica, onde o gênero do real estaria próximo ao campo do imaginário e o gênero ficcional próximo ao campo do simbólico. Ainda que os dois gêneros sejam atravessados pela linguagem, por só existirem na realidade material através/na linguagem, estes campos possuem suas diferenças de abordagem pelo sujeito, e por isso, poderiam se aproximar à campos distintos da formulação da subjetividade.

O homem se constrói e se reconhece pela linguagem. Por isso, pretendemos proceder aqui como procedeu Benjamin, em seus estudos sobre a linguagem, e inventar o mundo na/atraves da linguagem, na criação de uma experiência singular de leitura dos ‘signos icônicos’. Como nos lembra Umberto Eco, em *Os Limites da Interpretação*, a definição do nome “homem” origina-se da contração de sintagma anterior, *anthropos*, que quer dizer “aquele que é capaz de reconsiderar o que viu” (ECO, 1992, p.301). Ou seja, o homem se difere da ideia de percepção pura por possuir a capacidade de não apenas perceber aquilo que está diante de si, mas raciocinar e pensar sobre o que foi percebido. Isso quer dizer que a linguagem vai interferir diretamente no processo de percepção dessas imagens.

Depois da análise no primeiro nível do atravessamento do real pela linguagem, no **segundo nível de análise da percepção da realidade**, o **cultural**, propomos a investigação dos gêneros do discurso produzidos por meio da cultura, colocando de lado questões ontológicas da investigação do conceito de realidade. Ao observarmos mais a fundo as problemáticas da experiência humana da realidade, entendemos que como **gênero** discursivo estabeleceu-se uma convenção sobre ‘o real’, na qual a linguagem e a representação compõem a construção da realidade para a mente humana. Essas categorias do ‘real’ e do ‘ficcional’ estariam, portanto, estabelecendo uma relação discursiva e simbólica dentro de um sistema comunicacional entre os sujeitos. Então, podemos voltar a Bateson que nos propõe essa mudança de nível de análise: se no âmbito da psicanálise e da filosofia, como vimos, é inatingível o acesso a uma realidade absoluta, e tudo é cogniscente, culturalmente organizou-se a percepção da realidade em torno da oposição dos gêneros discursivos ficcional e real, onde a distinção se dá partir da circunstância da prova. Se no primeiro nível as discussões, baseadas em conceitos da psicanálise, concentravam-se em um atravessamento das questões sobre a linguagem, no âmbito da produção de gêneros culturais, o nível de análise dar-se-á sobre a produção discursiva.

A experiência do exterior sofre sempre a interveniência do órgão sensorial específico e de caminhos neurais. Os objetos são assim minha criação, e minha experiência com eles é subjetiva e não objetiva. Não é, entretanto, uma afirmação trivial observar que muito poucas pessoas, pelo menos na cultura ocidental, duvidam da objetividade de tais elementos sensoriais ou de suas imagens visuais no mundo externo. Nossa civilização está profundamente baseada nessa ilusão. (BATESON, 1986, pp. 37-38)

Pasolini (1982) e sua vocação semiológica nos atenta para a importância de observarmos as coisas (as pessoas, os objetos, os comportamentos, as imagens) como signos icônicos de um tempo histórico e cultural. Os gêneros do discurso real e ficcional estariam compondo o desenvolvimento desses signos da realidade/ficção, a partir do uso de linguagens híbridas. Por isso, o autor enxerga o próprio comportamento humano como linguagem; compondo, assim, um caminho para se pensar um aparato crítico em relação a uma linguagem verbal e audiovisual impregnada pela força naturalizante da cultura. Propondo, portanto, como método de pesquisa e produção de saber uma desnaturalização da experiência linguística. Nós também, como pesquisadores, necessitamos desnaturalizar o funcionamento da linguagem na produção de discursos para refletir mais a fundo sobre questões consideradas naturais para a cultura e para o senso-comum. Por isso, a relevância de atentar para produção discursiva criada a partir de linguagens tão diversas dentro do campo do Design, ainda mais em uma área que se propõe multidisciplinar – como é o nosso caso, onde a pesquisa encontra-se nas tensões entre design e outras áreas que estudem o audiovisual.

Conforme os estudos em que nos ancoramos, o **discurso** é entendido como um enunciado de sentidos, que pode ser produzido por uma gama infinita de linguagens (visual, textual, híbrida, etc) - e aqui entende-se por linguagens o sentido mais restrito do termo, em que se considera a estruturação desse discurso. Sendo assim,

Num plano semiótico mais geral, não confinado às fronteiras da linguagem verbal, discurso é sinônimo de processo, englobando todas as organizações sintagmáticas que se manifestem e atualizem qualquer sistema de sinais. Falar-se-á, então, de discurso fílmico, teatral e pictórico. (REIS, 1979, p. 28)

Os sentidos do enunciado dependem dos contextos psicossociais em que estão sendo produzidos. Ressalta-se, então, a importância de considerar os pontos de tensão entre os discursos e seus contextos de uso (as particularidades do uso e seus condicionantes históricos) dimensionado no tempo e no espaço das práticas humanas. Uma área importante das ciências humanas que possui essa abordagem metodológica - de identificar o discurso em suas particularidades de uso e analisá-los dentro deste contexto de produção - é a 'análise do discurso'. Esta área entende o enunciado discursivo como fenômeno linguístico, por isso mesmo parte do pressuposto que os textos analisados possuem materialidade simbólica e profundidade semântica. Diante disso, é interessante observar que

(...)para a análise do discurso, a realidade retratada pela história é largamente afetada pelo simbólico, uma vez que os fatos reclamam sentidos, sentidos estes que são criados por sujeitos a partir da linguagem empregada para seu relato. (GAMBA JUNIOR, 2013, p.47)

Entendemos como gênero de discurso as diferentes formas de representação narrativa que a linguagem assume na cultura contemporânea. Dessa forma, neste segundo nível, o que se configura no interior das práticas culturais, observamos que os gêneros do discurso se dividem entre duas grandes tendências: uma realista, ligada à valorização de provas e à impessoalização do processo de contar (o que encontramos, teoricamente, na linguagem jornalística ou no documentarismo tradicional, por exemplo); e outra ficcional, que está mais relacionada à expressividade do contar (ligada à experiência das narrativas ficcionais, por exemplo), onde o sujeito, por convenção cultural entende que não há razão para a demanda de prova da mesma forma.

Vimos o primeiro nível de análise, centrada no estudo da linguagem; o segundo nível, centrado nas categorias do discurso; e agora, partimos para o **terceiro nível de análise**, no qual nos dedicaremos à definição de **narrativa**. Levando em conta o conceito de discurso, como a prática da linguagem, discutiremos os conceitos de narrativa e narratividade. Diversos autores e escolas teóricas já abordaram essa questão por perspectivas distintas. Neste trabalho, iremos estabelecer o conceito de narrativa baseado nos estudos literários, mas entendendo narrativa em sua concepção expandida, em que podemos conceber sua estrutura em formatos para além do texto literário. A narrativa seria, portanto, esse caminho que se estabelece no interior de um sistema de signos da inteligibilidade da experiência humana.

Assim sendo, podemos apreender a noção de narratividade ao que esta alude ao encadeamento e organização de acontecimentos e conflitos de personagens dentro de um espaço específico, o que aponta para sua característica essencialmente sequencial. Essa matriz temporal que configura a definição de narrativa pressupõe a construção de níveis distintos, relacionando, assim, infraestrutura e superestrutura. O encadeamento de ações elabora um sentido próprio, atrelado ao enunciado discursivo proposto por cada narrativa, que se diferencia dos sentidos isolados de cada ação e também de uma ideia de síntese, gerando uma superestrutura narrativa. Os sentidos isolados de cada ação, com o desenvolvimento isolado de personagens e cenários, configuram o que chamamos de infraestrutura da narrativa. Por isso, a narratividade não está presente somente

em textos literários, mas também em textos não literários e até não verbais e/ou em discursos híbridos, como no cinema ou na televisão (GAMBA JUNIOR, 2013).

É importante ressaltar que a perspectiva abordada aqui difere da tradição dos estudos literários, em que a narrativa é entendida somente como um gênero do discurso literário, em oposição a lírica ou ao drama. Problematizando essa definição, observamos que

ao invés de entender que, em termos de fluxo, primeiro foi gerado o código para depois se produzir o discurso, e depois a construção narrativa, o pós-estruturalismo aponta que a narrativa já é uma condição do código, ou seja, o código teria sido criado para dar conta da necessidade de representar uma percepção narrativa da realidade. (GAMBA JUNIOR, 2013, p.35)

A perspectiva apresentada acima por Gamba Junior corrobora com a visão de Pasolini (1982) sobre a estrutura da linguagem quando nos lembra da dimensão metonímica da própria realidade, pela qual podemos compreender que nossa percepção do mundo material e da realidade já é recortada, editada e descontínua. Nesse sentido, caminhando para uma perspectiva pós-estruturalista, aborda-se a narrativa aqui não só como gênero do discurso, mas também como uma dimensão estruturante de toda experiência cognoscente.

Nos concentrando no terceiro nível de análise e na compreensão do conceito de narrativa, surge outro ponto que é a noção de verossimilhança. Percebe-se que, no âmbito dos estudos da narrativa, mesmo nos detendo em um gênero específico de discurso, o ficcional, onde se abstém culturalmente da necessidade da prova, o confronto com a ideia de uma realidade volta a aparecer na categoria de análise típica da narratologia que é a verossimilhança. O termo verossimilhança pode ser compreendido por dois vieses: o nível de aproximação da narrativa ficcional de um fato narrado no gênero real e a relação lógica das ações ficcionais com a própria estrutura criada para a ficção. Ou seja, ao se configurar um texto ou um filme enquanto pertencente ao gênero narrativo ficcional, estabelecem-se mecanismos internos de validação da história, que organizam um mundo diegético plausível. Sendo assim, ao analisarmos uma história ficcional, como o filme de ficção científica *Matrix*, buscamos não só as referências externas àquele mundo diegético criado pela narrativa fílmica (mecanismos de validação que se relacionam com o estabelecimento de relação com o mundo real e a possibilidade de existência daquele mundo ficcional), como também a verossimilhança em relação à lógica interna que compõe a trama (o

filme cria mecanismos de validação de seus parâmetros; dessa maneira, dentro daquele universo ficcional, faz sentido que os personagens consigam realizar ações que nunca conseguiriam na realidade fora da tela).

Alguns autores de teoria literária e estudos da narrativa, como Prince (1982) e Eco (1994), ressaltam a dimensão da troca entre leitor e texto na concepção da experiência narrativa, pois seria neste momento fundamental em que lacunas da história são preenchidas pelo leitor, aparecendo de forma particular na produção ficcional.

A narratividade de um texto depende da medida em que o texto concretiza a expectativa do receptor, representando totalidades orientadas temporalmente, envolvendo uma espécie qualquer de conflitos e constituídas por eventos discretos, específicos e concretos, totalidades essas significativas em termos de um projeto humano e de um universo humanizado. (PRINCE, 1982, p.160)

Neste sentido, devemos levar em conta a importância da noção de ficcionalidade, cujo entendimento contribui tanto para a compreensão do segundo nível de análise (o cultural, que estabelece gêneros discursivos), quanto para o terceiro nível (o narrativo, que estabelece estilos). A ficção é entendida, pela narratologia, como o processo de inventar histórias. Seu conteúdo deriva, portanto, da imaginação do autor, mantendo sempre uma relação de referência com o 'mundo real' e suas práticas culturais e sociais, mesmo que o mundo inventado seja completamente apartado da realidade material do cotidiano. Conforme apontamos no capítulo anterior, no qual definimos os campos do imaginário e do simbólico na formulação do sujeito, a produção ficcional se aproxima da produção subjetiva no campo do simbólico, onde há a elaboração de linguagem.

Para compreendermos melhor o conceito de ficção é necessário que consideremos a possibilidade da invenção de mundos narrativos fictícios, que ainda assim apresentem uma lógica interna que faça sentido para o espectador (ou leitor). Essa lógica se estabelece não só por relações de verossimilhança com o mundo real, mas também por uma quebra de expectativas do leitor/espectador em relação à ação e ao encadeamento de ações. Sendo assim,

Em nível de história, cada texto narrativo apresenta-nos um mundo com indivíduos e propriedades, um mundo possível cuja lógica pode não coincidir com a do mundo real (é o que acontece nos contos maravilhosos, nas narrativas fantásticas ou na ficção científica). Os diferentes estados de uma história constituem estados de um mundo narrativo que se constrói progressivamente no processo de leitura de um texto. No interior da história, surgem ainda os chamados mundos epistêmicos, definidos em função das crenças e pressuposições

das personagens (ideologias, atitudes ético-morais, opções axiológicas, etc.). Por outro lado, na relação de cooperação interpretativa, o leitor introduz na história, através de mecanismos de inferência e previsão, as suas próprias atitudes epistêmicas. (REIS, 1988, p.45)

Logo, vemos que a noção de verossimilhança, como lógica interna de um mundo inventado, ainda nos remete a uma ideia de realidade, mesmo que dentro de gênero ficcional. A importância de termos categorizado esses três níveis de análise reside na sistematização de forma coerente com o estudo proposto, sem confundir os níveis de análise da realidade, ainda que as fronteiras entre as experiências sejam sempre subvertidas.

Ao refletirmos sobre essas tensões entre realidade/ficção na contemporaneidade, observamos que vários fatores vão influenciar no esfumaçamento das fronteiras entre estes elementos. Na contemporaneidade, os processos de transformações que ocorreram em várias áreas da convivência humana evocam o surgimento da concepção de uma cena pós-moderna, onde os aspectos de fragmentação, pulverização e transitoriedade são fundamentais para ponderar sobre sua condição. Não vamos nos ater aqui à análise do conceito de pós-modernidade, nem à condição pós-moderna<sup>1</sup> - conforme define Lyotard (2004) em seus estudos -, porém, o que nos interessa observar são as consequências desse cenário na sociedade, principalmente no que tange ao desenvolvimento da cultura e da arte. Portanto, é relevante pensar de que forma essas mudanças culturais, sociais e econômicas influenciaram e ainda influenciam a percepção da discussão sobre a realidade e a ficção.

Diante das problemáticas do mundo contemporâneo e as mudanças velozes nos sistemas de mediação da cultura por meio da mídia e as novas tecnologias, desenvolve-se o conceito de "hiper-realidade". Este conceito foi elaborado por alguns filósofos da pós-modernidade, como Baudrillard e Umberto Eco.

O termo hiper-realidade foi cunhado por Baudrillard no livro *Simulacros e Simulação* (1993) no intuito de evidenciar o papel da mídia nas modificações da representação do mundo e na definição do que é 'real'. Para o autor, o sujeito contemporâneo não consegue mais distinguir a realidade material da fantasia, o

---

<sup>1</sup> Segundo Gamba Junior, ancorado pelos estudos de Lyotard (2004), a condição pós-moderna define-se pela mudança no estado da cultura após as transformações no final do séc. XIX, pós Segunda Guerra, em que há uma crise na ciência e na produção artística em relação aos metarrelatos científicos e instauram-se os jogos de linguagem como constituintes de todo saber. Conforme explica o autor: "nascia uma sociedade que se baseava menos numa antropologia newtoniana (como o estruturalismo e a teoria dos sistemas) e mais numa pragmática das partículas da linguagem. Fundava-se, então, o caráter explicitamente narrativo do saber." (GAMBA JUNIOR, 2013, p.18).

que gera a noção de simulacro e do hiper-real, que seria a representação de algo que pode nunca ter existido. Este processo se dá pela imbricação de diversos fatores da condição pós-moderna, em que a multiplicidade de signos exerce um papel essencial. A mídia seria, então, o veículo para profusão de signos que já não guardam mais sua relação com a coisa 'real', cuja representação não mais existe, mas sim assumem o lugar diretamente das coisas. O hiper-real produzido dessa forma deseja ser mais real do que a realidade que não mais representa, passa a ser a simulação de algo que nunca existiu realmente.

Umberto Eco (1984) em *Viagem na irrealidade cotidiana*, vai desenvolver essas noções de realidade e representação através de signos, nos atentando para a diferenciação entre o signo e a coisa real a que ele remete: “a irrealidade absoluta se oferece como presença real”, pois “a ambição é fornecer um ‘signo’ que se faça esquecer enquanto tal: o signo aspira a ser a coisa, e a abolir a diferença do remeter, a mecânica da substituição” (ECO, 1984, p.13).

Em vista das reflexões levantadas até aqui, é interessante observarmos a complexidade das questões que envolvem as tensões entre realidade/ficção, tendo como pano de fundo o âmbito do desenvolvimento dos movimentos artísticos, principalmente no universo das artes visuais, já que nosso objeto de pesquisa se refere ao aparato audiovisual de representação da realidade. Isto posto, no próximo tópico retomamos a questão da representação da realidade focalizando especificamente o contexto histórico dos movimentos artísticos do final do séc. XIX.

## **2.2**

### **Arte e realidade**

Ao observarmos o contexto histórico do desenvolvimento de movimentos artísticos no mundo moderno podemos perceber diversas influências dessas noções trabalhadas no subcapítulo 2.1., sobre linguagem, discurso e narrativa. Algumas dessas influências podem ser analisadas ao pontuarmos alguns marcos históricos de situações que significaram mudanças nos paradigmas até então concebidos. Dessa forma, trabalharemos aqui com a noção de marcos e mudanças para nos guiar nessa análise introdutória, como um prólogo da questão do

audiovisual na reflexão sobre os níveis de realismo. Definimos como objetivo específico deste subcapítulo problematizar a noção de realidade e ficção utilizando o contexto histórico da arte como fonte de visibilidade para relações culturais de diversos níveis.

Quando analisamos grandes períodos históricos, observa-se que a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo passo que seu modo de existência. Entende-se, portanto, que o modo pelo qual o sujeito organiza a percepção humana da realidade é condicionado também pela História. Em vista disso, o primeiro marco histórico no desenvolvimento dos movimentos artísticos da humanidade trabalhado aqui é o que se estende durante o que chamamos de Idade Moderna, que é o período que se inicia com os movimentos artísticos do Renascimento e se estende até o início do séc. XX. Após esse período, observamos o que foi definido por alguns autores como Idade Pós-moderna, cujas características são calcadas na radicalização das crises dos padrões de representação da realidade objetiva.

Analisamos aqui, portanto, quatro dos principais movimentos artísticos do final século XIX que foram inaugurais na apresentação da noção de arte moderna, cujas características principais giram em torno da questão de ruptura ou continuidade com os antigos padrões de representação denotativos, que são: o Romantismo, o Realismo, o Simbolismo e o Impressionismo.

Lembrando sempre que os períodos históricos não se desenvolveram na realidade de forma tão cronologicamente demarcada e os marcos cronológicos servem mais como padrão para possibilitar a melhor compreensão da análise. Por isso, esses movimentos artísticos devem ser pensados mais pelo viés de seus elementos constituintes e influências contextuais (da ciência, da tecnologia e da História - economia, política e sociedade), do que por seu período histórico cronológico.

No Romantismo, como movimento artístico e filosófico, há uma primazia pela perspectiva do indivíduo e de sua subjetividade enquanto pressuposto para produção de seus esforços artísticos. Em comparação com os demais movimentos que constituem a Idade Moderna desde o Renascimento, o olhar romântico é aquele que se constrói pelo uso da metáfora de forma alegórica, através de uma leitura pessoal e imaginativa do autor sobre o objeto retratado.

Dessa forma, o movimento artístico romântico se configurou como uma resposta ao positivismo cientificista e seu gosto pela objetividade do discurso

racionalista – o que se tornou a embate paradigmático desses movimentos artísticos com os discursos positivistas vigentes. E não só se configurou como resposta dessas categorias mais amplas da percepção da sociedade, como também uma resposta direta ao Neoclassicismo, um movimento artístico anterior cujos atributos referiam-se a uma tendência ilustrativa, com o predomínio do desenho e da forma em detrimento das cores e sombras, como utilizados pela arte romântica.



Figura 1 - O Naufrágio (1805), de William Turner

*O Naufrágio* (1805), pintura de William Turner, um dos maiores pintores do romantismo na Inglaterra, remete a catástrofes naturais e tempestades no mar e faz parte de uma série de pinturas com a mesma temática realizadas pelo pintor na primeira metade do século XIX. A composição do quadro insere-se em uma tendência da pintura inglesa na época em retratar o tema dos naufrágios, já que a Inglaterra se configura como uma sociedade marítima por excelência. Além disso, na perspectiva romântica, principalmente em sua vertente inglesa, havia um interesse por temáticas naturais e suas representações expressivas e pictóricas. Esta obra é bastante emblemática sobre a discussão do ponto de vista estético das obras do período, revelando a busca por uma expressividade subjetiva através das cores, sombras e da sobreposição entre figura humana e fundo, configurando um espaço alegórico voltado para uma narrativa interior.

Ao observarmos os elementos de constituição desse movimento artístico a luz dos autores trabalhados no capítulo 2.1., podemos notar uma aproximação de postura crítica desses artistas em relação a uma realidade objetivamente construída com as teorias psicanalíticas que dissertam sobre a dimensão imaginária e simbólica de nossa experiência cognitiva da realidade. A subjetividade aparece como elemento chave para compreensão dessa aproximação. Nesse sentido, poderíamos confrontar essa perspectiva romântica de uma leitura crítica da visão objetiva de percepção da realidade, como compreendida pelos positivistas.

Pode-se dizer que a arte produzida nesse período era concebida dentro dos parâmetros de subversão do positivismo enquanto paradigma da sociedade. Por isso, entendemos que as leituras que faziam do mundo por meio da linguagem artística (pintura, escultura, música) partiam de uma visão bastante subjetiva do objeto, como nas pinturas em que se enfatizam as cores, a luz e os jogos de sombra. No Romantismo, a preocupação relaciona-se não só com o conteúdo que as formas iriam representar, mas também com a própria forma que iriam narrar os temas abordados. Por isso, a utilização da metáfora de forma alegórica pelos artistas românticos.

Influenciados também pelas mudanças na sociedade, trazidas pelas revoluções industriais e tecnológicas que se desenvolveram de modo mais veloz e contundente nessa época principalmente na Inglaterra, há uma busca por temáticas que se aproximem da natureza, já que essas mudanças significaram transformações profundas na forma com que o indivíduo lida com o espaço, ressaltando a tensão aprofundada entre a cidade e o campo. Todas essas mudanças econômicas, sociais e políticas vão influenciar o modo como os movimentos artísticos se colocam diante do mundo, mudando com isso os paradigmas de percepção da realidade e subvertendo a questão da realidade objetiva.

Já no movimento artístico conhecido como Simbolismo, que também se originou de uma reação ao positivismo cientificista e do academicismo, a preocupação era mais ligada ao símbolo como figura de linguagem necessária para alcançar a abstração onírica subjetiva das figuras retratadas. Nesse movimento, importa menos a ligação direta de sentido com eventos reais e mais a evocação de sentidos diversos, alcançados por meio da interação entre os elementos que compõem a cena através de universo simbólico. Por isso,

apresenta-se a necessidade de romper com a representação realista evocando uma conotação simbólica.



Figura 2 - Arearea (1892), de Paul Gauguin

Na figura acima vemos um exemplo da perspectiva simbolista, a pintura *Arearea* do artista francês Paul Gauguin<sup>2</sup>. O artista criou uma série de pinturas inspirado por sua viagem ao Taiti, onde explorou as diferenças da sociedade que encontrou ali, suas histórias locais e tradições religiosas, criando pinturas onde o imaginário e o onírico são características essenciais. Esse estilo do artista remonta à questão da subjetividade na construção das manifestações artísticas simbolistas, onde observamos uma aproximação de aspectos não-rationais do sujeito, como o misticismo. No site do Museu de Orsay, em Paris, onde a obra está exposta, há a seguinte descrição:

<sup>2</sup> Para alguns teóricos da história da arte, Paul Gauguin é definido como um artista do movimento impressionista ou mesmo pós-impressionista. Porém, essas definições de escolas e enquadramentos não são fixas e nem são consideradas as mesmas para todos os autores. Nos baseamos aqui nas definições propostas pelo artigo "Simbolismo: queda em direção ao mundo interior", de Pritama Morgado Brussolo na Revista Ensaios de 2010. Disponível em: <http://www.periodicoshumanas.uff.br/novo/index.php/ensaios/article/view/327/407>. Acessado em: 11 de novembro de 2016.

Em primeiro plano, há vários motivos, que ele sem dúvida observou, como eles se repetem em todas as pinturas deste período. Há duas mulheres sentadas no centro da foto, uma árvore cortando a tela e um cão vermelho. O céu desapareceu; uma sucessão de planos coloridos - verde, amarelo, vermelho - formam a estrutura da composição. Na cena imaginária no fundo, há diversas mulheres que cultuam uma estátua. Gauguin ampliou uma pequena estátua Maori para o tamanho de um grande Buda, e inventou um rito sagrado. Todos estes elementos criam um mundo encantado, cheio de harmonia e melancolia, onde o homem vive sob a proteção dos deuses, num ambiente natural luxuriante, numa Polinésia arcaica e idealizada. (Site Museu de Orsay) (tradução da autora)<sup>3</sup>

Essas temáticas místicas ganham fôlego na perspectiva simbolista em que se estabelece o universo onírico interior e subjetivo do artista como ponto de partida para criação das obras. Gamba Junior (2004), em sua tese "Narrativa e AIDS: *Noites Felinas* e as dualidades da experiência narrativa pós-moderna", nos fala da visão de Hauser sobre a relação entre esses dois movimentos artísticos (Romantismo e Simbolismo) e suas imbricações com o movimento impressionista, cujas características veremos mais à frente:

O simbolismo representa, por um lado, o resultado final do desenvolvimento que começou com o romantismo, ou seja, com a descoberta da metáfora como célula germinativa da poesia, e que culminou na riqueza das imagens impressionistas; entretanto repudia não só o impressionismo, em virtude de sua visão materialista de mundo, e o parnaso, por causa de seu Formalismo e racionalismo, como também rechaça o romantismo, por conta de seu emocionalismo do convencionalismo de sua linguagem metafórica. (HAUSER *apud* GAMBA JUNIOR, 2004, p.82)

Como reação ao idealismo romântico e ao Simbolismo, surge na segunda metade do séc. XIX o movimento artístico e literário do Realismo, que foi associado a uma corrente artística encabeçada por Gustave Courbet (1819-1877). O Realismo buscava recuperar a representação realista de observação da realidade, voltando-se para temáticas referentes às mazelas sociais e cenas cotidianas. Caracterizava-se, dessa forma, por abordar temáticas sociais e representá-las com veemência no real, caracterizando um estilo realista.

De acordo com o *Dicionário Crítico de Arte, Imagem, Linguagem e Cultura*, desenvolvido pelo Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, da

<sup>3</sup> No original: "In the foreground, there are several motifs, which he had no doubt observed, as they recur throughout the paintings of this period. There are two women seated in the centre of the picture, a tree cutting across the canvas, and a red dog. The sky has disappeared; a succession of coloured planes – green, yellow, red – forms the structure of the composition. In the imaginary scene in the background, there are several women worshipping a statue. Gauguin has enlarged a small Maori statue to the size of a great Buddha, and has invented a sacred rite. All these elements create an enchanted world, full of both harmony and melancholy, where man lives under the protection of the gods, in a luxuriant natural environment, in an archaic, idealised Polynesia." Disponível em: [http://www.musee-orsay.fr/en/collections/works-in-focus/search/commentaire/commentaire\\_id/arearea-9767.html?no\\_cache=1](http://www.musee-orsay.fr/en/collections/works-in-focus/search/commentaire/commentaire_id/arearea-9767.html?no_cache=1) Acessado em: 11 de novembro de 2016.

Universidade Nova de Lisboa, o termo "*réaliste*" foi utilizado por Courbet para denominar a sua exposição de quarenta e quatro quadros realizadas às portas do Salon de Paris em 1855, quando há uma recusa das pinturas "O Enterro de Ornans" e "O Atelier do artista" por trazerem temáticas sociais mundanas de forma bem pouco idealizada. Courbet faz uso, então, das grandes dimensões da tela para criar suas cenas cotidianas (dimensões até então reservadas a quadros históricos) onde as figuras retratadas possuem as mesmas dimensões de figuras humanas reais. Na época, as críticas a pintura giraram em torno da questão da feiura das figuras humanas.

O objetivo da corrente artística do Realismo no século XIX era, assim, propor um provocador sentido do real e da natureza sem contaminação do simbolismo nem de romantismo. Acabando por denunciar preocupações comuns ao Socialismo, pretendia pictoricamente contribuir para a regeneração da sociedade. (RODRIGUES, 2010, s/p)<sup>4</sup>



Figura 3 - O Enterro de Ornans (1849-50), pintura de Gustave Courbet.

Neste sentido, o Realismo (entendido aqui como esta corrente artística do séc. XIX) foi um movimento que teve como base a discussão de temáticas que tinham conexão com o mundo real, já influenciados pelas técnicas da fotografia. Porém, Courbet e outros artistas considerados realistas, recusavam a crítica à abordagem realista que declarava uma reprodução mimética do real. Para Courbet e seus colegas, a produção artística que se dizia 'realista' estava sempre relacionada a uma reinterpretação da realidade por parte da visão do artista. Courbet, no prefácio da brochura de sua exibição de 1855, intitulada "Realismo",

<sup>4</sup> RODRIGUES, Ana. *Realismo*. Disponível em: <http://www.artecoia.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemArte&Menu2=Autores&Slide=105>. Acessado em: 9 de novembro de 2016.

descreve um pouco dessa problemática sobre o que se entende por realismo na época:

O título de Realista foi impelido sobre mim, assim como o título de Romântico foi imposto aos homens de 1830. Títulos nunca deram uma idéia verdadeira das coisas: se fosse de outra forma, as obras seriam desnecessárias. Sem expandir a maior ou menor exatidão de um nome que ninguém, espero eu, possa realmente esperar compreender, limitar-me-ei a algumas palavras de elucidação a fim de impedir os mal-entendidos. Estudei a arte dos antigos e a arte dos modernos, evitando qualquer sistema preconcebido e sem preconceitos. Não queria mais imitar um nem copiar o outro; também não era minha intenção atingir o objetivo trivial de "arte pela arte". Não! Eu simplesmente queria extrair, de um conhecimento completo com a tradição, a consciência racional e independente de minha própria individualidade. Saber para fazer, essa foi a minha ideia. Estar em posição de traduzir os costumes, as idéias, a aparência do meu tempo, de acordo com minha própria estimativa; para ser não somente um pintor, mas um homem também; em suma, criar arte viva - este é o meu objetivo. (COURBET, 1855)<sup>5</sup>

Divergindo do Realismo, além do Romantismo e do Simbolismo, vamos encontrar um terceiro movimento artístico, intitulado Impressionismo, que se configurou também como uma reação ao academicismo e ao positivismo. Suas principais características envolvem a questão da percepção enquanto categoria essencial da fruição artística, onde há uma primazia pela forma para além dos conteúdos retratados. O tema passa a ser a própria percepção da arte pelo sujeito. Na perspectiva impressionista,

sensações ópticas são mais importantes do que a representação de elementos figurativos (contorno, figura e fundo, etc.). O que importa é o sensorial em sua instância quase que pura, tornando esse movimento outro grande marco na ruptura com antigas formas de representar. (GAMBA JUNIOR, 2004, p. 85)

Por isso, podemos compreender esse movimento como um apontamento claro para questão da crise nos padrões objetivos de representação da realidade, ressaltando a problemática do sujeito perceptivo no ato relacional da manifestação artística e dirigindo sua atenção central para os sistemas de apreensão e cognição

<sup>5</sup> No original: "*The title of Realist was thrust upon me just as the title of Romantic was imposed upon the men of 1830. Titles have never given a true idea of things: if it were otherwise, the works would be unnecessary. Without expanding on the greater or lesser accuracy of a name which nobody, I should hope, can really be expected to understand, I will limit myself to a few words of elucidation in order to cut short the misunderstandings. I have studied the art of the ancients and the art of the moderns, avoiding any preconceived system and without prejudice. I no longer wanted to imitate the one than to copy the other; nor, furthermore, was it my intention to attain the trivial goal of "art for art's sake". No! I simply wanted to draw forth, from a complete acquaintance with tradition, the reasoned and independent consciousness of my own individuality. To know in order to do, that was my idea. To be in a position to translate the customs, the ideas, the appearance of my time, according to my own estimation; to be not only a painter, but a man as well; in short, to create living art - this is my goal.*"

Carta disponível no dossiê do artista Gustave Courbet, no site do Museu de Orsay, onde várias pinturas do artista estão expostas atualmente. Disponível em: <http://www.musee-orsay.fr/en/collections/courbet-dossier/courbet-speaks.html>. Acessado em: 11 de novembro de 2016.

do sujeito. Logo, observamos a conexão com o termo derivativo do movimento, a "impressão". O nome do movimento deriva de uma crítica realizada por Louis Leroy em 1874, um crítico de arte da época, à pintura *Impressão: Nascer do sol*, de Claude Monet. À época de sua primeira exibição, segundo Leroy, o quadro compunha um rascunho mal acabado de uma obra, por isso fora amplamente criticado por divergir do padrão visual realista tradicional e academicista. A partir dessa crítica negativa relacionado ao termo 'impressão', a pintura acabou por ganhar notoriedade e o nome "impressionismo" foi absorvido pelos próprios pintores que compunham o movimento.

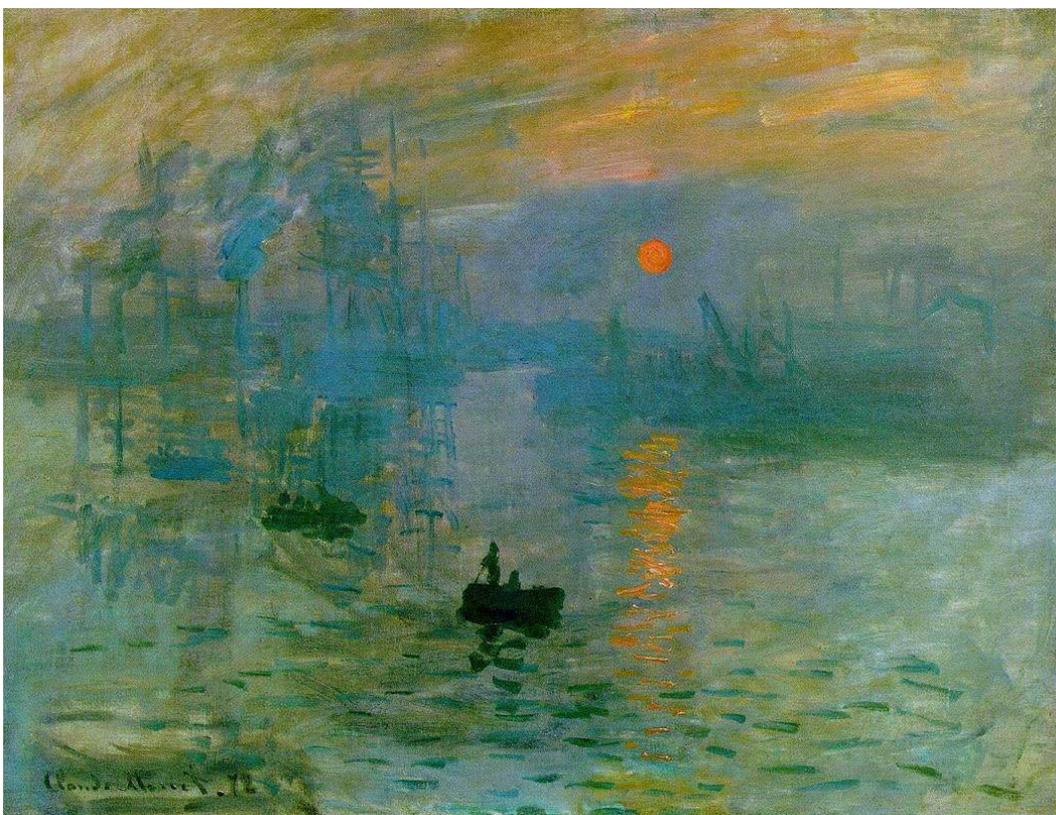


Figura 4 - Impressão: Nascer do sol (1872), de Claude Monet.

Como vemos acima, na pintura marco do movimento impressionista, muitos artistas impressionistas preferiam pintar ao ar livre justamente na busca por valorizar as referências ópticas de luz, sombra e movimento observadas na fruição da natureza. Inclusive, inúmeras vezes pintavam a mesma cena em diferentes horas do dia para explorar essas mudanças. Além disso, essa dinâmica de criação que prioriza um olhar exterior da cena, deixando os ambientes fechados dos ateliês, está relacionada diretamente com a crítica ao academicismo e às manifestações artísticas tradicionais. Devemos ainda ressaltar a relação do

movimento impressionista com as descobertas dos efeitos ópticos propostos pelo desenvolvimento da técnica fotográfica, que vinha ganhando relevância na época. Além de contribuir diretamente para os estudos de luz e cor, a fotografia, com seu caráter imagético figurativo, significou uma liberdade para a técnica da pintura; ou seja, já que a fotografia dava conta de representar a realidade com fidelidade, a pintura estaria livre para explorar outros sentidos que esta técnica poderia promover. O movimento impressionista também vai influenciar diretamente o desenvolvimento do cinema e de diversos movimentos cinematográficos pelo mundo, através da concepção das cores, da composição visual e da atmosfera, compostas por esse caráter óptico.

Para Schapiro (2002), o Impressionismo inaugura um novo modo de pensar e agir sobre o mundo, em que a experiência do vivido ganha larga expressão. O que importa, portanto, é a dimensão fenomenológica da cognição humana e sua conexão com os sentidos diversos que a obra pode suscitar. Segundo o autor,

Os impressionistas substituíram a história e o tema preparado previamente no ateliê pelo tema encontrado pessoalmente, pela pintura vivida em um novo sentido: não, como no passado, o tema imaginário que evoca emoções profundas ou extremas, mas a experiência real. (SCHAPIRO, 2002, p.317)

Os artistas que protagonizaram esse estilo (como Monet, Degas, Renoir, Cézanne, entre outros) negavam o preestabelecimento de métodos ou técnicas próprias para criação de suas pinturas, por isso há uma heterogeneidade formal e temática no movimento. Ainda assim, podemos perceber alguns pontos de encontro formais entre as obras impressionistas, dos quais destacamos a questão do ritmo e do movimento apreendido pelo esfumaçamento dos contornos e da questão da pulsação das cores, gerando uma espécie de indeterminação das cenas retratadas. Tais características demonstram o descompromisso dos impressionistas com o caráter representativo de objetividade da pintura e da arte de forma geral, constituindo uma visão de mundo que privilegia a apreensão fenomenológico dos eventos.

Dessa forma, é possível aproximar essa perspectiva impressionista de apreensão dos fenômenos com a questão do primeiro nível de análise da percepção da realidade, da dualidade entre real/ilusório. A questão do olhar, como trabalhada pela psicanálise, apresenta-se como um caminho de observação dos fenômenos articulados pelos artistas nesse período, evocando a importância da construção subjetiva dos modos de representação da realidade. Em contrapartida,

a tensão provocada pelo movimento realista no séc. XIX nos remete à discussão proposta pelo segundo nível de análise, já que o real (em contraponto ao ficcional) é privilegiado como gênero discursivo. Ao falarmos de simbolismo, a questão da verossimilhança, esboçada no terceiro nível de análise, é esgarçada ao se propor um filtro do sonho na construção estilística.

Conforme nos diz Schapiro (2002), observa-se que o Impressionismo se constitui como uma corrente artística fundadora da arte moderna, dando origem às vanguardas artísticas europeias do início do séc. XX (Expressionismo, Cubismo, Dadaísmo, Futurismo, Surrealismo, entre outras) e propagando uma mudança substancial na visão de mundo que se tinha até então, uma ruptura com os antigos padrões objetivos de representação da arte. Por isso, o Modernismo é considerado o ápice do processo de rompimento com a representação da realidade nos moldes vigentes, cuja principal recusa consistia na figuração mimética como um dos cânones da representação nas artes pré-modernas.

Como já foi dita acima, em alguns dos movimentos observados aqui (principalmente na corrente impressionista) observamos uma relação direta com os fenômenos de popularização dos processos fotográficos<sup>6</sup>, o que gera um movimento de recusa a representação do mundo por um viés da reprodução do real, já que a fotografia cumpriria esse papel indicial da imagem. Esse processo de diálogo entre a pintura e a fotografia nos remete à relação da criação do cinema (um desdobramento dos fotogramas em sequência e da ilusão de movimento) com a questão das crises de representação da realidade. No próximo item, abordaremos mais a fundo essa problemática.

A partir da segunda metade do século XX, as mudanças culturais e artísticas impulsionadas pelo desenvolvimento da sociedade de consumo vão gerar os movimentos ditos pós-modernos. Estes movimentos relativizam a proposta de ruptura com a realidade objetiva do modernismo e retomam a figuração, entendendo agora seus elementos não como prova de uma realidade, mas como fluxos de confirmação do não acesso a realidade e comprovação da dimensão linguística e discursiva dessa realidade. O pós-modernismo na arte trará à tona os três níveis de análise da realidade, ironizando, problematizando e dando uma visibilidade inaugural a essa reflexão. Pois, propõe a mistura despreziosa de estilos, suportes e materiais, possibilitada pelos avanços tecnológicos nas formas

---

<sup>6</sup> A criação e a popularização dos 'daguerrotipos', que vão dar origem às câmeras escuras e posteriormente às câmeras fotográficas de filme negativo, remonta ao final do século XIX, em torno dos anos de 1880.

de representação das mídias de massa (como a fotografia, o vídeo, a informática e a televisão). A complexidade da arte pós-moderna está justamente em sua liberdade de interferência nos suportes e materiais, expandindo as possibilidades de manipulação e questionando os modos de representação da realidade do modernismo (GAMBA JUNIOR, 2013, p.140).

Quadro 2 - Resumo dos movimentos artísticos observados

Corrente artística	Romantismo	Simbolismo	Realismo	Impressionismo
<b>época</b>	Final do séc.XVIII, se estendeu até o meio do séc. XIX	Início séc. XIX	Meio do séc. XIX	Final do séc. XIX se estende até início do séc. XX
<b>influências</b>	Crítica ao classicismo e ao neoclassicismo; Revolução Francesa; Revolução Industrial	volta a um primitivismo; Romantismo	Neoclassicismo; crítica ao ideal romântico	Romantismo; simbolismo; crítica ao realismo
<b>características principais</b>	Individualismo Subjetivismo Idealização Pessimismo	Utilização do símbolo: metáfora como alegoria subjetivismo misticismo	Temáticas cotidianas; situações sociais; não idealização	Percepção fenomenológica; ambiente onírico; subjetivismo; ritmo; cor
<b>relação com a representação da realidade</b>	Crítica à representação objetiva da realidade (positivismo), deposita-se no indivíduo e no eu interior do artista o ponto principal de apreensão da realidade.	Crítica à representação objetiva da realidade, força ainda mais as categorias de observação do real inspirado pelo ideal romântico, porém o viés de observação está no entendimento da metáfora alegórica do símbolo como ponto de tensão principal.	Reação à idealização romântica, busca por um estilo artístico mais voltado para a representação realista dos fatos sociais, ressaltando temáticas cotidianas e ao mesmo tempo relacionadas aos movimentos sociais e políticos.	Crítica radical à representação objetiva da realidade, tenta capturar o momento vivido através da exacerbação da experiência de percepção, configurando-a como elemento essencial da fruição artística. Ênfase no sujeito perceptivo.

## 2.3 Realismo no audiovisual

Na História das artes visuais, desenvolveram-se duas expressões relacionadas às técnicas de criação de imagens por meio de exposição luminosa: a fotografia, já em diálogo direto com os movimentos impressionista, modernistas e pós-modernistas; e o audiovisual, em diálogo com a própria fotografia e com movimentos artísticos que prezavam pela ilusão do movimento. O audiovisual tem sua antologia na história do desenvolvimento das técnicas relacionadas ao cinema. E se a História do audiovisual começa com o cinema, vai ter na televisão e nas atuais tecnologias digitais outros marcos revolucionários.

Configurou-se na história do cinema mundial uma relação similar da que observamos no desenvolvimento dos movimentos artísticos no séc. XIX e no séc. XX, no que tange às crises dos padrões de representação objetivos e denotativos da realidade. Porém, pela questão da técnica cinematográfica, a invenção do cinema não foi um processo que seguiu um caminho único, possuindo, dessa forma, diversos inventores e diversas técnicas testadas ao longo de sua criação (assim como a fotografia). No que se denominou de primeiro cinema pelos historiadores, diferentes meios de projeção de imagens em movimento foram criados e desenvolvidos em diversas partes da Europa. No entanto, para fins de análise e observação da história do cinema mundial, convencionou-se como marco de invenção do cinema a famosa primeira apresentação pública do cinematógrafo dos irmãos Lumière, em 1895, já utilizando o filme de 35mm (COSTA, 2008, p.19).

Os filmes do primeiro cinema eram projetados como parte das pequenas atrações dos *vaudevilles*, como eram chamados os teatros de variedades franceses, onde manifestavam-se não só pequenas apresentações de teatro, dança e música, mas também pequenos filmes. Esses filmes curtos "eram em sua maioria compostos por uma única tomada e pouco integrados a uma eventual narrativa."(COSTA, 2008, p.20). Dessa forma, na produção desse primeiro cinema, bem diversa e heterogênea, não podemos falar ainda da criação de uma linguagem cinematográfica, que possua códigos próprios. Ainda assim, é interessante ressaltar esse cenário de produção e exibição dos primeiros cinemas como um caminho de observação da descoberta e exploração das técnicas de

produção, onde os temas abordados eram o próprio espetáculo das imagens em movimento.

Nesse sentido, propõe-se aqui não uma análise histórica evolutiva do cinema enquanto linguagem, mas uma observação materialista, voltada para as discontinuidades e rupturas do meio, conforme sugere as proposições teóricas de Comolli (1971 apud COSTA, 2008). No nosso caso, enfatiza-se ainda mais as discontinuidades e rupturas que se relacionam com as crises de representação da realidade, tensionando nosso objetivo de análise.

Em um primeiro momento, podemos relacionar a descoberta e a constituição do cinema com um processo mimético de reprodução da realidade, onde a preocupação era a busca por reproduzir, através da técnica do cinematógrafo, a realidade cotidiana que se via em frente a ele, como podemos observar em diversos filmes dos irmãos Lumière. Esse processo é semelhante ao que ocorre com a descoberta da fotografia, entretanto, o cinematógrafo amplia o potencial de mimesis por acrescentar o movimento. A intenção era demonstrar a força do próprio aparato em reproduzir imagens em movimento, mais do que construir um sentido de narrativa linear, que ainda não se compunha como linguagem nesse primeiro momento; por isso, o interesse por imagens que evidenciassem a velocidade dos meios de transporte, como os trens e automóveis, ou de operários voltando para casa depois de um dia de trabalho. Utilizavam, assim, locações externas, naturais e autênticas.

Já nas suas primeiras fases, porém, observou-se na produção cinematográfica um potencial imenso de subversão dos padrões objetivos de representação de realidade, sugerindo uma abertura para criação livre e mais independente do 'real', ainda que não se configurasse no cinema uma linguagem com códigos próprios (principalmente pela ausência de montagem e pela utilização de planos fixos únicos). Como exemplo desse fenômeno, podemos analisar os primeiros filmes de Georges Méliés, realizador francês, e sua inventividade onírica e ilusionista frente aos aparatos técnicos da câmera. Notamos surgir ali os primeiros indícios de ruptura com uma representação objetiva e um desejo por utilizar as técnicas cinematográficas de forma mais inventiva, expandindo suas possibilidades e criando o que os historiadores chamaram de "filmes de truques".



Figura 5 - *Viagem à Lua*, de Georges Méliès, 1902.

Entretanto, não é como se pudéssemos definir uma distinção clara entre gêneros ou tendências cinematográficas nesse primeiro cinema: uma documental e outra ficcional. Essas vertentes (se é que é possível definir como tal nesse momento) se misturavam e completavam uma a outra.

Assim, é mais produtivo entender os primeiros gêneros de filmes em torno de assuntos filmados do que como uma distinção clara entre ficção e documentário, já que todos estavam dominados pelo hibridismo midiático e por referências extratextuais, que caracterizavam a estética das atrações. (COSTA, 2008, p.31)

A estética do 'cinema de atrações' de que fala o autor está relacionada com a apresentação de filmes que retratavam assuntos aos quais o espectador já tinha conhecimento ou eram completados por um comentador ao vivo, relacionando referências extratextuais.

Nesses primeiros anos, os realizadores também vão experimentando formas de estabelecer relações temporais e espaciais entre os planos, desenvolvendo paulatinamente a prática de montagem entre os planos, conforme entendemos hoje, e suscitando códigos próprios para uma linguagem narrativa no cinema. Pouco a pouco, as técnicas e métodos vão sendo aperfeiçoadas pelos cineastas e novas experimentações vão surgindo no cenário de produção, impulsionando a criação de uma indústria do cinema.

Ao percebermos essa tensão das técnicas cinematográficas com o conceito de representação da realidade nos deparamos com algumas correntes ou escolas cinematográficas que depositaram justamente nessa problemática seus esforços para compreensão do cinema.

Nos anos 1920, os cineastas construtivistas russos confiaram à montagem a potência de expor sua recusa a uma mimese realista. A criação dos filmes era constantemente acompanhada por uma reflexão teórica e conceitual dos elementos formais de composição da imagem. Desse modo, tentavam expor a técnica de 'construção' das obras, com o intuito de alertar o espectador de sua condição alienante (SARAIVA, 2008, p.115). Sergei Eisenstein, teórico representante do cinema soviético desse período, definiu o conceito de 'montagem de atrações', valorizando-a como possibilidade de criação de uma nova realidade, em oposição a uma visão transparente da montagem na construção de uma linguagem narrativa. O cineasta dedicou parte de sua vida à uma intensa produção teatral que possuía nos estímulos sensoriais e emocionais sua principal fonte de afetação dos espectadores, mais do que na encenação de uma história linear. Por isso, pensa-se ali não só nos conteúdos retratados, que na maioria das vezes tratavam dos ideais revolucionários russos, como também na forma plástica e rítmica que as temáticas iriam assumir na tela.



Figura 6 - O Encouraçado *Potemkin*, de Sergei Eisenstein, 1925. Cena da escadaria de Odessa.

Os cineastas que seguiam essa corrente construtivista utilizavam alguns procedimentos para construção de seus filmes, dentre eles, destacamos o procedimento fílmico da criação de "motivos" para a montagem, que é central para compreender o conceito de montagem de atrações, conforme nos explica Saraiva (2008):

*Motivos* - Na ausência das dimensões de continuidade clássica - psicológica, espaço-temporal e narrativa -, Eisenstein lança mão de "motivos" - designação dos formalistas russos para os elementos de repetição ao longo de uma narrativa -, que vão catalisando significados conforme reaparecem e se transformam. De modo mais imediato, há uma dimensão plástica nesse recurso. (SARAIVA, 2008, p.122)

Por conseguinte, o conceito de montagem de atrações se relaciona com essa possibilidade de atração entre imagens que antes não possuíam qualquer ligação; e essa conexão pode vir de algum aspecto formal, como o formato de um círculo que se repete diversas vezes ao longo do filme com significações complementares. Como define Bernardet sobre o cinema eisensteiniano,

Quem desenvolverá esta teoria da montagem é Eisenstein, para quem de duas imagens sempre nasce uma terceira significação. Ele vê aí a estrutura do pensamento dialético em três fases: a tese, a antítese e a síntese. Essa montagem não reproduz o real, não o macaqueia, ela é criadora. Não reproduz, produz. Já que a estrutura da montagem é a estrutura do pensamento, o cinema não terá por que se limitar a contar histórias, ele poderá produzir idéias. O que vai guiar a montagem não será a sucessão dos fatos a relatar para contar uma história ou descrever uma situação, mas desenvolvimento de um raciocínio. (BERNARDET, 1980, p. 49).

É nesse sentido que o cinema de montagem soviético irá entender cada filme menos como representação e mais como um discurso articulado, necessariamente refletindo os valores e ideologias de quem o está criando.

Outro teórico e crítico do cinema que compunha uma teoria sobre a montagem foi André Bazin. Entretanto, para Bazin, o caminho para análise da montagem fílmica vai em direção diametralmente oposta da seguida por Eisenstein. O teórico francês desenvolveu o conceito de "montagem proibida", que segundo ele, estaria baseado na vocação 'ontológica' do cinema de "reproduzir o real em sua continuidade física e factual." (AUMONT, 2009, p.72).

No sistema realista proposto por Bazin, a montagem fica proibida quando o essencial de um evento necessita de dois ou mais fatores da ação ao mesmo tempo para ser compreendido; ou seja, quando um evento, para obter algum sentido, precisa que dois ou mais fatores da ação estejam simultaneamente presentes no quadro, a montagem fica proibida. Essa proposição só é possível

porque, para o autor, o sentido de um evento na realidade não pode ser totalmente determinado *a priori*, é o que ele vai denominar como "ambigüidade imanente ao real" (ibid., p.72). Aumont comenta o exemplo utilizado por Bazin para explicar sua teoria da montagem proibida no seguinte trecho:

O exemplo privilegiado no qual ele insiste é aquele que coloca cara a cara na diegese dois antagonistas quaisquer: por exemplo, um caçador e sua presa; são, por excelência, eventos cujo resultado é indeterminado (o caçador pode ou não pegar a presa; em alguns casos, pode até - e isso fascina Bazin - ser devorado por ela) e, a partir desse momento, aos olhos de Bazin, qualquer resolução desse evento pelo jogo da montagem - por exemplo, de uma montagem alternada, uma série de planos sobre o caçador, uma série de planos sobre a presa - é puro engodo. (AUMONT, 2009, p.74)

Por isso, Bazin desvaloriza o conceito de montagem formalista do cinema soviético, justamente porque a montagem retiraria o valor de 'realidade' dos eventos retratados, tornando-se um discurso a ser lido pelo espectador. O autor era fã convicto do cinema de Orson Welles<sup>7</sup> e via na filmagem em profundidade (muito utilizada pelo cineasta) e nos planos-sequência os elementos principais de evocação da continuidade do real. Segundo Aumont, ao compararmos as duas teorias sobre montagem, que em nada tem a ver uma com a outra, entendemos de que maneira cada uma delas se relaciona com a articulação de um estilo realista na imagem cinematográfica.

O que interessa a Bazin é quase exclusivamente a reprodução fiel, "objetiva" de uma realidade que carrega todo o sentido em si mesma, enquanto Eisenstein só concebe o filme como discurso articulado, assertivo, que só faz se sustentar por uma referência figurativa ao real. (AUMONT, 2009, p. 86)

Bazin também acreditava na utilização de atores não profissionais. As teorias de Bazin sobre o realismo e a reprodução da realidade pelo cinema foram incentivadas e acrescidas por um movimento cinematográfico que se iniciou no pós-guerra na Itália, denominado de neorealismo italiano. Isto porque no contexto da guerra e do pós-guerra, de uma sociedade italiana devassada e incrédula, há uma busca intensa por fatores objetivos que denotem o realismo na imagem.

Diversos teóricos do cinema definiram como marco inicial do neorealismo o filme *Roma, cidade aberta*, realizado em 1945 e dirigido por Rossellini (FABRIS, 2008, p.199). Alguns outros cineastas italianos, como Visconti e De Sica, vão representar e desenvolver essa corrente de realização

<sup>7</sup> Orson Welles foi um dos mais influentes diretores de cinema da primeira metade do séc. XX. O estilo criado por ele vai influenciar uma leva de diretores que viriam depois dele.

cinematográfica, cuja maior preocupação era proporcionar olhares inéditos sobre a realidade social e popular da Itália, desestruturando as convenções vigentes para o contar de histórias dramáticas.



Figura 7 - *Roma, cidade aberta*, de Roberto Rossellini, 1945.

Algumas características dessa corrente, conforme defende Bazin, são as filmagens em locações naturais externas (em oposição aos grandes estúdios), o recurso da utilização de atores não-profissionais para representar alguns personagens (na intenção de se distanciar de aspectos dramáticos de atores profissionais) e a elaboração de roteiros onde a ação não é o impulso principal de desenvolvimento da cena (AUMONT, 2009). Entretanto, não é possível definir precisamente características estilísticas comuns a todos os filmes realizados no período, não configurando uma unidade. Inclusive, alguns teóricos de cinema italianos dizem não poder definir exatamente o neorealismo como um movimento ou uma escola, e sim uma tendência estilística entre alguns realizadores.

Federico Fellini, um cineasta italiano da geração que viria a seguir, tem uma opinião mais extrema e define que de fato o único cineasta neorealista foi Rossellini, de quem ele fala:

Seu abandono em relação à realidade, sempre atento, límpido, fervoroso, aquela sua forma de se situar com naturalidade num único ponto impalpável e inconfundível entre a indiferença do distanciamento e a falta de habilidade da

adesão, permitia-lhe capturar, fixar a realidade em todos os espaços, olhar o interior e o exterior das coisas, desvendar o que a vida tem de inalcançável, de misterioso, de mágico. Por acaso o neo-realismo não é isso? Daí, quando se fala de neo-realismo, só se pode falar de Rossellini. Os outros fizeram realismo, verismo ou tentaram traduzir um talento, uma vocação, numa fórmula, numa receita. (FELLINI *apud* FABRIS, 2008, p.202).

Essa passagem de Fellini comentando o trabalho de Rossellini é muito pertinente para observarmos sua relação com a construção de um estilo neorrealista de produzir filmes. A corrente estilística que se originou em um contexto italiano de um regime fascista e se concretiza no período do pós-guerra, apesar de pouco extensa, vai influenciar gerações de cineastas dentro e fora da Itália, incitando constantemente debates sobre a dualidade real e ficcional no cinema.

Ao observarmos outras manifestações artísticas do meio cinematográfico no mesmo período, vamos nos deparar com situações que discorrem no sentido oposto ao neorrealista em relação à representação da realidade. Nos Estados Unidos, por exemplo, já a partir dos anos 20, os estúdios hollywoodianos desenvolvem um sistema departamentalizado da produção, organizando uma indústria. Um pouco antes do marco histórico da corrente neorrealista na Itália (1945), vemos crescer no cinema hollywoodiano a produção de filmes do gênero musical. O cinema norte-americano foi o primeiro a desenvolver uma indústria ampla e substancial tão consolidada em torno dos filmes de musicais. O apelo a narrativas e personagens dramaticamente trabalhadas, cenários suntuosos e roteiros épicos, baseado no sistema dos grandes estúdios, vai em direção oposta à idealizada pelo neorealismo nos anos 1940.

O gênero musical no cinema é impulsionado pelo surgimento do 'cinema sonoro'<sup>8</sup> e por um desejo da indústria hollywoodiana de absorver o sucesso das peças teatrais musicais da Broadway para o sistema de estúdio, que já se desenvolvia à todo vapor. Nestas produções, o que importa não é uma conexão direta com a realidade ou um estilo realista que remeta à problemas sociais e políticos, mas sim a elaboração narrativa de um cinema que se preocupava com a construção de narrativas contadas de forma linear e contínua, o que foi denominado como cinema clássico narrativo. Apesar disso, algumas convenções

---

<sup>8</sup> O termo 'cinema sonoro' é utilizado aqui em oposição ao cinema dos primeiros tempos que foi denominado por muitos estudiosos como 'cinema mudo', quando não existia uma conexão direta entre a imagem e o som falado diegeticamente. Porém, alguns autores criticam essas definições por entenderem que mesmo antes do advento do cinema 'falado' já existiam películas que se valiam de outros sons e músicas (gravadas anteriormente ou tocadas ao vivo) que compunham a narrativa fílmica.

estilísticas do cinema clássico narrativo eram quebradas com a apresentação de números musicais integradas à diegese, o que denotava certa inovação para o estilo de produção hollywoodiano. O aumento das produções nesse estilo vai desembocar na chamada “Era de Ouro dos Musicais” hollywoodianos, que se inicia logo após a Segunda Guerra e se estende até o começo dos anos 1960. Vemos abaixo uma cena do filme *Cantando na Chuva*, um dos filmes de maior sucesso do período, lançado em 1952 e dirigido por Stanley Donen e Gene Kelly.



Figura 8 - *Cantando na Chuva*, de Stanley Donen e Gene Kelly, 1952.

A era dos musicais hollywoodianos vai influenciar internacionalmente diversos outros movimentos, como por exemplo as chanchadas no cinema brasileiro nos anos 1930 até 1950. É claro que o fenômeno das chanchadas no Brasil também é diretamente influenciado pela possibilidade sonora que o cinema adquire. Mas a popularização desse gênero estilístico se dá pela conjugação única entre cinema e rádio, no encontro com a música popular brasileira. Estas produções foram bastante desvalorizadas pela crítica cinematográfica especializada por serem consideradas um cinema de humor ingênuo, por abordarem temáticas cotidianas e realizarem paródias do cinema norte-americano. Porém, as chanchadas eram inegavelmente sucesso de público. Havia uma intensa relação de troca entre a estrutura das chanchadas e o meio comunicacional das rádios na época, os filmes embarcam no poder que o rádio exerce sobre a cultura nacional e se utilizam do público cativo que já estava conquistado. Segundo Vieira (1987),

A inovação do som permitiu a visualização das vozes de cantores e cantoras já populares no disco e no rádio, ao ritmo de sambas e marchinhas inscrites, por sua vez, no universo maior do carnaval. [...] não restam dúvidas de que, nas décadas de 1930, 1940 e 1950, a união entre o cinema e a música brasileira, identificada para sempre com o cinema que se fez no Rio de Janeiro, possibilitou a sobrevivência do cinema brasileiro nas telas do país (VIEIRA, 1987, p. 141).

Nos importa aqui menos a história e o desenvolvimento do cinema em si, e mais sua relação (de quebra ou ruptura) com parâmetros de representação da realidade vigentes. Por isso, é interessante destacar, nesse gênero dos musicais, sua relação desinteressada com a reprodução da realidade na imagem, detendo mais sua atenção nas possibilidades de invenção diegética e narrativa que o cinema trazia consigo.

Ao mesmo tempo que observamos o crescimento da produção de musicais nos EUA e a produção do cinema neorrealista na Itália, há um diretor francês que vai instigar grandes mudanças nas perspectivas de representação da realidade. O cinema de Bresson, produzido a partir dos anos 1940, tende a se afastar da dramaticidade e da verossimilhança – no sentido de construção de uma narrativa clássica, constituída por uma montagem linear e por convenções estéticas verossimilhanças da época –, própria do cinema hollywoodiano bastante difundido na época. Aumont (2004), em seu extenso estudo *A Teoria dos cineastas*, analisa o cinema de Bresson como sendo o cinema do ‘encontro’. Segundo Aumont, o conceito de encontro não é trabalhado diretamente pelo autor em suas investigações teóricas, mas seria um conceito essencial para entender seu procedimento criativo.

Para Bresson, o cinema cria a possibilidade de ir ao encontro à verdade do real, mas não a verdade entendida dentro de um paradigma da realidade historicamente construído pela cultura. Mas a uma verdade do real que seria possível perceber no encontro que o cinema é capaz de proporcionar. Sendo assim, Aumont nos fala que

É evidente que Bresson sabe que o mundo não é dotado de um sentido e até que sua verdade talvez seja que ele não tem sentido (isso é patente em *Le diable probablement*, 1977); também sabe que não é possível conhecer a verdade do real diretamente, porque ela não tem nem garantia nem significante. Mas acha que é possível percebê-la, mesmo que com dificuldade e fugidamente, por clarões e intermitências. São essas intermitências da aprecepção da verdade do real que Bresson chama de encontro, cujo conceito ele propõe. (AUMONT, 2004, p.17)

Aumont aproxima ainda a maneira de enxergar o ‘real’ que percebemos nesse encontro para Bresson do conceito de transparência para Bazin, que

desenvolvemos acima. O cinema bressoniano e sua parca teoria, concentrada em um livro que se intitula *Notas sobre o Cinematógrafo*, vai influenciar diretamente a criação do movimento Dogma 95, que analisaremos mais à frente.

Nos anos 1960 no Brasil, em resposta à estrutura das chanchadas e impulsionado pelas diversas revoluções nas artes e na política, inspirados também pelo neorrealismo italiano, surge o 'Cinema Novo', um movimento de vanguarda cultural no Brasil que pretendia repensar não só as temáticas abordadas pelo cinema até então, como também os modos de filmar que esses novos temas suscitaram. Havia uma ânsia por parte dos realizadores em discutir historicamente a realidade em seus diversos aspectos: social, político e econômico. Porém, a utilização das técnicas para criar esse novo cinema teria que ser independente e sem recursos, já que iria contra o sistema clássico narrativo de representação. Conforme reforça Maria do Socorro Carvalho,

A baixa qualidade técnica dos filmes, o envolvimento com a problemática realidade social de um país subdesenvolvido, filmada de um modo subdesenvolvido, e a agressividade, nas imagens e nos temas, usada como estratégia de criação, definiriam os traços gerais do Cinema Novo, cujo surgimento está relacionado com um novo modo de viver a vida e o cinema, que poderia ser feito *apenas com câmera na mão e uma ideia na cabeça*, como prometia o célebre lema do movimento. (CARVALHO, 2008, p.290)

A ideia era se desvencilhar das convenções estilísticas do cinema hollywoodiano que invadia as telas brasileiras, bem como das convenções do cinema produzido aqui. Para expor as propostas do Cinema Novo, Glauber Rocha, a figura mais reconhecida desse movimento, desenvolveu o conceito de "estética da fome". Em linhas gerais, é a concepção de que os filmes não devem reiterar o discurso desenvolvimentista moderno que corria país afora, mas sim propor uma reflexão sobre o Brasil subdesenvolvido, dominado pela fome e pela miséria.

Glauber, então, vai desenvolver uma ideia de cinema que busca suas inspirações nos acontecimentos históricos e nas problemáticas sociais. Entretanto, talvez não possamos considerar a estética do Cinema Novo como 'realista', apesar de evocar temáticas essencialmente conectadas à realidade social, pois os cinemanovistas se utilizavam de fábulas e alegorias para contar esse real. Por exemplo, sobre *Deus e o diabo na terra do sol*, filme que examina as formas nordestinas de resistência popular, Glauber vai ressaltar que "o filme não é "realista", e sim uma crítica que usa dramaticamente figuras históricas dessas revoltas nordestinas" (GLAUBER *apud* CARVALHO, 2008, p.293).



Figura 9 - *Deus e o diabo na terra do sol*, de Glauber Rocha, 1964.

Nos anos 1980, em resposta a essa tendência de buscar um realismo nas imagens, desenvolve-se na Inglaterra um novo estilo de produção cinematográfico, que possui suas bases no privilégio da forma sobre a narrativa. Peter Greenaway, um dos idealizadores dessa tendência, que não foi organizada propriamente como movimento, é reconhecido por depositar a força de seu cinema nas características formais e estéticas das imagens, como um retorno à importância da direção de arte para composição imagética. Apesar de não ter sido organizado como movimento propriamente dito, vários autores fizeram parte dessa corrente artística, como Derek Jarman, que vai influenciar alguns movimentos internacionalmente, como Carla Camurati na retomada do cinema brasileiro.

Desacreditado do cinema narrativo tradicional baseado no texto, Greenaway esgarça as possibilidades da imagem, construindo um cinema inventivo de ruptura, tipicamente pós-moderno, com diversas referências advindas de diferentes cenários, como a pintura, as vanguardas artísticas do séc. XIX, o vídeo e a televisão. O cineasta utiliza, assim, locações internas com detalhes excessivos e diversos objetos de cena, que compõem uma narrativa visual caótica e multirreferencial. Como ele mesmo descreve em uma entrevista:

Uma de minhas grandes ansiedades é que sinto que deveríamos ter um cinema baseado em imagens, e basicamente temos um cinema baseado em texto. Temos

visto um cinema que exige um baixo denominador comum da experiência entre a platéia e a tela. (GREENWAY, 2004/2005, s/p)<sup>9</sup>



Figura 10: O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante, de Peter Greenway (1989).

Com a chamada 'retomada do cinema brasileiro', na segunda metade dos anos 1990, vemos surgir uma produção mais intensa e com maior repercussão de público no cenário nacional, impulsionada pela promulgação de leis de incentivo fiscal e pela criação da Ancine. Não há uma unidade estética ou formal relacionada à produção de filmes na retomada, que foram produzidos de forma bem diversa e não como um movimento unificado. Entretanto, é interessante observar o marco de realização na retomada, apontado pelo filme *Carlota Joaquina, princesa do Brasil*, dirigido por Carla Camurati e lançado em 1995. Utilizando um estilo imagético e narrativo que enxergava na sátira uma possibilidade de criação, o filme aposta na satirização do evento de transferência da corte portuguesa para o Brasil no início do século XIX, misturando o humor típico das chanchadas a um olhar irônico em relação à história do Brasil. Pela necessária reconstrução histórica que se realiza no filme, utilizam-se cenários em locações, figurinos de época e a caracterização adequada aos personagens; ainda assim, não há uma busca por fidelidade na reconstrução histórica, que é conduzida pela estética da sátira e por isso, não resguarda uma conexão direta com a realidade objetiva.

<sup>9</sup> No original: "One of my big anxieties is that I feel we should have an image-based cinema, and we basically have a text based cinema. We have seen a cinema that demands a very low denominator of human experience between audience and screen." Disponível em: <<https://www.thefreelibrary.com/Peter+Greenaway+holds+court%3A+an+interview+at+the+Venice+film+festival.-a0132676640>>. Acessado em: 7 de dezembro de 2016.

Dessa forma, delinea-se no caminho da história do cinema diversas maneiras controversas de lidar com a questão do realismo e da realidade. Também na década de 1990, influenciados pelo neorealismo italiano, pelo cinema bressoniano e pela *Nouvelle Vague* francesa (outro movimento que obteve grande expressividade nos anos 1960) vemos surgir o movimento que ficou conhecido como Dogma 95.

Diferentemente de algumas correntes comentadas acima, que só foram nomeados como movimentos pela crítica postumamente, o Dogma 95 surgiu de um manifesto escrito pelo cineasta dinamarquês Lars Von Trier e alguns amigos. A perspectiva do movimento baseava-se no aspecto indicial da imagem audiovisual, que deveria resguardar sua relação com o tempo/espaço presente da filmagem. Por isso, dentre as dez regras do manifesto estavam que: as filmagens deveriam ser realizadas em locação, a câmera deveria ser sempre executada na mão (sem tripé) e efeitos ópticos e filtros estavam proibidos na fotografia. Lars Von Trier, com seu filme *Os Idiotas* (1998), foi o maior exemplo de concepção das regras propostas pelo Dogma 95. Essas regras visavam manter a relação direta entre realidade e ficção, apostando em um estilo realista de concepção da narrativa ficcional, quase como uma resposta ao cinema inglês de Peter Greenway e Derek Jarman.

Dito isto, podemos considerar essa tensão por representar a realidade - o realismo - por dois vieses: um relacionado às temáticas abordadas e outro relacionado à forma estética que esses filmes vão assumir ao abordar tais conteúdos - o que Aumont chama de "materiais de expressão". Algumas correntes estilísticas não veem essa dualidade de forma tão estável, por isso aliam esses dois aspectos de observação da imagem e tomam a forma e o conteúdo como caminhos que se cruzam na concepção do audiovisual. Quanto à forma ou aos "materiais de expressão", como chama Aumont, é possível identificar códigos e convenções sobre a percepção do real no cinema assimilados pelo espectador. Esses códigos vão definir o aspecto estilístico dos filmes; se eles são mais ou menos realistas em sua abordagem. Na perspectiva de Aumont,

O "realismo" dos materiais de expressão cinematográfica não passa do resultado de um enorme número de convenções e regras, convenções e regras que variam de acordo com as épocas e as culturas. É preciso lembrar que nem sempre o cinema foi sonoro, nem sempre foi colorido e que, quando conquistou som e cores, seu realismo se modificou singularmente com o correr dos anos: a cor dos filmes dos anos 50 parece-nos, hoje, bem exagerada, mas a dos filmes desse início dos anos 80, com seu recurso sistemático ao pastel, deve muito à moda. Ora, a cada etapa (mudo, preto e branco, colorido), o cinema não cessou de ser

considerado realista. O realismo aparece, então, como um ganho de realidade (...) em relação a um estado anterior do modo de representação. Esse ganho, porém, é infinitamente renovável, em consequência das inovações técnicas, mas também porque a própria realidade jamais é atingida. (AUMONT, 2009, p.135)

Sendo assim, notamos diversas mudanças nos paradigmas de observação e representação da realidade, cujas consequências refletem nas diferentes perspectivas das escolas ou movimentos cinematográficos analisados na história do cinema mundial. No próximo item, abordaremos mais a fundo essas mudanças na contemporaneidade, através da análise do mito proposta por Roland Barthes, dando especial atenção ao borramento de fronteiras entre os gêneros real *versus* ficcional e os estilos narrativos que surgem dessa complicação da condição da realidade no audiovisual contemporâneo.

## 2.4

### Mito, ficção e realismo

A proposta deste item é relacionar os itens anteriores para organizar as categorias de realismo, realidade e ficção à luz das questões contemporâneas de borramento de fronteiras entre os gêneros do discurso. Para isso, vamos recorrer ao conceito de mito e sistema mítico, na perspectiva desenvolvida pelo semiólogo e filósofo francês Roland Barthes (2001), no intuito de desnaturalizar a leitura dessas temáticas.

A disposição deste subcapítulo apresentará três etapas: a definição do sistema mítico, a apresentação do quadro análise do Barthes e a aplicação do quadro em categorias apresentadas na pesquisa. Dessa forma, podemos nos apropriar das perspectivas do autor para pensar acerca da imagem audiovisual na contemporaneidade, seus diversos formatos híbridos e as problemáticas que envolvem sua leitura. Dentre essas problemáticas, podemos destacar o invólucro mítico dos produtos culturais, de que fala Barthes em seus estudos.

Segundo o autor, o mito estabelece-se como um sistema de comunicação, onde a linguagem se transforma, produzindo um modo de significação, determinado por limites históricos e condições de produção específicos. O mito se constitui quando um objeto é apropriado como discurso por sujeitos, quando sua

existência se abre ao estado oral, em que seu uso social é acrescido à materialidade. Isso quer dizer que, Barthes, assim como Pasolini, reconhece os aspectos sociais ligados à materialidade dos objetos, observando na particularidade desses elementos um possível percurso para enxergar características universais.

Entretanto, para Barthes, o sistema mítico pode ser inscrito em qualquer aparato, seja ele visual, verbal ou escrito. Por possuir as características estruturais de um discurso, o sistema mítico se instaura em diversos formatos, daí seu aspecto diverso. O autor fornece como exemplo um cartaz, que mostra um soldado negro francês na época do imperialismo na França. Ele descreve de que maneira essa imagem condiciona extratos de compreensão distintos conforme o leitor que a observa, propondo que o mito se desenvolve nessas diversas camadas de significação.

Barthes identifica na linguagem mítica este sistema de signos linguísticos que se estabelece como um sistema semiológico de segunda ordem, a partir de uma cadeia semiológica preexistente. A questão central de seus estudos é a significação das imagens que devem ser contextualizadas historicamente. Dessa forma, o autor delinea a importância da história na construção da fala mítica, pois elaborada em um contexto específico. Para Barthes, o sistema mítico se constrói na realidade como um discurso, por isso a interdependência com seu tempo e contexto de produção.

[...] é a História que transforma o real em discurso; é ela e só ela que comanda a vida e a morte da linguagem mítica. Longínqua ou não, a mitologia só pode ter um fundamento histórico, visto que o mito é uma fala escolhida pela História: não poderia de modo algum surgir da 'natureza' das coisas (BARTHES, 2001, p.132).

A partir desse trecho, podemos observar a perspectiva de Barthes alinhada à noção de que o mito tem como função deformar. É nesse sistema semiológico segundo, pois parte de um sistema linguístico que já se constituiu, que o mito é capaz de deformar a significação de que serve de função. Barthes nos fala que o próprio princípio do mito é transformar a história em natureza, ou seja, é o de naturalizar e imobilizar conceitos que são históricos, temporais e instáveis. Contudo, Barthes ressalta que se produz uma leitura inocente dos conceitos que são passados através do sistema mítico, pois são absorvidos sem percebermos, já que os tomamos como norma ou padrão.

[...] todo o sistema semiológico é um sistema de valores; ora, o consumidor do mito considera a significação como um sistema de fatos: o mito é lido como um

sistema factual, ao passo que é apenas um sistema semiológico. (BARTHES, 2001, p. 152)

Isso quer dizer que, para além de decifrarmos a mensagem por trás do conceito que está sendo transmitido, devemos observar também as intenções em seu contexto de produção.

Barthes define, desse modo, três níveis de leitura e decifração da fala mítica, que são:

- **Significante Vazio:** onde percebe-se que a significação volta a ser literal, pois o conceito preenche a forma sem ambiguidade. Percebo-o como o produtor de mitos ou o redator da imprensa.
- **Significante Pleno:** no qual distingo claramente o sentido da forma e percebo a deformação que um provoca do outro, por isso destruo o mito. Percebo-o como o mitólogo.
- **Significante do mito Dinâmico:** totalidade inextricável de sentido e forma, com uma significação ambígua. Percebo-o como o leitor do mito, englobando uma dimensão crítica e compreendendo sua ambiguidade.

A partir da definição desses níveis de leitura e decifração do mito, podemos partir para a construção do nosso próprio quadro de análise, onde incorporamos alguns conceitos trabalhados nesse capítulo para entendê-los na perspectiva do sistema mítico. Ou seja, como podemos analisar o realismo na ficção a partir da perspectiva mítica de Barthes? No subcapítulo 2.1, estabelecemos três níveis de compreensão da realidade: o de fundamentação, o cultural e o narrativo. O intuito é organizar essas categorias a partir de um quadro utilizando as categorias de análise do sistema mítico: vazio, pleno e dinâmico. O quadro abaixo evidencia esta análise.

Quadro 3 - Quadro de análise no sistema mítico de Barthes

Categorias	Níveis de leitura do mito		
	Vazio	Pleno	Dinâmico
<b>questão de fundamentação da concepção da realidade</b>	A realidade é sempre uma percepção humana. (dimensão perceptiva)	A realidade é atravessada pela linguagem. (dimensão cognitiva)	Cria-se uma polaridade entre o perceptivo e o cognitivo, onde estabelece-se um vínculo social entre os sujeitos. Não existe realidade absoluta, mas também a realidade não é arbitrária, depende do vínculo social.
<b>questão cultural da divisão entre os gêneros real X ficcional</b>	Existem dois gêneros: um ligado a necessidade de prova e o outro não.	No gênero real (documental) o autor também exerce sua visão, apesar de sempre estar relacionado à necessidade de prova.	Estabelecem-se gêneros híbridos, que misturam os gêneros real e ficcional para criar uma nova experiência, como as <i>docuficções</i> , os <i>reality shows</i> ou os <i>mockumentarys</i> .
<b>questão da verossimilhança dentro do gênero ficcional</b>	A ficção é a ruptura com a correspondência à realidade.	Mesmo a ficção deve obedecer a níveis de coerência com a realidade. Há, portanto, dois níveis de verossimilhança: um nível que se estabelece de acordo com a lógica interna da trama e outro que está relacionado com antecedentes históricos e a própria construção cultural de realidade.	Desafiam-se os limites da verossimilhança nos dois níveis, como nas tramas que utilizam realismo fantástico. Mesmo obras tidas como surreais (sem compromisso com o relato do real) ainda mantêm diferentes níveis de realismo e correspondência de provas.
<b>Diegese X Mimese</b>	A diegese narra e mimese mostra.	Há um nível mimético na diegese e há um nível diegético na mimese.	Não há índices absolutos de total diegese e ausência de mimese ou vice-versa. Assim, o que existe são polos de tendência onde essas duas possibilidades se misturam de forma combinada e complementar, com diferentes tipos de gamas e misturas.

<b>Técnica X Artificialidade</b>	Toda intervenção cria uma artificialidade.	Nem toda interferência é percebida, porque há uma naturalização das técnicas pelo espectador.	Iráo ocorrer fluxos de percepção das técnicas como artificialidade, dependendo do contexto e da época. Ex.: o uso de cartelas explicativas nos filmes dos primeiros cinemas era algo natural e hoje é percebido como artificial. No curso da história, essas ferramentas podem voltar a serem consideradas naturais, ou serem utilizadas como mecanismos de desnaturalização.
--------------------------------------	--	---	---

Ao observarmos o quadro, é possível perceber que o esquema dinâmico de decifração dessas categorias é bastante ativo na contemporaneidade. Atualmente, vivemos uma profusão de experiências de mesclas de códigos distintos de representação, onde não importa mais tanto para o leitor de onde vem cada estrutura de estilo narrativo. Logo, percebemos que a hibridez dos gêneros do discurso gera uma decifração desordenada, em que os leitores saltam de uma categoria à outra arbitrariamente. Entretanto, não se anulam os contextos culturais de representações dos outros dois níveis de leitura (vazio e pleno), simultaneamente, por isso, para melhor observação da nossa sociedade e de seus códigos de representação, é importante que sejamos capazes de distinguir as categorias do sistema mítico (vazio, pleno e dinâmico) e entender à que camada de compreensão estamos vinculados.

Nos dias atuais, o excesso de estímulos audiovisuais nos faz entorpecer a leitura crítica de seus códigos, fazendo-os cada vez mais naturais ao olhar. O objetivo dessa observação não é dicotomizar a leitura ou defender uma divisão estruturada entre os gêneros do discurso (realidade X ficção), e sim reconhecer seus códigos a partir de uma análise atenta e questionadora. Para compreender as estruturas dos gêneros híbridos na contemporaneidade, é preciso antes entendê-los em seus sistemas originários.

Neste ponto, é interessante voltarmos a perspectiva de Barthes quanto a linguagem mítica, na qual se evidencia a importância da desnaturalização dos signos linguísticos que compõem um certo discurso da realidade, presente nos mais diversos formatos imagéticos dos produtos culturais de nosso tempo.

O ponto de partida desta reflexão era, o mais das vezes, um sentimento de impaciência frente ao "natural" com que a imprensa, a arte, o senso comum mascaram continuamente uma realidade que, pelo fato de ser aquela que vivemos, não deixa de ser por isso perfeitamente histórica: resumindo, sofria por ver a todo momento confundidas, nos relatos da nossa atualidade, Natureza e História, e queria recuperar, na exposição decorativa do-que-é-óbvio, o abuso ideológico que, na minha opinião nele se dissimula. A noção de mito pareceu-me desde logo designar estas falsas evidências; entendia então essa palavra em seu sentido tradicional. Mas já desenvolvera a convicção de que tentei em seguida extrair todas as consequências: o mito é uma linguagem. (BARTHES, 2001, p. 11)

Além disso, podemos observar nesse trecho de Barthes um aspecto característico da modernidade de tornar a linguagem algo meramente instrumental, o que se evidencia na produção da imprensa, onde a forma de comunicação é a informação. Isto nos remete à ideia formulada por Benjamin, já no início do séc. XX, sobre a decadência da experiência narrativa, em que o autor compara a estrutura do romance à estrutura da narrativa. Segundo o pensamento benjaminiano, a experiência narrativa exige uma escuta distendida e uma atenção do leitor/espectador, demanda que é renegada pelo ritmo de trabalho capitalista. Já a estrutura da informação exige que a leitura seja imediata e plausível, não sucumbindo a possíveis reinterpretações pelo leitor. Em *O Narrador*, Benjamin destaca o seguinte

Cada manhã recebemos notícias de todo o mundo. E, no entanto, somos pobres em histórias surpreendentes. A razão é que os fatos já chegam acompanhados de explicações. Em outras palavras: quase nada do que acontece está a serviço da narrativa, e quase tudo está a serviço da informação. (BENJAMIN, 2012, p.203)

No contexto atual, essa perspectiva benjaminiana me parece cada vez mais efetiva se considerarmos a vasta proliferação de informação, desencadeada principalmente pelas mídias digitais. O processo de assimilação da narrativa, descrito pelo autor a partir do conceito de experiência, está associado aos conceitos de memória e escuta. É pensando na escuta que o dom narrativo floresce, para então permitir que a memória se faça presente. Por isso, Benjamin compara a narrativa a uma forma artesanal de comunicação, pois é a partir da narrativa oral e da memória coletiva, que as grandes e pequenas histórias são transformada em memória. Esse processo fragmentário de multiplicação dos relatos sem escuta é o que se aproxima à leitura das mídias sociais, onde pode ocorrer um excesso de produção discursiva com pouco tempo de sedimentação e aprofundamento. São estruturas de linguagem que não permitem a fixação, o pode prejudicar alguns aspectos da experiência narrativa.

Neste sentido, vemos como exemplo na contemporaneidade a produção de um telejornalismo dramatizado e sensacionalista, que explora alguns elementos estilísticos para provocar o ‘efeito do real’ e exacerbar a realidade dos fatos através de mecanismos ficcionais. Segundo Jaguaribe (2010), esses ‘efeitos de realidade’ apoiam-se justamente em uma representação da realidade naturalizada pelo senso comum, onde os próprios mecanismos de ficcionalização são ‘camuflados’, por uma linguagem que se criou com base em convenções acerca da representação da realidade. Para a autora, na contemporaneidade, este “efeito de realidade” (JAGUARIBE, 2010, p.8) está relacionado não somente à verossimilhança na construção narrativa, como também ao apelo às características de intensificação da imagem que criam uma ilusão de realidade maior do que nossa apreensão da realidade cotidiana, que é, essencialmente, entrecortada e amorfa. Por isso, conforme Jaguaribe,

As narrativas e imagens realistas mostram, muitas vezes, uma realidade suja, sórdida, violenta e desesperançada, uma realidade pouco palatável que, entretanto, é legível. Para leitores e espectadores alheios aos discursos acadêmicos ou especializados, estes retratos vívidos do desmanche social oferecem ponteiros interpretativos porque o realismo estético acionado é carregado de verossimilhança e intensidade ficcional. Enquanto nossa experiência do cotidiano é dispersiva, amorfa e pontuada por interrupções e manifestações aleatórias, as estéticas do realismo são dirigidas; elas têm ação intensificadora porque oferecem uma moldura interpretativa que torna a ficção mais convincente do que a vivência multifacetada cotidiana. (JAGUARIBE, 2010, p.9)

Nesse sentido, podemos trazer como exemplo contemporâneo do nível de leitura dinâmico do sistema mítico a organização narrativa e visual dos *reality shows*. O sucesso de público *Big Brother*, por exemplo, induz a leitura do espectador se apresentando como um show de realidade, como o próprio nome do formato indica. A definição de *reality show* relaciona-se aos programas televisivos de entretenimento com características espontâneas e não-ficcionais, onde os acontecimentos não são regidos por um roteiro prévio. Contudo, o que observamos são formatos de programas em que participantes, cuidadosamente escolhidos, são colocados em circunstâncias altamente controladas, na busca por atingir certas reações ‘naturais’, ou pode-se dizer até ‘reais’, a essas circunstâncias completamente artificiais.

Dessa forma, a concepção deste formato concerne a possibilidade de uma narrativa menos mediada entre imagem televisiva e espectador, promovendo a impressão de uma narrativa não-ficcional, sem roteiro, com ações inesperadas, imediatismo e intimidade no trato com as personagens. As técnicas de filmagem e

edição corroboram para esta impressão de não-mediação, pois há um uso intenso de câmeras sem operadores (no estilo de câmeras de segurança), ou câmeras operadas pelos próprios participantes (principalmente em *reality shows* do estilo de *Survivor*); o olhar dos personagens direto para a câmera, quebrando a noção de quarta parede, o que separaria o espectador do personagem<sup>10</sup>; ou a montagem entre os planos em que os cortes não são percebidos, denotando uma fluidez e continuidade narrativa.



Figura 11 - Diferentes ângulos de câmera e montagem entre os planos no *reality show* BBB18.

Entretanto, apesar da aparência de realidade não-mediada com o uso de uma estética documental, há uma constante manipulação por parte dos diretores e editores na exacerbação de certos estereótipos de cada participante, com objetivo de criar verdadeiros personagens de um roteiro dramático. A criação desse roteiro é corroborada com a formação de núcleos de amizade e rivalidade entre os participantes, instigados por uma voz externa ou pela própria concepção do ambiente em que foram colocados. Em relação à linguagem, se analisarmos rapidamente a Figura 11 acima, onde vemos a montagem entre os planos com ângulos e enquadramentos distintos (plano fechado no rosto da personagem feminina, plano médio no corpo personagem masculino desnudo e plano aberto enquadrando os dois) no BBB18, notamos uma decupagem de cena audiovisual

<sup>10</sup> O quarto do confessionário no *BBB* é um exemplo de câmera não mediada e quebra da quarta parede: o participante senta em uma cadeira olhando diretamente para a câmera e fala com o apresentador (que aparece somente como uma voz) como quem fala com o próprio espectador.

com uma estrutura narrativa clássica, em que a personagem feminina é enquadrada em um plano mais fechado porque faz uma revelação pessoal (ela diz que quer beijá-lo), o que faz com que o espectador foque sua atenção na reação do personagem masculino ao que ela revela (ele está dentro do chuveiro e não ouve a revelação, o que aumenta a tensão da cena). Essa organização das dimensões dos planos e enquadramentos (o que definiremos como ‘monema’ mais a frente) com a utilização de técnicas que já foram naturalizadas pelo espectador é que o permite que o formato do programa dê a impressão de realidade documentada.

Assim, observamos que o debate das questões relacionadas a leitura dos códigos da realidade e da ficção são essenciais para prepararmos a base teórica para o capítulo seguinte, onde vamos examinar as categorias de análise voltadas diretamente para o contexto da direção de arte. Com isso em mente, vamos questionar de que forma a direção de arte interfere na produção de níveis de realismo na imagem e como o projeto de direção de arte apresenta elementos que trazem verossimilhança ou não para a narrativa.

### 3

## Relações da direção de arte com a realidade e a ficção

Atualmente, é possível notar um aumento de pesquisas acadêmicas relevantes sobre a direção de arte, apesar de ainda se configurar como um campo de estudos carente em referências bibliográficas voltadas para o contexto nacional, já que a pesquisa relacionada especificamente ao campo ainda é um pouco recente no Brasil. Quando olhamos para outras áreas que envolvem a criação cinematográfica e do audiovisual em geral, encontramos pesquisas mais amplamente estruturadas e reconhecidas por especialistas de diversas disciplinas. Talvez, por isso, o campo da direção de arte ainda seja pouco explorado pelo público leigo, o que gera um desconhecimento generalizado sobre a área.

O objetivo deste capítulo é apresentar a definição de direção de arte no audiovisual, suscitando questionamentos acerca de sua interferência na construção de uma linguagem realista e na verossimilhança da narrativa. Dessa forma, vamos abordar os conceitos relacionados à direção de arte, valorizando sua função representativa, simbólica e comunicativa. Para isso, vamos dividir o capítulo em três subcapítulos: um primeiro dedicado aos aspectos formais da imagem, um segundo voltado para características filmicas de composição do plano e um terceiro focado na questão narrativa e temporal da imagem. Para realizar essa divisão, utilizamos como base teórica algumas categorias desenvolvidas por Pasolini ao analisar a imagem cinematográfica e sua relação com a representação da realidade. Abaixo, apresentamos a metodologia utilizada para realizar essa categorização.

Pasolini (1982), em seus estudos semiológicos, fala sobre a potência do código do cinema, quando comparado a estrutura de linguagem da própria realidade. Já analisamos no primeiro capítulo a questão da observação da realidade enquanto linguagem. Pretendemos, aqui, dissecar a metodologia do Pasolini quando estuda a linguagem do cinema e dos filmes. Para isso, vamos observar as categorias que o autor apresenta e compará-las segundo alguns critérios.

O autor identifica três modos de decifração do que foi chamado por ele de uma possível “língua cinematográfica” (PASOLINI, 1982, p.243):

- a) **Segmento fisiopsicológico:** pode ser definido como aquele em que concebemos a analogia dos códigos do cinema (enquanto *langue*) com os códigos da realidade; ou seja, observamos o cinema a partir dos mesmos códigos fisiopsicológicos com os quais observamos a realidade.
- b) **Segmento audiovisual:** neste segundo segmento, temos consciência que o código da realidade e o código do sistema de signos audiovisuais coincidem, e que esta coincidência é um elemento formador do código do cinema.
- c) **Segmento espaço-temporal:** refere-se ao cinema como metalinguagem, onde tem-se consciência da relação entre os planos e a *raccord*<sup>11</sup> entre eles.

Para o autor, esses três modos de decifração da linguagem cinematográfica sempre vão coexistir, formando o que conhecemos como realidade ou o que o autor chama de ‘cinema enquanto *langue*’. No filme, entretanto, é possível analisar esses três segmentos em separado, mesmo que absorvidos simultaneamente.

A realidade (ou o cinema, para Pasolini) formam o que autor chama de ‘rema’, que seria a composição amalgamada desses segmentos. O traço fisiopsicológico constituiria o que autor chama de ‘sema’, o traço audiovisual constitui o que vamos chamar de ‘kinema’<sup>12</sup> e o traço espaço-temporal, o ‘ritmema’. Pasolini fala ainda de uma outra categoria que seria definida como ‘monema’, onde podemos analisar os aspectos relacionados ao quadro, ao plano e ao movimento de câmera. Poderíamos organizar essa análise da seguinte forma:

<sup>11</sup> O *raccord*, vindo do francês ‘emenda’, na teoria cinematográfica, é a junção entre planos consecutivos e a relação de continuidade representativa provocada por essa junção, o que assegura a relação temporal ou espacial entre eles. Existem diversos tipos de *raccord* possíveis de serem utilizados na montagem.

<sup>12</sup> Na tradução para o português, o autor traduz por “cinema”; porém, para não confundirmos com o ‘cinema’ como estrutura de linguagem, vamos utilizar a mesma palavra utilizada na tradução para o espanhol: ‘kinema’.

Quadro 4 - Quadro de análise das categorias do Pasolini

REMA (cinema)	Sema	segmento fisiopsicológico
	Kinema	segmento audiovisual
	Ritmema	segmento espaço-temporal
	Monema	segmento do plano

Dessa forma, a partir das categorias acima, dividimos os subcapítulos da seguinte maneira considerando quatro partes da análise, sempre relacionando aspectos ligados à composição da direção de arte:

- a) 3.1 - Definição de direção de arte: elementos compositivos e categorias de análise
- b) 3.2 - Análise formal (kinema): imagem, áudio e movimento de atores.
- c) 3.3 - Análise fílmica (monema): plano, quadro e movimento de câmera.
- d) 3.4 - Análise narrativa (ritmema): relações de tempo entre os planos, montagem e ritmo temporal.

Tendo como metodologia de análise o descrito acima, este capítulo organiza os conceitos relacionados à direção de arte, utilizando como base teórica autores estrangeiros que se dedicaram a estudar a temática da direção de arte no cinema e na televisão, como Vincent LoBrutto (2002), Gentile, Díaz e Ferrari (2007), Jane Barnwell (2005), Leon Barsacq (1985) e Donis A. Dondis (1991). Além disso, trazemos alguns pesquisadores brasileiros que se voltaram para a perspectiva nacional da área, como Debora Brutsche (2005), Mauro Baptista (2008), India Mara Martins (2012), Gamba Junior (2013) e Vera Hamburger (2014).

### 3.1

#### Direção de arte: elementos compositivos e categorias de análise

A direção de arte no cinema é a área responsável pelo aspecto visual da obra. O diretor de arte é encarregado por planejar, junto a outros membros da equipe de criação, uma atmosfera na qual o espectador será lançado pela história. Há um conjunto de elementos que compõe o projeto de arte de uma obra audiovisual, determinados por seu contexto histórico, social, político, estético e imagético. Essa contextualização parte, na maioria das vezes, de um roteiro, onde veremos inscrições de tempo histórico, espaço, personagens, ambientação, etc. Porém, existem outras formas de dar início a atmosfera visual de uma narrativa, que pode ser pensada a partir de uma imagem, uma fotografia, uma ilustração, uma pintura ou até um poema.

A partir deste trabalho de contextualização, o diretor de arte irá harmonizar elementos como a cenografia, os objetos de cena, o figurino, o visagismo<sup>13</sup> e os efeitos especiais, criando o que podemos chamar de ‘desenho de produção’. Isso significa que seu trabalho consiste na organização do espaço da *mise-en-scène* onde se dá a ação, no qual composição de cor, texturas e ambientação interagem e produzem um estilo singular. Essa composição está sempre a serviço de uma narrativa, onde todos os elementos devem cumprir um papel relacionado a seu sentido narrativo, visual e representativo. Conforme define a diretora de arte Vera Hamburger:

Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e objetos quanto pela caracterização das figuras em cena. A partir do roteiro, o diretor de arte baliza as escolhas sobre a arquitetura e os demais elementos cênicos, delineando e orientando os trabalhos de cenografia, figurino, maquiagem e efeitos especiais. Colabora, assim, em conjunto com o diretor e o diretor de fotografia, na criação de atmosferas particulares a cada novo filme e na sua impressão de significados visuais que extrapolam a narrativa. (HAMBURGER, 2014, p.18)

Na prática, o processo é dividido em três fases: pré-produção, produção e pós-produção. Na primeira parte está a fase de pesquisa, onde a equipe de arte irá coletar informações sobre o projeto; e, na maioria dos casos, conforme a leitura do roteiro sugerir orientações de cunho histórico, social, econômico e político.

<sup>13</sup> Visagismo é um termo que vem do francês *visage*, que significa rosto. Foi adotado pelo teatro e, mais recentemente, pelas produções audiovisuais brasileiras, para designar uma ampliação conceitual da maquiagem, que passa a englobar a produção de cabelo, de próteses e máscaras, definindo a caracterização em geral do personagem.

Seguindo instruções e diretrizes do diretor e do produtor geral e tendo isto como base para iniciar sua pesquisa, o diretor de arte vai levantar informações e referências em centros de busca como arquivos fotográficos, livros, revistas, internet e até em sua própria coleção de dados. Com isso, a equipe de arte cria um planejamento e um projeto de arte, onde serão pensados paleta de cor, cenários, objetos, figurinos, visagismo, etc, onde todos esses elementos devem indicar o sentido proposto para o projeto visual da obra. Na fase de produção, se dá a concretização do projeto de arte, em que a ambientação da história toma lugar. Já na pós-produção, o diretor de arte participa na montagem da afinação de alguns elementos relacionados à cor e aos efeitos visuais.

Como dissemos na introdução, a definição de *production designer*, segundo Vincent LoBrutto (2002), é de que ele concebe toda a visualidade da imagem audiovisual, sendo responsável por várias etapas de projeto e produção de arte da obra. Atualmente, com a intensa utilização de imagens geradas por computador<sup>14</sup> para criar ambientes e personagens, que interagem com personagens e paisagens reais, aumenta a demanda por um *production designer* que compreenda todos os processos que envolvem a criação de um projeto de arte. Isso porque a combinação desses dois processos, um virtual e outro filmado em *live action*, requer uma maior atenção aos detalhes de luz, cor, contraste e texturas; pois, só a partir de um projeto bem planejado essa combinação consegue se concretizar de forma harmônica e criar uma atmosfera integrada.

É interessante observar que a figura do diretor de arte congrega diversos aptidões relacionados à representação na tela, já que deve estar atento não só ao universo visual do que está projetando, mas também às noções de iluminação, enquadramento, roteiro, direção de atores, etc. William Cameron Menzies, *production designer* pioneiro do início do século XX, foi um dos primeiros a definir a função do diretor de arte:

O diretor de arte deve conhecer a arquitetura de todos os períodos e todas as regiões. Deve ser capaz de tornar interessante o tratamento visual de uma casa ou de uma prisão. Deve ser desenhista, maquetista, modelista, pintor de mares e paisagens, desenhista de barcos, decorador de interiores e inventor. Deve saber de dramaturgia, de história e agora também ser especialista em som. (MENZIES *apud* GENTILE, 2007, p.133)

Como percebemos através de sua fala, a função exige que o profissional esteja atento a várias áreas de produção e diversos elementos de composição da

<sup>14</sup> O termo vem do inglês *Computer-generated imagery* (CGI), e é a aplicação do campo da computação gráfica ou, mais especificamente, computação gráfica em 3D para efeitos especiais em arte, filmes, programas de televisão, comerciais e simuladores.

imagem, por se relacionar diretamente com a visualidade e a construção espacial da cena. Sobre a relação entre realismo e não-realismo no audiovisual, o trabalho do diretor de arte se relaciona com o que chamamos de construção do espaço cênico, e por isso, define-se pela relação do espaço com os personagens e outros elementos que influenciam a construção narrativa. Sendo assim, o espaço da ação pode se constituir como um outro personagem, que comunica e propõe sentidos para a trama. A composição geral da direção de arte, os objetos e adereços funcionam como uma peça chave para estabelecer as relações entre espaço e personagens; e, por isso, mais do que representar um espaço de forma realista, o diretor de arte deve estar preocupado em ser fiel ao desenvolvimento do roteiro e às propostas do diretor. Como nos diz Barnwell,

As habilidades híbridas do *designer de produção*<sup>15</sup>, que são produto de uma rica herança, atravessam os limites tradicionais do meio cinematográfico. O trabalho do designer vai além do trabalho do documentarista. Ao invés disso, ele deve fornecer uma representação dramática do mundo, que, embora esteja preocupado com autenticidade, esforça-se continuamente por transmitir uma atmosfera ou espírito, em vez de uma reconstrução fotográfica. (BARNWELL, 2005, p. 129)<sup>16</sup>

Para Gentile, Díaz e Ferrari (2007), a criação e o desenvolvimento da direção de arte está relacionada a um impulso humano de corporificar o espaço, que não se dá somente com o teatro ou a produção audiovisual, mas nasce da necessidade humana de utilizar recursos expressivos para materializar nossas ações e fantasias. Para a autora, os realizadores italianos foram os precursores da organização arquitetônica do espaço da narrativa fílmica, deixando de lado uma perspectiva bidimensional e pictórica da cenografia, para levar a cabo uma organização corpórea do espaço da ação. Esta mudança na concepção da direção de arte para o meio cinematográfico significou um distanciamento da perspectiva teatral, que ocorreu paralelamente às criações relacionadas a uma linguagem propriamente cinematográfica, no início do séc. XX.

Conforme nos diz Alfonso de Lucas *apud* Gentile, Díaz e Ferrari (2007)

A cenografia cinematográfica tem a exclusiva função de determinar um ambiente estritamente ligado ao personagem e dotá-lo de um significado humano muito singular a respeito do tipo que representa. A ‘decoração’ cinematográfica é algo

<sup>15</sup> Utilizaremos aqui a nomenclatura “designer de produção” como uma das possíveis terminologias para a tradução do termo “*production designer*”. Optamos por utilizá-la nesse trecho para propor uma possibilidade de tradução na nomenclatura, que durante todo o texto vai aparecer relacionada à função do diretor de arte no Brasil.

<sup>16</sup> No original: “*The hybrid skills of the production designer, which are the product of a rich inheritance, cross the traditional boundaries of the film medium. The job of the designer goes beyond that of the documentarist. Instead, he must provide a dramatic representation of the world, which although it is concerned with authenticity, is continually striving to convey a mood or spirit, rather than a photographic reconstruction.*” Tradução nossa.

vivo e palpante, algo que dialoga e que por si só narra, é um elemento completo de expressão por si mesmo, tendo em conta que a cenografia é imagem, e a imagem cinematográfica ou composição da arquitetura deve narrar sua parte junto à luz, no conjunto eminentemente plástico que é o cinema, ao mesmo tempo que a ação. (GENTILE, DÍAZ e FERRARI, 2007, p. 19)

Isso quer dizer que a cenografia é uma área que responde pela significação do espaço e dos personagens, compondo a encenação para além de sua perspectiva pictórica. Aumont (2006, p. 230) nos lembra que a etimologia da palavra ‘cenografia’ designa a arte de pintar os cenários, em perspectiva, na cena teatral italiana. Com o desenvolvimento do cinema e de sua crítica especializada, a noção de cenografia passou a compreender o aspecto espacial da encenação, que compreende o intuito de construir um espaço diegético unificado dramaticamente. Para o autor,

A cenografia foi a apropriação, pelo teatro, de uma técnica pictórica de expressão do espaço a partir de um ponto de vista, a perspectiva; no filme, que possui a perspectiva por construção, a expressão do espaço é um processo sintética em que a tividade cenográfica se desloca, e ele deve preservar a coerência das vistas sucessivas. Entre o teatro clássico e o cinema está toda a história do espaço na pintura, seu deslocamento, sua não-limitação, sua explosão. (AUMONT, 2006, p. 230)

Nesse sentido, é interessante observar que a construção da noção de direção de arte que temos hoje segue um caminho que se inicia com a cena teatral e a perspectiva bidimensional, e, depois se desenvolve na tridimensionalidade do espaço da ação representado pela cena audiovisual. Contudo, é preciso notar que o sentido desse desenvolvimento percorreu caminhos distintos quando observamos o cenário internacional e o nacional. Nos Estados Unidos, o país que mais impulsionou sua indústria cinematográfica, este desenvolvimento foi levado a cabo principalmente pela estruturação da figura do *production designer* na era de ouro dos grandes estúdios. A criação desses grandes departamentos de arte levou a produção dos projetos visuais das obras estadunidenses a um outro patamar, no qual pesou até mesmo a padronização dos estilos dos grandes estúdios. O desenvolvimento dessa indústria fez com que esses grandes estúdios lucrassem com a grandeza de seus departamentos de arte, de seus cenários e figurinos.

Nesse contexto, o primeiro a receber o título de *production designer* foi William Cameron Menzies, profissional que criou toda a parte visual do filme *E o Vento Levou*. A mudança de nomenclatura foi devido à sua investida em planejar os storyboards de todas as cenas do filme, introjetando seu estilo na composição da visualidade filme, conjuntamente com o diretor e diretor de fotografia.

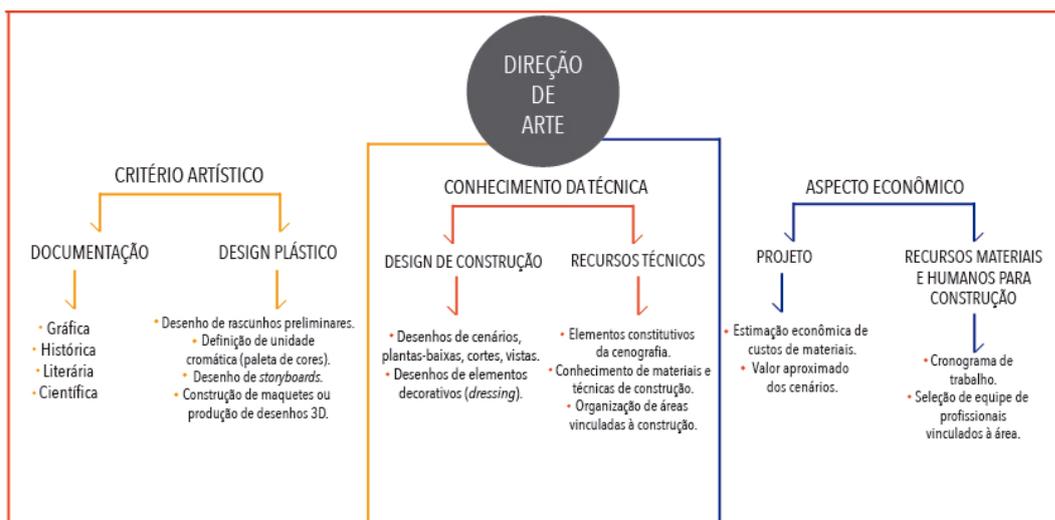
No Brasil, esse processo de desenvolvimento da função seguiu outros rumos. Aqui, a função de direção de arte é a que corresponde na prática ao *production designer* de lá, que responde por toda a equipe de arte e coordena as etapas do processo. Porém, na indústria brasileira não houve a aderência à nomenclatura relacionada ao design. Apenas alguns projetos de maior escala adotaram a nomenclatura de *production designer* ou *designer de produção*, não sendo maioria no mercado nacional. Mauro Baptista (2008) afirma que essa terminologia não é utilizada no Brasil, apesar de ser uma tendência já incorporada na maior parte das produções internacionais. Segundo o autor,

Essa, aliás, é uma terminologia que se utiliza no cinema produzido nos Estados Unidos, mas não no Brasil, apesar de que grande parte do cinema, da publicidade e do videoclipe já incorporou a concepção de ter um conceito geral para tudo relativo à imagem. Portanto, no Brasil, mesmo que se faça design, ainda costuma-se falar de direção de arte para se referir ao relativo à escolha de locação, ambientes, cenários, móveis e objetos. Em contrapartida, há uma tendência internacional, principalmente americana, ligada a um cinema industrial de alto orçamento, que utiliza há mais de 20 anos o conceito de design de produção: a função de pensar a concepção visual relativa a locações, cenários, móveis e objetos de um filme. (BAPTISTA, 2008, p.112-113)

No extenso estudo *Escenografia Cinematográfica* (2007), os autores empreendem uma longa explanação da evolução histórica da direção de arte no mundo e no cinema argentino. Não pretendemos dar conta aqui da perspectiva histórica da área, e sim pensar acerca dos elementos de composição e das categorias de análise que podemos observar a partir de um escopo geral sobre as implicações da direção de arte na narrativa.

Segundo os autores, o ofício do diretor de arte pode ser dividido em três eixos fundamentais: o critério artístico, o conhecimento da técnica e o aspecto econômico. Neste estudo, os autores constroem um gráfico que explicita de forma contundente as atividades que são empenhadas em cada um desses eixos de trabalho. Abaixo, vamos apresentar um gráfico semelhante ao proposto pelos autores (Quadro 5), em que vemos cada uma das etapas de trabalho descritas.

Quadro 5 - Quadro das etapas de planejamento da direção de arte



Fonte: Gentile, Díaz e Ferrari (2007, p.207)

No gráfico acima, vemos uma das formas como são divididas as etapas de planejamento de um projeto de arte para uma obra audiovisual. A primeira parte é a de pré-produção em que o diretor de arte vai definir os elementos visuais de composição de seu projeto, baseado em pesquisas de documentação, as propostas do roteiro e as ideias do diretor juntamente com toda a equipe de criação. Na segunda etapa, observamos a construção propriamente dita das ideias que foram colocados no papel, em que são necessários desenhos de plantas-baixas dos cenários, elementos decorativos, cortes, vistas, etc; o que requer conhecimento dos materiais e técnicas de construção. Além disso, é nesta etapa em que o diretor de arte visita e define, junto a uma equipe de pesquisa, as locações que poderão ser utilizadas como cenários.

É importante ressaltar que na televisão a estrutura de trabalho possui certas especificidades que podem se apresentar de forma diferente do planejamento do quadro acima; já que, na maior parte das vezes, as grandes produções televisivas (principalmente as que seguem o padrão da Rede Globo) se mantêm com a construção de imensas cidades cenográficas e o uso massivo de cenários em estúdio, que são construídos e desmontados de um dia para o outro. Esse método de trabalho, no qual a maior parte das produções da Globo se sustenta, não se aplica às produções dirigidas por Luiz Fernando Carvalho, que concebe a produção televisiva de forma diferente.

O ponto de partida que os autores empreendem em sua pesquisa é a noção de espaço. Abordando-o em três eixos fundamentais, propostos por Éric Rohmer

em seu estudo sobre a organização espacial em *Fausto* (GENTILE, DÍAZ E FERRARI, 2007, p. 21), que são: o espaço pictórico, o espaço arquitetônico e o espaço filmico. A partir dessa divisão, eles sugerem uma análise que tem como objetivo definir as ferramentas, conceitos e recursos de cada um dos eixos para formar o espaço de representação.

De acordo com Aumont (2006), estas distinções do espaço coincidem com as definições de espaço plástico, espaço pró-filmico e espaço diegético. Entretanto, como nos lembra o autor, a distinção entre os eixos pode não ser definida com tanta facilidade, e por isso, requer que estejamos atentos a cada uma de suas especificidades.

Segundo os autores, o espaço pictórico é descrito como aquele relacionado à plasticidade da imagem, em que a figura do diretor de arte exerce um trabalho de compositor de elementos gramaticais visuais, utilizando-se de elementos como a linha, o ponto, a forma, o espaço, o equilíbrio, o valor, a textura e a cor para gerar significado.

Já o espaço arquitetônico está relacionado à ideia de tridimensionalidade do espaço, em que o diretor de arte é responsável por planejar e construir um espaço de ação que exprima traços físicos e psicológicos dos personagens, e descreva uma conjuntura ao espectador que o faça assimilar o espaço-tempo da história. Por isso, se dá mais em uma perspectiva representacional e pró-filmica.

O espaço filmico, no entanto, corresponde aos conceitos relacionados à linguagem audiovisual, compreendendo noções como campo, fora de campo, espaço fora da tela, som, ritmo e montagem, para dar sentido à direção de arte da obra como um todo pertencente à diegese.

Sendo assim, combinando a metodologia de pesquisa acima descrita com os segmentos de observação da realidade propostos por Pasolini, utilizaremos como abordagem teórica a leitura da direção de arte por três eixos de análise principais, onde abordamos em cada um deles os elementos que concernem a sua concepção na imagem audiovisual. São eles os eixos de análise: formal (kinema), filmica (monema) e narrativa (ritmema).

## 3.2 Análise formal (kinema)

Como já descrito acima, o eixo formal é aquele que compreende a dimensão pictórica da imagem audiovisual, em que a análise se relaciona aos elementos visuais e os elementos que compõe o áudio. Nos atemos aqui a apenas alguns dos elementos, pois nosso esforço primordial permanece voltado para a relação da direção de arte e do realismo nos meios audiovisuais. Esta organização da análise tem como ponto de partida o renomado estudo de Donis A. Dondis (1991) sobre linguagem visual, no qual a autora realiza um esforço de descrição de cada um dos elementos que, segundo ela, são essenciais para entendermos o sistema visual e perceptivo da imagem.

O ponto é o elemento básico do que chamaremos aqui de gramática visual da imagem. Dondis (1991) nos lembra que o ponto é a unidade mais simples e primordial de qualquer comunicação visual, por isso muitas vezes nos serve como referência ou indicador de espaço, ainda mais quando combinado a mais um ou dois pontos. O ponto, dessa forma, nos serve como elemento de atração em um espaço ou como medida quando comparado a outros. Ao complexificarmos a sua relação com outros pontos, percebemos a capacidade que o nosso olhar tem de formar linhas e dirigir a sua ligação, mesmo se elas não estiverem presentes na realidade.

A arte impressionista em meados do séc. XIX foi pioneira ao explorar os processos de fusão, organização e contraste (DONDIS, 1991, p.54), que tinham no caráter óptico da imagem sua principal chave de criação. O processo é entendido quando observamos uma figura composta somente por pontos e nosso cérebro preenche os espaços em branco para compor a figura por inteiro.



Figura 12 - Amapolas (1875), de Monet.

Quando observamos um quadro como “Amapolas” (1875), do Monet, percebemos essa justaposição dos pontos entre si e a relação óptica que se estabelece. A distância entre nosso olhar e o quadro também vai estabelecer mudanças na nossa percepção. Os impressionistas exploravam essa relação, tornando-a um aspecto essencial para o desenvolvimento de sua arte.

Com origem nessa percepção do impressionismo, de que as cores deveriam ser justapostas para formar o tom desejado no olhar do espectador, o pontilhismo levou ao extremo sua técnica de decomposição e reintegração cromática, utilizando cores primárias lado a lado para formar as cores secundárias e terciárias. O pintor francês Georges Seurat foi o maior pesquisador e o pioneiro da técnica.

Sobre essa perspectiva pontilhista em relação à produção audiovisual, devemos lembrar que cada imagem produzida, seja ela por um processo eletrônico ou por um processo fotoquímico, é percebida pelo olho humano através da associação ou justaposição de pequenos pontos na tela, ou os pixels para televisão. Mesmo no caso do cinema realizado por imagens fotoquímicas, a película possui sua imagem produzida por pequenos grãos de cristais sensíveis a luz, pontos dispostos lado a lado. Dondis (1991) aponta que os esforços de Seurat anteciparam o processo de quadricromia, pelo qual atualmente funcionam quase todas as impressões em larga-escala.

Já no final dos anos 1990, Arlindo Machado (2007) nos lembra que a incorporação de técnicas eletrônicas ou digitais pelo cinema de imagens

fotoquímicas passa pela mesclagem de tecnologias advindas de vários lugares. Hoje, esse processo já se encontra em estágio bem avançado, em que as produções mesclam não só imagens fotoquímicas convencionais e vídeo, como também imagens de vídeo em alta definição e imagens geradas por computador com imensa facilidade. Esses processos, inclusive, não estão restritos a grandes produtores de audiovisual, como podem ser realizados com uma câmera de celular, um tecido verde e um software de edição de vídeos.

Conforme nos explica Dondis (1991, p.55), a linha se forma quando pontos estão muito próximos entre si até que não conseguimos distingui-los individualmente. Por isso, ela pode ser entendida como uma cadeia de pontos ou um ponto em movimento. Para a autora, a linha é um elemento decisivo da gramática visual, pois possui direção e faz algo se tornar definitivo, mesmo as linhas mais errantes e indisciplinadas.

Essa trajetória provocada pela linha acaba determinando a direção do olhar, que, por sua vez, segue aquele percurso planejado. É através dos limites criados pela linha que podemos distinguir uma forma específica na composição visual. Como nos diz Dondis, “a linha descreve uma forma. Na linguagem das artes visuais, a linha articula a complexidade da forma” (DONDIS, 1991, p.57). Não pretendemos nos estender sobre as qualidades das formas básicas (quadrado, triângulo e círculo) e complexas, porém é interessante lembrar que as formas básicas são figuras planas e simples dispostas em um fundo.

As formas em um projeto audiovisual dependem também de seu movimento na tela. Por isso, devemos considerar a importância da dimensão espaço-temporal que constitui a imagem cinematográfica ou televisiva. Em vista disso, para planejar e pensar em formas em um projeto deste tipo é preciso explorar sua natureza complexa.

Com isso, entendemos o que a autora fala sobre direção. Todas as formas básicas expressam as três direções visuais básicas, que são: horizontal-vertical, diagonal e curva. Essas direções exercem forças de equilíbrio e desequilíbrio que são percebidas pelo olhar humano, geram sensações e evocam significados. Muitos cineastas e realizadores se utilizaram dessas qualidades dos elementos de composição visual para formar um estilo, como podemos perceber muito claramente quando observamos o movimento do cinema expressionista alemão na década de 1920.



Figura 13 - *O Gabinete do Dr. Caligari* (1919), dirigido por Robert Wiene.

Conforme podemos perceber na figura acima, o expressionismo alemão se utiliza de forma bem particular das linhas para alterar o espaço cênico – item que veremos no próximo subcapítulo – caracterizado pela distorção dos cenários e personagens, composto por um visagismo exagerado, recursos de fotografia com a perspectiva espacial alterada e jogos de luz e sombra. A função desses elementos estéticos residia no descolamento de uma visão naturalista da realidade e na aproximação da perspectiva do autor sobre o assunto, explorando sua subjetividade psicológica e emocional. Ao observarmos a composição dessa imagem, é possível distinguir as qualidades de todos os elementos pictóricos que destacamos até aqui: ponto, linha, forma, direção e tom. Conforme ressalta LoBrutto (2002) sobre o filme:

Os cenários parecem interconectados, representando o mundo claustrofóbico e distorcido do reinado de terror de Caligari. O ambiente é criado para enclausurar todos os personagens na rede de engano, controle e violência do médico, tanto física como psicológica. Construído inteiramente em um estúdio, o design foi criado com as ferramentas de construção de cenário da época - tapadeiras construídas e pintadas. Mas a inovação de *Caligari* foi a tridimensionalidade do seu design. Enquanto os filmes da época usavam tapadeiras pintadas de forma semelhante ao palco teatral, o mundo de *Caligari* tem profundidade, dimensão e um projeto cuidadosamente elaborado que cria a ilusão de que os vários cenários fazem parte de um único grande ambiente. (LOBRUTTO, 2002, p.95)<sup>17</sup>

<sup>17</sup> No original: “The sets seem interconnected, representing the claustrophobic, distorted world of Caligari’s reign of terror. The environment is created to trap all the characters in the doctor’s web of deception, control, and violence, both physical and psychological. Built entirely on a sound stage, the design was created with the stagecraft of the day - constructed and painted flats. But Caligari’s innovation was the three dimensionality of its design. While films of the time used painted flats in a manner similar to the stage, Caligari’s world has depth, dimension, and a carefully worked out design that creates the illusion that the many sets are part of a single large environment.” Tradução nossa.

Esta observação nos leva a questão do tom na composição visual. A justaposição dos tons na imagem, ou seja, a diferença de intensidade entre claridade e obscuridade, delimitam as margens do que entendemos como linha. Isso quer dizer que as “variações de luz e de tom são meios pelos quais distinguimos oticamente a complexidade da informação visual do ambiente. Em outras palavras, vemos o que é escuro porque está próximo ou se superpõe ao claro” (DONDIS, 1991, p.61). Neste sentido, podemos afirmar que gradações tonais são responsáveis pela nossa percepção de luz e sombra, o que determina a produção de formas na natureza e nos permite identificar referências no ambiente, como profundidade, movimento e distância. Dessa forma, a perspectiva dimensional do mundo que vemos é composto pela comparação ou justaposição dos tons. Esse jogo de luz refletida e sombra projetada é utilizado de maneira bastante evidente pelo cinema expressionista alemão; contudo, está presente em tudo aquilo que vemos.

Na natureza, essas gradações tonais são distinguidas de forma muito mais sutil, existindo uma infinidade de múltiplas gradações, o que nas artes visuais é muito mais brusco e limitado. Segundo a autora, só o que é capaz de diminuir essa limitação tonal nas artes visuais é a manipulação do tom através da justaposição, ou seja, a utilização de uma escala tonal, em que os tons apareçam em comparação uns aos outros (DONDIS, 1991, p.62).

Seguindo a discussão em relação à dimensão pictórica da imagem, é importante ressaltar o papel da luz e da cor no processo de construção da visualidade de uma obra audiovisual. O projeto visual de um filme ou uma série requer uma atenção especial para o uso das cores, que depende diretamente da iluminação. Cor só existe na tela como luz, pois sem luz não existe imagem possível. Isso quer dizer que a natureza mesmo da imagem audiovisual está relacionada à luz. Seja cor como pigmento ou como luz, Dondis define cor como “a contraparte do tom com o acréscimo do componente cromático” (DONDIS, 1991, p.23). A nossa percepção depende de três dimensões das cores: a matiz ou croma que é a cor em si; a saturação, que é a pureza da cor; e, o brilho relativo, que está relacionado à gradação de claro ao escuro e à constância das gradações tonais.

O diretor de arte é responsável por definir uma paleta de cores para todo o produto audiovisual, através de uma pesquisa dos significados simbólicos atribuídos às cores e das nuances do roteiro. É através da escolha de uma

dominante de cor, ou seja, de um matiz, que o diretor de arte irá definir um papel expressivo da paleta de cores, com intenções dramáticas e narrativas para o enredo.

Entretanto, devemos ter em mente que o uso das cores e a evocação de seus significados simbólicos dependem de toda composição visual do projeto: linhas, formas, tons, valores e espaço. As cores não podem significar se pensadas isoladas de um todo da qual fazem parte. Contudo, em alguns projetos, a paleta de cores desempenha um papel fundamental para denotação de significados simbólicos, como no filme de Peter Greenway *O Cozinheiro, o Ladrão, sua Mulher e seu Amante* (1989). O filme possui uma paleta de cores onde os cenários são quase monocromáticos, representando a atmosfera da cena ou o estado dos personagens. Por exemplo, há o cenário do restaurante cenografado quase todo em vermelho, pois é o ambiente onde a ocorre a violência; o cenário do banheiro todo branco, onde os personagens têm seu primeiro encontro amoroso, significando pureza; e, o cenário da cozinha, representado todo na cor verde, pois é da onde saem os alimentos e onde os personagens tem encontros carnais, em conexão com sua natureza selvagem. Na Figura 14 abaixo, vemos os cenários monocromáticos no filme dirigido por Greenway.



Figura 14 - Os três cenários principais do filme: a cozinha, o banheiro e o restaurante.

No momento de criação do matiz que tenderá a obra, o diretor de arte vai trabalhar com a definição dessa paleta de cores como elemento expressivo para contar história. Segundo Gentile, Díaz e Ferrari, isto “constitui um recurso estético que não só unifica a obra, como também funciona como reforço dramático da obra” (GENTILE, DÍAZ e FERRARI, 2007, p. 154)<sup>18</sup>. A importância aí está no papel metafórico da cor, como criadora de significado dramático. LoBrutto afirma que a cor

<sup>18</sup> No original: “contituye un recurso estético que no solo unifica la obra, sino también funciona como refuerzo dramático del relato. “, tradução nossa.

não é só um meio de atingir verossimilhança nas imagens; cor pode comunicar tempo e espaço, definir personagens, e estabelecer emoção, estado expressivo, atmosfera, e uma sensibilidade psicológica. Em uma narrativa visual, cor é um dos melhores recursos do realizador. (LOBRUTTO, 2002, p.77)<sup>19</sup>

A utilização das cores em um projeto demanda um modo de expressar ou definir o mundo diegético projetado, pois as cores exprimem significados e produzem atmosferas. Conforme teoriza Inês Gil (2005)<sup>20</sup>, a atmosfera fílmica pode ser considerada um elemento de composição da experiência da obra, algo tangível e ao mesmo tempo fugidivo. Por isso, a necessidade de determiná-la com mais precisão. Segundo a autora, podemos defini-la pela “capacidade de exprimir o “não figurável”, este algo intangível e abstrato que, no entanto, pode ter uma presença fundamental no espaço representativo de uma imagem” (GIL, 2005, p.142).

Para a autora, existem dois tipos de atmosfera: uma plástica, que se limita às características formais da obra; e outra dramática, que está relacionada aos aspectos da diegese e da intriga. Essas duas tendências da atmosfera estão sempre caminhando imbricadas, mesmo que em alguns projetos uma ou outra receba maior atenção. Gil (2005) ainda destaca outros dois tipos de atmosfera que podem ser identificadas em um filme, que são: a atmosfera concreta e a atmosfera abstrata. A concreta é aquela que utiliza elementos materiais para evocar uma certa sensação, como realiza muito bem Weiner na criação de sua atmosfera expressionista.

Por exemplo, a atmosfera expressionista de *O Gabinete do Dr. Caligari* realizado em 1919 por Robert Wiene, é claramente criada pelas linhas oblíquas e deformadas da arquitetura dos cenários, bem como os claros-escuros das formas que produzem uma sensação de *Unheimlichkeit* ou de *estranheza inquietante* na imagem fílmica.(GIL, 2005, p.143)<sup>21</sup>

Já a atmosfera abstrata é aquela que se relaciona com ideias imateriais e sensíveis, onde os elementos não estão visíveis na representação e ultrapassam as referências espaço-temporais clássicas. Pode estar em todos os elementos que compõem a imagem ou na sua própria composição.

Por hora, é preciso lembrar das características relacionadas às cores que tornam sua percepção pelo olho humano sempre vinculada ao caráter cultural de

<sup>19</sup> No original: “Color is not only used to achieve verisimilitude in the images; color can communicate time and place, define characters, and establish emotion, mood, atmosphere, and a psychological sensibility. In a visual storytelling, color is one of moviemaker’s greatest assets.”, tradução nossa.

<sup>20</sup> Disponível em: <[http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/20110829-actas\\_vol\\_1.pdf](http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/20110829-actas_vol_1.pdf)>. Acessado em: 19 de setembro de 2017.

<sup>21</sup> Grifos da autora.

seus significados simbólicos. Por isso, as cores só podem significar se para determinado contexto cultural e social esta cumpra alguma função simbólica. Não obstante, existe um consenso associado à determinação, no círculo cromático, da diferença entre cores quentes e cores frias. Nas obras de Luiz Fernando Carvalho, por exemplo, a paleta de cores, aliada a outros fatores, é um elemento fundamental para transmitir uma atmosfera de brasilidade e regionalismo que o diretor busca em diversos projetos. Fascinado por literatura, tradições e temáticas regionais, Carvalho busca cores quentes que transmitem esse aspecto do interior para compor o ambiente e a atmosfera proposta, como veremos mais adiante.

Para os projetos audiovisuais, é imprescindível pensarmos sobre a relação entre luz e cor. A iluminação é uma área essencial para compor a visualidade da obra, por isso a direção de fotografia e a direção de arte devem trabalhar em conjunto com a direção artística para estabelecer uma abordagem visual coesa e harmônica. Dessa forma, os departamentos artísticos de criação dependem uns dos outros para funcionar de modo eficaz. Para facilitar essa troca, é necessário a criação de rascunhos e sketches de cada área artística, desde a cenografia até a maquiagem, discutindo a paleta de cores criada pelo diretor de arte.

Outro elemento essencial para a composição visual de uma obra audiovisual é a textura, pois é através dela que evocamos outros sentidos na imagem, como o tato. Dondis assinala que “a textura se relaciona com a composição de uma substância através de variações mínimas na superfície do material.” (DONDIS, 1991, p.70). Originalmente, o termo textura era utilizado para referir-se somente a essa característica tátil das superfícies materiais. Contudo, o que a definição da autora não nos explica é de que forma essa textura é percebida pelos espectadores somente por seu valor ótico, pois é na tela que a percebemos.

Conforme colocam Gentile, Díaz e Ferrari (2007, p.188), as texturas são as aparências das superfícies e dos materiais que as compõem. Segundo o sentido a que se dirigem, elas podem se dividir em duas categorias: táteis ou visuais. As texturas táteis são aquelas que percebemos no contato com o material, como áspera, lisa, duro ou suave. Já as texturas visuais são aquelas que percebemos segundo a luz que as ilumina, como brilhoso ou opaca, transparente ou translúcida. Os objetos que nos cercam sempre combinam os dois tipos de texturas.

Dessa forma, devemos considerar que a criação de texturas na imagem auxilia a produção de luz e sombra sobre elementos visuais de composição do projeto, o que gera certos significados simbólicos e dramáticos.

As texturas como recurso plástico sempre resultam expressivas, significativas e até dramáticas: a crosta da árvore em que o personagem se enforcou, o brilho da lâmina da faca de um assassino meticuloso ou a mancha viscosa de sangue que brota do sepulcro de Drácula. (GENTILE, DÍAZ e FERRARI, 2007, p. 188)<sup>22</sup>

Isso quer dizer que um bom trabalho com as texturas em uma obra audiovisual pode sugerir toda a ambiência de uma determinada época ou situação histórica, fornecer características físicas e psicológicas dos personagens, contribuir para elaboração de uma atmosfera ou gerar indícios de questões centrais para o desenvolvimento da ação. Devido à sua maleabilidade, pois pode estar presente em qualquer objeto que apareça na imagem, a textura pode exprimir uma gama diversa de sensações e sentimentos como: aspereza, desgaste, pobreza, decrepitude, brilho, luxo, poder e delicadeza.

A textura é um elemento marcante da concepção visual das obras de Luiz Fernando Carvalho, pois remete à materialidade dos objetos e dos espaços que determinam o contexto dramático e narrativo da qual fazem parte. É possível dizer que a forma como o diretor trabalha as texturas contribuem para uma aproximação do espectador ao universo diegético, auxiliando na construção de uma perspectiva mais realista das imagens.

### 3.2.1 Documentação

Existem algumas técnicas de documentação dos aspectos formais de um projeto audiovisual. Podemos citar algumas, que são mais usuais, como os rascunhos, os *sketchs*, os *concept boards*, os *mood boards* e as plantas-baixas.

Os *concept boards* são pranchas conceito que organizam a leitura visual de um discurso escrito. São formas de projetar e visualizar a atmosfera para um projeto audiovisual. O termo não se confunde com a definição de *concept art*, que

<sup>22</sup> No original: “Las texturas como recurso plástico siempre resultan expresivas, significativas y hasta dramáticas: la corteza del árbol en el cual el personaje se ha ahorcado, la brillantez de la hoja del cuchillo de un asesino meticuloso o la mancha viscosa de sangre que brota del sepulcro de Drácula.”, tradução nossa.

é mais utilizado em um contexto de cinema de animação, e define-se como “uma forma de representação visual eminentemente narrativa que fornece ao filme suas primeiras impressões imagéticas” (SENN, 2013, p.42). O *concept board* é uma ferramenta mais simplificada de visualização de uma atmosfera estética, onde é possível estabelecer relações entre paleta de cor, estilo, cenário, figurino e visagismo. O *mood board* é uma ferramenta parecida com o *concept board*, os dois são maneiras de visualizar a atmosfera conceitual do projeto. Segundo Barnwell,

Os *mood boards* (quadros de referência) são montados usando esboços e páginas retiradas de revistas; tudo isso ajuda a ilustrar o conceito e o clima geral. Isso geralmente inclui indicações de aspectos estilísticos do design e comunica ao restante da equipe de que maneira o designer gostaria que fosse a aparência do filme. (BARNWELL, 2013, p. 117)

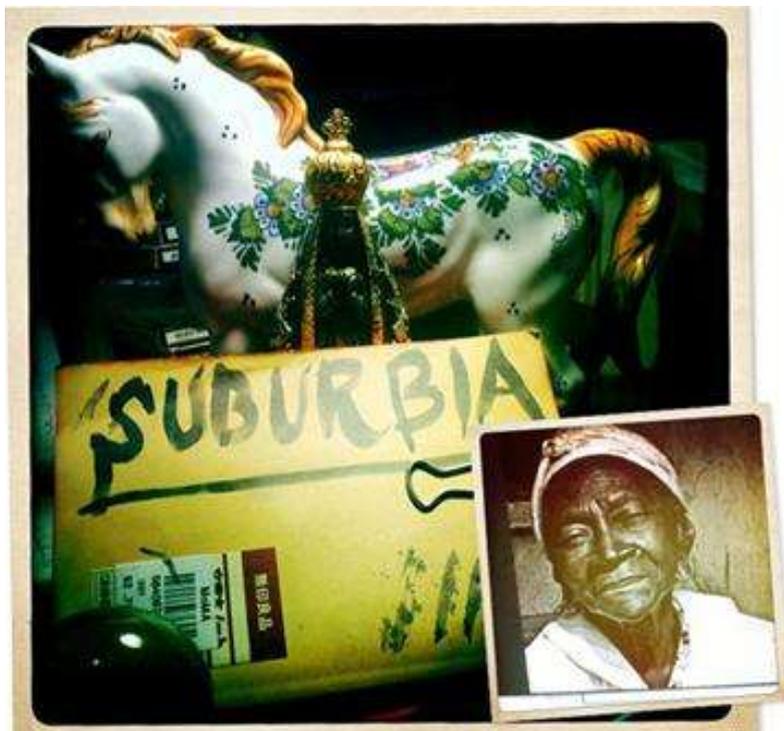


Figura 15 – *Mood board* de Suburbia.  
Fonte: Paiva, 2015, p.118.

Os rascunhos de cenário também são formas de conceber o espaço cênico e estruturar uma organização espacial, levando em conta a movimentação dos personagens e da câmera, e as necessidades de produção levadas à cabo pelo roteiro. O ato de desenhar o espaço auxilia na concepção desse mundo diegético pensado pelo diretor e concebido pela equipe de arte. Conforme resumem Gentile, Díaz e Ferrari

Projetar o aspecto plástico de um filme consiste, para o diretor de arte em preconceber a obra em termos visuais, em função dos dados sugeridos pelo

roteiro. O tratamento plástico que o diretor artístico acredita deve estar ligado às distintas emoções, ao tema (à maneira como este é abordado) e à conotação psicológica apresentada pelo roteiro. Todos estes elementos serão assim amalgamados em uma única atmosfera dramática que se encaixa à história e aos personagens que a vivem. (GENTILE, DÍAZ, FERRARI, 2007, p.210)<sup>23</sup>

Os rascunhos e desenhos dos elementos compositivos do projeto de arte são ferramentas essenciais para facilitar a concepção dessa atmosfera dramática de que falam os autores. Os meios de que se utilizam os diretores de arte para projetar são amplos e diversificados, valendo-se desde de técnicas manuais às tecnologias avançadas, como programas de edição de imagens vetoriais. Na figura abaixo, à esquerda, vemos o rascunho do cenário principal do sobrado da família em *Dois Irmãos*, minissérie dirigida por Luiz Fernando Carvalho.

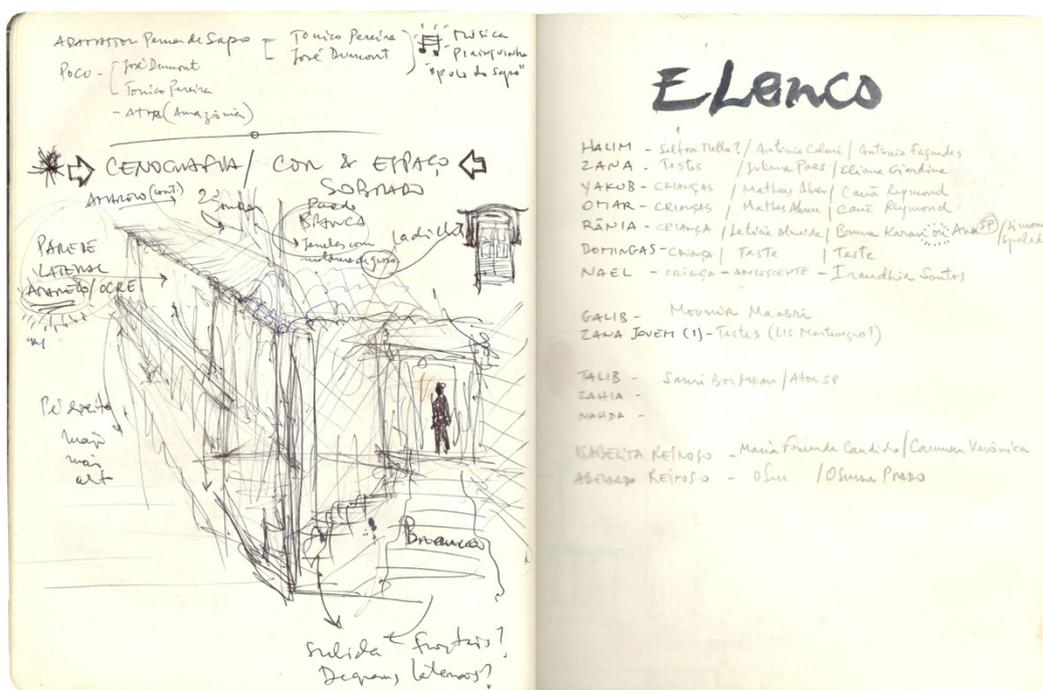


Figura 16 - Rascunho do sobrado família em *Dois Irmãos*, o cenário principal da minissérie. Fonte: caderno de processo criativo de Luiz Fernando Carvalho.

Jane Barnwell (2005) explica que o trabalho do diretor de arte (ou *production designer*) depende de uma acurada decupagem do roteiro, para

<sup>23</sup> Do original: "Diseñar el aspecto plástico que tendrá una película consiste, para el director de arte, en preconcebir la obra en términos visuales, en función de los datos que le sugiere el guión. El tratamiento plástico que el director artístico cree deberá estar entonces vinculado a las distintas emociones, al tema y a la connotación psicológica que presenta el guión. Todos estos elementos quedarán así amalgamados en una única atmósfera dramática que se adecue a la historia y a los personajes que la viven." Tradução nossa. Em virtude da ausência de um melhor termo para a palavra 'diseñar' no original, adotamos o verbo 'projetar', já que a palavra no original designa o ato de desenvolver design, ou 'to design'.

construção de um projeto visual coeso e harmônico que auxilie a construção da narrativa:

À medida que o *production designer* decupa o roteiro, ele desenvolve um projeto visual e um estilo para o produto em termos de espaço e evocação de atmosfera. Os cenários são representados através de esboços e modelos, que eventualmente são construídos, decorados e adereçados (...). Também é crucialmente importante para o designer criar o conceito para o projeto visual do filme, a fim de amarrar as imagens que serão filmadas e criar uma estrutura visual que suporte e realce o roteiro. (BARNWELL, 2005, p.119)<sup>24</sup>

As plantas baixas em escala são ferramentas técnicas eficazes de definição da estrutura dos cenários, podendo incluir a disposição dos móveis, *dressing*, tapeçaria, etc. São recursos imprescindíveis para comunicação entre os diversos setores de construção dos cenários, como carpintaria, pintura, serralheria e produção de objetos; e uma maneira de antecipar a partitura de movimento dos personagens, disposição das câmeras e equipe de som, facilitando o trabalho da produção. Isso vale para *sets* construídos em estúdio ou locação, já que mesmo o trabalho com locações deve ser bem pensado e projetado para maior otimização do espaço cênico.

### 3.3

#### **Análise fílmica (monema)**

No eixo da perspectiva fílmica, vamos analisar as categorias relacionadas a composição do quadro e do plano, bem como o movimento de câmera. Neste ponto, é importante lembrar que as perspectivas de análises são acumulativas e aparecem sobrepostas na imagem final, pois é a partir do ‘kinema’ que podemos pensar algumas categorias relacionadas ao ‘monema’ e ao ‘ritmema’, e assim por diante. O objetivo deste subcapítulo é compreender de que forma as categorias do monema, na perspectiva da análise fílmica, estão relacionadas a um projeto de direção de arte no audiovisual.

<sup>24</sup> No original: "As the production designer scrutinizes the script, he develops a look and a style for the production in terms of place and the evocation of atmosphere. The sets are interpreted through sketches and models, which are eventually constructed, decorated and dressed. (...) It is also crucially important for the designer to come up with the fundamental concept for the film's design in order to tie the ensuing images together and make a visual structure that supports and enhances the script." Tradução nossa. Disponível em: <<http://www.genesis.ac.uk/jcamd/index.cfm%3FD36E561C-91F7-1671-9927-4C3ED82F9992.html>>. Acesso em 15 de outubro de 2017.

No início do desenvolvimento da cenografia cinematográfica, a área valeu-se de diversas ferramentas advindas de outras atividades, como o teatro, a ópera e a decoração. Por isso, existem diversos pontos de contato entre a arquitetura e a cenografia no cinema e na televisão, que podem ser explicados inclusive por sua origem.

Entretanto, apesar de se cruzarem em vários pontos, é importante ressaltar que se tratam de atividades e profissões muito diferentes. De modo geral, a função da arquitetura consiste no desenho, planejamento e construção do espaço para o homem habitar e transitar, em que o conceito de permanência e resistência dos materiais se faz imprescindível. A disciplina arquitetônica ocupa um papel fundamental na relação do sujeito com a cidade, e na forma de lidar com o espaço urbano e com nossos pares. Já a direção de arte e a cenografia possuem como função primordial compor uma ação dramática e uma atmosfera visual, construindo ambientes ligados às características dos personagens, a um tempo histórico específico, com uma significação singular. O que quer dizer que a matéria da direção de arte ultrapassa a simples ambientação, favorecendo a construção de sentidos narrativos, simbólicos e psicológicos. Por isso, precisamos compreendê-la como um elemento fundamental pertencente a um todo (que pode ser um filme, uma minissérie ou um seriado).

Um dos pontos de contato da arquitetura e da cenografia é a questão da **tridimensionalidade** do espaço, que se dá de maneira análoga nas duas disciplinas. Porém, para a direção de arte, a construção espacial é atrelada às leis da câmera e do olhar do realizador. Assim, o espaço se constrói sempre associado à noção de tempo, que se explicita na relação do espaço com a construção narrativa. Ambas lidam com volumes para criar o espaço e denotar perspectiva e profundidade. Conforme explicam Gentile, Díaz e Ferrari (2007, p.205), a arquitetura cria e a direção de arte seleciona e transforma o selecionado para produzir uma realidade fictícia, de acordo com o que se pretende narrar. Dessa forma, o espaço arquitetônico de uma obra audiovisual está contido em seu espaço cenográfico, porém não é composto somente por aquilo que aparece na tela, pois se estende por todo espaço que está ao redor.

A tridimensionalidade do espaço também se expressa na imagem plana da tela (televisiva ou cinematográfica) graças à noção de **profundidade de campo**. Chamamos de profundidade de campo a relação de nitidez e desfoque dos objetos e sujeitos comparado àquilo que os envolve (fundo e primeiro plano). Assim, uma

imagem que possui grande profundidade de campo terá nitidez no foco tanto no objeto que está em destaque quanto no seu fundo; e, por sua vez, uma imagem que possui pouca profundidade de campo significa que o foco está mais nítido em um local específico, forçando a atenção do espectador para esse ponto. Esse mecanismo da imagem audiovisual de diminuir a profundidade de campo é muito utilizado para produzir dramaticidade e muitas vezes até mesmo como recurso narrativo, já que permite que o diretor e o diretor de fotografia utilizem o foco seletivo, valorizando a importância de certas áreas na imagem.

A profundidade de campo e o foco seletivo concernem o diretor de arte já que a nitidez dessas imagens será reveladora das texturas e, como foi explicado, estas possuem uma validade de recurso expressivo que se deve aproveitar (...). No cinema, em sua busca por conseguir que as imagens deem ao espectador a sensação de estarem frente a uma reprodução tridimensional, se utiliza o foco seletivo como um recurso chave para, junto às demais técnicas, dotar as imagens de profundidade. Em outras palavras, este recurso desempenha um papel importante na construção do espaço cinematográfico, porque graças a ele é possível reafirmar e exagerar as dimensões espaciais do cenário e de tudo posto em cena. (GENTILE, DÍAZ e FERRARI, 2007, p. 282)<sup>25</sup>

Dessa forma, em uma obra audiovisual, a crença no espaço da ação pelo espectador depende do trabalho do diretor de arte na construção de uma noção espacial plausível e verossímil. A profundidade de campo aparece como uma ferramenta importante para atingir essa verossimilhança do espaço, ou para criar efeitos peculiares no espaço cênico, que sirvam para quebrar a verossimilhança e causar estranhamento.

Por exemplo, vimos como entender os elementos visuais da forma, como o ponto, a linha e a cor serão fundamentais para entender as consequências na profundidade de campo. Agora, podemos reler a mesma cena do filme expressionista alemão *O Gabinete do Dr. Caligari* (Figura 13) sob a perspectiva do que resulta aquela composição formal na profundidade de campo, no monema.

De acordo com Jane Barnwell (2005) para que o espectador acredite no espaço como sendo realista, o diretor de arte deve utilizar meios para viabilizar a suspensão de suas crenças preconcebidas. Segundo a autora,

Isso pode significar que não só será necessário que o designer crie edifícios individuais, cidades ou mundos, mas também dar-lhes uma história visual que reforce a narrativa do filme. Em termos práticos, portanto, é esperado de um

<sup>25</sup> No original: “ *La profundidad de campo y el foco selectivo le conciernen al director de arte ya que la nitidez de esas imágenes será reveladora de las texturas y, como se ha explicado, éstas tienen una validez de recurso expresivo que se debe aprovechar. (...) En el cine, en su búsqueda por conseguir que las imágenes brinden al espectador la sensación de estar frente a una reproducción tridimensional, utiliza el foco selectivo como un recurso clave para, junto con las demás técnicas, dotar las imágenes de profundidad. En otras palabras, este recurso cumple un papel principal en la construcción del espacio filmico, ya que gracias a él se pueden reafirmar y exagerar las dimensiones espaciales de los decorados y de toda la puesta en escena.*” Tradução nossa.

designer não apenas que ele projete e construa um mundo em que a ação possa ocorrer, mas também que torne os espaços dentro dele apropriados para os personagens que os habitarão. (BARNWELL, 2005, p. 122)<sup>26</sup>

Atualmente, a escolha por filmar em locações, ao invés de cenários construídos em estúdio, vem de uma necessidade de baratear os custos de filmagem e gravação, o que foi facilitado pelas novas tecnologias de câmeras e equipamentos de som, computação gráfica e pós-edição. Conforme Barnwell (2005, p.120) nos explica sobre o contexto norte-americano, no início dos anos 1940 e 1950, o desenvolvimento de novas tecnologias e maneiras de filmar permitiu que muitos realizadores que se identificavam com ideias sobre realismo rejeitassem o uso de estúdio, refutando-o como um ambiente falso e estéril.

No início do cinema sonoro no Brasil, essa escolha também esteve relacionada a uma parte das produções do Cinema Novo que buscavam trazer mais realismo para as produções, através de um distanciamento das filmagens em estúdio e uma procura por cenários reais, que intensificassem a noção de real proposta pelos realizadores. Essa escolha também se relacionava com a prática de um cinema de guerrilha, em que se negava a necessidade de grandes orçamentos. Ainda hoje, essa perspectiva do barateamento dos custos com o uso de locações é uma realidade nas produções brasileiras.

Apesar de cenários reais (locações) muitas vezes propiciarem a sensação de autenticidade (muito buscada pelos realizadores do Dogma 95, por exemplo), os cenários construídos em estúdios, por outro lado, podem evocar mensagens fortes e claras, já que o espaço é construído exclusivamente para ambientar a narrativa e contribuir visualmente para o desenvolvimento emocional e dramático dos personagens e da intriga. Isso porque nos cenários reais não temos a mesma condição controlada que um ambiente de estúdio fornece, em termos de detalhes espaciais, luz, formas, cores, etc.

Toda imagem audiovisual necessariamente possui limites que determinam a porção do espaço que será representada. O enquadramento é um fator muito importante para definição da direção de arte, pois é no quadro que limitamos as molduras da imagem, aquilo que o espectador vê na tela.

---

<sup>26</sup> No original: *"This may mean that not only will a designer be required to invent individual buildings, cities or worlds, but also to give them a visual history that reinforces the narrative of the film. In practical terms therefore, a designer is often expected not merely to design and construct a world in which the action can take place, but in addition to make the spaces within it appropriate for the characters that will be inhabiting them."* Tradução nossa.

As dimensões e proporções dos quadros variam do cinema para a televisão, já que a limitação do quadro televisivo é diferente das dimensões de um filme projetado. Assim, em teoria, cada formato (4:3, 16:9 ou 21:9) possui suas próprias regras de composição espacial. Contudo, desde o início dos anos 2000, com a implantação e o desenvolvimento da televisão digital, vemos essa diferença de dimensões entre um e outro formato diminuir consideravelmente, ainda que salvaguardadas suas especificidades.

O enquadrar é uma operação seletiva, por meio da qual se delimita o espaço onde vai se desenrolar a ação. Enquadrar, por isso, é também excluir, em um ato de escolha que cabe ao diretor e sua equipe, da fotografia à direção de arte. Quando definimos o quadro, estamos necessariamente deixando de lado todo um ‘espaço fora da tela’, o que se convencionou chamar no cinema da relação entre o campo (aquilo que está exposto na tela) e extracampo (o que está no espaço fora da tela). Este extracampo sugere um prolongamento da imagem, em que o espectador complementa o espaço da ação com aquilo que poderia potencialmente transformá-la, aquilo que não vemos.

Para a direção de arte, a composição interna do quadro requer atenção especial aos elementos compositivos, considerando a posição dos objetos, cores e formas. Por exemplo, um objeto em primeiro plano em uma cena sugere para o espectador a importância narrativa e dramática daquele objeto. As diferentes dimensões dos planos<sup>27</sup> (plano geral, plano americano, close, etc) vão demandar composições distintas dos elementos da direção de arte. Por isso, o diretor de arte deve conhecer todos as categorias de enquadramento e angulação (*plongée*, *contra-plongée*, ângulo zenital, etc)<sup>28</sup> para possibilitar o planejamento do projeto visual. Quando um diretor deseja filmar um plano em *contra-plongée* em um cenário em estúdio, por exemplo, o diretor de arte deve ter em vista a construção do teto daquele cenário, permitindo que a ação decorra sem problemas. Da mesma forma, se o diretor entender que um plano zenital é a melhor forma de traduzir sua visão e construir a cena, o diretor de arte deve levar em conta a composição do fundo onde os personagens e/ou os objetos estarão apoiados.

<sup>27</sup> Chamamos de ‘plano’ a unidade mínima de uma estrutura audiovisual, ou seja, tudo aquilo que é mostrado para o espectador de forma contínua, sem interrupção temporal. Por isso, na teoria do audiovisual, existe a denominação “plano-sequência”, que seria um plano mais longo, que possui as características de uma sequência inteira.

<sup>28</sup> O plano *plongée* é aquele filmado de um ângulo de cima para baixo, com a câmera posicionada acima do objeto. Já o plano *contra-plongée* é aquele em que vemos o objeto de baixo para cima, com a câmera posicionada em um ângulo que geralmente deixa os personagens e objetos maiores. O plano zenital (ou *plongée* absoluto) é aquele que vemos a cena de cima, com a câmera apontada diretamente para baixo.

Por isso, as angulações são também recursos essenciais para analisar o planejamento de arte em uma obra audiovisual. Tanto para compreender o quanto do espaço cênico está sendo mostrado, quanto para pensar os cenários em função dos mecanismos de leitura da imagem.

Por conseguinte, um outro aspecto importante é o movimento do quadro para a concepção e a análise da direção de arte. Até agora, pensamos esse quadro em sua dimensão estática. Porém, o movimento da câmera é uma característica fundamental para determinar espaço filmico. Pois, tanto a relação entre os elementos, quanto a dimensão e o ângulo do quadro vão ser modificados dependendo do movimento.

O movimento da câmera pode mudar a forma como o espectador se relaciona com àquela imagem, concedendo também ritmo e dinamismo para a cena. Conforme explicam Gentile, Díaz e Ferrari (2007, p. 278), os deslocamentos da câmera, com as mudanças provocadas pelas diferentes perspectivas, podem servir como mecanismos que fornecem uma aparência mais realista aos objetos e cenários, já que torna mais evidente o volume de suas formas.

Para um estudo que se propõe a analisar imagem visual, falar sobre o som do audiovisual talvez soe como um tema estranho. Entretanto, os aspectos sonoros da imagem são categorias importantes para ressaltar a relação espacial e material que se estabelece entre os elementos visuais de composição.

Os aspectos sonoros da imagem são indicadores da dimensão espacial dos cenários, bem como de suas particularidades físicas e materiais. Por exemplo, se estamos em um local grande e vazio, normalmente ouvimos eco. Isso quer dizer que, se quisermos representar um ambiente em uma história, de maneira verossímil, na qual os personagens acabaram de se mudar para uma casa nova, é interessante contar narrativamente com essa condição do eco no espaço.

Na prática, qualquer objeto possui características sonoras que indicam de que material é feito ou quais são os atributos daquele material. Dessa forma, quando estamos construindo um cenário ou utilizando determinado material de revestimento devemos levar em conta quais indícios sonoros ele transmite de sua natureza material. Por exemplo, se construímos uma escada de mármore cenográfica, em geral, não vamos utilizar mármore; e, sim, um material mais barato, como a madeira, revestida por um material que simule o aspecto de mármore. O som da pisada que um salto alto faz ao caminhar sobre madeira, comparado aos passos em um piso de mármore, certamente podem indicar a

artifício do material cenográfico falso. Para que isto não ocorra, a equipe de cenografia aplica um tratamento acústico ao piso de madeira (geralmente realizado com isopor ou material semelhante) que permite que os ruídos provocados pelos passos sejam mais verossímeis. Ou é possível escolher não utilizar este recurso e gerar um resultado de farsa ou estranhamento proposital.

Demos exemplos da dimensão prática da influência do som no exercício da direção de arte. Há, entretanto, a perspectiva narrativa do design de som de uma obra audiovisual. O som é uma ferramenta narrativa importante na denotação de inúmeros aspectos sociais, psicológicos e econômicos do universo diegético da trama, contribuindo no trabalho de montagem e auxiliando na construção do espaço fora da tela. Além de fornecer artifícios para concepção do que chamamos acima de atmosfera no audiovisual. Todos esses aspectos sonoros vão interferir na estruturação do projeto de arte.

### 3.3.2 Documentação

Existem diversos documentos que fazem parte desse planejamento, alguns mais habituais, outros criados especificamente para aquele tipo de projeto. Destacamos aqui aquele que nos parece mais relevante para compreendermos a constituição do quadro e da organização dos planos, o *storyboard*.

O *storyboard* é um documento que organiza visualmente a ação, um desenho sequencial quadro a quadro das cenas, delimitando enquadramento, mostrando a relação entre os personagens e o cenário, iluminação, ângulo da câmera, podendo até indicar a movimentação da câmera no quadro. Originado nos filmes de animação da Disney, o *storyboard* também é uma ferramenta importante para auxiliar no dimensionamento do tempo da narrativa, gerando uma leitura facilitada das ações ao longo do tempo e da sucessão dos acontecimentos.

Em algumas produções, a função de realizar o *storyboard* (ou desenho de cena) cabe ao diretor de arte. Nas produções que possuem um orçamento maior, essa função é preenchida por um profissional dedicado inteiramente a isso. O *storyboard* é o documento que permite a visualização do filme plano a plano; mostra a relação entre o ambiente e os personagens, a iluminação e a atmosfera,

refletindo a visão do diretor e do diretor de arte. Para direção de arte, o *storyboard* indica de que forma a visão do diretor aparece na imagem, em termos de cor, textura, espaço, fotografia e como este espaço é preenchido no plano, o que vai conceber a visualidade da obra.

Nas produções dirigidas por Carvalho, o diretor não costuma criar *storyboards* muito elaborados, no intuito de não fixar um ponto de vista e uma escala de planos que podem ser alterados no processo de filmagem. Por priorizar a experiência do processo, o diretor opta por deixar que a filmagem ocorra mais livremente, possibilitando a criação e a experimentação de enquadramentos no momento da filmagem. Entretanto, na documentação sobre suas produções encontramos alguns rascunhos que se aproximam à organização de um *storyboard* simplificado, como podemos observar na figura abaixo, que mostra a decupagem visual do baile da sequência do baile de carnaval em *Dois Irmãos*.



É importante ressaltar o caráter de composição dos elementos visuais de que falamos até aqui. A composição é um fator fundamental para harmonização desses elementos dentro de um todo unificado estético e narrativamente. Todos os elementos que são utilizados em uma obra audiovisual são colocados ali de forma justificada; a escolha por tal objeto, cor ou forma nunca é gratuita e, na maior parte das vezes, querem expressar ou significar alguma coisa.

### **3.4**

#### **Análise narrativa (ritmema)**

No eixo narrativo, pretendemos explorar o aspecto da relação temporal entre os planos, abordando conceitos como ritmo temporal e montagem.

Um fator que influencia a mudança de perspectiva no espaço cênico é a sua relação com o ritmo temporal da intriga. Produtos audiovisuais possuem a característica intrínseca de se constituírem por blocos de espaço-tempo, ou melhor, ‘imagens temporalizadas’, para utilizar o termo desenvolvido por Aumont.

O ritmo em uma obra narrativa é constituído pela estrutura sequencial e a organização dos elementos da intriga (introdução, desenvolvimento, conflitos, clímax, solução e desfecho). Segundo Gamba Junior (2013, p.114), “o ritmo é exatamente a intriga, ou seja, a organização entre o tempo da história e o tempo do veículo, e determina o foco, dispersão, evasão, agilidade ou lentidão a um determinado evento”. Assim, a intriga no audiovisual é definida pela “sequencialização de blocos de tempo, entre os quais nada mais há do que relações temporais implícitas” (AUMONT, 2006, p.169). Isso quer dizer que o ritmo da intriga vai depender da duração dos planos e das relações de lentidão e agilidade entre os planos.

A matriz temporal de uma história audiovisual mantém uma relação direta com o tempo real de leitura da história, que, no caso do audiovisual com uma estrutura narrativa linear, será correspondente ao tempo do filme ou do capítulo da minissérie. Essa relação entre o tempo editado da história e o tempo cronológico de leitura vai definir um gráfico temporal, uma curva temporal, cuja análise pode

auxiliar a equipe criativa na organização de diversos aspectos, até mesmo aspectos visuais história.

A montagem é, portanto, um elemento fundamental para compreensão da dimensão temporal no audiovisual. Pois, é através dela que se efetua a sequencialização dos blocos de tempo. Toda montagem designada ‘clássica’ requer que o espectador seja capaz de preencher mentalmente as lacunas do tempo da história e as continuidades/descontinuidades diegéticas entre os blocos de tempo.

Sobre essa questão espaço-temporal, Aumont (2006) vai relembrar os estudos do filósofo Gilles Deleuze, em que ele distingue duas grandes modalidades do cinema: a imagem-movimento e a imagem-tempo. Explicado de forma superficial, para o filósofo, a imagem-movimento define-se pela exploração da dimensão do movimento nas tendências do cinema clássico narrativo. Já a imagem-tempo está relacionada ao caráter temporal de duração da imagem, presente na imagem fílmica do pós-classicismo. Sobre a reflexão deleuziana, Aumont destaca que

o dispositivo cinematográfico não implica somente um tempo que escoar, uma cronologia na qual deslizamos como um perpétuo presente, mas também um tempo complexo, estratificado, no qual nos movemos em vários planos ao mesmo tempo, presente, passado(s), futuro(s) - não apenas porque neles fazemos funcionar nossa memória e nossas expectativas, mas também porque, quando insiste na duração dos acontecimentos, o cinema quase consegue nos fazer *perceber* o tempo. (AUMONT, 2006, p.175)

Trazemos a afirmação do autor, pois o trecho sublinha a importância da relação espaço-temporal para concebermos a dimensão da montagem e do tempo na construção do universo diegético da intriga, o que é essencial para submeter uma análise da imagem a nível estético e narrativo.

Sobre essa característica de corporificar o tempo que o cinema moderno efetua, a teórica Tânia Pellegrini vai ressaltar que a percepção do tempo que escorre na imagem vai produzir profundas alterações na forma como o espaço é representado. A autora indica ainda que essa corporificação do tempo pelo espaço, efetuada pelo cinema, influencia outros meios de produção artística como a pintura (na perspectiva cubista, por exemplo) e a literatura (como no romance da narrativa moderna). Ela resalta que, nessa perspectiva do “olho da câmera”, o espaço

perde seu caráter estático, passa a ser dinâmico, fluido e ilimitado, heterogeneamente construído e descontínuo, como o tempo que agora o conduz. Seu principal elemento também, passa a ser a simultaneidade: a distância pode

ser abolida, e os mais diferentes e longínquos lugares aparecem postos em contiguidade. Trata-se da bidimensionalidade, nova categoria usada na representação do mundo, tornada possível pelos recursos da montagem. (PELLEGRINI, 2003, p.24)

A montagem opera, assim, em um nível de construção imagética e narrativa que permite que espaços antes separados se tornem contíguos na imagem. Depende do trabalho do diretor de arte manter a relação entre ambos espaços, através da manutenção da continuidade nos elementos visuais (cores, texturas, formas, etc.), construindo um discurso coerente. No audiovisual, existem infinitas formas de contar uma história, compreender as possibilidades narrativas e de composição espacial da montagem é essencial para o trabalho do diretor de arte no auxílio à criação da diegese e da estrutura do relato.

### **3.4.1 Documentação**

A documentação do caráter fílmico de uma obra audiovisual pode envolver a visualização do gráfico do ritmo temporal. Conforme comentamos acima, a relação entre o tempo editado da história e o tempo cronológico de leitura forma uma curva de ritmo temporal que pode ser arquitetado da seguinte forma, como vemos no gráfico temporal abaixo:

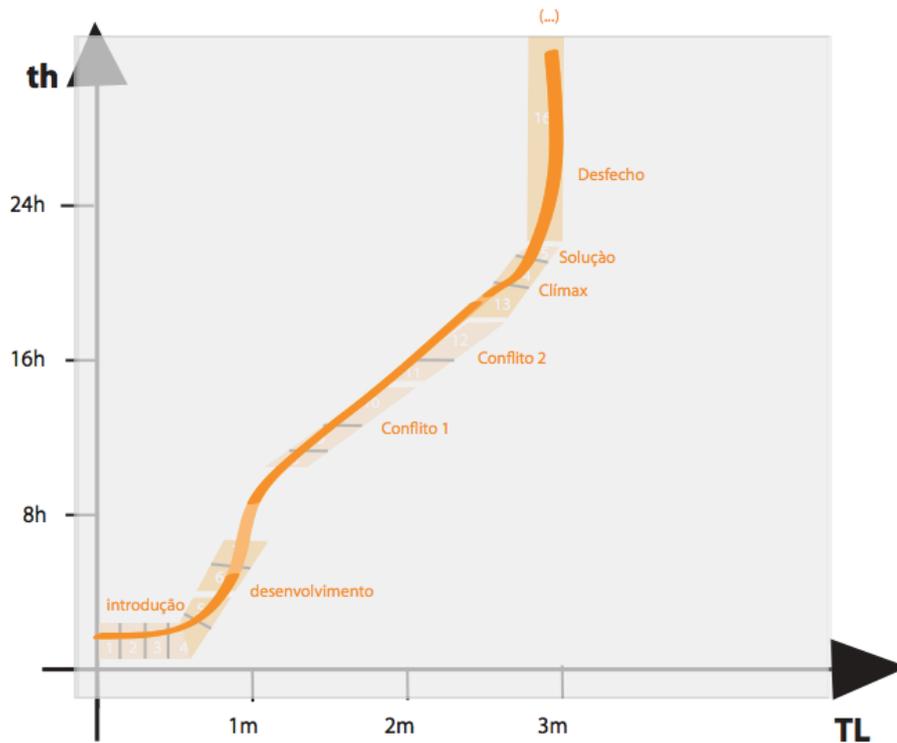


Figura 18 - Visualização da curva temporal de Três Porquinhos contada oralmente.  
Fonte: GAMBA JR., 2013, p.122.

Na figura acima (Fig.16), retirada do livro *Design de Histórias I: O Trágico e o Projetual no Estudo da Narrativa* (2013), escrito por Gamba Junior, observamos o gráfico temporal que foi montado a partir de uma escaleta simples da história oral dos Três Porquinhos. É possível observar que o gráfico forma a visualização da curva temporal da intriga, composta de: introdução, desenvolvimento, conflitos, clímax, solução e desfecho.

No eixo vertical, vemos o tempo da história (o tempo que a história leva diegeticamente, por exemplo, a história dos Três Porquinhos conta 24h da vida dos personagens) e, no eixo horizontal, observamos o tempo de leitura, que corresponde ao tempo cronológico que a história leva para ser contada (ou seja, a história é contada em três minutos). A partir do gráfico de ritmo temporal, é possível sobrepor outras leituras de outros parâmetros narrativos que facilitem a visualização da história, combinando-o com outros aspectos que nos interessem observar.

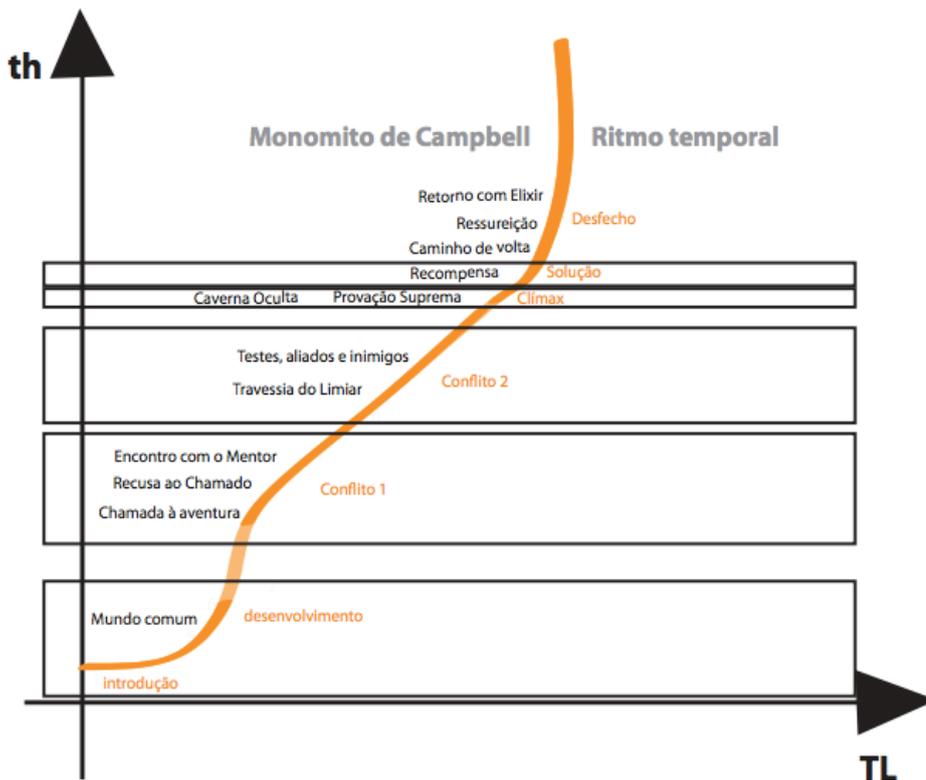


Figura 19 - A curva de ritmo aplicada no monomito de Campbell.  
Fonte: GAMBA JR., 2013, p.122.

Por exemplo, no gráfico acima vemos a curva de ritmo aplicada às etapas do monomito de Campbell (1985), que é baseada na jornada do herói, nas mudanças que sofre o personagem do herói na história. Poderíamos, por exemplo, sobrepor na curva de ritmo temporal de um filme sua curva de tensão emocional, acrescentando um outro eixo vertical para medir as mudanças de tensão emocional conforme o tempo da história; ou sobrepor uma curva cromática, demonstrando as mudanças na paleta de cores das fases de um filme.

## 4

### A obra de Luiz Fernando Carvalho

#### 4.1

##### Metodologia de análise

Complementando a metodologia da análise proposta no capítulo anterior, neste capítulo utilizamos uma metodologia que possui por base outra parte do mesmo estudo desenvolvido por Pasolini sobre semiologia da realidade, em sua obra *Empirismo Herege* (1982). Neste estudo, o autor aponta estratos de leitura da realidade que podem ser assinalados através de seus códigos de identificação na semiologia da realidade. Para Pasolini, a realidade é entendida como linguagem, e por isso, apresenta códigos que permitem sua leitura pelo semiólogo atento. Ele compara, dessa maneira, os códigos de leitura da realidade aos códigos do cinema com o intuito de desenvolver uma análise da linguagem da realidade.

Pasolini inicia sua análise a partir da definição de um código geral, ou **Ur-código**, que seria aquele que se identifica no código da **realidade vivida**, do *pragma* da existência, que pertence à própria essência do fazer. Os signos que compõem esse código estão presentes em qualquer outro código subjacente.

Em uma segunda estratificação desses códigos de leitura, Pasolini identifica o código da **realidade observada**, onde ele destaca a questão da alteridade (o homem que observa a ação) e da objetividade da realidade. A partir daí, Pasolini vai distinguindo as camadas de leitura da realidade passando pelos estratos de identificação que se distinguem da seguinte forma: código da **realidade imaginada**, em que ele destaca o papel do sujeito na edição e na rememoração da realidade e no primeiro esboço do que vai chamar de gíria artística e que interfere cada vez mais no poder de reelaboração da objetividade da realidade observada; código da **realidade representada**, onde vemos o acréscimo da questão da representação, abordada no sentido da encenação; código da **realidade evocada (ou verbal)**, no qual o autor assinala o sistema simbólico e convencional de signos da língua verbal (e posteriormente escrita); código da **realidade figurada**, onde o autor acrescenta o aspecto estético e formal da representação da realidade pelo desenho e sua bidimensionalidade; código da

**realidade fotografada**, em que vemos a questão da imobilidade da representação, como rememoração de uma ação ou fixação de um evento. Neste caso, para Pasolini, permanece o contingente dos códigos anteriores (observada, figurada, representada e imaginada), pois através da fotografia é possível observar e representar uma ação que não foi vivida, e a imaginação nos permite integrar o que lhe falta, seu movimento na realidade. A partir daí o autor identifica mais dois códigos da realidade, que se relacionam com a questão do audiovisual: o da **realidade transmitida**, em que ele observa o aspecto da transmissão da televisão, que modifica as relações de observação e inclui a questão do distanciamento (aqui ele se detém na questão da televisão ao vivo e de seu caráter de simultaneidade com o real); e, por último, o código da **realidade reproduzida** que permite adicionar ao código da teletransmitida um maior potencial de edição e, portanto, de gíria artística, agora intensamente ampliada em relação à realidade imaginada.

É importante ressaltar que o autor não enxerga essas camadas como categorias estanques, ao demonstrar que elas aparecem amalgamadas no léxico geral da semiologia da realidade. Pretendemos, desse modo, utilizar a semiologia de Pasolini para nos auxiliar na tarefa de diferenciação dos signos da linguagem do audiovisual, demarcando os signos que aparecem em cada um desses estratos na análise de nossos objetos de estudo. Contudo, entendemos que as camadas funcionam sobrepostas umas às outras, tanto nos processos produtivos quanto nos resultados visuais. Realizamos essa análise estratificada com o intuito de ressaltar parâmetros que evocam os códigos daquela camada de representação da realidade, sempre ressaltando que é um processo acumulativo, onde esses estratos de leitura aparecem amalgamados.

Assim sendo, para facilitar a organização do capítulo, separamos as camadas de leitura da realidade em três grupos principais: **realidade vivida** (onde faremos a leitura a partir dos aspectos que compõem o *pragma*, a experiência do fazer no fluxo da vida); **realidade observada** (no qual analisaremos o maior ou menor controle da observação e os métodos de representação da realidade, destacando os códigos da realidade representada, figurada, fotografada e transmitida); e, **realidade editada** (onde analisaremos o aspecto da gíria artística na composição imagética, destacando os códigos da realidade imaginada, evocada e reproduzida).

Para isso, é preciso antes traçar um escopo geral de nosso objeto de estudo que são as obras dirigidas por Luiz Fernando Carvalho. Aqui, daremos atenção

mais detalhada às obras que sublinham as categorias relacionadas à realidade e ao realismo no audiovisual e que se configuraram como marcos na trajetória do diretor. Carvalho dirigiu diversos formatos televisivos como novelas, minisséries, telefilmes e seriados, além de um curta e um longa-metragem. Escolhemos aqui nos ater às produções que possuem um formato fechado, pois o projeto visual de tais produções pode ser melhor observado, já que não há interferência do público. Por isso, não analisaremos as novelas, já que possuem um escopo de produção muito amplo e se configuram como obras abertas (o que pode influenciar a criação artística, por depender de níveis de audiência e receptividade do público). Sendo assim, vamos analisar atentamente as seguintes obras: *Lavoura Arcaica* (2001), *Capitu* (2008), *Suburbia* (2012) e *Dois Irmãos* (2017). Entretanto, comentaremos, quando couber, as diversas produções que compõem sua trajetória. No quadro abaixo, podemos observar resumidamente a trajetória de produção audiovisual de Carvalho a partir dos anos 2000.

Quadro 6 – Trajetória artística de Luiz Fernando Carvalho



Luiz Fernando Carvalho iniciou sua carreira no cinema nos anos 1980, atuando como estagiário em diversas funções: assistente de direção, operador de som, montador e roteirista. Carvalho cursou faculdade de Arquitetura e Letras, entretanto não chegou a finalizar seus estudos, se dedicando inteiramente ao trabalho no meio cinematográfico, e, posteriormente, no meio televisivo. Em 1986, dirigiu seu primeiro curta-metragem, intitulado *A Espera*, cujo roteiro foi inspirado no texto *Fragmentos de um discurso amoroso*, de Roland Barthes. Na televisão, iniciou sua carreira com a minissérie *Riacho Doce* (1990), depois participou da produção de diversas novelas e telefilmes, até chegar à fase de sua produção mais autoral nos anos 2000.

Carvalho consolidou-se como um diretor artístico reconhecido por sua inventividade e criatividade no meio audiovisual. Suas obras já serviram como objeto de estudo de diversos pesquisadores brasileiros, por suscitarem questões relacionadas à linguagem, ao estilo autoral, à estética e a uma mistura de referências de diversos meios. Um exemplo de pesquisa acadêmica que utiliza as obras de Carvalho como objeto de estudo é a rigorosa pesquisa de doutorado “A direção e a direção de arte: Construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho” (2015), escrita por Carolina Bassi de Moura da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. A pesquisa empreende um extenso estudo sobre seis obras dirigidas por Luiz Fernando, utilizando como foco teórico a questão da linguagem plástica e da construção da visualidade no audiovisual.

Vale lembrar que as produções dirigidas por Luiz Fernando Carvalho, mesmo as que foram criadas para o meio televisivo, operam com códigos significantes oriundos de diversos meios (literatura, cinema, teatro, televisão, mídias digitais), e talvez por isso, não se encaixem em uma única estrutura narrativa e dramática. São obras que desviam do padrão televisivo, pois levam a cabo uma visão estética do diretor, mas que ainda assim foram criadas para serem veiculadas no meio televisivo, e por isso mantém algumas especificidades. Por isso, as obras parecem operar na interseção desses meios.

Já no final dos anos 1990, Arlindo Machado (2007) atenta para esse caráter híbrido da crescente indústria do audiovisual contemporâneo, que mescla códigos oriundos de diversos meios.

A situação atual da indústria do audiovisual está marcada pelo hibridismo das alternativas. O cinema lentamente se torna eletrônico, mas, ao mesmo tempo, o vídeo e a televisão também se deixam contaminar pela tradução de qualidade que o cinema traz consigo ao ser absorvido (...). Muitos filmes produzidos nos últimos anos chegam a dar evidência estrutural a esse hibridismo fundamental dos audiovisual contemporâneo, na medida em que mesclam formatos e suportes, tirando partido da diferença de texturas entre imagens de natureza fotoquímica e imagens eletrônicas. (MACHADO, 2007, p.215)

Assim, trabalhamos com as categorias de análise da direção de arte em uma perspectiva híbrida, na observação de suas especificidades e diferenças, tanto na televisão quanto no cinema. Mais do que isso, entendemos esse hibridismo através da noção de ‘mestiçagem das imagens’, conforme definiu Machado. Através dessa perspectiva multimidiática, compreende-se a dissolução das fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens, em que as

imagens são compostas “com base em fontes as mais diversas: parte é fotografia, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo gerado em computador” (MACHADO, 2007, p.240). Se desde os anos 90, Machado já previa a complexidade da cena audiovisual, podemos dizer que hoje essa problemática só se intensificou, com o uso amplamente difundido das novas tecnologias computacionais e das mídias digitais.

Carvalho pode ser considerado um desses realizadores que utiliza essas referências híbridas para criação de suas obras. Sendo assim, concebemos a direção de arte mais como projeto visual do que como uma nomenclatura de posição na área audiovisual. Pois, mesmo nos projetos cuja assinatura não é direção de arte; e, sim, cenografia e produção de arte analisaremos aspectos da imagem que levam em conta um projeto visual coeso, encabeçado não só pela figura do diretor de arte, mas também pela figura do encenador e diretor artístico Luiz Fernando Carvalho.

*Lavoura Arcaica* (2001), seu primeiro longa-metragem, é inspirado no romance homônimo escrito por Raduan Nassar. O filme é classificado como um dos cem melhores filmes brasileiros de todos os tempos, segundo a Associação Brasileira de Críticos de Cinema (Abraccine), e teve uma carreira vitoriosa em festivais de cinema nacionais e internacionais, conquistando mais de cinquenta prêmios em diversas categorias. O livro de Raduan Nassar serviu como um guia para o filme, pois no processo criativo não foi criado um roteiro prévio, os atores improvisavam em cima de um estudo da prosa poética do livro. O filme conta a história em primeira pessoa de André, um rapaz que se rebela contra a rigidez do pai e foge para a cidade em busca de transgredir as tradições da família, longe da região agrária que vive a família. É um drama familiar que fala sobre temáticas tabus, como o incesto (a paixão entre André e sua irmã Ana), a distância entre as gerações, a religião e a tradição, a ordem e a desordem familiar. Um aspecto importante para a obra é a dualidade entre o sagrado e o profano, representado pela figura de André.

*Capitu* (2008), a minissérie que dá continuidade ao projeto Quadrante<sup>29</sup>, é uma livre inspiração do clássico livro de literatura brasileira *Dom Casmurro*, de

<sup>29</sup> Projeto Quadrante é um projeto audiovisual da Rede Globo que consistia em transpor para a linguagem televisiva quatro obras literárias com o intuito de levar para um público mais abrangente a literatura nacional. Eram elas: “Romance d’A Pedra do Reino e o Príncipe do sangue do vai-e-volta”, de Ariano Suassuna; “Dom Casmurro”, de Machado de Assis; “Dois Irmãos”, de Milton Hatoum; e “Dançar tango em Porto Alegre”, de Sergio Faraco. A primeira obra do projeto, também dirigida por Carvalho, foi A Pedra do Reino. Apenas as três primeiras obras foram produzidas e veiculadas, restando “Dançar tango em Porto Alegre”. O projeto ficou suspenso durante quase 10

Machado de Assis. A minissérie, que mescla signos oriundos de diferentes meios (como literatura, teatro e circo) foi tema de diversas teses, dissertações e artigos, dentro e fora do país. São mais de vinte pesquisas que envolvem o tema do hibridismo estético e da questão visual relacionadas a *Capitu*. Dentre as pesquisas, no âmbito internacional, destacamos uma pesquisa científica escrita sobre a minissérie: um artigo intitulado “Relendo Dom Casmurro - hibridismo estético em *Capitu*”, escrito por Eli Carter para a revista Machado de Assis em Linha<sup>30</sup>, onde o autor destaca o hibridismo estético que caracterizou a minissérie. *Capitu*, que também contado em primeira pessoa pelo narrador personagem Dom Casmurro (que é Bentinho velho), é uma obra audiovisual que se utiliza de diversos recursos estéticos artesanais considerados não-realistas. A minissérie gira em torno do amor e da obsessão de Bentinho, que nutre uma desconfiança eterna em relação a *Capitu*, na dúvida se ela o traiu ou não com seu melhor amigo Escobar.

Quatro anos depois de *Capitu*, Carvalho cria, escreve e dirige o seriado *Suburbia* (2012), com colaboração de Paulo Lins para o texto original, exibido pela Rede Globo em oito episódios. A escolha da colaboração do escritor para desenvolver o roteiro está ligada ao desejo de Carvalho de criar uma estética mais voltada para o real. Paulo Lins é um escritor brasileiro que ganhou notoriedade com a publicação do livro “Cidade de Deus: (1997), que conta sobre a vida em uma das favelas mais violentas do Rio de Janeiro. O livro vai servir de base para o roteiro do filme homônimo, produzido em 2002 por Fernando Meirelles. O filme *Cidade de Deus* inaugura o que alguns teóricos e críticos de cinema destacaram como estética da violência urbana das favelas brasileiras, ou o que a pesquisadora Ivana Bentes definiu como “cosmética da fome”, fazendo alusão e oposição à expressão “estética da fome”, elaborada por Glauber Rocha nos anos 1960. A narrativa de *Suburbia*, de certa forma, resgata essa questão da pobreza e da violência urbana, pois conta a história de Conceição, uma menina negra pobre e ingênua que parte do interior de Minas Gerais para o Rio de Janeiro em busca do sonho de conhecer a cidade maravilhosa. O seriado, exibido em oito episódios na faixa das 23h30 da TV Globo, procurou explorar aspectos da cultura carioca, ressaltando características essenciais da construção do imagético do povo suburbano, como o samba, o funk e as religiões afro-brasileiras. A ação principal

---

anos (depois da veiculação de *Capitu* em 2008) devido aos altos custos e os baixos índices de audiência. Em 2017, foi ao ar a minissérie *Dois Irmãos*, inspirado na obra de Milton Hatoum.

<sup>30</sup> *Rereading Dom Casmurro - aesthetic hybridity in Capitu*. Machado Assis Linha [online]. 2014, vol.7, n.13, pp.19-43. ISSN 1983-6821. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1983-68212014000100004>. Acesso em: 18 de janeiro de 2018.

se concentra na zona Norte do Rio de Janeiro, no seio de uma família suburbana, no início dos anos 1990. A história se baseia nas disputas sociais e territoriais de sujeitos que são oprimidos por uma sociedade elitista e classista.

Em 2017, Carvalho dirige a minissérie *Dois Irmãos*, produção que faz parte do suspenso Projeto Quadrante, e é inspirada no romance homônimo de Milton Hatoum. A narrativa se concentra no drama familiar da convivência de dois irmãos gêmeos, Yaqub e Omar, que compartilham um ódio mútuo, alimentado pelas preferências da mãe por um deles. Ambientada em Manaus, na década de 1920 a 1980, a história possui um tom mais realista misturado a uma estrutura melodramática clássica, levantando questões relacionadas aos conflitos familiares, à duplicidade, à maternidade e ao amor, quase como um retorno aos temas abordados em *Lavoura Arcaica*. É uma obra que evoca temáticas universais, uma tragédia familiar de grandes proporções, contada por um narrador observador que participa afastado da história, o filho da empregada/escrava da família de descendência libanesa.

É interessante notar que a maioria de suas produções tem origem em um texto literário. Para o diretor, essas obras não são adaptações dos textos, são experimentações audiovisuais que se referem ao texto como inspiração. Sobre essa conexão com a literatura, Luiz Fernando diz que

A única coisa que posso te dizer é que a literatura tem uma importância muito grande na minha vida. Sou filho de classe-média bem média, de pai engenheiro civil nascido em Piedade e que tinha um amor pelos livros muito grande. E desde criança peguei esse amor pela literatura e me refugiei muito na literatura nos momentos mais difíceis da minha infância e adolescência. Sempre acreditei nesse jogo com as palavras, nas imagens das palavras, nas possibilidades de transcendência das palavras, sempre visualizei muito os livros. Talvez esses primeiros passos que eu dei no cinema e na televisão tenham ligação com essa relação com a literatura. (CARVALHO em entrevista para ContraCampo)<sup>31</sup>

Sendo assim, a relação com a literatura é um aspecto relevante da trajetória de Carvalho, o que vai influenciar alguns caminhos de linguagem que o diretor percorreu ao longo de sua carreira.

O recorte do objeto sugerido aqui possui o intuito de provocar uma leitura das obras que aponte para a relação das imagens com a realidade e com o realismo. No próximo subitem, iniciamos a análise das obras pelo estrato de

<sup>31</sup> Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/52/entrevistaluizfernandocarvalho.htm>. Acesso em 20 de janeiro de 2018.

percepção da realidade vivida. A análise inteira será dividida em três subitens, seguindo as categorias descritas acima, com os três grupos de representação da realidade: realidade vivida, realidade observada e realidade editada. Porém, é imprescindível atentar que a metodologia sugerida por Pasolini não enxerga essas camadas como categorias estanques, o objetivo do autor é compreendê-las em seus códigos para demonstrar uma semiologia da realidade que envolve essas camadas juntas. Do mesmo modo, intencionamos compreender os diferentes códigos de representação da realidade e suas estratificações para organizar um método de análise que contribua para a pesquisa de linguagem em dois aspectos: nos processos produtivos e nos resultados estéticos. Os dois aspectos estão imbricados na análise, mas por vezes, um é mais aparente que o outro.

## 4.2

### Realidade vivida: a experiência

Neste subitem vamos analisar os aspectos relacionados ao estrato de representação da realidade vivida, cujos códigos envolvem a experiência do fazer na prática, a experiência humana mais primitiva. Pasolini aponta a ideia de *pragma* e experiência, o que difere esse estrato dos subjacentes pela ausência do aspecto da rememoração, narração ou edição.

É importante ressaltar que a perspectiva da realidade vivida vai estar presente em todas as camadas de representação da realidade subjacentes, constituindo um processo acumulativo de sedimentação de camadas de representação da experiência humana, como alertamos acima.

Luiz Fernando Carvalho construiu ao longo de sua carreira um **processo criativo** singular, influenciado por cineastas e pesquisadores que desenvolveram métodos baseados na experimentação e no improviso. Seu método de criação pode ser descrito como um processo colaborativo, no qual a maior parte da equipe técnica e atores estão envolvidos. O Galpão Criativo<sup>32</sup>, construído dentro dos Estúdios Globo, fazia com que os vários departamentos de criação envolvidos na

<sup>32</sup> O Galpão Criativo funcionou na sede dos Estúdios Globo (antigo Projac) em Jacaraepaguá, desde a produção da minissérie *Hoje é Dia de Maria*, em 2005, até a produção de *Dois Irmãos*, em 2017. Neste ano, com a mudança no contrato do diretor, a Rede Globo decidiu desmontar o Galpão. Em dezembro de 2017, Carvalho abriu um novo galpão criativo, aliado à Academia de Filmes e à Paris Filmes, em São Paulo, para abrigar o processo criativo de suas próximas obras, dois longa-metragens.

produção trabalhassem em conjunto. No núcleo, havia uma área destinada à preparação de elenco, voltada para formação e experimentação criativa dos atores. E uma outra área que reunia as equipes que participavam de cada projeto, dispostos de maneira circular, o que era chamado de TVLiê. Estavam ali trabalhando reunidos as áreas de cenografia, figurino, costureiras e bordadeiras, artes plásticas, maquiagem, produção, as ilhas de edição e a biblioteca (DALBONI, 2016).

O objetivo dessa estrutura era que todas as áreas pudessem vivenciar a pré-produção e a produção em conjunto, uma experiência colaborativa de “levantar” a obra audiovisual e criar em conjunto uma visão estética coesa. O Galpão era tido como um espaço independente dentro dos estúdios da Globo, onde Carvalho tinha um pouco mais de liberdade que outros diretores artísticos da emissora. A maior parte de sua produção dos anos 2000 até 2017, desde a minissérie *Hoje é Dia de Maria* (2005), girou em torno desse espaço colaborativo. Na figura abaixo, podemos ver uma fotografia da preparação de atores para a novela *Velho Chico* (2017), no Galpão.



Figura 20 - Foto da preparação dos atores no Galpão Criativo na novela *Velho Chico*, em 2016. Fonte: site do diretor.

Além do espaço físico compartilhado, que já altera a relação da equipe com o projeto, aplicando a ideia de *pragma*, o processo de germinação da ideia era também vivido em conjunto, com palestras, *workshops* e oficinas ministrados para parte da equipe e elenco. Com o intuito de familiarizá-los com o projeto, com

as temáticas abordadas e com o universo do autor que serviu de inspiração para a narrativa, este processo prévio de ambientação demanda um tempo maior do que normalmente se tem no meio televisivo. Como descreve Carolina de Moura (2015, p. 145), é um método de processo colaborativo que inclui uma pesquisa prévia extensa, ao qual a pesquisadora associa a um método de uma companhia francesa de teatro chamada *Le Théâtre du Soleil*, dirigida pela encenadora Ariane Mnouchkine. Segundo a autora, a companhia também empreende um trabalho colaborativo com a equipe, com uma pesquisa prévia intensa de oficinas e *workshops*, objetivando alimentar a equipe com relação ao universo narrativo que vão desenvolver.

Como a maior parte de sua produção foi na televisão, este processo criativo inovador pode ser considerado ainda mais desafiador, pois a demanda de produção da televisão normalmente não permite que o tempo de incubação de um projeto seja tão extenso. A rapidez de produção que o modelo da televisão brasileira exige acaba engessando seus métodos de produção e tolhendo a liberdade criativa. Carvalho ressalta, em entrevista de 2013 para o Estadão, que a conservação de um modelo de televisão antigo e ultrapassado pode ser o motivo de tal engessamento estético, como vemos no trecho abaixo.

Precisamos pensar em uma televisão do futuro. Esta já passou. Estamos reproduzindo um modelo de cinquenta anos atrás! Para o bem de todos, não desejo que dure mais, sinceramente falando! É fundamental abrirmos uma reflexão dos conteúdos paralelamente à linha de produção diária. Quando digo abrir uma reflexão, estou clamando por um gesto radical mesmo, capaz de refletir sobre procedimentos artísticos que não vemos, ou que apenas surgem na superfície das questões, mas que não se aprofundam, nem se realizam. Por mais que haja boas intenções, falta o salto do pensamento, do desejo, uma ação corajosa em direção às pesquisas estéticas, às novas linguagens artísticas e aos novos formatos e modelos de produção. (CARVALHO, 2013)<sup>33</sup>

O tempo de incubação do projeto é que o permite também uma maior familiarização do elenco com os papéis que vão exercer. Na documentação do processo de *Lavoura Arcaica*, por exemplo – que foi antes da criação do Galpão, mas o estopim para o desenvolvimento de seu método criativo – vemos que o elenco principal experienciou uma rotina de imersão, durante quatro meses de preparação, vivendo na fazenda que serviu de locação para o filme. Como um laboratório imersivo, os atores viviam seus papéis, trabalhavam na lavoura, arrumavam a casa, cozinhavam, plantavam, colhiam e ensaiavam com o próprio

<sup>33</sup> Entrevista concedida ao site Estadão em 2013. Disponível em: <http://cultura.estadao.com.br/blogs/direto-da-fonte/a-televisao-brasileira-tem-dado-claros-sinais-de-egotamento-de-seu-modelo/>. Acessado em 3 de janeiro de 2017.

texto do livro. Era um processo de improvisação em cima do texto, que consistia também em viver na realidade os papéis designados na ficção. Conforme conta o diretor,

[...] primeiro eu sentia a necessidade de colocar todo mundo igual, sem máscaras. E muito trabalho com a terra, improvisação na lavoura, o pessoal improvisava as relações das personagens dentro da própria ação de capinar, do tirar leite de vaca, do semear, eles mesmos plantaram sua horta de feijão, araram a terra... Mas eles mesmos improvisaram usando não só as ferramentas da lavoura, mas usando também outras ferramentas, as relações do pai e do filho, as da mãe e do filho, do irmão para o irmão. Não era o Raul e o Selton que estavam pisando a terra, era o pai e o filho(...) (CARVALHO, 2002, p. 92)

Utilizando o método de preparação de atores de Artaud, o objetivo era gerar um discurso dos corpos e dos gestos daqueles personagens, uma forma de se colocar no espaço, um discurso pré-verbal, ainda pouco relacionado à palavra. Exatamente como a noção de realidade vivida de Pasolini, antes da realidade observada. Sobre a experiência, diz o diretor:

Eu estudei as pinturas e a poesia de Jorge de Lima. Eu não, o Selton, a Simone, eu passei o Jorge de Lima para eles. Nós estudamos bem direitinho, sabe como é? Todo o princípio do treinamento com os atores era de uma certa forma uma homenagem a uma perguntinha do Jorge de Lima: “Como conhecer as coisas, senão sendo-as?”. (CARVALHO, 2002, p. 105)

Esta pergunta do poeta Jorge de Lima é um grande gancho para entender todo o processo criativo que norteia a produção de Luiz Fernando Carvalho, a pergunta ecoa, de certa forma, em toda sua obra. No livro *Sobre Lavoura Arcaica*, o diretor explica um pouco mais desse processo, no qual no início ele buscou trabalhar apenas com atores desconhecidos ou não-atores, que é o caso do menino que interpreta André na infância, que foi achado pela produtora de elenco na região que se deram as filmagens, no interior de Minas Gerais. Essa ideia, segundo o diretor, vinha de uma vontade de fazer um filme como *La Terra Trema* (1948), do diretor italiano Luchino Visconti. O filme pertence ao movimento do neorealismo italiano e é considerado uma docuficção, na qual o diretor utilizou apenas não atores, pescadores pobres interpretando a si mesmos filmados em seu ambiente natural, em um modo quase documental. Entretanto, a ideia de Carvalho de utilizar não atores ou atores desconhecidos acabou se restringindo apenas ao papel de André na infância e alguns papéis coadjuvantes. Para o diretor, era importante que pelo menos o menino conhecesse os gestos e a vivência de uma infância no campo: subir em árvores, pegar fruta no pé, correr a pé pela lavoura, etc. A ligação entre a personagem e a terra é um elemento importante para criação

de atmosferas que envolvem a experiência de estar naquele espaço da lavoura, como forma de ampliar a vivência da realidade pelos atores no processo, o que aparece como resultado visual no produto final.

Por outro lado, no seriado *Suburbia* (2012), o processo seletivo do elenco contou com um intenso trabalho de pesquisa de não atores e atores desconhecidos para os quase 40 atores que compõem o elenco. Com 90% de negros, o elenco foi escalado através de testes de seleção no Rio de Janeiro e em Minas Gerais, entre quase 2 mil candidatos.

Reforçando a ideia de realismo naturalista, proposta pelo projeto de *Suburbia*, a escolha do elenco envolveu a participação de atores e atrizes cuja as trajetórias de vida se identificassem de alguma forma com a vida das personagens. Sendo assim, priorizou-se artistas que tiveram contato com o grupo social ali representado. Foi o caso da mineira Erika Januza, que interpreta a protagonista Conceição, e Ana Pérola, carioca que interpreta a personagem de Jéssica, sua rival na trama. A ideia era revelar novos talentos que se aproximassem do universo do subúrbio para o público massivo da teledramaturgia. Outra forma de procurar essa inclusão foi buscar artistas em coletivos e grupos que se utilizam da arte para transformação social, como Nós do Morro e Grupo Afroreggae. O processo também contou com depoimentos dos atores para o Museu da Pessoa<sup>34</sup>, que é um museu virtual de histórias de vida, onde eles falam um pouco sobre a escolha do elenco para série.

Por se tratar de uma história do subúrbio e de uma comunidade pouco explorada de forma não estereotipada pela teledramaturgia, esta busca por atores cujas histórias de vida se aproximavam do contexto dos personagens está relacionada com a questão da fala, dos gestos e do vocábulo que se quer pôr na tela quando se faz uma escolha estética que tende a um realismo naturalista. Falando sobre o processo de escolha do elenco, Carvalho ressaltou que ele já tinha em mente que a atriz teria que vir do povo, trazer uma oralidade e uma inteligência do povo, facilitando que a experiência vivida se incorporasse ao processo produtivo. O diretor ainda destaca que

São comportamentos muito difíceis e delicados de construir artisticamente, e que podem facilmente soar imitativos – algo que Nelson Rodrigues fazia com brilho, determinando um conjunto de vocábulos para cada personagem, e que não era repetido na fala de outro. A representação dessas especificidades de linguagem é, de modo geral, pouco vista entre nós. A partir do momento em que encontramos

<sup>34</sup> Disponível em: <http://www.museudapessoa.net/pt/conteudo/colecao/suburbia-82561>. Acessado em 8 de janeiro de 2018.

nossa Conceição, encontramos também uma síntese de todo esse pensamento ético e estético da representação do subúrbio. O encontro com a Conceição detonou todo um processo crítico, rigoroso, em busca de um elenco real. (CARVALHO, 2013, p.82)

Os roteiristas de *Suburbia*, Paulo Lins e o próprio diretor, contam que criaram um texto literário a partir de lembranças de Carvalho, sobre uma pessoa real que o acompanhou durante muitos anos, a quem ele chama de “mãe preta”. Aqui o diretor salienta uma preocupação que sempre esteve presente na obra de Pasolini, que estudava a problemática da língua e do vocábulo na representação, e cuja pesquisa se debruça sobre os aspectos sociais dos gestos e comportamentos. Pasolini também utilizou não atores ou atores não profissionais para parte da sua obra – como em *Acattonne* (1961) e *Mamma Roma* (1962) –, priorizou temáticas voltadas para a periferia e para aqueles que estavam às margens da sociedade, como os camponeses ou o subproletariado italiano. A preocupação com a fala e os gestos desses personagens marginalizados sempre foi uma diretriz do pensamento de Pasolini, em sua dimensão teórica e na criação fílmica. Por isso, a dimensão linguística da narrativa pasoliniana é tão afetada pelos códigos de representação da realidade. Assim, a narrativa fílmica de Pasolini aproxima-se do cinema neorrealista italiano em alguns aspectos: ao escolher não atores, desenvolver enredos voltado para a periferia e atentos à realidade socioeconômica de uma época. Dessa forma, a prática cinematográfica de Pasolini o aproxima de suas investigações teóricas, que empregamos aqui para desenvolver a metodologia proposta em nosso estudo analítico.

A preocupação com a fala e o gesto naturalista como aplicado em *Suburbia*, talvez não estivesse presente em outros trabalhos do diretor, como em *Lavoura Arcaica* e *Capitu*, porque se originam de uma obra literária, que serve como guia para o roteiro audiovisual e para os diálogos. Em *Lavoura* ou em *Capitu*, os diálogos e vocábulos utilizados são vinculados ao texto literário, e por isso não são naturalistas e não compõem uma fala cotidiana e casual, seguindo uma tendência mais teatral. Entretanto, utilizou-se o mesmo processo imersivo de preparação dos atores, que conta com oficinas sobre os temas abordados e sessões de improvisação em cima de um texto literário, o que explora a perspectiva da vivência do processo criativo.

Na minissérie *Dois Irmãos*, a produção mais recente do diretor até então, o trabalho de preparação dos atores seguiu a mesma direção aplicada nas outras produções, com seminários de pensadores sobre os temas abordados,

experimentação dos personagens pelos atores-criadores, orientadas por oficinas práticas, e sessões de improviso. Tudo isso no espaço criativo do Galpão. O objetivo dessa construção coletiva é criar camadas sutis de representação que sejam apoiadas em ações viscerais, mais do que em uma interpretação pensada e articulada individualmente pelo ator, a ideia é que se viva o processo em conjunto e crie camadas corporais e expressivas que possam ser acessadas no momento do “Ação!”. Sobre o processo, a jornalista Melina Dalboni explica que

O eixo fundamental é o trabalho do elenco como um corpo único. Todos estudam, investigam e se exercitam juntos diariamente. A construção é coletiva, a partir de um sistema harmônico, em que a sensibilidade e as emoções de cada intérprete interagem com a fabulação e seus personagens; em que as descobertas e iluminações de cada um afetam a criação do grupo; em que os estados sensíveis encontrados por cada um dialogam, cada dia mais, sempre verticalmente, com a síntese da obra em questão. O verbo “interpretar” já não contempla o caminho que será percorrido nas filmagens. A experiência vivida durante a preparação permite que o ator conheça o personagem de modo que possa acessar camadas sutis do contexto ficcional. As técnicas, que no início dos ensaios encontram espaço relevante no treinamento dos atores, agora estão incorporadas e de tal modo transformadas que já pertencem ao subtexto dos personagens através dos gestos, ângulos, formas físicas e modulações de vozes, compondo todo um repertório a serviço das improvisações propostas pelo diretor durante as gravações. (DALBONI, 2017, p.162-163)<sup>35</sup>

O ator Cauã Raymond, que interpreta os gêmeos personagens principais, Omar e Yaqub, conta que foi o processo mais imersivo e colaborativo que ele já viveu em toda sua carreira. Em vídeo sobre o processo de preparação do elenco, ele fala sobre as oficinas ministradas de dança, de linguagem corporal, de canto, de culinária e de língua árabe. Em uma segunda etapa, os atores vivenciaram as leituras em grupo, nas quais ele fala que as ferramentas eram fornecidas para depois serem usufruídas pelos atores no processo de construção dos personagens. Cauã Raymond conta que a integração entre as equipes técnicas (como costureiras e produção de arte) e os atores era algo inteiramente novo para ele em um processo criativo na televisão. Além disso, o ator conta que esse processo de sustentação dos atores na preparação, também de parceria entre eles e o diretor, leva a um estado de segurança e autoconfiança maior no momento das filmagens, o que permite que eles experimentem com mais liberdade para a construção do universo dos personagens.

O momento mais marcante para mim foi um dia que rolou uma improvisação. E eu me lembro que ele começou a improvisar primeiro com os atores da primeira parte da minissérie. Aí depois ele chamou algumas pessoas da segunda parte e nós, da terceira parte, ficamos sem saber se a gente entrava ou não. (...) E eu me

<sup>35</sup> Texto inserido no livro de fotografias do processo, intitulado *Fotografias – O processo criativo dos atores de Dois Irmãos*, de Leandro Pagliaro.

lembro que cheguei para você e falei: “e aí Karnewale, posso entrar?”. Aí, você olhou, falou com Luiz e falou: “Pode! Quer colocar a roupa?”. Aí eu entrei, e ali senti uma libertação e comecei a brincar. (RAYMOND, em entrevista sobre o processo)<sup>36</sup>



Figura 21 - Fotos do processo de preparação dos atores. Fonte: Leandro Pagliaro.

O processo criativo de Carvalho parece permitir o acesso às camadas das potencialidades criativas e expressivas dos atores (e da equipe como um todo), que são nutridos por subsídios artísticos no método de preparação. Apesar de serem processos distintos e resultados também diferentes para cada uma das produções, a potência da representação em todos os projetos parece estar na fabulação desse palimpsesto criativo, onde uma camada vai sobrepor a outra e todas elas acabam influenciando e irrompendo na imagem final. Sobre seu método criativo, Carvalho aponta algumas diretrizes que estão relacionadas à dúvida, à subjetividade e ao erro. Esses apontamentos revelam os sentidos que o processo leva em conta: um questionamento profundo das diretrizes estéticas e éticas da representação. Um processo que exige que o elenco se perca em si mesmo para ser capaz de achar a personagem dentro de si. Esse perder-se tem a ver com a não linearidade temporal do *pragma*, como descrito por Pasolini, quando a realidade vivida ainda não foi organizada por uma estrutura temporal linear e narrativa.

Em relação a intensa preparação dos atores, utilizou-se, além de outros processos de experimentação expressiva, a linguagem das máscaras, guiada pela preparadora de elenco e diretora teatral Tiche Vianna, que participa das produções de Carvalho desde *Hoje é Dia de Maria* em 2005. Ela explica que a linguagem das máscaras se baseia na construção de uma relação de “presentificação” com o objeto simbólico e sagrado que é a máscara, o que permite que o processo de

<sup>36</sup> Entrevista sobre o processo disponível no site de Luiz Fernando Carvalho. Disponível em: <http://luizfernandocarvalho.com/projeto/dois-irmaos/#teaser>. Acesso em: 10 de janeiro de 2018.

experimentação dos personagens seja ligado a uma criação de arquétipos que formam um universo mitológico que pode ser acessado pelos atores.

A Máscara é um objeto sagrado. A Máscara Teatral é uma representação de categorias, coletivos, grupos. É uma personificação de tipos arquetípicos através da construção de mitos. Digo que a máscara, no teatro, é sua própria dramaturgia porque ela é a existência de um ser que vive e define, por seu caráter, como se relaciona com o mundo e por causa disso, cria histórias. Diferentemente de uma personagem, que existe dentro de uma história, a máscara pode ser deslocada para várias situações e criar histórias distintas a partir de si e de suas relações. Nesta medida, a máscara teatral é criada pelo ator e atriz, a partir de sua experiência de mundo, de suas relações com o cotidiano, com a sociedade, consigo mesmo, com o que lhe interessa no mundo, na vida. Então eu poderia dizer que ao criar a máscara artistas da cena se tornam a própria máscara, revelando sua relação de mundo e a partir daí, criam outras realidades ou evidenciam, acentuam, pontos de vista críticos sobre realidades existentes. (VIANNA, 2017, p.277)

Essa relação com a realidade e a fabulação da ficção é o que parece nortear a produção artística de Carvalho. Uma relação baseada na experiência como método primordial de acesso à narrativa. O *pragma* presente em todas as etapas do fazer e para todas as equipes de criação. Não só o elenco vivencia o acontecimento e cria em conjunto com o diretor, mas também a fotografia, a cenografia, o figurino e o visagismo. Nesse sentido, o realismo parece se aproximar das ideias desenvolvidas por Bresson, de um cinema do encontro: encontro com o real do acontecimento.

Sobre a **cenografia**, assim como *La Terra Trema*<sup>37</sup>, *Lavoura Arcaica* também foi inteiramente filmado em locação, uma fazenda de café abandonada no interior de Minas Gerais foi utilizada como locação principal, e ainda haviam outras três locações (a Igreja, a pensão e o bordel). Como conta a diretora de arte Yurika Yamazaki, o trabalho de cenografia na locação principal da fazenda assemelhou-se a um trabalho de arquitetura e restauro do espaço. A equipe de arte e cenografia trabalhou na locação por seis meses ou mais para restaurá-la, criar texturas específicas, adicionar elementos (como janelas), envelhecê-la onde era necessário. O trabalho na locação da Casa Abandonada, que é realmente uma casa abandonada na fazenda, foi de depredá-la um pouco mais, tirando tábuas de madeiras dos pisos, quebrando janelas, descascando e sujando as paredes. O objetivo era criar uma atmosfera mediterrânea para a narrativa, mas sem ser uma referência explicativa. O diretor faz alusão a essa questão da atmosfera quando conta que não queria criar uma cenografia óbvia e pictórica, e sim uma ambiência que fizesse referência a uma camada estética mediterrânea.

<sup>37</sup> *La Terra Trema* é um filme neorrealista italiano dirigido por Luchino Visconti, no qual Luiz Fernando se inspirou para o processo de *Lavoura Arcaica*.

Em relação à época que se passa a história, Carvalho também ressalta que não gostaria que a reconstituição de época fosse um elemento explicativo e determinante para a narrativa. Por isso, ele opta por um projeto visual no qual não se sabe exatamente sobre a época que se passa a história.

Eu não queria que a reconstituição da época fosse didática, explicativa, demonstrativa: “Vejam, estamos assistindo a um filme de época”. A preocupação principal é trazer o mundo interno do personagem para o primeiro plano. A cartografia é a da alma, não tem geografia, regionalismos. (CARVALHO, 2007)<sup>38</sup>

Um exemplo desse processo não didático, mas visível no filme, está na restauração de um muro de pedras da fazenda (Fig. 22), que foi realizado como seria feito na época que se passa o filme, utilizando as pedras inteiras sem quebrá-las, o que trazia as imperfeições de um muro da época, construído pelas mãos da própria família.



Figura 22 – Cena da volta de André para casa, onde podemos ver o muro desigual restaurado pela equipe de arte.

A diretora de arte ressalta a importância do processo de restauro e construção da locação para a direção de arte também. Pois é a partir dessa perspectiva da experiência, de estar ali vivenciando o processo, que se cria a densidade da imagem, onde é possível acessar a atmosfera geral do filme para além do resultado visual que está na tela.

Eu acho que até você pode fazer cenograficamente, mas eu acho que não tinha sentido pra lá. Eu acho que até o fato desse trabalho que foi ajudou a criar um “clima” que você não vê, mas que dá uma densidade ao filme. Para o próprio entendimento do filme, acho que isso passa para o espectador. De alguma forma,

<sup>38</sup> Depoimento no filme *Nosso Diário*, no DVD especial de *Lavoura Arcaica*.

ela vai passar, entendeu? Mesmo que ela não apareça... não um resultado visual, um astral pro filme. (YAMAZAKI, 2007)<sup>39</sup>

O ‘astral’, de que fala Yurika, ou o que chamamos aqui de ‘atmosfera’, tem origem na experiência do local, vivida em conjunto por toda a equipe criativa. Yurika também conta que algumas cenas e objetos foram propostas por ela ao diretor, pois a mesma se lembrava de como interagira com o ambiente na fazenda de sua avó no interior. A partir dessas lembranças surgiu, por exemplo, a cena em que André criança pula no monte de feno (Fig. 21). Só a partir de uma relação afetiva com aquele espaço cênico é que seria possível ter esse tipo de *insight* por parte da equipe, que acaba colaborando ativamente do processo criativo de desenvolvimento da narrativa, no caso pela otimização do espaço de ação dos atores.



Figura 23 - Cena do André criança pulando no monte de feno.

Há uma outra história no livro sobre o processo de *Lavoura*, na qual o diretor conta sobre a cama patente, um móvel que foi posicionado pela cenografia na casa que servia de locação para a pensão. Luiz Fernando conta que o diretor de fotografia Walter Carvalho ao ver o objeto remeteu à sua memória afetiva de infância, já que era um tipo de cama de molas que era muito comum naquela época. Essa relação afetiva com a materialidade é o que parece também nortear as escolhas estéticas do diretor, que arquiteta as cenas levando em conta sempre a

<sup>39</sup> Depoimento no filme *Nosso Diário*, no DVD especial de *Lavoura Arcaica*.

plasticidade dos objetos e empregando uma visão artesanal, em quase todas as suas produções.

No seriado *Suburbia* (2012), cuja linguagem se aproxima do realismo de representação mais clássico e melodramático, as filmagens também foram todas realizadas em locação, evitando a utilização de estúdios. No Rio de Janeiro, serviram de cenário alguns bairros do subúrbio, como Madureira, Quintino e Oswaldo Cruz. A casa da família que acolhe Conceição foi gravada na Ilha de Paquetá, localizada na Baía de Guanabara, que na trama corresponde ao bairro de Madureira. A Ilha de Paquetá foi utilizada por remeter a esse espaço suburbano bucólico da vizinhança repleta de afeto entre os habitantes, com casas e quintais espaçosos, onde muitos familiares compartilham o mesmo espaço. O uso de locações nesse projeto é um aspecto importante que vai compor a maneira que se representa o espaço do subúrbio.

A direção de arte do seriado, assinada por Mário Monteiro, segue a concepção geral do projeto de conceber uma imagem mais calcada em uma perspectiva documental. Com um cunho realista naturalista, a série retrata uma família carioca suburbana na década de 1990, concentrando-se na personagem de Conceição, uma menina negra ingênua que emigra cedo do interior de Minas Gerais para o Rio de Janeiro em busca de oportunidades. Na cidade carioca, depois de diversos conflitos, Conceição é acolhida por uma grande família do subúrbio, representada pelas figuras principais da irmã Vera, de mãe Bia e Sr. Aloísio. Assim, o projeto de direção de arte remonta a esse passado recente dos anos 90, resgatando as referências sociais e culturais afro-brasileiras da época naquele espaço, como o baile funk, o samba e o carnaval. O excesso de cores e objetos é um dos traços mais marcantes do projeto visual de *Suburbia*.

Quando analisamos, dessa maneira, as locações reais externas e internas que compõem a visualidade suburbana no seriado, observamos vários aspectos que demarcam a relação afetiva com o espaço. Primeiro, são representados ali dois espaços suburbanos distintos: o do subúrbio bucólico, das casas espaçosas com quintais floridos, do piso de cacos de azulejos vermelhos e das ruas largas e arborizadas, compartilhadas por uma vizinhança (representada no seriado principalmente pela casa de mãe Bia e Sr. Aloísio; Fig. 24); e um outro espaço do subúrbio, representado pelas habitações precárias dos morros e favelas da Zona Norte carioca, com becos estreitos, paredes sem reboco ou pintura, estruturas habitacionais perigosas, alimentadas pelo domínio ostensivo do tráfico de drogas

(espaço representado pela casa de Cleiton, par romântico de Conceição na trama; Fig. 25).



Figura 24 - Interior da casa da família de Sr. Aloísio e Mãe Bia, em Madureira. Quintal da casa da família.



Figura 25 - Beco para a casa de Cleiton e Margarida. Interior da casa de Cleiton.

O aspecto realista da série surge de um desejo do diretor de quebrar com as perspectivas estéticas que vinha desenvolvendo até então, que possuíam um cunho mais barroco, poético e teatral. Carvalho admite que há em sua trajetória um movimento de reflexão sobre a representação e a teatralidade no meio televisivo, e que essa fase com certeza vai influenciar sua criação em *Suburbia*. Contudo, o que vemos neste projeto é uma tentativa de trazer a realidade de forma mais direta, recorrendo a uma estética naturalista, que flerta com o documental.

Se eu for fazer uma reflexão sobre os meus últimos dez anos, encontro ali uma tendência muito forte, uma pesquisa com o teatro, com a ideia de representação, do mundo como representação. *Hoje é dia de Maria*, *A Pedra do Reino*, até mesmo *Capitu*, que foi encenada em um só lugar, e ainda *Os Maias*, em que já havia uma busca de um espaço operístico com os pés-direitos dos cenários, a forma como eu enquadrava, a luz teatral, a presença da ópera trilha sonora. Por definição, eu chamaria esse período de “tetralogia teatral”, que vai desde *Os Maias* até *Capitu*, no qual, misturando várias linguagens – teatro, cinema, literatura, folguedos populares, circo, ópera, investiguei esses limites de representação na televisão, me apoiando nessas convenções não televisivas, mas acreditando que a televisão é uma mistura de tudo isso. Se você pegar um programa como o do Chacrinha, por exemplo, ele é um invento híbrido, de uma potência incrível. Mas eu estava trabalhando com ficção. Ao pensar *Suburbia*, de certa forma, sim, eu já estava fazendo uma autocrítica em relação àquele período. (CARVALHO, 2013, p.82/83)

A autocrítica ao período que ele chama “tetralogia teatral” é o que parece nortear o projeto visual de *Suburbia*, contrastando a ficção recheada de artificialismo explícito da primeira fase com a realidade latente do subúrbio carioca no outro. Este desejo por realismo é afluído pelas temáticas sociais abordadas no seriado. Sobre a questão do realismo, ele ressalta que:

O fato é que o realismo em *Suburbia*, que suporta todo o peso da história e do social, é, na verdade, um realismo a ser superado, no sentido de que o real é o que todos os personagens devem enfrentar como um obstáculo objetivo, de vida. O peso do real deve ser sentido a fim de que a luta contra ele também seja sentida e se torne possível. (CARVALHO, 2013, p.83)

Logo, o peso histórico da luta contra o racismo e a opressão social, vivido por aquela família negra suburbana, são temas que aproximam a história da experiência do espectador, o que pode gerar reflexão e ação na realidade no combate à opressão. Ao realizar essa aproximação mais documental, Carvalho acaba por tencionar uma reflexão social para dentro da dramaturgia.

Nas locações externas, o projeto visual volta-se para a organização espacial particular do subúrbio, que se caracteriza pela vivacidade do excesso de informação: as ruas movimentadas por grupos de pessoas, a linha do trem, a passarela de Madureira, o mercadão de Madureira, o posto de gasolina onde trabalha Conceição. O trato realista com esses espaços abertos necessita de um olhar cuidadoso sobre as pessoas que o habitam, que por sua vez remetem a própria memória afetiva do espectador que se identifica. São nessas locações externas, onde vemos a movimentação de pessoas, que a composição visual do subúrbio se concretiza.



Figura 26 - Ruas que representam o bairro de Madureira (filmadas na Ilha de Paquetá) e linha do trem em Madureira.

As cenas externas das ruas movimentadas do subúrbio são construídas utilizando-se de muita profundidade de campo, aproveitando as linhas e os vetores de força, o que fornece uma certa densidade à composição espacial na qual se

desenvolve a história. O realismo aí parece se aproximar da tendência naturalista, com uma reconstituição de época rígida e voltada para uma perspectiva indicial da imagem, mas conservando uma abordagem afetiva do espaço em uma atmosfera nostálgica. Esta composição espacial realista é salientada pelo uso de câmera na mão (principalmente nos planos mais fechados), o que transmite a sensação de uma câmera que observa os acontecimentos no ato, aproximando-se de métodos narrativos do documentário clássico.

A estratégia em *Capitu*, cuja linguagem poética artificial difere bastante das outras produções analisadas até agora, para trazer o *pragma* da experiência vivida contempla o uso de locações externas reais na contemporaneidade. Apesar da história se passar no início do séc. XIX no Rio de Janeiro, muitas cenas são gravadas em locações reais no tempo atual, contrastando, dessa maneira, figurinos de época com paisagens atuais. Este mecanismo pode gerar uma identificação do público com a história, já que o aproxima espacial e temporalmente da narrativa, mesmo que quebrando sua verossimilhança interna. Para o diretor,

Como diretor de uma minissérie, não me interessaria levantar uma simples reconstituição de época, porque isso não é o mais importante do texto. Então fui atrás de coordenadas mais latentes, que têm muito a ver com o tempo, com a questão da passagem do tempo, da consciência de finitude das coisas, do trágico, também, pois Dom Casmurro - por mais que ele negue e despiste - está incorporado ao trágico, estará ligado de forma indelével a um tempo e a um espaço que não voltarão jamais." (CARVALHO, 2008, p.76)



Figura 27 - Cena de Bentinho andando em meio à paisagem contemporânea. Prostitutas vestidas como no séc. XIX em rua atual do Rio de Janeiro.

Carvalho salienta a questão do tempo/espaço e como ele trata esse tempo como personagem da trama, e não só como elemento narrativo simplesmente. Por isso, ele brinca com a atemporalidade do texto de Machado de Assis, jogando com uma mistura de referências temporais e diluindo a marcação de uma época específica para a história. Em muitas de suas obras, Carvalho trata a questão do tempo como um personagem da história. Sem a necessidade de demarcar descritivamente e com precisão em que época se passa a história, como já dito

acima sobre *Lavoura*. Por isso, em *Capitu*, ele insere na história várias camadas de percepção desse 'tempo/espço', sem realizar uma simples reconstituição de época. Os personagens utilizam figurinos de época - vestidos longos com várias saias, ternos com coletes, chapéus e cartolas - mas o cenário pode ser tanto as ruas do centro ou o metrô na atualidade, quanto o espaço cenográfico e teatral da casa de Bentinho.

Ao abordar Machado de Assis, Carvalho ressalta a atemporalidade da história e dos conflitos representados, além da questão da narração calcada nas lembranças delirantes de Bentinho, o que permitiria que a trama não fosse retratada de forma realista naturalista.

Há uma frase do escritor que me orientou ao longo deste trabalho. Ele dizia – aliás, ele diz, porque pra mim Machado está vivo, não é isso? –: "A realidade é boa, o realismo é que não presta pra nada." Então, de certa forma, segui esse caminho." (CARVALHO, 2008, p.76)

Portanto, as escolhas do diretor seguiram o caminho mais teatral, com o intuito justamente de fugir dos códigos do realismo clássico, mas buscando a realidade da representação, de novo corroborando para a ideia de uma imagem calcada no encontro do acontecimento, constituindo uma representação emocional da realidade dos personagens.

### 4.3

#### **Realidade observada: verossimilhança**

Neste subitem vamos abordar os aspectos que pertencem ao registro indireto documental da observação da realidade. São características dos projetos que estão relacionadas à construção de verossimilhança nos dois sentidos: externa à narrativa (concernentes a realidade em si) e também diegética (relacionadas à própria narrativa internamente), construídas através de recursos que dão ao espectador a clareza da observação. Desse modo, são elementos de composição visual que remetem à observação da realidade e que corroboram para a construção de uma imagem verossímil, como a utilização de referências fotográficas, as referências pictóricas da pintura e a utilização de imagens de arquivo. Neste aspecto é que a dimensão da realidade observada se distingue da vivida: assim

como diferenciamos na pesquisa científica uma fonte primária imersiva, como uma observação participante, de uma fonte secundária, como a análise de fontes documentais. Na primeira, a participação do pesquisador no campo permite recolher dados, mas, também, experimentar uma vivência próxima do real (realidade vivida). No segundo tipo de fonte científica, a análise de documentos textuais ou imagéticos dialogam com um registro, uma escolha prévia, um enquadramento já formalizado e uma opção de um sujeito, por isso, se aproxima da realidade de uma outra forma (realidade observada). Este conjunto de métodos ainda será balizado no último tópico deste capítulo com o que Pasolini chama de ‘gíria artística’ que é a edição expressiva, poética e sem relações com o sentido de provas mais estrito (realidade editada).

É importante lembramos aqui que as categorias analisadas, em todas as camadas de leitura da realidade, se referem tanto aos processos criativos de desenvolvimento do projeto visual, quanto aos resultados visuais da imagem final.

Neste item, vamos analisar dois aspectos da realidade observada que podem ser compreendidos pelo jogo entre as seguintes expressões: **arquivo de imagens e imagens de arquivo**. Em um primeiro momento, analisamos o aspecto de pesquisa por referências no processo produtivo, referências que saíram de arquivos de imagens documentais (fotografias, pinturas, vídeos, jornais), que foram utilizadas para criar o aspecto visual da imagem final. Em contraponto, analisamos também as imagens de arquivo que foram utilizadas nos resultados estéticos da imagem final.

Em *Lavoura Arcaica*, a **pesquisa** por atmosfera se deu uma viagem ao Líbano, realizada por Luiz Fernando junto a Raduan Nassar, e alguns membros da equipe, como a diretora de arte Yurika e o diretor de fotografia, Walter Carvalho. O intuito era reunir informações sobre os aromas, as texturas, as cores, a musicalidade e a cultura locais, como explica Carolina de Moura (2015, p.171). A viagem resultou em um documentário, chamado *Que Teus Olhos Sejam Atendidos*, que fala sobre essa busca por referências estéticas antes da produção do filme.

[...] eu fui ao Oriente Médio, ao Líbano e à Síria para ver, no sentido de conhecer, ter contato com aquelas visibilidades, para depois fazer com que elas desaparecessem aqui, na realização do filme, para que elas sofressem o processo natural de miscigenação, uma espécie de desaparecimento. Como diz Alceu Lima decifrando o livro: “numa alma bem brasileira, mas dominada por um sopro de tradição clássica mediterrânea”. Assim, para a cenografia, eu gostaria de passar um espaço, assim como para o figurino, para a atuação dos atores, para tudo em si, um sopro mediterrâneo, como se no filme houvesse uma alma mediterrânea

contracenando com uma alma brasileira, uma atmosfera, algo que não chegasse ao nível descritivo, nada que você pudesse apontar. Não, haveria apenas um diálogo espiritual e invisível entre essas duas visibilidades. (CARVALHO apud MOURA, 2015, p.172)

Nesta mesma viagem, a diretora de arte Yurika Yamazaki reuniu alguns objetos de cena, figurinos e tecidos, com o intuito de trazer essa atmosfera mediterrânea para o filme. Ela conta que os objetos de cena e objetos cenográficos colocados em cena eram cuidadosamente escolhidos pouco a pouco pelo diretor, pois cada um remetia a um significado. A mesa de jantar, que é o local onde a família se reúne e o pai profere seus longos sermões; os objetos que a circundavam, como os pratos, os copos, talheres, panos de prato e utensílios de cozinha, eram todos pincelados detalhadamente. A direção de arte do filme se caracteriza pela simplicidade e pela densidade. Acredito que essa densidade venha da escolha meticulosa do diretor, bem como da experiência do processo de construção visual da obra. Essa relação com a materialidade dos objetos e do espaço cria camadas de sentidos para além da significação óbvia e naturalista, o que revela essa busca por uma atmosfera mediterrânea misturada a o universo interior do personagem principal. Abaixo vemos uma sequência da mesa de jantar, organizada pela mãe da família, com a ajuda das crianças, e sem a presença da figura rígida pai (Fig.28). Na cena, também destacamos a iluminação clara da luz do sol entrando pelas grandes janelas, o que diferencia as cenas da memória da infância (sempre mais iluminadas) das cenas da pensão (com uma iluminação mais escura, marcada pela diferença entre sombra e claridade).



Figura 28 - Plano sequência da mesa de jantar de dia, organizada pela figura da mãe.

De forma geral, a concepção de atmosferas de que falamos é uma preocupação do diretor em todas as suas produções, uma característica que se repete em diversas obras. Está presente na relação com a materialidade, com a natureza e com a criação de texturas. A busca pelo real está aí atrelada não a um naturalismo realista, mas antes a um real da materialidade dos objetos e da natureza. Conforme nos lembra Pasolini e sua vocação semiológica, as ‘coisas’ são como signos de uma situação histórica e cultural, por isso podemos enxergar em suas particularidades um possível percurso para características universais.

Por exemplo, na cena em que André mostra ao irmão os objetos que eram de prostitutas com quem ele teve contato, objetos mundanos que André guardava como troféus da conquista de sua liberdade sexual e da transgressão da família (Fig. 29). A cena é um dos pontos de virada do filme, onde entendemos as castrações de André, seus incômodos com as tradições familiares e a rigidez do pai. As quinquilharias das prostitutas depois serão exibidas pela irmã, na cena de desfecho do filme, em que ela entra em um transe libertário e transgressor, que culmina na tragédia do assassinato cometido pelo pai (Fig. 30).



Figura 29 - Quinquilharias das prostitutas de André, em *Lavoura Arcaica*.

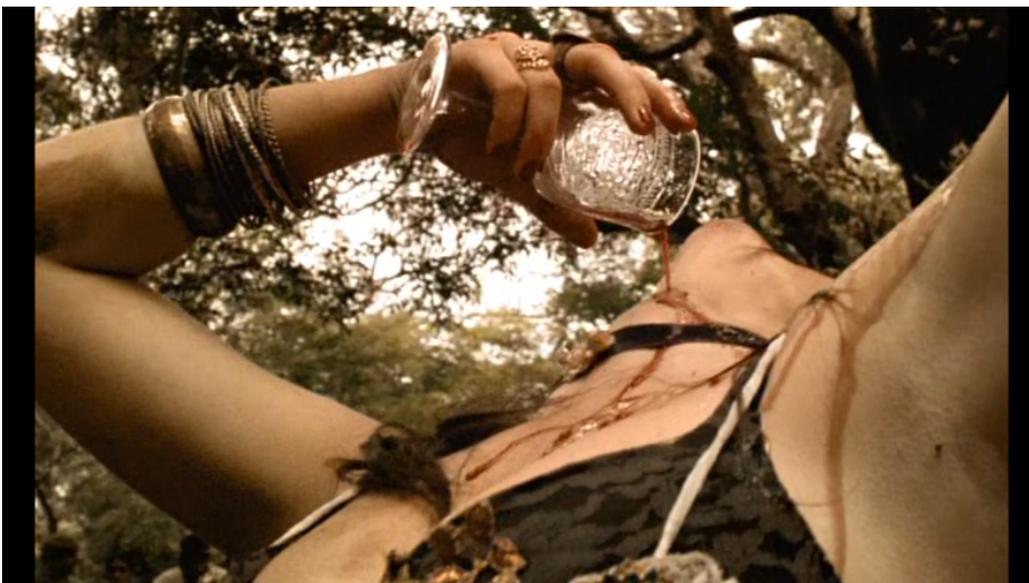


Figura 30 - Quinquilharias das prostitutas no corpo da irmã de André no desfecho do filme.

O figurino também foi desenvolvido nessa perspectiva de processo, pensado como elemento orgânico do processo de construção da obra, montado de dentro para fora. Foi construindo-se aos poucos, com a coleta dos materiais baseada nos arquétipos dos personagens: a mãe, o pai, o filho pródigo, a filha. Materiais também baseados no que se fala no livro, do tecido branco, do algodão grosso. Foram realizadas buscas em antiquários, onde se buscou rendas antigas de 1940, camisolas, peças íntimas. O caimento e a textura dos tecidos utilizados ajudam a concretizar toda essa atmosfera da vida familiar de imigrantes libaneses no interior brasileiro. O objetivo era construir uma sensação de que as roupas eram costuradas pela própria mãe, cada personagem seguindo uma tendência cromática e de textura. A personagem de Ana, por exemplo, utiliza roupas leves e claras, vestidos de algodão branco; o que remete a sua pureza. Já a personagem do pai utiliza vestimentas mais escuras, ternos de tecidos como linho e lã escuros, cujo peso exprime os aspectos de rigidez e secura da figura do pai. Conforme define a figurinista Beth Filipecki sobre o processo de criação dos figurinos:

Ficou disso tudo um conjunto sólido, que vai da delicadeza dos paninhos íntimos àquela pele do campônio. Da rendinha que está ali grudadinha, que tem o cheirinho do corpo; àquela sujeita da terra que está lá lavada até o sangue do trabalho. (FILYPECKI, 2007)<sup>40</sup>

<sup>40</sup> Depoimento da figurinista Beth Filipecki para o documentário *Nosso Diário*, no DVD especial de *Lavoura Arcaica*.



Figura 31 - Figurino leve e claro de Ana em *Lavoura Arcaica*.

Na figura acima (Fig. 31), é possível perceber a utilização dos tecidos leves e claros para a personagem Ana, irmã de André, e por quem ele nutre uma paixão incestuosa. Nesta mesma cena, que se passa na casa abandonada onde os amantes se encontram escondidos, observamos que a composição visual reitera uma estética sensorial das texturas: materiais como o feno e a madeira desgastada trazem esse aspecto, assim como o caimento do tecido de sua roupa. Sobre esse aspecto sensorial, o diretor de fotografia do filme, Walter Carvalho, ressalta a importância de se pensar a fotografia como um organismo vivo da imagem.

Ele dizia: “Waltinho, a gente tem que filmar um filme cuja linguagem é arcaica, é um filme que se enterra, que o chão, a Mãe, o Pai, os ancestrais, as paredes, a umidade das paredes, a marca das paredes, a tábua da mesa tem um tempo, tem um desgaste físico, visual, tem um tempo em cima das coisas...” A fotografia tem que vir daí. (CARVALHO, 2007)<sup>41</sup>

Para Walter Carvalho, a fotografia é um processo de revelar a verdade das coisas que estão se modificando diante da câmera, e sendo impressas na tela. O movimento das coisas, o volume, a sombra que elas projetam, as cores: tudo isso vai modificando sua percepção diante dos olhos da câmera. O diretor de fotografia concebe o cinema como coisa viva, que muda e se transforma, penetrando nos objetos e construindo significados na imagem. Um exemplo da significação produzida pela iluminação está na diferença da fotografia nos sermões do pai à mesa, uma luz com muito contraste de claro e escuro, em comparação com a

<sup>41</sup> Depoimento de Walter Carvalho para o documentário *Nosso Diário*, no DVD especial de *Lavoura Arcaica*.

fotografia de André na infância, uma luz bem mais clara, com tonalidades cromáticas de azul e branco, o que exprime pureza, inocência e transparência.

Em *Capitu*, o figurino também foi pensado baseando-se em pesquisas por referências históricas de como eram as vestimentas do séc. XIX. Conforme foi dito acima sobre a busca por atemporalidade do projeto, há uma mescla de épocas distintas convivendo na mesma imagem: personagens com figurinos de época andando pelas ruas do centro da cidade na atualidade. A proposta do diretor era construir uma narrativa mítica, com personagens alegóricos, no sentido de que aquela história poderia estar acontecendo em qualquer lugar do mundo com qualquer pessoa em qualquer época. Personagens que atravessam, assim, a barreira do tempo e se instauram na narrativa das memórias delirantes de Dom Casmurro. Essa perspectiva foi construída através da ideia de sobreposição de tempos distintos (presente, passado e futuro), representada pela mistura de épocas do cenário para o figurino. O tempo parece ser retratado como um personagem de composição da narrativa. Nas anotações do diretor durante o processo (Fig.30), encontramos essa discussão presente na concepção visual da minissérie.

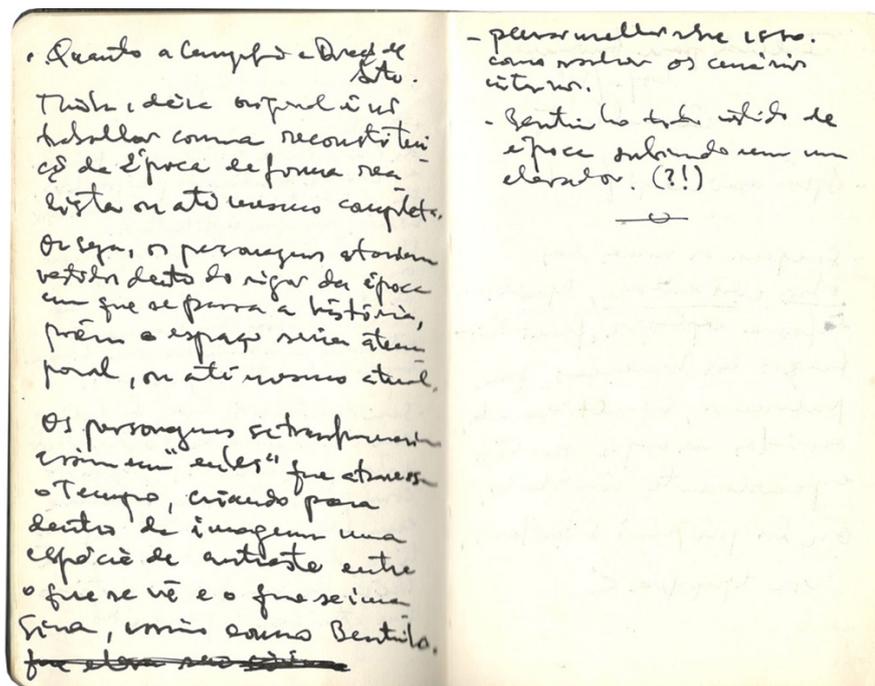


Figura 32 - Diário de processo de Luiz Fernando Carvalho, falando sobre a direção de arte de *Capitu*.

Na figura acima que mostra o diário de processo da minissérie, Carvalho escreve o seguinte:

*Quanto a cenografia e direção de arte:  
 Minha ideia original é não trabalhar com a reconstituição de época de forma realista ou até mesmo completa.*

*Ou seja, os personagens estariam vestidos dentro do rigor da época em que se passa a história, porém o espaço seria atemporal ou até mesmo atual.*

*Os personagens se transformariam assim em 'entes' que atravessam o Tempo, criando para dentro da Imagem uma espécie de contraste entre o que se vê e o que se imagina, assim como Bentinho.*

*Pensar melhor sobre isso.*

*Como resolver os cenários internos*

*Bentinho todo vestido de época subindo em um elevador?!*

Neste sentido, a reconstituição de época do figurino é alimentada por uma pesquisa documental rigorosa do tipo de vestimenta que se usava no séc. XIX, assim como acontece em relação aos móveis da casa de Bentinho. Um ponto de partida para pensar essa pesquisa documental com foco na indumentária do séc. XIX são as fotografias de Marc Ferrez, fotógrafo brasileiro que ficou reconhecido internacionalmente por retratar em fotografias as mudanças urbanísticas e os tipos do Rio de Janeiro do séc. XIX. Essas fotografias (Fig.33) podem ser utilizadas como fonte de investigação das características do vestuário da época, porém sua perspectiva sobre a realidade já está enviesada pelo olhar do fotógrafo (enquadramento, luz, ponto de vista), o que denota seu caráter representativo da realidade observada.

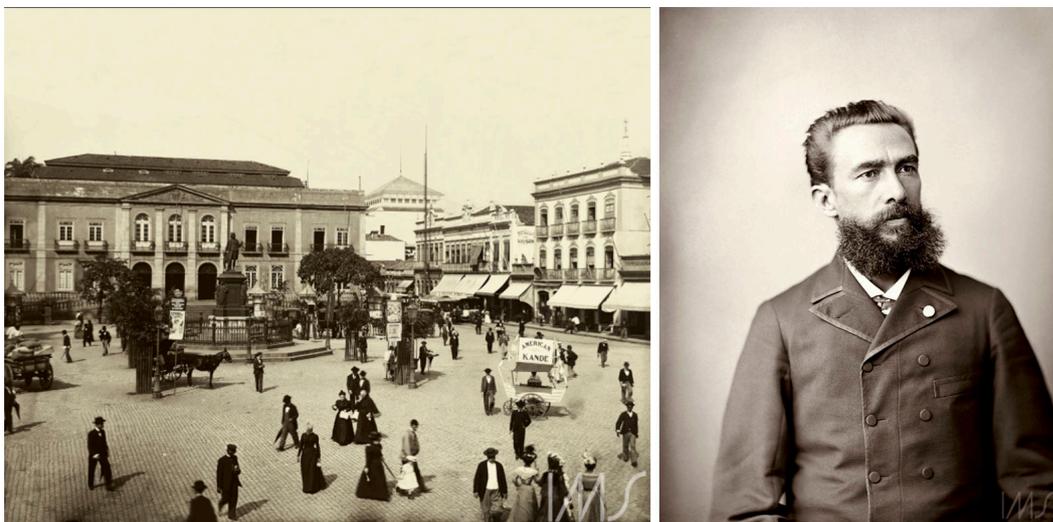


Figura 33 - Fotografias de Marc Ferrez. Fonte e Copyright: Acervo do Instituto Moreira Salles.

Conforme explica a figurinista da minissérie *Capitu*, Beth Filipecki:

No figurino de época, particularmente, não é possível desenvolver uma trama visual singular sem realizar uma pesquisa extensa. Você investiga linhas, cores, formas e texturas que possam refletir a "alma" do personagem. Sempre procurei ajustar simbólica, funcional e materialmente minhas escolhas estéticas às singularidades de cada projeto, de cada personagem. Lembrando sempre que o figurino de época é uma expressão da cultura material do período histórico retratado e também do momento em que a obra é produzida. O projeto de indumentária considera a memória da audiência associada à época, adquirida através de um conjunto mais ou menos extenso de meios de aprendizagem:

história, literatura, quadros, filmes, fotografias, e outras mídias. (FILIPECKI, 2017, s/p)<sup>42</sup>

O figurino, apesar de realista, por remeter à indumentária utilizada na época em que se passa a história, abarca a escolha do projeto de criar um ritmo visual e camadas de sentidos diversos. Durante sua fase adolescente, a personagem de Capitu utiliza roupas de cores mais claras e vestidos mais leves, com colagens que seguiam os padrões florais da própria cenografia e da tatuagem – elemento, inclusive, que reforça o tom artificial do projeto visual e difere do aspecto realista dado ao figurino. A delicadeza da personagem transparecia em seus figurinos, penteados e maquiagem; assim como em seus hábitos de costura. A representação do olhar de “cigana oblíqua e dissimulada” é atenuada quando a personagem envelhece, mas está presente desde a adolescência. Na fase adulta, a personagem de Capitu ganha cores mais quentes no figurino e seus vestidos também se tornam mais pesados e provocativos. Nesta fase, seus figurinos ganham mais camadas assimétricas, como podemos observar na Fig. 34, que mostra uma comparação dos figurinos de Capitu adolescente e Capitu adulta. Esta fragmentação do figurino na última fase propõe um exercício constante de observação por parte espectador.



Figura 34 - Dois momentos da personagem de Capitu: adolescente e adulta.

Talvez por isso, a construção do figurino na fase adulta remeta mais ao nível da realidade editada, que analisaremos no próximo item, já que se trata de um aspecto visual que denota a gíria artística do diretor. Entretanto, não podemos

<sup>42</sup> Entrevista disponível na Revista Machado de Assis em Linha. SILVA, Ana Cláudia Suriani Da; MILLECCO, Mariana. ENTREVISTA COM BETH FILIPECKI, FIGURINISTA DE CAPITU (2008). **Machado Assis Linha**, São Paulo, v. 10, n. 20, p. 147-153, Apr. 2017. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S198368212017000100147&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S198368212017000100147&lng=en&nrm=iso). Acesso em 28 de fevereiro de 2018.

deixar de lembrar que todos os níveis (vivida, observada e editada) estão amalgamados na construção da imagem final.

Sobre a pesquisa por referências estéticas em *Suburbia*, é possível destacar a inspiração explícita do projeto visual do seriado nas paletas de cores e na composição dos quadros das fotografias de Walter Firmo. Firmo é um fotógrafo carioca que produziu nos anos 1970 e 80 uma ampla documentação fotográfica do universo da cultura popular, na qual destacam-se os trabalhos sobre o carnaval do Rio de Janeiro. Podemos observar essa referência cromática e de composição de quadro na locação da casa de Seu Aloysio e Mãe Bia, que é inspirada na foto de Pixinguinha em sua casa no Rio de Janeiro.

Todos os subúrbios são um único subúrbio, vejo todas as periferias se encontrando, articulando os mesmos sistemas morais, de sobrevivência e justiça. Refletindo sobre essas questões, você encontra uma produção de imagens de tremendo valor estético, como é o caso do Walter Firmo, que me inspirou explicitamente. É um conjunto sensorial muito forte, muito vívido, epidérmico, diferentemente da Zona Sul, que me parece sempre emoldurada, enclausurada em sua redoma moral e – por que não? –, preconceituosa, preocupada demais com o que o vizinho vai dizer. (CARVALHO, 2013, p. 80)



Figura 35 - Fotografia de Walter Firmo, da casa de Pixinguinha.



Figura 36 – Quintal da casa de Seu Aloysio e Mãe Bia em *Suburbia*.

Como o próprio Luiz Fernando destaca e as figuras acima evidenciam, há uma inspiração explícita na composição visual do seriado nas fotografias de Walter Firmo. A referência está presente até mesmo na construção dos personagens. O Seu Aloysio, patriarca da trama (vivido pelo produtor musical, ator e escritor negro Haroldo Costa) dança jongo, ouve samba, música clássica e ainda toca trombone; instrumento que parou de tocar há anos, mas volta a tocar em sua festa de 80 anos. O seriado explora as referências suburbanas dos personagens que marcaram a história do samba carioca, como Pixinguinha.

As narrativas visuais de Carvalho também são influenciadas esteticamente por composições pictóricas de diversos movimentos artísticos. Em *Dois Irmãos*, por exemplo, há uma paleta de cores que remete as cores e a composição visual dramática de Caravaggio, pintor italiano do final do século XVI e início do XVII reconhecido pelo estilo barroco e pela representação realista de temas religiosos, caracterizada pela dramaticidade na utilização da luz nas telas. Na cena abaixo, que representa um dos surtos do filho gêmeo Omar, observamos a semelhança cromática e de composição espacial do quadro com a a pintura “O Sepultamento de Cristo”, de Caravaggio.



Figura 37 – Cena com referências cromáticas do barroco, em que Omar sofre um dos surtos psicóticos, depois que a mãe o separa da prostituta que estava namorando.



Figura 38 - Pintura barroca "O Sepultamento de Cristo", de Caravaggio.

A disposição gestual da figura principal de Cristo, em Caravaggio, no centro do quadro, com a cabeça atirada para trás e um braço flácido estirado na lateral, assemelha-se à composição visual da figura de Omar, no centro do quadro,

no colo da mãe no chão, sem forças depois de seu surto. Além disso, as cores das vestimentas na cena da minissérie fazem uma menção à paleta de cores que Caravaggio utiliza em sua pintura. Ainda assim, a luminosidade na minissérie é menos dramática nos claros e escuros, mantendo uma relação cromática mais branda entre o plano principal e o fundo, que não é tão escuro quanto na pintura.

O projeto de arte em *Dois Irmãos* contou com uma intensa pesquisa dos materiais, detalhes arquitetônicos e formas da Belle Époque Manauara, principalmente para o sobrado da família e a cidade cenográfica que compõe o entorno. A partir do final do séc. XIX e início do séc. XX, a cidade de Manaus passou por intensas transformações, devido principalmente à exploração de trabalho nos seringais e o lucro proveniente da comercialização de borracha. O falso progresso da capital do Amazonas foi exposto pelos governantes em uma modernização da visualidade da cidade, que sofreu mudanças radicais com o intuito de equipará-la às cidades cosmopolitas do exterior, copiando um padrão de civilização e costumes típicos da belle époque. A visualidade da Belle Époque Manauara dos anos 1920 foi incorporada ao projeto visual da minissérie em suas três fases, que culmina com o estabelecimento da Zona Franca de Manaus em fim dos anos 1960. Conforme explica Ilana Feldman:

Em *Dois Irmãos*, o progresso comparece como um amontoado de ruínas, e as relações fusionais e incestuosas entre mães e filhos, irmãos e irmãs, vêm dar testemunho da falência da cultura, explicitando, como já escrevera Walter Benjamin, que todo documento da cultura é também um documento da barbárie. Assim, diante da promessa do futuro, “essa falácia que persiste”, Nael testemunha a ruína da casa, o colapso da família, a transformação da cidade e o desmonte de um projeto de país. (FELDMAN, 2017)<sup>43</sup>

A equipe de produção de arte e de cenografia da minissérie revelam que a construção do sobrado também levou em conta orientações específicas da direção, que precisava, por exemplo, que a configuração espacial do casarão dialogasse arquiteticamente com a casa de Domingas nos fundos do terreno. O produtor de arte da minissérie, Marco Cortez, comenta o seguinte:

A construção do casarão, além das pesquisas profundas (de Arte e Cenografia) sobre materiais e Formas da Belle Époque Manauara, obedeceram à orientação da direção que cuidou atenciosamente de cada detalhe que pudesse dar a veracidade e a visão que a obra merece. Por exemplo, arquitetonicamente, dava para se ver Domingas da rede de Omar e da cozinha, bem como dos quartos superiores. Tudo foi passo a passo orientado pela direção, para propiciar a dramatização necessária. Para a Arte coube a responsabilidade de cuidar do dia a dia e dos "portais" que nos levam a perceber os anos passando. Para isso, sempre foi usado um objeto

<sup>43</sup> Disponível em: <https://medium.com/revista-bravo/dois-irmãos-arqueologia-da-memória-alegoria-da-destruição-45b5723b88cd>. Acesso em 17 de fevereiro de 2018.

significativo da época, tipo uma máquina de costura anos 70 sendo usada para abrir uma cena que se passava nos anos 70.<sup>44</sup>

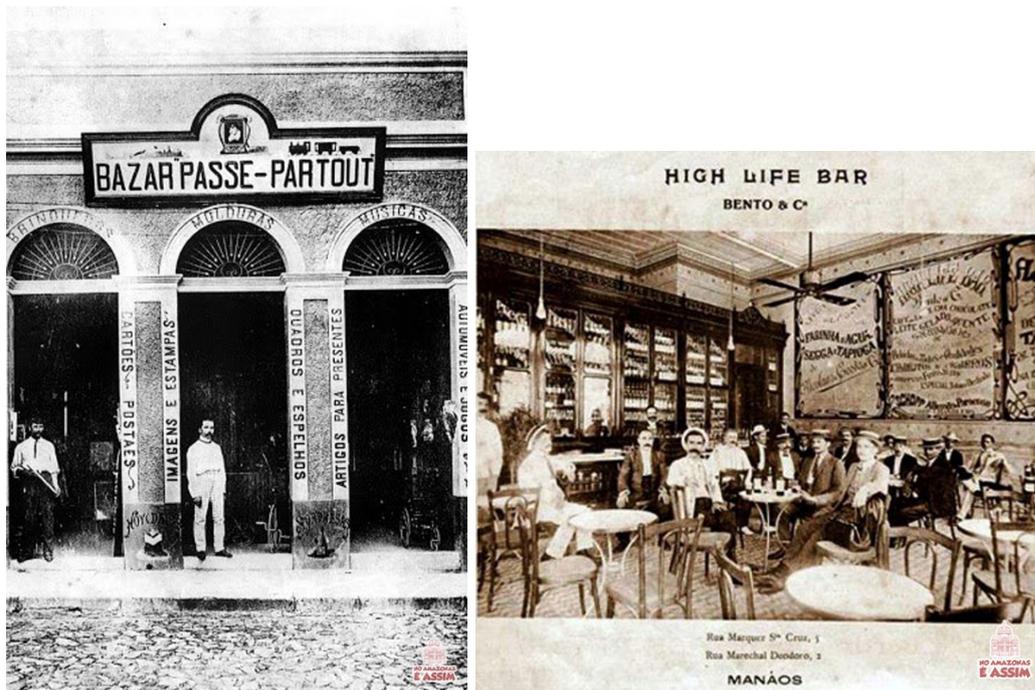


Figura 39 - Registros históricos documentais da Belle Époque Manauara, exterior de um bazar e interior de um bar. Fonte: Site "No Amazonas é Assim".<sup>45</sup>



Figura 40 - Exterior e interior da loja de Halim, com referências claras da estética da Belle Époque Manauara. Fonte: Bastidores Gshow.<sup>46</sup>

<sup>44</sup> Disponível em: <https://gshow.globo.com/Bastidores/noticia/dois-irmaos-cenografia-e-producao-de-arte-completam-a-construcao-da-trama.ghtml>. Acesso em 17 de fevereiro de 2018.

<sup>45</sup> Disponível em: <https://noamazonaseassim.com.br/tudo-sobre-o-ciclo-da-borracha-dos-primordios-ate-1920/>. Acesso em 17 de fevereiro de 2018.

<sup>46</sup> Disponível em: <https://gshow.globo.com/Bastidores/noticia/dois-irmaos-cenografia-e-producao-de-arte-completam-a-construcao-da-trama.ghtml>. Acesso em 17 de fevereiro de 2018.

A cenógrafo da minissérie, Juliana Carneiro, também destaca que a fachada do sobrado na minissérie foi inspirada na azulejaria criada por Brennand para a casa de Ariano Suassuna em Recife. A casa onde o escritor paraibano viveu por 55 anos com sua esposa é um ponto turístico da cidade, hoje não aberto ao público. O projeto de azulejos na fachada do sobrado atendeu a um pedido especial do diretor, que o fez como uma homenagem ao autor, como podemos verificar na comparação das figuras abaixo, em que vemos a fachada da casa de Suassuna (Fig. 41) e a fachada do sobrado da família em *Dois Irmãos* (Fig.42).



Figura 41 - Fachada da casa de Ariano Suassuna em Recife. Fonte: Casa Claudia.<sup>47</sup>

<sup>47</sup> Disponível em: <https://casaclaudia.abril.com.br/casas-apartamentos/ariano-suassuna-casa-claudia-visitou-a-casa-em-que-o-escritor-morou/>. Acesso em 17 de fevereiro de 2018.



Figura 42 - Fachada em ruínas do sobrado da família em *Dois Irmãos*.

É interessante notar que há diversas referências pictóricas, de movimentos artísticos e de artistas, que favorecem a composição visual nas produções de LFC. Em um de seus cadernos de anotações sobre o processo criativo de *Dois Irmãos*, o diretor escreve que a primeira fase da minissérie deve ter uma escala de cores impressionista, com “brancos, luzes, desfoques, reflexos, planos mais abertos e fixos. Monocromática - os figurinos devem tender ao preto e branco, aos contrastes”. Tais referências pictóricas permanecem no limiar entre a representação da realidade observada e a realidade editada, pois é através desses mecanismos, referenciados na documentação (realidade observada), que ele vai criar um estilo próprio, editado por sua gíria artística (realidade editada).

O uso de **imagens de arquivo** também é um aspecto que remete ao caráter da realidade observada. São imagens antigas documentais utilizadas dentro de um contexto fictício para corroborar a verossimilhança do espaço da narrativa. Em *Capitu*, este recurso é empregado diversas vezes com aplicações diferentes, como recurso para acessar a paisagem da época ou para ilustrar uma situação específica, ou como recurso para quebrar a verossimilhança trazendo um contraste entre o artificial e o real. Na figura abaixo, vemos a sequência da viagem de Bentinho para o exterior, em que o personagem entra em um trem cenográfico artificial e artesanal (Fig. 40) e imagens de arquivo mostram o movimento de um trem no séc XIX (Fig.34).



Figura 43 - Suporte de imagens de arquivo atreladas ao espaço cenográfico artificial.

A montagem dessa sequência também sugere que o movimento do trem é um rito de passagem do tempo, onde Bentinho entra no túnel um adolescente e sai do túnel um adulto. É também uma forma de estabelecer um vínculo com o real fora da tela, remetendo aquela narrativa fictícia para a realidade concreta. Dessa forma, o uso de imagens de arquivo reais na edição final, preenche de referências realistas compensatórias dos excessos de liberdade da gíria artística sobre a obra, como a teatralidade ou os elementos anacrônicos, como a tatuagem da atriz Letícia Persiles, que é incorporada à personagem. Uma forma de, ao mesmo tempo, instigar um sentido de pertencimento pelo espectador, já que ele pode se aproximar daquela narrativa através da identificação com sua realidade, e quebrar os paradigmas de verossimilhança comumente construídos, pois já não se segue um realismo naturalista no projeto visual.

O mesmo recurso da utilização de imagens de arquivo para compor a imagem final aparece em outros projetos dirigidos por Carvalho. Um exemplo disto é o uso de imagens de arquivo em *Dois Irmãos*, que, apesar de serem empregadas de forma parecida, não possuem a mesma motivação. Em *Dois Irmãos*, as imagens de arquivo parecem dar suporte a uma narrativa realista, se misturando muitas vezes às imagens ficcionais. Na Fig. 45 abaixo, vemos uma cena em que Halim (o pai dos gêmeos Omar e Yaqub) vai pegar o bonde, na qual há uma montagem paralela entre imagem de arquivo e imagem ficcional.

A linguagem estética de *Dois Irmãos* é muito menos alegórica e barroca comparada ao projeto visual de *Capitu*, e por isso as imagens de arquivo tendem a mais ilustrar uma situação real e servir como suporte a um realismo naturalista, do que como quebra de verossimilhança. Por se tratar de uma história que é contada em três fases da família de 1920 a 1980 (casamento dos pais e filhos pequenos, adolescência dos gêmeos e fase adulta), vemos também na passagem de tempo o crescimento da cidade de Manaus, principalmente com a construção da Zona Franca de Manaus em 1967. Esses aspectos do processo de desenvolvimento da

cidade, e do Brasil como um todo, vão afetar diretamente o decurso da história, já que um dos irmãos gêmeos, Omar, se envolve com a importação de artigos dos Estados Unidos.



Figura 44 - Imagem de arquivo utilizadas em *Dois Irmãos* que mostra a cidade movimentada pelos carros.



Figura 45 – Montagem paralela entre imagem de arquivo e imagem ficcional de Halim pegando o bonde.

Um outro aspecto visual que vai marcando as passagens de tempo da narrativa (além do envelhecimento dos personagens e da deterioração da casa da família) é a mudança nos objetos de cena, cuja tecnologia vai se sofisticando com o tempo. Tal ferramenta é utilizada também para contrastar o processo de

deterioração da casa e da desagregação da família ao desenvolvimento tecnológico e industrial da cidade. O processo culmina com um grande dilúvio que destrói a casa inteira, cuja sequência analisaremos mais a frente.



Figura 46 - Cena em que Zana é confrontada com a imagem do aparelho de televisão novo.

Na figura acima (Fig. 43), notamos a construção da cena de forma espelhada com o espanto de Zana ao ser confrontada com a imagem do homem chegando à lua no novo aparelho de televisão que seu filho bem sucedido, Yaqub, envia de São Paulo. Na cena, contrasta-se a dualidade da ruína da família e da casa com o progresso industrial do Brasil. Assistimos ao colapso da família, ao mesmo tempo que assistimos à transformação de cidade de Manaus e ao desmonte de um projeto de país, que já se encontra em ruínas antes mesmo de ser efetivado.

Desta maneira, as imagens de arquivo utilizadas na minissérie permanecem em limiar entre a realidade observada (com a utilização dessas imagens documentais para desenvolver uma narrativa ficcional) e a realidade editada, já que o diretor cria camadas de significação da história para essas imagens, corroborando para elaboração de sua gíria artística. Volto ao jogo que comentamos no início do subcapítulo: imagens documentais usadas como referência para gerar material de cena próprio da filmagem (arquivo de imagens) ou imagens documentais inseridas na edição enquanto a cena em si é mais livre na composição (imagens de arquivo), indicam uma relação com o realismo através da dimensão da realidade observada – há a prova em alguma instância.

#### 4.4 Realidade editada: gíria artística

Neste subcapítulo, analisamos os aspectos da imagem que remetem a gíria artística do diretor. Por isso, observamos os diversos traços estéticos, na direção de arte e nos elementos que a constituem, que compõem o estilo de Luiz Fernando Carvalho no viés da realidade editada. Aqui, é importante lembrar que todas as camadas de leitura da realidade – da realidade vivida à realidade editada – são lidas simultaneamente pelo espectador na imagem e estão compondo a visualidade da imagem ao mesmo tempo em sua totalidade. Nosso esforço analítico para entender os aspectos estéticos de composição visual é o que possibilita a análise ramificada que se apresenta aqui.

Pasolini entende que a dimensão simbólica e interpretativa da imagem vai atravessar qualquer recepção sensorial. Como vimos no capítulo 2.1, a dimensão simbólica da formulação do sujeito é aquela em que há a organização da linguagem subjetiva. Porém, entende que técnicas e processos podem privilegiar tanto uma relação mais documental com a realidade quanto uma forma mais expressiva de sua reinterpretação. Ainda que não exista nulidades ou presenças absolutas de nenhuma característica, Pasolini vai se deter no que o potencial da técnica privilegia uma pulsão de edição e uma maior visibilidade da manipulação: por isso, a imaginação, a linguagem evocada ou verbal, com seu poder simbólico, e, a edição cinematográfica como instrumento da oposição que vimos entre Bazin e Eisenstein, nos facilitam dar visibilidade à dimensão da realidade editada. A gíria artística, que Pasolini menciona, é a que se encontra mais na ontologia da edição do que na relação com o plano-sequência da imagem transmitida, por exemplo. Pasolini interrompe a sua classificação na edição, mas hoje seria fundamental pensar em uma realidade ‘pós-editada’ para incluir todos os recursos de interferência tecnológica que produzimos e que serão comentados neste capítulo.

Em contraponto a um trato mais realista com a questão do espaço cenográfico, observamos outras produções do diretor, como *Capitu*, por exemplo. Conforme outras produções audiovisuais de Luiz Fernando (*Hoje é Dia de Maria*, *A Pedra do Reino*, *Meu Pedacinho de Chão*) a relação com o espaço cenográfico em *Capitu* se dá de forma mais operística e barroca, fazendo uso do recurso de

**artificialismo explícito** e ressaltando traços estéticos do texto e temas abordados pela narrativa.

A produção teve como locação principal um galpão antigo do Automóvel Clube do Brasil, no centro do Rio, que se adequou a diferentes cenários internos e externos, desde a casa da família de Bentinho até cenas de Bentinho no seminário. O espaço em ruínas foi incorporado na proposta visual da minissérie e suas instalações serviram para reforçar ainda mais aspectos operísticos da proposta do projeto visual. O espaço foi utilizado de forma totalmente inusitada: as paredes foram revestidas por papel, jornais e cartazes; as luzes são posicionadas como luzes teatrais; cortinas são utilizadas em diversos momentos para marcar saída e entrada dos personagens; elementos cênicos são utilizados poeticamente, para denotar significados simbólicos diversos.



Figura 47 – Dimensões operísticas do espaço e as luzes teatrais no cenário em *Capitu*.

Não foram criadas paredes, portas e janelas, como se faria com uma cenografia realista. Os elementos cenográficos são utilizados de forma lúdica e teatral, seguindo a tendência da artificialidade explícita empregada por LFC. Por exemplo, na morte de Escobar (melhor amigo de Bento, com quem ele acha que Capitu está o traindo) foi utilizado um recurso estético criativo para dar conta do mar de ressaca onde ele se afoga. A cena foi ambientada dentro do próprio espaço do Automóvel Clube, através de uma perspectiva lúdica e alegórica. A imensidão do mar já não é mais representada pela água, mas por elementos gráficos que

querem significar a água, cujo objetivo é criar camadas de sentidos possíveis para além da significação de uma representação descritiva e realista.



Figura 48 – Cena da morte de Escobar, onde o movimento do plástico azul iluminado representa uma imagem alegórica do mar de ressaca.

Além de se tratar de um elemento simbólico e metafórico, este enorme mar de plástico azul também compõe a narrativa, contando a história da trágica morte de Escobar e criando ritmo visual, como ilustrado pela Fig. 48 acima.

Há uma outra cena na minissérie em que o uso do espaço é voltado para a ponto de vista interior do narrador personagem Dom Casmurro. Na cena do velório de Escobar (Fig. 49), notamos que o recurso estético da composição espacial composta de um fundo infinito todo branco pode expressar sentidos metafóricos diversos, intensificando a visão subjetiva delirante do narrador, suas desconfianças em relação à Capitu e sua obsessão com o olhar de sofrimento de Capitu ao vê-lo no caixão. Na cena, o vazio interior da obsessão do personagem de Bento é expresso por esse vazio do espaço, que, por sua vez, não é uma composição espacial realista. Além disso, o fundo infinito branco acaba contrastando com a cor preta nos figurinos das personagens, cuja estética é mais realista. Outros objetos de cena realistas, como o caixão e as flores, ajudam a compor o universo cênico de um velório.



corroborado pela trilha sonora dramática, que mantém em suspense o que irá acontecer. Uma única lágrima escorre de um dos olhos de Capitu, o que significa para Bentinho que sua mulher tomou as dores da viúva de Escobar. Daí em diante a cena é montada por planos curtos e sua edição é intensificada pela utilização dos filtros de distorção na lente, representando o delírio de Bentinho.

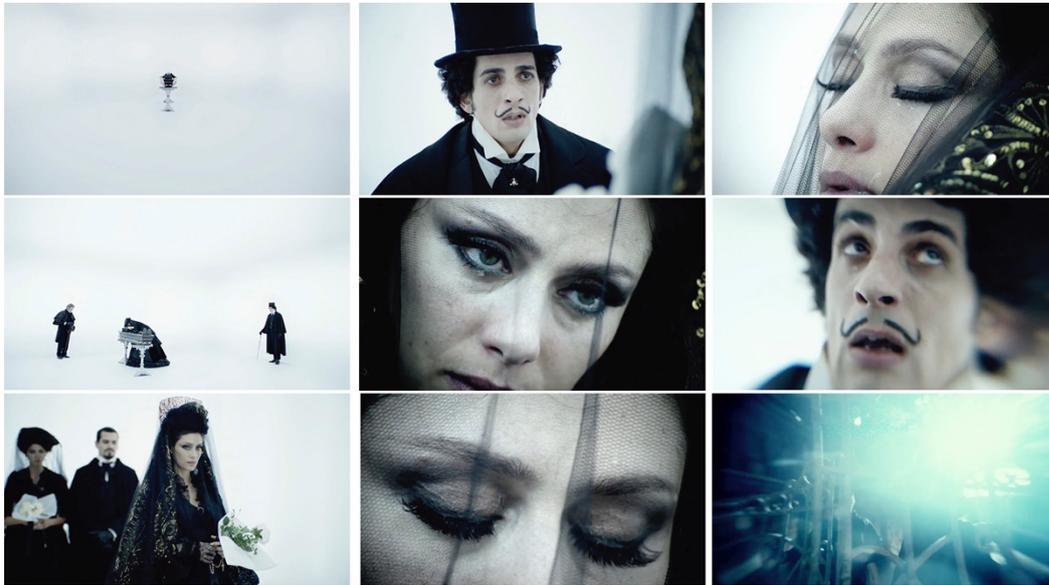


Figura 51 - Montagem dos planos da cena do velório de Escobar em *Capitu*.

Ao analisarmos a cena no exercício que realizamos em campo (no Laboratório de Design de Histórias e no âmbito do estágio em docência na disciplina Design de Histórias), foi interessante observar que os espectadores reconhecem alguns recursos linguísticos como artificiais e outros não, por exemplo: o cenário era percebido como não-realista, por ser composto de um espaço em branco infinito; entretanto, as técnicas de fotografia (como o zoom in acelerado que termina em super *close up* dos olhos de Capitu) não eram reconhecidas como artificiais ou não-realistas, talvez por já estarem naturalizadas no processo de absorção da linguagem audiovisual. A leitura feita pelos alunos e companheiros do grupo de pesquisa corrobora com a teoria levantada no subcapítulo 2.4 sobre o sistema mítico, de que a decodificação das técnicas e da artificialidade depende da época e do contexto sociocultural de produção e recepção das imagens.

A constituição alegórica do espaço é algo que está muito presente no projeto visual de *Capitu* e que se repete ao longo de outras obras de Luiz Fernando Carvalho. Alguns pesquisadores definem esse processo como uma ferramenta para criar um *artificialismo explícito*, cuja a característica é o

rompimento com os modos naturalistas da organização cênica e a potencialização das camadas de significação dos objetos, adereços e cenário.

O termo escolhido remete à adoção de um tom não-realista para a composição dos elementos da encenação da minissérie, com partes da visualidade e sonoridade do discurso da obra demonstrando de forma explícita sua condição enquanto objetos artificiais, aproximando-se da representação cênica de cenários e objetos sobre um palco único. Ao optar por esta estratégia, sublinha-se o tom farsesco e dialoga-se, principalmente, com o teatro mambembe de palcos improvisados em espaços públicos. (COLLAÇO, 2013, p.32)

Collaço (2013) define a noção de artificialismo explícito na minissérie *Hoje é Dia de Maria*, o que, contudo, pode ser observado como vetor conceitual também em *Capitu*, *A Pedra do Reino* e *Meu Pedacinho de Chão*. O mesmo aspecto está presente também na cena em que Bentinho vai embora para o exterior, na qual José Dias o leva na estação de trem (Fig. 48). Os figurantes de papelão na estação do trem, o trem construído com papel e jornal reciclado dentro do galpão, os efeitos especiais como a fumaça, as luzes teatrais posicionadas acima da cena: todas essas características exemplificam a artificialidade da gíria artística desenvolvida por Carvalho no projeto visual de *Capitu*, se aproximando de uma inflexão estética marcada pelo aspecto fantástico.



Figura 52 - Cena da ida de Bentinho para o exterior com o trem e os figurantes feitos papelão.

Luiz Fernando ressalta que foi a própria escrita machadiana que o inspirou a criar um projeto visual com estas características. Uma escrita autorreferente e metalinguística que o tempo todo lembra o leitor de que ele está lendo uma peça literária, cuja potência Carvalho experimenta uma dinâmica metalinguística na imagem. Constrói, assim, uma narrativa visual das memórias delirantes de Bentinho, que na verdade expressa questões universais, como o amor, a dúvida, a obsessão e os ciúmes. Segundo o diretor,

A impressionante e maravilhosa escrita de Machado, do século XIX, dialoga bem com inúmeros movimentos, inclusive com as correntes do surrealismo, como o dadaísmo, que trabalha mais com *assemblages*, colagens, repetições, *afiches*, cartazes, cartelas e com a proposta de distanciamento entre obra e espectador,

dando tanto valor à costura, à construção de uma estrutura, quanto ao tempo. (...) Ele está construindo suas camadas de vidro, nos fazendo ver outras coisas, criando entrelinhas, no pensamento. Então ele é um moderno no ponto de vista da linguagem, um construtor. Não narra de forma demonstrativa, descritiva ou naturalista, e sim por meio de um grande artefato literário onde o próprio fazer do livro conta como processo de construção da narrativa e da linguagem. (CARVALHO, 2008, p.80)

Tal perspectiva é reiterada pela imagem de *clown*<sup>48</sup> do narrador Dom Casmurro, que é enquadrado sempre com o uso de um jogo de lentes e efeitos visuais que reforçam seu teor melancólico e distorcido. O visagismo evidencia a amargura e a obsessão da personagem, a dor de existir sempre marcada nos olhos borrados de preto e no andar manco de um palhaço triste e solitário (Fig.49).



Figura 53 – Visagismo do narrador personagem Dom Casmurro.

A composição da personagem também remete ao próprio processo de preparação dos atores, com a utilização do método de máscaras por Tiche Vianna, baseada na *Commedia Dell'arte*, o mesmo processo descrito acima em outros projetos do diretor. Contudo, neste projeto a preparação com máscaras está até mais evidente, já que a interpretação dos atores é marcada por um modo teatral e circense.

Todos esses elementos cenográficos denotam a perspectiva operística e barroca de exagero e mistura de referências na qual o projeto visual de Capitu foi

<sup>48</sup> A tradução literal de do termo *clown*, em inglês, é palhaço. Porém, a definição de *clown*, segundo Federico Fellini, é de “uma caricatura do homem como animal e criança, como enganado e enganador. É um espelho em que o homem se reflete de maneira grotesca, deformada, e vê a sua imagem torpe. É a sombra”. In “Fellini por Fellini”, L&PM Editores Ltda., Porto Alegre, 1974, págs. 1-7.

pensado. Ao analisarmos as figuras abaixo (Fig. 50 e 51), por exemplo, podemos notar visivelmente a referência barroca do altar da igreja para qual Bentinho é enviado para realizar o seminário comparando-o com o altar da Igreja da Ordem Terceira de São Francisco da Penitência, no Rio de Janeiro, que é reconhecidamente uma obra barroca.



Figura 54 - Cena de Bentinho na igreja, com o altar de referência barroca.



Figura 55 - Altar barroco da Igreja da Ordem Terceira de São Francisco da Penitência, no Rio de Janeiro.

A exploração de uma paleta de cores mais quente (majoritariamente amarelada, com tons que remetem a papel envelhecido pelo tempo) é o que permite também expressar uma superfície barroca na minissérie como um todo.

Utiliza-se como contraste algumas cores avermelhadas, como o bordô, o que nos remete a um ambiente aconchegante. Esta característica tonal destoa apenas em alguns momentos da minissérie, principalmente nas cenas em que Bentinho está com Escobar no seminário.

A gíria artística do diretor é expressa também pela concepção visual artesanal que ele empreende em algumas obras, principalmente as que compõem o que ele chamou de “tetralogia teatral” (*Os Maias*, *Hoje é Dia de Maria*, *A Pedra do Reino* e *Capitu*), mas também em outras que vieram depois dessas, como a novela *Meu Pedacinho de Chão*. Nestas obras, e ainda em outras, o processo de criação dos elementos de composição visual é marcada pelo fazer manual. Raimundo Rodriguez, diretor de arte e artista plástico de algumas produções de Luiz Fernando, ressalta que os projetos visuais criados por ele levam em conta sempre uma visão artesanal de descoberta dos materiais para gerar objetos e intervenções no espaço, que acabam gerando uma poética composicional. Rodriguez inspira-se para seu trabalho como artista plástico na utilização de materiais que seriam descartados e na ressignificação desses materiais e dos objetos que eles podem se tornar.

O meu processo é um processo artístico mesmo, de descoberta de material e que precisa atender a um texto, a um roteiro, às condições físicas de um ator, precisa atender a tudo. Então precisa ter uma disponibilidade do ator, precisa ter uma disponibilidade do próprio artista, no caso eu, precisa ter uma disponibilidade de todo mundo interessado em que aquilo aconteça. (RODRIGUEZ, 2013, não publicada)<sup>49</sup>

Na cenografia de *Capitu*, por exemplo, foram utilizados inúmeros elementos que remetem ao universo da escrita e do jornal: as cortinas feitas de jornal, o trem construído de papelão e pedaços de jornal, os figurantes de papelão; e, a técnica de colagem nas paredes utilizada para fazer alusão às cenas de rua (sobreposição de camadas de papel com diferentes rasgos e interferências chamada de *afiche*). Estes elementos estéticos também auxiliam na narrativa visual, pois proporcionam texturas e gradientes de cor voltados para o universo extradiegético da escrita, além de produzir sentidos simbólicos.

Alguns recursos cênicos teatrais foram usados na divisão espacial, que não era concebida de forma realista. Não existiam paredes ou portas para dividir o espaço cenográfico no galpão Automóvel Clube. Logo, um personagem poderia

<sup>49</sup> Entrevista concedida à autora na pesquisa de iniciação científica “A influência da tecnologia nos processos da direção de arte no cinema brasileiro pós-retomada (anos 90)” (2011-2013), orientada pela Prof. Dra. India Mara Martins, na Universidade Federal Fluminense.

estar dentro de casa enquanto outro passava na rua, dividindo o mesmo espaço. A situação era resolvida com estruturas móveis que eram carregadas pelos próprios atores e funcionavam como divisórias que indicavam que um personagem estava entrando no ambiente ou que um outro olhava pela janela. Um recurso típico dos cenários teatrais utilizado em um contexto audiovisual, o que traz certa estranheza para a composição espacial. Há uma cena em que Capitu olha de cima pela janela da casa enquanto Bentinho conversa com ela lá embaixo. A sequência foi cenografada com uma escada, onde no alto posicionaram uma moldura da janela onde a personagem olha para rua, como podemos observar nas figuras abaixo.

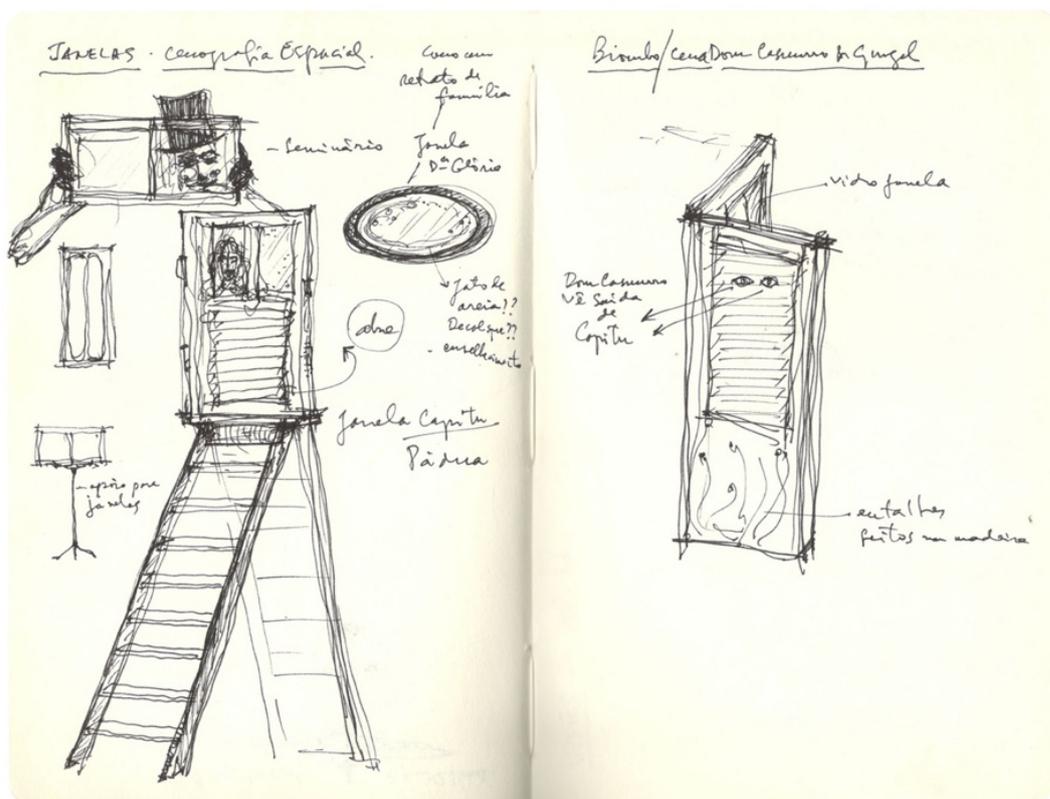


Figura 56 – Caderno de rascunhos do diretor sobre a cenografia de *Capitu*, com a ideia inicial do recurso cênico da escada com a janela.



Figura 57 - Cena de Capitu na janela de casa olhando para fora.

Na Figura 56, vemos os rascunhos de elementos cenográficos para resolver algumas questões narrativas e estéticas que facilitavam o contar da história. Uma delas é a escada, que representa a janela onde Capitu olha para a rua e vê Bentinho passando (Fig. 57). Outro elemento cenográfico que vemos nesses rascunhos é a janela de Dom Casmurro (no canto superior esquerdo da página do caderno), que ele usa para olhar seu passado no seminário e serve como um mecanismo de rememoração e divisão de espaços narrativos.

Essas são ferramentas de composição da direção de arte que funcionam para separar o espaço do narrador (das reminiscências da memória) do espaço narrado (da história sendo contada). Outra ferramenta utilizada nesse mesmo propósito são as lentes e efeitos visuais de desfoque, que comentamos acima, que reforçam o teor melancólico e distorcido de Dom Casmurro. Esse jogo de lentes foi criado utilizando uma retina de vidro de cerca de 30 cm de diâmetro contendo certa quantidade de água para criar a dimensão ótica a partir da refração. O aparato, criado pelo diretor, foi apelidado de “lente-Dom Casmurro”<sup>50</sup> e foi utilizado nas cenas em que o narrador aparecia ou mostravam o seu ponto de vista de determinada situação. A lente foi encaixada à frente da câmera para dar à imagem uma textura aquosa e dispersa, como o mar de ressaca dos olhos de Capitu, e também simbolizar o estado psicológico de Dom Casmurro, personagem que flutua pelas reminiscências de sua memória e é arrastado pelo tempo.

<sup>50</sup> Este processo é explicado no site da minissérie no Memória Globo. Disponível em: <http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/minisseries/capitu/producao.htm>. Acesso em 15 de fevereiro de 2018.

Existem alguns **elementos alegóricos** que se repetem ao longo da trajetória artística do diretor, como a relação das personagens com elementos da natureza, como a água e a terra. Em *Dois Irmãos*, a água é um elemento importante para a reiteração de estados de espírito dos personagens e para criação de atmosferas. A água aparece no espaço cênico na relação dos personagens com o Rio Negro, representado diversas vezes pela peregrinação de Halim à procura de um dos filhos, e com a chuva, muito presente na cidade de Manaus. A água funciona como elemento alegórico e motor da história, contada através das frestas da casa e do tempo. Inclusive, a deterioração do sobrado da família pelo tempo se concretiza em um forte dilúvio, que enche a casa inteira de água e a destrói em várias partes, conforme vemos no *frame* da cena do dilúvio na Fig. 54. Neste sentido, a deterioração do sobrado pelo tempo possui um significado maior de degradação da própria estrutura familiar.



Figura 58 – Cena de *Dois Irmãos* que mostra o dilúvio que destrói o que resta do sobrado da família em Manaus.

Assim, a construção cenográfica de *Dois Irmãos* corrobora para visão de que a história é contada através das frestas da casa, porque o sobrado da família é o local onde percebemos a passagem do tempo na trama e os pequenos detalhes arquitetônicos do espaço legitimam essa visão: pequenas frestas das janelas de persianas, vidros e portinholas nas portas, espelhos. Elementos arquitetônicos que promovem a visão multifacetada do espaço e a narração de observador-personagem de Nael, o filho da empregada Domingas. A degradação exagerada do sobrado culmina com a cena em que Nael caminha sobre as ruínas da casa (Fig.59), depois da venda do espaço para um empreendimento imobiliário. O que sobra do espaço original é apenas a pequena cabana onde morava com a mãe nos

fundos do terreno da família. A degradação do espaço remete a própria destruição da família.



Figura 59 - Ruínas do sobrado da família no final de *Dois Irmãos*.

O mesmo elemento alegórico representado pela água está presente em *Suburbia* em dois pontos de virada da história: em uma cena em que Conceição tem seu primeiro encontro com Cleiton e, posteriormente, quando Cleiton morre afogado e renasce das águas. Na primeira sequência, o encontro amoroso termina com uma cena alongada de Conceição indo buscar um copo de água na cozinha de casa, denotando um uso excessivo do tempo de edição. O tempo da cena parece ser o tempo real da vida, poucas elipses são executadas na construção da cena, o que determina a relevância do ato para o desenvolvimento narrativo e para construção estética de atmosfera. Na sequência da morte/renascimento de Cleiton, no final do seriado, a água apresenta-se como elemento alegórico de renovação e pureza das personagens, colocando-se como um agente ativo no ponto de virada da história e no seu desfecho. Representada de maneira descomedida, a água toma conta da casa de Margarida, mãe de Cleiton, que se desespera pela morte do filho e acaba quase submersa em um alagamento dentro de sua própria casa. Como vemos na cena da Figura 56, a cena utiliza planos detalhes bem próximos de Margarida. A partir daí, em uma montagem entrecortada, Margarida consegue se reerguer, achar o corpo de Cleiton em um rio, que renasce como um milagre e é batizado por um pastor. Cleiton, então, volta para Igreja e larga a vida no tráfico para casar com Conceição.



Figura 60 – Margarida, mãe de Cleiton, é submersa pela água em um alagamento dentro de casa, logo depois Cleiton ressurgue das águas do rio.

A água também está presente na morte do melhor amigo de Bentinho, em *Capitu*, representada alegoricamente através do plástico azul. A diferença do trato com o elemento está no uso de ferramentas barrocas e teatrais em algumas produções, como em *A Pedra do Reino*, *Capitu* ou *Meu Pedacinho de Chão*. O lirismo aliado à artificialidade explícita em tais produções é o que possibilita uma maior liberdade criativa na construção do projeto visual, cujo resultado é o hibridismo estético de que falamos acima. Ilana Feldman (2007) comenta que o hibridismo na produção de Carvalho se caracteriza por um traço barroco, justamente pelas referências cruzadas de vários meios. A pesquisadora ressalta em seu artigo “A Pedra do Reino: A opera mundi de Luiz Fernando Carvalho” que:

Na *opera mundi* de Luiz Fernando Carvalho, tanto em *Hoje é dia de Maria* como, mais radicalmente, em *A Pedra do Reino*, a encenação contempla, incorpora e devora, almejando totalizar, todas as formas de manifestação artística, que, ao gosto do *barrocco*, cujo sentido literal é "acumulação", une e mistura cinema, teatro, poesia, pintura, circo, ópera, literatura, romance, odisséia, sátira, tragédia, picardias, cordel, maracatu, papangus e novelas de cavalaria. Do popular ao erudito, da artesanaria à tecnologia, da ancestralidade à busca da nacionalidade, a mão barroca e o "estilo régio" de Luiz Fernando Carvalho orquestram excessos, intensidades, contrastes, júbilos sem limite, jorros declamatórios e diversos registros e linguagens. (FELDMAN, 2007, s/p)<sup>51</sup>

Da onde podemos concluir que sua obra possui o traço do barroco como um todo, em que certos mecanismos de linguagem vão sobressair aos olhos do espectador por não criarem uma unidade estética necessariamente verossímil. A

<sup>51</sup> Disponível em: <http://www.revistacinetica.com.br/pedradoreinoilana.htm>. Acesso em 15 de janeiro de 2018.

construção narrativa aí está mais preocupada em criar uma estrutura interna própria, que se sustente sozinha e produza uma reflexão sobre o mundo, do que uma verossimilhança externa à narrativa, de um índice de correspondência com a realidade. A criação artística de Carvalho é afetada pelo processo de criação, o que importa ali é incidir sobre o real, mas criar em cima dele, sem perder de vista o ato criativo. Ou seja, é uma imagem audiovisual autorreferente e metalinguística, que fala sobre o próprio processo de construção da imagem.

Em *Lavoura Arcaica*, esse tom barroco é expresso de forma diferente, pela composição visual dos quadros, pela iluminação dramática e pela interpretação desmesurada dos atores. Não por um exagero de informações visuais, mas antes por uma carga dramática intensa nos elementos que compõe o quadro. Carvalho ressalta que sua intenção sempre foi fugir de uma tendência do cinema “moderninho” (como o diretor descreve) de ser comportado e comedido. Ele buscou criar uma poética visual que dialogasse com a questão interior do personagem principal, e também instigasse uma reflexão por parte do espectador. O aspecto estético barroco e desmedido é evidente na cena da capela, em que André tenta declarar seu amor pela irmã, mas ela não responde ao seu chamado e se cala diante de suas confissões. A figura da irmã é representada como uma santa, com o manto branco sobre a cabeça (Fig. 61), o que contrasta diretamente com a cólera de André quando se vê rejeitado (Fig. 62). Nesta cena, a dualidade do tabu presente no filme está expressa no embate entre Deus e o Diabo, entre a tradição e a transgressão. Vemos que a cena foi construída utilizando-se dos claros e escuros, reforçando as características de pureza da irmã, que está presente também no figurino claro e leve e na reação moderada. O personagem de André, em contraponto, aparece com parte do corpo desnudo e gesticula bastante em sua cólera, tocando-se encostado no altar da pequena capela. No plano de André, podemos observar com nitidez a estratégia do *chiaroscuro*<sup>52</sup>, característica do aspecto visual barroco que se define pelo contraste maior entre as tonalidades do objeto e do fundo.

---

<sup>52</sup> *Chiaroscuro* (que em italiano quer dizer “luz e sombra” ou, mais literalmente, “claro-escuro”), é a técnica de pintura que se define pelo contraste entre luz e sombra na representação de um objeto ou um corpo, porém com número menor de nuances tonais nas transições, ou seja, pelo contraste maior entre as tonalidades do objeto e do fundo.



Figura 61 - Ana na capela, ao ser confrontada por André.



Figura 62 - A cólera de André possuído depois de ter seu amor ignorado pela irmã.

Semelhante dualidade entre sagrado e o profano também é expressa pela construção dos pares de personagens em outras obras do diretor, como por exemplo nos duplos de Cleiton/Conceição em *Suburbia*, Omar/Yaqub em *Dois Irmãos* e Capitu/Bentinho em *Capitu*. Esta dualidade manifesta-se em várias obras do diretor pela exploração da temática da sacralização, assimilada na relação dos personagens com rituais religiosos e imagens sagradas. Em *Suburbia*, o tema da sacralização é evocado na relação de Conceição com a imagem da santinha, dada por sua mãe quando a menina foge da miséria para o Rio de Janeiro ainda criança. No seriado, um contraponto à religião católica está na figura de Mãe Bia, que é uma mãe de santo e rezadeira consagrada na região do subúrbio onde mora a

família. Os rituais religiosos são assinalados de várias maneiras, não só na representação direta como na menção oculta. Por exemplo, há uma sequência em que Conceição é consagrada rainha de bateria de uma escola de samba, utilizando um manto que remete à Nossa Senhora; ao mesmo tempo, em uma montagem paralela, vemos a ressurreição de Cleiton da morte e seu batismo na igreja evangélica.



Figura 63 – A sacralização em *Suburbia*: Cleiton é batizado na igreja evangélica, enquanto Conceição é consagrada rainha de bateria de uma escola de samba vestida em um manto azul que remete à Nossa Senhora.

Em *Dois Irmãos*, a referência à temática da sacralização está presente na própria dualidade entre os gêmeos, entre o sagrado e o profano. Contudo, a religiosidade é evidenciada nas cenas em que a mãe dos gêmeos, Zana, reza fervorosamente para a imagem de Nossa Senhora do Líbano, que fica em um altar na sala do sobrado. Na minissérie, a relação com a religiosidade é um fator que explana a miscigenação dos povos imigrantes no Brasil, e o sincretismo entre as religiões orientais e ocidentais, entre católicos e maronitas (Igreja cristã tradicional no Líbano). Além disso, há a expressão dos rituais indígenas, representados pela personagem indígena, Domingas, que é a empregada da casa dos imigrantes libaneses.



Figura 64 - Cena de Zana pedindo à Nossa Senhora do Líbano que ela traga o filho Omar de volta.

Outro traço estético e temático que se repete em suas obras é a relação dos personagens com a terra, mesmo nas produções que utilizam ferramentas estéticas ligadas ao artificialismo explícito. Em *Capitu*, a materialidade da terra se faz presente nas folhas do quintal, representado no mesmo espaço em que está a casa de Bentinho, vizinha a de Capitu. Ali, por se tratar de um cenário todo construído no mesmo espaço, a relação com o exterior, com a terra, fica comprometida. Ainda assim, elementos como as folhas secas produzem essa integração, fazendo uso de um código voltado para a gíria artística do diretor.

Em *Lavoura Arcaica*, a relação estreita entre André e a terra é expressa pela cena recorrente do personagem esfregando seus pés entre as folhas secas das árvores da fazenda. Toda vez que sua paixão incestuosa é alimentada, André se conecta com a terra esfregando seus pés entre as folhas, até a cena final em que o corpo do personagem se cobre inteiramente pelas folhas. São cenas que transmitem uma atmosfera sensorial das texturas na tela, do contato do personagem com a materialidade. A mesma relação com a natureza está presente em *Dois Irmãos*, quando o personagem de Omar, em sua fase delirante, se aloja nas matas que ficam atrás da casa da família, se convertendo em uma figura quase animalésca. Nos dois projetos, o uso desse recurso alegórico das folhas secas e do contato com a terra remetem aos códigos da realidade vivida, como um retorno à experiência do *pragma*. A dimensão do quadro (monema), com um plano detalhe muito próximo, pode parecer natural, pela forma como já foi naturalizada pela cultura. Entretanto, sabemos que certos níveis de aproximação distanciam a experiência da realidade observada que não consegue com seus instrumentos usuais tamanha transgressão. Como já apontamos acima, há técnicas que já não

causam estranhamento no espectador por sua naturalização na linguagem, o que permite que se tornem realistas.



Figura 65 - De cima para baixo, Capitu e Bentinho dançando em meio as folhas no quintal; plano fechado dos pés de André nas folhas em *Lavoura Arcaica*; e, Omar em meio à mata do quintal de casa em *Dois Irmãos*.

O vínculo com a terra – questão que também é abordada em *Hoje é Dia de Maria* e em *A Pedra do Reino* – é um traço narrativo que comporta a questão do pertencimento dos personagens à materialidade do mundo, expressa não só nas temáticas abordadas como também na construção de um universo estético voltado para a sensorialidade do corpo e da subjetividade dos personagens.

Ao compararmos essas três imagens (Fig. 65) também notamos uma semelhança cromática na construção da paleta de cores, composta majoritariamente por cores quentes de marrom (da terra) e de ocre (das folhas secas). É claro que existem diferenças entre as paletas de cores dos três projetos, cujas especificidades serão produzidas dentro do contexto da narrativa e das necessidades de linguagem que cada um dos projetos demanda. Contudo, de forma geral, observamos uma tendência cromática de projetar paletas com cores quentes que suscitam na imagem um tom nostálgico e ancestral, o que por sua vez remete às sensações do corpo ocupando o espaço.

Existem outras ferramentas narrativas que possibilitam a produção desse tom nostálgico e ancestral de que falamos acima. No livro sobre o processo do filme *Lavoura Arcaica*, Luiz Fernando conta que em uma visita à casa de Raduan Nassar havia uma coalhada sendo preparada na cozinha. Raduan, então, alertou o diretor de que toda casa libanesa há uma coalhada pingando na cozinha, o que se tornou uma alegoria da memória afetiva da família imigrante. A mesma cena da coalhada pingando na cozinha é utilizada como alegoria em *Lavoura Arcaica* (Fig. 66) e depois em *Dois Irmãos* (Fig. 67). É interessante notar que essa ferramenta narrativa não é constituída por uma ação descritiva e óbvia de costumes ou tradições familiares, compõe-se mais como uma investigação de aspectos sensoriais e afetivos da ancestralidade da família, que vão para além do caráter indicial da realidade, por isso se constrói como uma imagem alegórica das tradições familiares.



Figura 66 - Cena da coalhada pingando em *Lavoura Arcaica*.



Figura 67 - Cena da coalhada pingando em *Dois Irmãos*.

A exploração de planos próximos também contribui para a leitura sensorial das texturas dos objetos, materiais e revestimentos, como podemos observar nas figuras acima. Evidencia-se, assim, as rachaduras dos azulejos ou os veios da madeira, ressaltando as características materiais dos mesmos e produzindo texturas visuais que aguçam sensações táteis. Mesmo em uma narrativa esteticamente mais realista e menos epopéica, como *Suburbia*, há o uso dessas ferramentas com o objetivo de trazer a atmosfera sensorial das texturas. O suor, a lágrima, a sujeira embaixo das unhas, as roupas gastas do tempo: são detalhes de textura que dilatam a percepção da atmosfera, contribuindo para uma visão afetiva e íntima do espaço e das personagens. Abaixo, vemos uma cena em *Suburbia* onde há a dimensão aproximada do plano, em um plano detalhe dos pés de Conceição se aproximando vagarosamente de Cleiton (Fig. 68).



Figura 68 - Cena de *Suburbia* em que vemos um plano detalhe dos pés de Conceição.

Além dos aspectos relacionados à dimensão do plano, a paleta de cores do seriado como um todo também contribui para uma aproximação afetiva do espaço. As cores são em sua maioria tons de amarelo, marrom e vermelho: cores quentes

que corroboram com a perspectiva estética que discutimos acima nos outros projetos analisados.

É interessante notar que o uso de elementos alegóricos é um traço de linguagem que está presente também nos filmes do movimento do cinema novo, cuja estética é inspiração declarada para as obras de Carvalho. O realismo é uma preocupação voltada mais para o conteúdo abordado do que para a forma empregada, o que foge das convenções estilísticas do cinema hollywoodiano. No cinema de Glauber Rocha, por exemplo, o uso de elementos alegóricos como forma de acessar a realidade do conteúdo abordado aproxima-se da maneira como esses elementos são empregados para a construção formal da imagem nas obras de Carvalho.

O **tempo** é uma questão central nas narrativas de Carvalho, na composição dos aspectos relacionados ao ‘ritmemas’ de que falamos no subcapítulo 3.4. Seja em relação ao ritmo temporal da intriga, seja em sua exploração como temática, o tempo é um dos pilares da construção estética e narrativa de suas obras. Quanto ao ritmo temporal, a maioria de suas produções são marcadas por um estilo de montagem que dilata o tempo de ação, explorando as estruturas de linguagem narrativa que são marcadas por planos longos e poucos cortes. Distancia-se, dessa forma, de uma estrutura de montagem clipada tão naturalizada no nosso contexto audiovisual, com planos curtos entrecortados com rapidez, própria da produção dos *blockbusters* contemporâneos.

Desde *Lavoura Arcaica*, suas obras caracterizam-se por um ritmo temporal mais lento que prioriza os fluxos narrativos das palavras nas imagens, o fluir do tempo na imagem. Se valendo de mecanismos como *flashback* e o *flashforward*, o diretor constrói narrativas com tempos labirínticos e errantes, que não se prendem necessariamente a uma cronologia, mas que acompanham o fluxo de pensamento dos personagens (normalmente narradores). O jogo entre as palavras e as imagens é uma ferramenta importante na construção desse tempo labiríntico, pois a própria errância dos personagens é o que vai conduzir a construção temporal da narrativa. Conforme coloca Feldman,

Pensar na errância como essa condição espacial, existencial e temporal indeterminada, como um entre-lugar em que habitam personagens em trânsito ou em transe (aqui, além de Maria e Quaderna, lembremos também de André de *Lavoura Arcaica*), é, sobretudo, pensar na condição da própria narrativa. No mundo de Luiz Fernando Carvalho, marcado pela permanente tensão entre palavra e imagem, narrar não significa simplesmente tecer uma história ou se fazer compreender. Narrar implica produzir um universo, construir uma cosmologia, estabelecer elos, desenrolar novelas e entabular afetos. Narrar requer

uma organização das formas e dos sentidos, mesmo que a partir de sua aparente desorganização. Pois desprovidos de sentidos, ainda que aos estilhaços, sabemos que tudo o que há é a aridez do deserto. (FELDMAN, 2007, s/p)

Narrar, neste sentido, é construir um universo onde se torna possível a edição na duração do tempo/espaço. Carvalho vem experimentando essa linguagem do encontro, que necessita da afetação para acontecer. Ou seja, a experiência de estar ali no momento é uma condição imperativa para construção de sua linguagem narrativa. Talvez, por isso, o tempo seja um aspecto tão relevante em sua obra. Mesmo no processo produtivo, o tempo mais alongado é um fator determinante para a construção dos personagens e do universo temático da história.

Em *Lavoura*, o tempo aponta as mudanças sofridas pelo personagem de André de sua infância até a fase adulta, através da memória do personagem atualizada como relato. O tempo ali define-se pelas reminiscências dessa memória já doente pelo desejo incestuoso e pelo amor não correspondido, que relembra os tempos leves da infância, e a transição que culmina com a desagregação da família com a transgressão e a quebra das tradições. Nesse sentido, o aspecto temporal da memória e do imaginado está mais próximo da edição (da organização de um fluxo narrativo) do que da experiência da realidade observada.

Já em *Capitu*, o tempo é abordado pelo confronto entre a figura do velho Dom Casmurro e a do ingênuo Bentinho, que se contrapõem e se completam ao mesmo tempo. Um tempo que não se designa pela cronologia entre presente, passado e futuro, mas pela coexistência desses três tempos no agora da rememoração e da narração. É uma estrutura narrativa construída por retalhos da memória do narrador, por isso seu tempo é entrecortado e labiríntico. Segundo define Carvalho em seu caderno de anotações, a ideia era a de pulsação do ritmo narrativo, onde estes fragmentos do tempo, claramente separados como nos capítulos do livro, compõem um fluxo narrativo operístico conduzido pelo fio do destino. Logo, este universo não-realista é composto como um diário de memórias do narrador, de Machado de Assis e de Luiz Fernando; pois, é através da construção da linguagem metalinguística, labiríntica e operística, que abjura a estética realista do romance, que a história se faz presente, se afastando de um tempo da realidade vivida (sem representação) ou observada (linear, mas sem edição).

Narrativa das ruas, apesar de ser toda gravada em único espaço interno - como uma ópera - a narrativa se alimenta de signos "da rua": cartazes, luzes, material de

arquivo... criando assim uma narrativa em camadas; mas são exatamente estas camadas que compõem o romance, entremeadas de cartelas, memórias, comentários feitos diretamente ao leitor/espectador - como se, desta forma, Machado inaugurasse também uma força interativa entre quem lê e a narrativa em si. Deste modo, incluindo-se aí ainda o fato de que Machado deixa claro, a todo instante, que está produzindo um romance com passagens do tipo: "cara leitora, se esta parte não lhe interessa, mude para outra, para a seguinte". Este artifício de linguagem desglamouriza a narrativa, dando um especial valor ao ato de escrever. Machado não esconde que está escrevendo, produzindo uma fabulação, catando palavras, muito ao contrário, esse movimento - que, na falta de outra palavra poderia até se chamar de distanciamento brechtiniano, faz parte de todo o jogo narrativo, transformando o relato numa espécie de diário às avessas, inconfiável! (CARVALHO, 2008)<sup>53</sup>

Da mesma maneira, em *Dois Irmãos*, o tempo aparece como um mecanismo narrativo que permite a atualização das memórias do personagem narrador, que organiza seu relato baseado nas mudanças de época das três fases da família. Porém, neste caso, o personagem narrador é um observador da história, acompanhando-a de longe e participando dela, mas ainda mantendo uma certa distância da tragédia e do drama familiar. Nael, como filho da empregada da família, forma o núcleo central da história, é filho de um dos gêmeos, fruto de um estupro sofrido por Domingas; ainda assim, se mantém nas margens da narrativa, certamente também por representar um personagem marginalizado socialmente. A passagem de tempo é o que evidencia a degradação da família e do espaço do sobrado em que vive a família, corroborando as transformações sofridas pelos personagens na trajetória da história.

É importante notar que esse mecanismo de linguagem caracterizado por um ritmo temporal mais lento se diferencia do tempo de consumo contemporâneo, caracterizado pelo tempo dos filmes de ação norte-americanos, que influenciam mundialmente a produção audiovisual contemporânea. Por isso, o emprego de uma montagem mais cadenciada e densa gera um estranhamento por parte do espectador, o que pode suscitar uma leitura não-realista do ritmo temporal da narrativa. Isso nos mostra que as técnicas narrativas são mecanismos de linguagem que dependem da interferência do contexto sócio histórico para uma cultura entender algo como mais ou menos realista. Portanto, concluímos que esse ganho ou perda de caráter realista para os modos de representação dependem do

<sup>53</sup> Texto do caderno de anotações do processo criativo de *Capitu*, no site oficial do diretor. Disponível em: <http://luizfernandocarvalho.com/projeto/capitu/#processocriativo&gid=creative-process-680&pid=1>. Acesso em 8 de fevereiro de 2018.

seu contexto de produção, como Barthes aponta na questão do sistema mítico, desenvolvido no capítulo anterior.

## 4.5

### Conclusão preliminar

Em *Lavoura Arcaica*, há um esforço de naturalizar o processo, calcado na ideia de experiência ou imersão. O que importava ali era construir um universo diegético coeso, onde atores e equipe técnica pudessem contribuir com sua experiência vivida para o processo de construção da obra. *Lavoura Arcaica* é um filme que toca em tabus fundadores da sociedade, como o tabu do incesto: a paixão avassaladora entre irmão e irmã. Talvez, por isso, precisasse resgatar a prosa poética do romance na sua transmutação para o audiovisual.

A literatura possui o dom de evocar imagens livres, que o leitor mesmo imagina e constrói como realidade imaginada em sua mente. O audiovisual, entretanto, já fornece as imagens prontas para o espectador, e talvez por isso, precise ser mais delicado na conduta de temáticas tabus. O que pode ser mostrado? Como falar sobre essas questões? Se ater ao fluxo de consciência que apresenta o livro é uma maneira de se aproximar da visão do narrador-personagem, que apresenta uma versão subjetiva e íntima da narrativa. O mundo interior do personagem é o que vai nortear a construção estética e narrativa do filme. Contudo, existe neste seu primeiro longa um desejo por acessar temáticas universais e aspectos visuais do universo brasileiro, que vão reaparecer em outros projetos. O meio cinematográfico estabelece-se como um caminho para expressar visualmente a subjetividade do personagem, sem perder de vista o que o torna pertencente de um certo grupo social.: imigrantes libaneses, no interior do Brasil, com valores familiares e tradições. Esse caráter ancestral vai estar expresso nas coordenadas formais e estéticas da direção de arte do filme, compondo uma atmosfera visual coesa e harmônica, que remete à sentidos que não necessariamente estão explícitos na imagem.

De maneira distinta, o que parece nortear a direção de arte de *Capitu* é uma visão mais alegórica da construção espacial e de seus componentes, seguindo um vetor estético do artificialismo explícito e do barroquismo. Para Carvalho, a

escrita machadiana provoca a concepção visual baseada na autoconscientização ficcional, renegando uma visão castradora e classificatória de um viés realista que teria o romance *Dom Casmurro*.

No projeto visual de *Capitu*, há um desenho formal que remete às investigações do capítulo 2.4, onde analisamos a questão do sistema mítico de Barthes. Na minissérie, há de fato uma significação ambígua na leitura dos códigos. Podemos compreender suas escolhas estéticas como afastamento das convenções do realismo na imagem; mas também podemos compreendê-las em sua subversão desses códigos. As técnicas que são consideradas artificiais pelo espectador (por exemplo, Bentinho caminhando no centro da cidade atual com trajes de época) só o são por estarem naquele contexto de produção. Ou seja, este projeto visual é um modo de subverter as convenções do meio televisivo e apresentar ao espectador novas formas de olhar para a narrativa televisiva, introduzindo-o em um universo alegórico e mítico de personagens imaginários, porém possíveis. A quebra da quarta parede pelo narrador Dom Casmurro é um fator que evidencia o caráter metalinguístico e autorreferente da história, quebrando as convenções do meio e alertando o espectador da fabulação. Há assim uma ruptura na “impressão de realidade” da imagem audiovisual, de que fala Metz.

No seriado *Suburbia*, apesar do método de preparação dos atores permanecer o mesmo das outras produções, o fato de trazerem não atores ou atores não profissionais para o processo altera completamente seu resultado. A teatralidade e o artificialismo já não são escolhas estéticas que convenha com as ideias propostas pelo projeto. É um projeto que desvia da estética da artificialidade, trazendo aspectos de uma construção espacial mais realista, calcada na vivência suburbana de um povo renegado na teledramaturgia. Por isso, a necessidade de uma fala mais cotidiana e casual. Influenciado pelo neorealismo italiano, o diretor utiliza as referências estéticas do movimento como o uso de locações naturais externas (em oposição aos grandes estúdios) e a utilização de não atores ou atores não profissionais, para criar uma narrativa que representa camadas sociais populares sem destituir-lhes a linguagem. O estudo dos gestos e comportamentos daquele grupo social é uma maneira de acessar seu discurso, criando uma narrativa ficcional que dialoga com a realidade de forma mais direta. Essa preocupação envolveu as pesquisas teóricas e as experiências de linguagem

de Pasolini, o que o tornou um pesquisador atento do subproletariado italiano e das camadas marginais da população.

Pelas temáticas abordadas e pelas escolhas de produção, é um seriado que difere da linguagem barroca que Carvalho vinha empregando; trazendo, dessa maneira, novas coordenadas para construção narrativa e estética. Os cenários, objetos e figurinos são realistas, porém, remetem a um passado recente e por isso, expressam um tom nostálgico dos anos 1990. Constrói-se uma teledramaturgia com aspectos formais mais naturalistas, com expressão artística autoral, mas calcada no realismo de uma narrativa clássica. O modo documental da narrativa do seriado é expresso também nos enquadramentos e movimentos de câmera, fotografado quase inteiramente com câmera na mão e *steady cam* (com algumas cenas filmadas pelo próprio diretor). Os planos-sequência são utilizados, nesse sentido, como técnicas de autenticação realista da narrativa, como prescreve Bazin em seus estudos teóricos. Pasolini, enxerga a questão do plano-sequência de maneira diferente, entendendo que sua construção estaria mais próxima à visão subjetiva de um só olhar do que à constituição de uma realidade, já que a realidade só poderia ser analisada se considerássemos todos os pontos-de-vista subjetivos possíveis de observação da ação. Para o autor, a montagem é o que vai organizar os pontos-de-vista de observação da ação, estabelecendo narrativamente o acontecimento e transformando o presente em passado.

Em *Dois Irmãos*, Carvalho parece amalgamar todo esse primeiro movimento da tetralogia teatral (minisséries) à experiência de filmar *Suburbia*, o que culmina em uma narrativa que traz à tona aspectos da artificialidade explícita, do barroco, do teatral, do hibridismo, do sonho, porém mantém os aspectos realistas (no trato com o espaço, por exemplo) que criam uma correspondência mais direta com a realidade fora da tela. O projeto de *Dois Irmãos* remete à origem do desenvolvimento de seu método, que foi *Lavoura Arcaica*, quando evoca temáticas e visualidades análogas, como a questão da família, da ancestralidade e de tabus fundadores da sociedade.

A obra de Carvalho é marcada pelo hibridismo de linguagem, que flerta com referências estéticas e narrativas que vão desde a ópera clássica ao cinema asiático contemporâneo, o que o conecta com a produção audiovisual atual por essa potência em misturar influências e recursos, como descrito na terceira categoria do mito no subcapítulo 2.4. Segundo o próprio diretor, sua preocupação não está ligada a construção de um realismo, mas ao acesso à própria realidade, na

fabulação de um real possível através da criação das imagens. Falando sobre linguagem e criação, ele destaca:

Eu me interesso pelo motivo por que me emociono, e os pintores que me emocionam são aqueles que trabalham na criação de uma fabulação do real, que eu acredito também que é essa a janela do cinema (...). Quando você entra numa sala de cinema, você entra para reencontrar a vida, mas, se não houver uma mínima diferença entre a vida que existe contida na tela e a vida que existe do lado de fora da sala de cinema, nas ruas, então não faz mesmo o menor sentido entrar em uma sala de cinema. E essa diferença é a criação, é a linguagem, é a fabulação, o resto é mera descrição sem alma. (CARVALHO, 2002, p. 103)

A força expressiva de Carvalho está justamente nessa fabulação do real na tela (do cinema ou da televisão). O que me parece é que sua obra, assim como a obra de muitos autores nos quais ele se inspira, é produzida nas entrelinhas, não no que está na imagem em si, mas no que está invisível, naquilo que a imagem evoca. Assim como a poesia, sua concepção de linguagem dá acesso a sentidos diversos, para além da interpretação mais óbvia e direta. A direção de arte funciona como uma ferramenta de produção de potência dessa atmosfera audiovisual, organizando elementos formais em favor de uma narrativa que se atém à matéria viva da imagem. Para Carvalho,

O real está misturado com um nível de fabulação ali, então, ao você criar uma representação do real, você precisa cuidar de extrair essa camada de fabulação contida na realidade, retrabalhando, não o deixar rasteiro, factual. E essa fabulação tornará também invisível o aparato técnico da captação das imagens, tornando a “costura do terno” invisível, o que, em outras palavras, significa dizer que você precisa encontrar uma alma pra imagem, pra que ela se sustentem senão ela fica ali, didática, explicativa, não se sustentará enquanto vida, não ficará de pé sozinha, tomba, cai. Esta é a questão mais difícil para mim. Como pôr a imagem de pé, e ela ficar ali, viva! (CARVALHO, 2002, p. 104)

Representar implica, necessariamente, tornar presente algo ausente. Com isso, voltamos às questões apresentadas no capítulo 2, no qual desenvolvemos a noção de linguagem e realidade. Compreender a realidade enquanto linguagem se faz necessário para conceber essa perspectiva de fabulação do real. Assim, manter-se sempre próximo à realidade se coloca como condição para construção de sua narrativa ficcional. O que possibilita a construção de imagens que se sustentam sozinhas é a experiência de deixar-se afetar pelo encontro e o confronto com temáticas universais e realidades diversas, estruturando uma linguagem preocupada com aspectos estéticos e narrativos.

Ao voltarmos às questões do capítulo 2.1 e relacioná-las às camadas de leitura da realidade de Pasolini que utilizamos como método de análise da

imagem, poderíamos aproximar os campos de formulação do sujeito (imaginário e simbólico) aos campos da realidade vivida, observada e editada. Dessa forma, o campo do imaginário aproxima-se aos parâmetros da realidade vivida, na medida em que também se define pelo pragma da experiência, ainda não formulando organização temporal e linearidade. Já o campo do simbólico, que considera a alteridade e o pacto social da linguagem, estaria associado tanto à realidade observada, enquanto reflexão da existência do outro, quanto à realidade editada, no seu potencial de criação da gíria artística.

Voltando às preocupações de Carvalho, em entrevista à pesquisadora Carolina Moura (2015), indagado pela afirmação de Andrei Tarkovski de que o cinema é a “arte do real” e de que o poema é obra mais sugestiva do que o filme, Luiz Fernando responde que:

Primeiro é preciso entender o que significa a palavra “real”, ou o que significa “realidade”. E o sentido de realidade não existe. Como também não existe o real. (...) Então, certamente quando Tarkovski fala que o cinema é o sentido do real, que o cinema é o real, ele quer dizer que é o real visto, sentido com todas essas camadas que compõem o real. Mas, que são contraditórias ao real, são transfigurações do real, são metáforas do real – esse real levado às últimas consequências, ao ponto de se tornar um poema. Porque o real, quando ele não é levado às últimas consequências, ele é uma descrição. (CARVALHO *apud* MOURA, 2015, p.424-425)

Essas divagações sobre o real e o cinema de Tarkovski me parecem indicar a síntese da potência criativa de Carvalho, que se define pela expressão, através de seu vocabulário imagético, de um real poético levado às últimas consequências.

## 5

### Considerações Finais

As convenções de linguagem relacionadas a compreensão dos gêneros discursivos da realidade e da ficção estão em voga na contemporaneidade. Estamos passando por um momento delicado na concepção da realidade política e social de nosso país, instigado por uma variação dos parâmetros formais e estéticos do que é lido como realidade ou como ficção. Por isso, nosso objetivo foi também criar métodos de leitura da realidade e da imagem audiovisual que possam desnaturalizar a nossa percepção, utilizando como base a semiologia da realidade desenvolvida por Pasolini (1982). Com isso, pretendíamos também analisar as características de composição da direção de arte no audiovisual, mantendo o fio condutor da investigação debruçado sobre os parâmetros relacionados ao design visual nas narrativas ficcionais. A direção de arte no audiovisual ainda é um campo de pesquisa pouco explorado no Brasil, que merece ser mais investigado e descoberto em suas potencialidades de expressão. Embora já existam diversas pesquisas relacionadas ao meio, continuamos limitados à bibliografia estrangeira e aos parâmetros de pesquisa externos ao nosso.

Desta maneira, este estudo pretendeu organizar métodos de análise possíveis da direção de arte no audiovisual, norteando nossa investigação pelas as categorias relacionadas à realidade, à ficção e ao realismo. Em vista da pesquisa e da análise realizadas, voltemos à nossa trajetória de pesquisa.

Primeiramente, estabelecemos às noções de realidade e ficção, no qual diferenciamos três níveis de percepção da realidade: o de fundamentação, que relacionava a questão da dimensão linguística da cognição humana; o segundo nível cultural, onde observamos a dimensão dos gêneros discursivos, e o estabelecimentos de convenções para a realidade e a ficção; e, um terceiro nível, o narrativo, no qual analisamos a questão do estilo na narrativa e sua relação com a noção de verossimilhança. Em uma segunda etapa, examinamos quatro dos principais movimentos artísticos do Séc. XIX (Romantismo, Realismo, Simbolismo e Impressionismo), cujos parâmetros de representação da realidade variavam conforme a época e contexto sociocultural de produção.

Este processo foi essencial para compreendermos que existem parâmetros e convenções relacionadas às técnicas e aparatos de representação que estarão sempre em movimento. Em uma terceira etapa, observamos o contexto histórico de desenvolvimento do cinema, notando as diferentes correntes criativas e seus pressupostos de produção, bem como suas características de estilo. Na última parte do segundo capítulo, pesquisamos a configuração do sistema mítico de Barthes (2001), relacionando-o com as questões abordadas até então, para concluir que há na atualidade um processo de esfacelamento das fronteiras entre os gêneros real e ficcional, com a mistura de seus códigos e convenções.

Seguindo adiante, no terceiro capítulo, analisamos os aspectos relacionadas à direção de arte no audiovisual, organizando um método de análise baseado nos estudos semiológicos de Pasolini (1982) que considerou três perspectivas: análise formal (kinema), análise filmica (monema) e análise narrativa (ritmema). Com isso, introduzimos o estudo de Pasolini sobre a semiologia da realidade, cujos aspectos foram desenvolvidos mais a fundo nos métodos de análise para o capítulo 4, que consideraram a leitura da realidade como vetor para compreendermos aspectos relacionados tanto ao processo criativo quanto aos resultados visuais nas obras.

Assim, questionamos no início da pesquisa de que forma os processos da direção de arte interferem na variação entre níveis de realismo na imagem final. Nossa hipótese era de que a perspectiva projetual do design fornece parâmetros para a análise dos processos de produção da arte, que por sua vez revelam as relações entre níveis de realismo na imagem. Constatamos que nossa hipótese auxiliou na descoberta de novos métodos de análise da imagem, que consideram a relação da realidade com a narrativa ficcional, revelando que a direção de arte contribui de maneira direta para o estabelecimento de níveis de realismo na imagem. Um dos elementos que mais indicam essa incidência é a composição de atmosfera pela direção de arte, que é um fator essencial para manutenção das convenções realistas da imagem audiovisual. Outro elemento é a composição espacial da cenografia, que carrega atributos que podem alterar a relação do espectador com o universo fictício da narrativa.

Conforme foi dito acima, em relação à recepção dessas imagens, realizamos alguns experimentos em sala de aula no âmbito da disciplina de

estágio em docência<sup>54</sup> e com os membros do grupo de estudos do Dhis<sup>55</sup> que revelaram que os espectadores naturalizam certas convenções e técnicas audiovisuais que em uma outra época ou contexto cultural não seriam naturais. Por isso, voltamos à questão de que o modo de representação e a sua relação com realismo é infinitamente renovável, em consequência de inovações tecnológicas, mas também por mudanças na forma de produção e na apreensão das narrativas audiovisuais. Desse modo, o nível de decifração do mito, conforme nos lembra a tabela de Barthes no subcapítulo 2.4, vai depender do seu contexto sociocultural e econômico de produção e recepção daquele produto cultural. O que me leva a questionar: se não fossem alunos e profissionais da área do Design, que possuem familiaridade com os códigos do audiovisual, qual seria a leitura realizada?

Analisamos até aqui as características dos processos criativos e dos resultados audiovisuais, em uma perspectiva transdisciplinar na área do design. Neste ponto, é interessante pensarmos acerca dos desdobramentos possíveis da pesquisa, que ganharia em escopo e alcance de análise se voltássemos o olhar agora para a recepção, tendo em vista os métodos de análise já desenvolvidos.

Nos voltamos para a análise das obras de Luiz Fernando Carvalho pois acreditamos que suas produções atingiam camadas diversificadas de estilo narrativo e formal, que indicavam diferentes níveis de realismo na imagem audiovisual. Nossas hipóteses estavam corretas ao sugerir que seria possível identificar esses níveis utilizando sua obra como objeto de análise, pois a forma como a direção de arte nesses projetos audiovisuais é construída permite uma investigação dos códigos de leitura da representação da realidade, já que possui métodos e características visuais diversas.

As entrevistas semi-estruturadas que pretendíamos realizar para a pesquisa, com o diretor e com alguns profissionais que participaram das equipes de arte, não foram possíveis de serem efetivadas por incompatibilidade de agenda. Uma possibilidade de desdobramento futuro da pesquisa é comparar os dados coletados através da documentação existente com o discurso dos profissionais envolvidos nos projetos, para entender até que ponto nossa análise é compatível com a realidade de produção.

Quanto às possibilidades e limitações da análise, observou-se durante o processo analítico que seria proveitoso não limitar a investigação à imagens

---

<sup>54</sup> Estágio em docência realizado na graduação na disciplina Design de Histórias, ministrada pelo Prof.Dr. Nilton Gamba Junior.

<sup>55</sup> Laboratório de Design de Histórias – Dhis.

estáticas (*frames* das obras audiovisuais), possibilitando a expansão da pesquisa para a análise do movimento dos personagens no quadro, do ritmo temporal, da montagem, da duração dos planos, do movimento da câmera, etc. Pela limitação do exercício de análise circunscrito ao aparato da folha de papel, resolvemos produzir um pequeno exercício da análise em movimento que permitiu uma expansão do olhar analítico<sup>56</sup>. Os desdobramentos desse exercício também seriam uma forma de enxergar as possibilidades da pesquisa, que poderia ter seus métodos aplicados em outras análises de linguagem que considerem outros parâmetros e diferentes projetos audiovisuais. Um possível desdobramento da pesquisa seria aplicar os métodos de análise transdisciplinar considerando, por exemplo, códigos de representação da mulher negra na televisão e no cinema brasileiros, uma temática que ainda carece de análises consistentes.

Por fim, compreendemos que as obras de Luiz Fernando Carvalho contribuem para a diversificação dos parâmetros narrativos e estilísticos do audiovisual na atualidade, subvertendo os padrões de linguagem no meio cinematográfico e no meio televisivo, o que possibilita uma visão estética menos preocupada com as urgências e convenções de seus suportes. O apuro e rigor estéticos de suas produções permitem, assim, uma observação mais criativa e atenta da realidade e de sua representação.

---

<sup>56</sup> Exercício de análise em movimento disponível em: <https://vimeo.com/256484603>. Senha: carvalho.

## 6

### Referências bibliográficas

ALBUQUERQUE, Elaine Deccache Porto e; SOUZA, Solange Jobim e. **Wittgenstein e Walter Benjamin: inquietações éticas e filosóficas como formas de viver e pensar**. *Psicol. clin.*, Rio de Janeiro, v. 20, n. 1, p. 113-133, 2008.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável (cinema e pintura)**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

\_\_\_\_\_. **A imagem**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 1993.

\_\_\_\_\_. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 2009. (7ª Ed.). [1995]

\_\_\_\_\_. **A teoria dos cineastas**. São Paulo: Papyrus Editora, 2002.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 2006. (2ª Ed.)

BAPTISTA, Mauro. A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 15, p. 109-120, jun. 2008.

BARNWELL, Jane. **Production Design: Architects of The Screen**. London: Short Cuts series, Wallflower Press, 2004.

\_\_\_\_\_. **Fundamentos de produção cinematográfica**. [Tradução: Janisa S. Antoniazzi, Scientific Language]. Porto Alegre: Bookman, 2013.

\_\_\_\_\_. **Visual Style in British Cinema and Television. Between Realism and Visual Concept: The role of the production designer in contemporary British cinema**. *The Journal of British Cinema and Television*, Vol 3, 2005.

BARSACQ, Léon. **Le Décor de Film**. Paris: Seghers, 1970

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001. 11ª edição. Tradução de Rita Buongermino e Pedro de Souza.

BATESON, Gregory. **Mente e Natureza**. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 1986.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água Editores Lda, 1991.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema?** São Paulo: Brasiliense, 1980.

BILL, Nichols. **Introdução ao documentário**. Campinas, SP: Papirus Editora, 2005.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**. Campinas, SP: Papirus Editora, 2005.

CARVALHO, Luiz Fernando. **Sobre o filme Lavoura Arcaica**. Cotia: Atelier Editorial, 2002.

CARVALHO, Maria do Socorro. Cinema Novo Brasileiro. In: MASCARELLO, Fernando (org.) **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2008. (4<sup>a</sup> Ed.)

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro Cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2008. (4<sup>a</sup> Ed.)

COUTO, Rita Maria de Souza; FARBIARZ, Jackeline Lima; NOVAES, Luiza. (org.) Gustavo Amarante Bonfim: Uma coletânea. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014.

CROSS, Nigel. **Designerly Ways of Knowing: Design Discipline Versus Design Science**. Design Issues, Summer 2001, Vol. 17, No. 3, pp. 49-55, 2001.

DONDIS, Dondis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2a edição, 1997.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

\_\_\_\_\_. **Los limites de la interpretación.** Barcelona: Editorial Lumen, 1992.

\_\_\_\_\_. **Viagem na irrealidade cotidiana.** Trad. Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

EISENSTEIN, Sergei. **A Forma do Filme.** Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

FABRIS, Mariarosaria. Neo-realismo italiano. In: MASCARELLO, Fernando (org.) **História do cinema mundial.** Campinas, SP: Papyrus, 2008, 4a Edição.

FREUD, Sigmund. **Totem e tabu: Algumas concordâncias entre a vida dos homens primitivos e dos neuróticos**”. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2013.

\_\_\_\_\_. **O mal-estar na civilização.** Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2011.

GAMBA JUNIOR, Nilton Gonçalves. **Narrativa e AIDS: Noites felinas e as dualidades da experiência narrativa pós-moderna.** Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Psicologia do Departamento de Psicologia da PUC-Rio. Rio de Janeiro Março de 2004.

\_\_\_\_\_. **Design de Histórias I: O Trágico e o Projetual no Estudo da Narrativa.** Rio de Janeiro: Rio Book's, 2013.

GENTILE, Mónica; DÍAZ, Rogelio; FERRARI, Pablo. **Escenografia Cinematográfica.** Buenos Aires: La Crujía, 2007.

GIBBS, John. **Mise-en-scène: Film Style and Interpretation.** London: Wallflower Press, 2002.

HADOT, Pierre. **Wittgenstein et les limites du langage.** Librairie Philosophique J. Vrin, Paris: 2005.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: A direção de arte no cinema brasileiro.** São Paulo: Senac São Paulo, 2014.

LOBRUTTO, Vincent. **By Design – Interviews with Film Production Designers.** Praeger, 1992.

\_\_\_\_\_. **The Filmmaker's Guide to Production Design.** New York: Allworth Press, 2002.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MARA MARTINS, Índia. **Documentário animado: Experimentação, Tecnologia e Design**. Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Design do Departamento de Artes e Design do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Rio de Janeiro: 2009.

\_\_\_\_\_. “Desejo de Real” e busca pelo “Realismo”. **Revista ECO-Pós**, [S.l.], v. 15, n. 3, p. 47 - 68, mai. 2013. ISSN 2175-8689. Disponível em: <[https://revistas.ufrj.br/index.php/eco\\_pos/article/view/871/811](https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/871/811)>. Acesso em: 05 Mar. 2018.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

NASIO, Juan David. **O Olhar em psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1995. [1992]

\_\_\_\_\_. **O prazer de ler Freud**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999.

PAGLIARO, Leandro. **Fotografias — O processo criativo dos atores de Dois irmãos**. Rio de Janeiro: Editora Bazar do Tempo, 2017.

PASOLINI, Pier Paolo. **Os jovens infelizes: antologia de ensaios corsários**. São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1990.

\_\_\_\_\_. **Empirismo Hereje**. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

PELLEGRINI, Tânia. Narrativa verbal e narrativa visual: possíveis aproximações. In. PELLEGRINI, Tânia. et al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac São Paulo – Instituto Itaú Cultural, 2003.

PRESTON, Ward. **What an art director does: an introduction to motion picture production design**. Los Angeles: Silman-James Press, 1994.

PRINCE, Gerald. Narratology. **The form and functioning of narrative**. New York: Mouton, 1982

RAMOS, Fernão; MIRANDA, Luís Felipe De. **Enciclopédia Do Cinema Brasileiro**. São Paulo: Editora SENAC, 2000.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

SARAIVA, Leandro. Montagem Soviética. In MASCARELLO, F. (org) **História do Cinema Mundial**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2008, 4a Edição.

SCHAPIRO, Meyer. **O impressionismo: reflexões e percepções**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

SOUZA, Solange Jobim e. Mikhail Bakhtin e Walter Benjamin: polifonia, alegoria e o conceito de verdade no discurso da ciência contemporânea. In: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin, dialogismo e construção de sentido**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1997.

VASCONCELOS, Luis. **Um modelo de classificação para metodologias do Design**. 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo, 2010.

VIEIRA, João Luiz. A chanchada e o cinema carioca (1930-1955). In: RAMOS, Fernão (org.). **História do cinema brasileiro**. São Paulo: Art Editora, 1987.

## Sítios da Internet

AUGUSTO, Guilherme. O Cozinheiro, o Ladrão, sua Mulher e o Amante – As cores da Gula. Piso velho. Disponível em: <http://www.pisovelho.com.br/2011/10/o-cozinheiro-o-ladrao-sua-mulher-e-o.html>.

BRUSSOLO, Pritama Morgado. **Simbolismo: queda em direção ao mundo interior**. Revista Ensaios, 2010. Disponível em: <http://www.periodicoshumanas.uff.br/novo/index.php/ensaios/article/view/327/407>.

BRUTUCE, Débora Lúcia Vieira. **A direção de arte e a imagem cinematográfica. Sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990.** Dissertação de Mestrado, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005. Disponível em: [http://www.btdt.ndc.uff.br/tde\\_arquivos/28/TDE-2006-10-18T154400Z-500/Publico/debora.pdf](http://www.btdt.ndc.uff.br/tde_arquivos/28/TDE-2006-10-18T154400Z-500/Publico/debora.pdf).

CARTER, Eli. **Rereading Dom Casmurro - aesthetic hybridity in Capitu.** Machado Assis Linha [online]. 2014, vol.7, n.13, pp.19-43. ISSN 1983-6821. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1983-68212014000100004>.

CARVALHO, Luiz Fernando. Entrevista concedida ao site Estadão em 2013. Disponível em: <http://cultura.estadao.com.br/blogs/direto-da-fonte/a-televisao-brasileira-tem-dado-claros-sinais-de-esgotamento-de-seu-modelo/>.

\_\_\_\_\_. Entrevista para Revista ContraCampo. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/52/entrevistaluizfernandocarvalho.htm>.

COLLAÇO, Fernando Martins. **Luiz Fernando Carvalho e o processo criativo na televisão : a minissérie Capitu e o estilo do diretor.** Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais. Campinas: 2013. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/28454>.

COUTINHO, Denise. **A construção do eu na modernidade: do projeto romântico ao impressionismo em Freud.** *Ágora* (Rio de Janeiro) v. XII n. 2 jul/dez, pp. 199-215, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/agora/v12n2/v12n2a0>.

CUELLI, Massa. **A Máscara como Ferramenta de Formação: entrevista com Tiche Vianna.** *Rev. Cena*, Porto Alegre, n. 22, p. 274-278, jul./out. 2017. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/cena>.

FELDMAN, Ilana. *A Pedra Do Reino: A opera mundi* de Luiz Fernando Carvalho. *Revista Cinética*, 2007. Disponível em: <http://www.revistacinetica.com.br/pedradoreinoilana.htm>. Acesso em 15 de janeiro de 2018.

GREENWAY, Peter. *The Free Library*. S.v. Peter Greenaway holds court: an interview at the Venice film festival. Disponível em: <https://www.thefreelibrary.com/Peter+Greenaway+holds+court%3a+an+interview+at+the+Venice+film+festival.-a0132676640>.

MOURA, Carolina Bassi de. **A direção e a direção de arte: Construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho.** Tese de doutorado da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2015. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-14072015-121751/pt-br.php>.

PAIVA, Milena Leite. **A direção de arte no audiovisual brasileiro: uma abordagem sobre Suburbia.** Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Mestra em Multimeios. Campinas: 2015. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/285190>.

PEREIRA, Eliane Garcia. **Videodesign: o audiovisual e o ensino do projeto.** Orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. Tese apresentada ao Programa de Pós Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Design. Rio de Janeiro: 2014. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/27497/27497.PDF>.

SALAZAR, Paula. **Processos Criativos Na Televisão Brasileira: A Importância Da Proposta De Luiz Fernando Carvalho Em Suas Minisséries.** Dissertação apresentada no programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo como requisito à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica. São Paulo: 2008 Disponível em: <https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/5131/1/Paula%20Salazar.pdf>.

SENNA, Marcelus Gaio Oliveira de. **Concept Art: design e narrativa em animação.** Orientador: Nilton Gonçalves Gamba Junior. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design. Rio de Janeiro: 2013. Disponível em: <http://www.ladeh.com.br/administrador/publicacoes/1a31fae978e33005fdf97129b1193f19.pdf>.

SILVA, Ana Cláudia Suriani da; MILLECCO, Maria. ENTREVISTA COM BETH FILIPECKI, FIGURINISTA DE CAPITU (2008). **Machado Assis Linha**, São Paulo, v. 10, n. 20, p. 147-153, 2017. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S198368212017000100147&lng=en&nrm=isso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S198368212017000100147&lng=en&nrm=isso) . Acesso em 28 de fevereiro de 2018.

SÍTIO IMDB, base de dados sobre audiovisual. Disponível em: <http://www.imdb.com>.

SÍTIO Memória da TV Globo, sobre a minissérie *Capitu*. Disponível em: <http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/minisseries/capitu/cenografia-e-arte.htm>.

SÍTIO Musee d' Orsay. Disponível em: [http://www.musee-orsay.fr/en/collections/works-in-focus/search/commentaire/commentaire\\_id/arearea-9767.html?no\\_cache=1](http://www.musee-orsay.fr/en/collections/works-in-focus/search/commentaire/commentaire_id/arearea-9767.html?no_cache=1).

SÍTIO O Globo. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/luiz-fernando-carvalho-desbrava-periferia-no-seriado-suburbia-6026123>

SÍTIO Luiz Fernando Carvalho. Disponível em: <http://luizfernandocarvalho.com>

SÍTIO . Acervo de Fotografia do Instituto Moreira Salles. Disponível em: <https://ims.com.br/acervos/fotografia/>.

STAMATO, Ana Beatriz Taube; STAFFA, Gabriela; VON ZEIDLER, Júlia Piccolo. A Influência das Cores na Construção Audiovisual. XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. <http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1304-1.pdf>.

## Referências audiovisuais

CARVALHO, Luiz Fernando. **Lavoura Arcaica**. Longa metragem, Cor, 163 min, Brasil, 2001.

\_\_\_\_\_. **Que Teus Olhos Sejam Atendidos**. Documentário e Pesquisa, Cor, Brasil, 2001.

\_\_\_\_\_. **Nosso Diário**. Documentário, Cor, Brasil, 2001.

\_\_\_\_\_. **Hoje é Dia de Maria** (Primeira Jornada, 8 episódios e Segunda Jornada, 5 episódios). Série, Cor, TV Globo, Brasil, 2005.

\_\_\_\_\_. **A Pedra do Reino**. Série, cor, 4 episódios. TV Globo, Brasil 2007.

\_\_\_\_\_. **Capitu**. Série, Cor, 5 episódios. TV Globo, Brasil, 2008.

\_\_\_\_\_. **Suburbia**. Seriado, 8 episódios, Cor, Brasil, 2012.

\_\_\_\_\_. **Dois Irmãos**. Série, 10 episódios, Cor, Brasil, 2017.