

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

Maria Caroline Frizeiro dos Santos

A DIREÇÃO DE ARTE NAS OBRAS DE WES ANDERSON

**Juiz de Fora
Julho de 2017**

Maria Caroline Frizeiro dos Santos

A DIREÇÃO DE ARTE NAS OBRAS DE WES ANDERSON

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social - Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Profa. Dra. Erika Savernini
Lopes

**Juiz de Fora
Julho de 2017**

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Santos, Maria Caroline Frizeiro dos.

A direção de arte nas obras de Wes Anderson / Maria Caroline Frizeiro dos Santos. -- 2017.

85 f. : il.

Orientadora: Erika Savernini Lopes

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2017.

1. Direção de Arte. 2. Personagem. 3. Wes Anderson. I. Lopes, Erika Savernini, orient. II. Título.

Maria Caroline Frizeiro dos Santos

A Direção de Arte nas Obras de Wes Anderson

Monografia apresentada ao curso de Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientadora: Profa. Dra. Erika Savernini Lopes

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

Profa. Dra. Erika Savernini Lopes (FACOM/UFJF) – orientadora

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga (FACOM/UFJF) – convidado

Prof. Mestre Eduardo Sérgio Leão de Souza (FACOM/UFJF) – convidado

Conceito Obtido: Aprovada

Juiz de Fora, 10 de julho de 2017.

AGRADECIMENTOS

A Deus, meu Abba, razão e motivação de todas as coisas.

Aos meus pais, Maria e Benicio, por serem meu suporte e local de amor incondicional. À minha irmã Nicolly por diariamente me despertar sorrisos. E a cada membro da minha família por serem incríveis em todo tempo.

Aos amigos. Da Facom, dos palcos, do Melhor Grupo, da vida. Pelas histórias que temos construídos juntos, pela parceria e apoio em todos os momentos. Em especial à Thayane e Victória por serem minhas fiéis escudeiras.

Aos profissionais, professores, chefes e companheiros de trabalho conhecidos até hoje com quem tanto aprendi. Sobretudo à minha orientadora Érika pela dedicação, atenção e, principalmente, paciência.

Com todo amor a cada um de vocês.

RESUMO

Este trabalho foi realizado com o objetivo de compreender a direção de arte, suas possibilidades de uso, sobretudo enquanto recurso enriquecedor de narrativa e construção de personagem e a forma como é utilizada pelo diretor Wes Anderson. A partir de uma revisão bibliográfica conceituando o que é direção de arte, seus elementos e formas de uso e o que é personagem e como é caracterizado e apresentado, foram utilizados como objeto de estudo três filmes do diretor, Os Excêntricos Tenenbaums (The Royal Tenenbaums, EUA, 2001), Moonrise Kingdon (EUA, 2012) e o Grande Hotel Budapeste (The Grand Budapest Hotel, Inglaterra/Alemanha, 2014). A análise foi feita levando em conta o trabalho feito pela direção de arte geral em cada um dos filmes, ressaltando sua atuação no decorrer das tramas e dando destaque para o uso desse recurso na caracterização de personagens. Ao final, foi possível reconhecer recorrências no trabalho de Wes Anderson, bem como compreender a relevância da direção de arte na apresentação da trama e personagens.

Palavras-chave: Direção de Arte. Personagem. Wes Anderson.

ABSTRACT

This work was done in order to understand production design, its possibilities of use, mainly as an enriching resource of narrative and character construction and the way it is used by director Wes Anderson. From a bibliographical review conceptualizing what is production design, its elements and forms of use and what is character and how it is characterized and presented, were used as object of study three movies of the director, *The Royal Tenenbaums* (USA, 2001), *Moonrise Kingdom* (USA, 2012) and *The Grand Budapest Hotel* (England / Germany, 2014). The analysis was made taking into account the work done by the production design in general in each one of the movies, highlighting their performance in the course of the plot and the use of this feature in the characterization. In the end, was possible to recognize recurrences in the work of Wes Anderson, as well to understand the relevance of the production design in the presentation of the plot and characters.

Keywords: Production Design. Character. Wes Anderson.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Apresentação de Os Excêntricos Tenenbaums.....	52
Figura 2 – Ambientes infantis como tom emocional.....	54
Figura 3 – Quarto e caracterização de Chas criança (a) e caracterização de Chas adulto com seus filhos (b).....	56
Figura 4 – Quarto e Caracterização de Margot criança (a) e Margot adulta com seu marido Raleigh (b).....	58
Figura 5 – Quarto e caracterização de Richie criança (a) e Richie adulto na barraca na casa dos pais (b).....	60
Figura 6 – Etheline jovem (a), Royal jovem (b) e Etheline e Royal no tempo presente do filme.....	61
Figura 7 – Caracterização de Eli criança (a) e Caracterização e sala de Eli adulto.....	62
Figura 8 – Apresentação de Moonrise Kingdom.....	63
Figura 9 – Suzy e seus irmãos na sala.....	64
Figura 10 – Caracterização de Suzy (a), caracterização de Sam (b), maquiagem de suzy (c) e broche familiar de Sam (d).....	67
Figura 11 – Caracterização de Laura (a) e Caracterização de Walt (b).....	68
Figura 12 – Mesa de Randy Ward no início do filme (a) e mesa de Randy Ward ao final do filme (b).....	69
Figura 13 – Caracterização da encarregada do serviço social (a) e do narrador (b).....	69
Figura 14 – Fachada e interior do hotel em 1933 (a, b) e fachada e interior do hotel em 1968 (c, d).....	72
Figura 15 – Visão dos alvos dos antagonistas.....	75
Figura 16 – Gustave e Zero em seus uniformes (a), Zero e Gustave na fuga da prisão (b), Zero enquanto dono do hotel (c) e Gustave enquanto dono do hotel (d).....	77
Figura 17 – Agatha em seu quarto.....	77
Figura 18 – Caracterizações dos Antagonistas.....	78

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Significado das cores.....	31
---------------------------------------	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	19
2 O QUE É DIREÇÃO DE ARTE?.....	21
2.1 OS ELEMENTOS DA IMAGEM.....	21
2.2.1 Visibilidade e <i>Mise en Scène</i>.....	22
2.2 DEFINIÇÃO E BREVE NOÇÃO HISTÓRICA.....	24
2.3 O PROCESSO DE DIREÇÃO DE ARTE.....	25
2.3.1 A equipe de arte.....	27
2.3.2 Metáforas na direção de arte.....	28
2.3.3 Cor e Textura.....	29
2.3.4 Figurino e cenário.....	32
3 O PERSONAGEM.....	35
3.1 CARACTERIZAÇÃO DO PERSONAGEM.....	36
3.2 OS CONFLITOS NA CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM.....	39
3.3 O PERSONAGEM NO TEATRO, ROMANCE E CINEMA.....	40
3.4 O PROTAGONISTA.....	43
4 WES ANDERSON E SEU UNIVERSO DE DETALHES.....	47
4.1 A DIREÇÃO DE ARTE DOS FILMES DE WES ANDERSON.....	50
4.1.1 Os Excêntricos Tenenbaums.....	51
4.1.1.1 <i>Construção de personagens pela direção de arte em Os Excêntricos Tenenbaums</i> ... 54	54
4.1.2 Moonrise Kingdom.....	62
4.1.2.1 <i>Construção de personagens pela direção de arte em Moonrise Kingdom</i>	63
4.1.3 O Grande Hotel Budapeste.....	70
4.1.3.1 <i>Construção de personagens pela direção de arte em O Grande Hotel Budapeste</i>	75
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	81
REFERÊNCIAS	83

1 INTRODUÇÃO

No cinema tudo importa. Da maneira como se porta um ator em cena à escolha da trilha sonora, passando pelas minúcias do texto à cor e intensidade da luz em determinado momento, tudo isso contribuirá para a compreensão da história de um filme e para o efeito que ele terá no espectador.

Assim, cada objeto em cena, cada cenário, a escolha do figurino e da maquiagem não são meros detalhes ou apenas decoração. A partir da escolha da direção, os elementos de arte podem ganhar vida e se tornar parte da narrativa de um filme, podendo ser até mesmo colocados como protagonistas dessas histórias.

A direção de arte é um departamento que, por um leigo, pode ser visto como superficial, mas é de fundamental importância para a compreensão de quem são os indivíduos em cena e suas motivações. A direção de arte é o que dará suporte ou, como tantas vezes, compreensão do lugar e da época onde um filme se passa. Existem ainda aspectos mais psicológicos que irão, por objetos, cores de um cenário ou estampa de um figurino, transmitir informações que não são dadas pelo texto ou confirmar as existentes.

Existem diretores que dão menos atenção a esse aspecto, o utilizando apenas como suporte da verossimilhança em suas histórias. Outros tornarão a direção de arte tão relevantes a ponto de se tornar a assinatura de seu trabalho. É esse segundo caso o de Wes Anderson.

A proposta desse trabalho foi compreender as possibilidades de atuação da direção de arte, sobretudo a analisando enquanto um agente que traz e confirma informações para o público. No Brasil a bibliografia sobre direção de arte ainda é escassa, indicando uma necessidade de investigar sua relevância para as obras cinematográficas.

Assim, primeiro através de uma análise de bibliografia já existente, conceituamos o que é a direção de arte, sua inserção nos filmes, os elementos que a ela pertencem e como ela pode ser utilizada. Em seguida conceituamos também o personagem e como o mesmo pode ser construído, partindo posteriormente para a análise fílmica.

Os filmes escolhidos foram os do diretor Wes Anderson exatamente pela atenção dispensada por ele em suas produções à direção de arte. Conforme observamos através da análise, para ele a direção de arte é mais que um suporte, mas um elemento de forte presença na trama, que conta histórias e transmite informações fundamentais ao público.

Foram analisadas aqui três obras do diretor, *Os Excêntricos Tenenbaums*, de 2001, *Moonrise Kingdom*, de 2012 e *O Grande Hotel Budapeste*, de 2014. Investigamos o uso dos cenários e os objetos cênicos sendo utilizados como suporte para comunicar ao espectador informações e permitir a condução da história. Da mesma forma, voltamos nossa atenção para o personagem e cada elemento que compõe sua caracterização artística. Nenhum indivíduo se veste ou decora um ambiente sem dispensar ali a sua personalidade, assim, damos destaque a uma análise de como o diretor utiliza os elementos da direção de arte na transmissão da personalidade de seus personagens para o público. Para tal, verificamos seus figurinos, as caracterizações, os lugares onde moram e os objetos a que são ligados. Atentando também para a cor de cada elemento, visto sua importância para o diretor.

Esse trabalho foi feito com o objetivo de compreender melhor a direção de arte e analisar os filmes de Wes Anderson, percebendo a arte como mais que mera decoração.

2 O QUE É DIREÇÃO DE ARTE?

O aspecto visual de um filme é primordial e a construção de toda sua aparência e estilo se dá através da colaboração entre três profissionais, o diretor geral, o diretor de fotografia e o diretor de arte. Especificamente, a direção de arte é responsável por captar e compreender a essência da obra e, tendo como base a visão e intenção do diretor geral, traduzi-la em elementos visuais. Nesse capítulo falamos sobre o conceito de imagem e seus elementos e, em seguida, definimos o que é a direção de arte e como é seu processo de desenvolvimento em um filme.

2.1 OS ELEMENTOS DA IMAGEM

A fim de compreender melhor a função da direção de arte e o processo realizado pela equipe de arte, precisamos passar por uma análise mais abrangente do conceito de imagem. Butruce (2005) explica qual definição mais aceita de imagem.

É aquela em que a imagem apresenta uma relação de semelhança visual ou de similaridade de forma com o objeto representado, no caso das imagens figurativas; ou, ainda, que substitui algo, servindo-lhe de testemunha, ou que evoca outra coisa nova ou inexistente, agindo neste último caso, como invenção ou criação. (BUTRUCE, 2005, p. 21)

A imagem cinematográfica é, na verdade, uma sequência de fotografias que, ainda segundo Butruce (2005), é construída pressupondo um espectador. A relação que o indivíduo terá com essa imagem está sujeita às influências históricas, psicológicas, culturais e fisiológicas pois trata-se de um processo complexo.

A partir de Aumont (1993), buscamos definir os elementos que constituem a imagem. Dessa maneira, o que nossos olhos percebem é resultado de três regularidades referentes às características da luz: a intensidade, a cor e as bordas visuais. A percepção que um indivíduo tem da luminosidade, refere-se à intensidade da luz. A cor, por sua vez, não se situa no objeto, mas é resultado da percepção do comprimento de onda da luz. As bordas visuais, ou limites espaciais de um objeto, que são percebidas como uma resposta da maneira como se dá a percepção da divisão espacial da luz. A identificação das bordas visuais é responsável pela identificação da forma de um objeto.

Diferentemente da luz, a percepção do espaço não se dá de maneira apenas visual. “A ideia de espaço está fundamentalmente vinculada ao corpo e a seu deslocamento, a verticalidade é um dado imediato da nossa experiência, pela gravitação. [...] O conceito de espaço é, pois, tanto de origem tátil e cinésica, quanto visual.” (AUMONT, 1993, p. 37). O que nos dá as informações das quais precisamos para a interpretação do espaço visual é o que Aumont (1993) chama de índices de profundidade.

São dois os tipos de índices de profundidade, os monoculares ou estáticos e os dinâmicos. Os monoculares são o gradiente de textura (que dão a informação mais segura respeito da profundidade), a perspectiva linear e os critérios que se referem a localizações específicas da imagem retiniana. Já o principal índice dinâmico pode ser entendido, em suma, “como a nossa própria movimentação em relação aos objetos, fenômeno denominado como paralaxe do movimento” (BUTRUCE, 2005, p. 25). A profundidade é um dos principais elementos que permitem que percebamos um arranjo espacial tridimensional em uma imagem plana, como a cinematográfica.

Assim a imagem cinematográfica é estruturada por, em um primeiro nível, elementos visuais como forma, textura, cor e disposição espacial. A dimensão plástica da imagem, segundo Aumont (1993), é constituída pela superfície da imagem, a cor e a gama dos valores. O artista então estrutura esse material num processo comumente chamado de composição pictórica, dispondo e organizando elementos como superfícies, formas e cores no quadro.

Os outros elementos que constituem o segundo nível de estruturação da imagem cinematográfica são o registro feito pela câmera e o principal elemento para a formação da imagem, a luz, conforme Butruce (2005). Aqui nos aproximamos do conceito de quadro, um campo delimitado mental e materialmente e visto sob certo ângulo.

2.2.1 Visualidade e *Mise en Scène*

A imagem cinematográfica é, em sua essência, representação. Conforme explicita Butruce (2005), os elementos de percepção irão permitir ao espectador entrar em contato com um espaço tridimensional ilusório, mas que analogamente se refere ao real. Além desses fatores perceptíveis, fatores psicológicos atuam permitindo essa analogia, fazendo com que o espaço de representação das obras cinematográficas seja tomado como crível.

Aumont¹ (2004, *apud* BUTRUCÉ, 2005, p. 31) sugere uma divisão em dois estágios da representação teatral, que também se mostra aplicável à representação cinematográfica. O primeiro é a transformação do texto em acontecimentos e objetos, tornando o texto presencial, material. Aqui normalmente ocorre a construção de uma diegese, que podemos definir como uma construção imaginária que se refere e é coerente em relação a um real.

Podemos chamar essa organização da representação de *mise en scène*, ou seja, levar algo a cena para mostrá-lo. No cinema, especificamente, são as escolhas do diretor do que será exibido no quadro, “o conjunto que dá forma e pensamento ao filme” (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 13).

Bordwell e Thompson (1997) definem como elementos que a constituem a *mise en scène* cenários, o figurino e a maquiagem, a iluminação e as expressões e movimentos das figuras postas em cenas (aqui incluímos a atuação). Esses elementos, combinados entre si, formam um conjunto que será específico desse filme, assim, criando a forma do filme.

Outro atributo da *mise en scène* é guiar a nossa percepção da obra. Isso acontece pois nossa atenção é guiada através da mudança, no tempo e espaço, da luz, das formas, da movimentação, entre outros elementos da imagem. Conforme os autores explicam “O olhar é intencional: para quê nós olhamos é guiado por hipóteses e expectativas do quê olhar” (BORDWELL; THOMPSON, 1997, p. 189).

O que chamamos de *mise en scène* somente será tomado como imagem cinematográfica a partir do segundo estágio da representação cinematográfica, ou seja, o seu registro feito pela câmera, o processo em que se torna visível essa já citada transformação material do texto. Bordwell e Thompson (1997) ainda afirmam que podemos atribuir o primeiro nível de elementos à direção de arte e o segundo nível à direção de fotografia de um filme.

Apesar de tratarem de diferentes aspectos e atuarem em diferentes níveis da estruturação do filme, direção de arte e fotografia devem se manter interligadas, mantendo uma relação de colaboração (LOBRUTTO, 2002). De acordo com o que expõe Butruce (2005), seguindo o que foi determinado no primeiro nível, a luz, enquadramento, foco, cores e os demais componentes da direção de fotografia devem, idealmente, manter uma relação de

¹ AUMONT, Jacques. **O olho interminável**: cinema e pintura. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2004.

harmonia colaborando com a organização proposta pela direção de arte que, por sua vez, também influencia em como esses elementos serão trabalhados.

Rolim (2016) explica que o planejamento da direção de fotografia exerce influência direta nas escolhas feitas pela equipe de direção de arte. A luz, sua intensidade, cor, regiões de luz e sombra, o enquadramento que terá determinada cena e a escolha de lente das câmeras atuam diretamente no resultado de toda a imagem posta em cena, ou seja, nos aspectos decididos pela equipe de direção de arte.

2.2 DEFINIÇÃO E BREVE NOÇÃO HISTÓRICA

A partir do estudo dos elementos do roteiro, como história, personagens e temas narrativos, o diretor de arte elabora sua interpretação e tradução visual do que, até então, era texto. Essa tradução deve criar um ambiente físico para o desenvolvimento dos personagens pelos atores e ser capaz de apresentar e oferecer suporte à história que será exibida na tela. As escolhas da direção de arte precisam contribuir com a autenticidade da trama, detalhes como o figurino ou o cenário precisam compor de forma coesa com os aspectos de um personagem demonstrados por outros meios e as situações que serão vividas em cena.

Para LoBrutto (2002), a narrativa, os personagens e o universo onde estão inseridos são igualmente importantes, afinal, personagem e narrativa precisam de um suporte que garanta veracidade ao que se deseja transmitir, o que é oferecido pelo universo criado pela direção de arte. Através desse universo visual é possível criar noção de tempo e espaço, atmosfera e compreensão psicológica, além de confirmar como crível ou não o que foi determinado sobre esses aspectos pelo texto. Também é possível saber muito sobre um personagem, sua personalidade, seu estilo de vida e passado, observando como ele se veste, a decoração de sua casa e os objetos aos quais ele está frequentemente associado.

São elementos da direção de arte cenários, locações, figurino, maquiagem penteados e as paletas de cores a serem trabalhadas no filme. Em suma, de acordo com Rizzo (2005), o diretor de arte “é a força seminal, criativa do departamento de arte”.

Nas primeiras produções cinematográficas não existia um profissional encarregado da direção de arte. A função que hoje recebe esses títulos não era vista como fundamental ou recurso de expressão, mas como acessório apenas para determinar o local onde o filme se passava. Mesmo nas produções hollywoodianas das décadas de 1920 e 1930,

quando a direção de arte ganhou ares de sofisticação, sua função não ultrapassava a determinação do espaço-tempo, sem envolver a interpretação da história ou dos personagens.

A primeira vez que o título em que a função de diretor de arte recebeu emprego oficial foi em 1939, quando o produtor David O. Selznick atribuiu o título à atividade exercida por William Cameron Menzies em “E o Vento Levou”. LoBrutto (2002) relata que a função exercida por William Cameron Menzies ia além da concepção da cenografia e “incorporava cor e estilo, estruturava cada cena, englobava o enquadramento, composição e movimentos de câmera do filme”, constituindo aquilo que hoje é competência da direção de arte.

2.3 O PROCESSO DE DIREÇÃO DE ARTE

A direção de arte atua em todos os momentos do filme. Na pré produção a direção de arte faz a maior parte de seu trabalho, realizando pesquisas, elaborando o conceito visual do filme, escolhendo a paleta de cores, visitando e escolhendo as locações, produzindo cenários, objetos, figurinos, testando as caracterizações, assim como os efeitos especiais e finalizando tudo com um *checklist*.

Mais detalhadamente, o processo de direção de arte começa com a ideia, que idealmente deve ser passada para o papel de maneira que possa ser facilmente visualizada pelo designer e pelo câmera. Conforme explica LoBrutto (2002), o trabalho do diretor de arte começa na pré produção quando, a partir da leitura e visão geral do roteiro, são construídos os primeiros conceitos do projeto a serem expostos e discutidos com o diretor geral.

O envolvimento do diretor geral no processo de direção de arte é variável. Alguns diretores já têm determinado o que querem e o diretor de arte deve trabalhar em cima dessa proposta, outros deixam toda a responsabilidade de propostas, referências e escolhas para a equipe de arte. Rolim (2016) ressalta que a conversa com o diretor geral é essencial para saber o que o diretor pensa não só para a direção de arte, mas para todas as áreas do filme, já que se trata de um processo integrado, no qual cada decisão influi sobre as demais e devem dialogar de forma harmônica.

Depois de discutidas as intenções e ideias com o diretor geral, são decididas a intenção da obra e a atmosfera visual que será utilizada e que servirá como base para todas as demais decisões de *design*. Após essa visão geral, o diretor de arte começa um processo de

investigação do roteiro, elaborando uma lista detalhada dos espaços que são dados pelo texto. Estação do ano, tempo histórico, período do dia, são levados em consideração, assim como são decididos e listados elemento por elemento de como o cenário será decorado, incluindo os adereços que serão usados pelos personagens. “Cada elemento visual deve complementar, dar suporte e desenvolver a narrativa cinematográfica e se ajustar no plano de design geral” (LOBRUTTO, 2002, p. 21), sendo, dessa maneira, importante para aumentar a verossimilhança do filme e influenciar na construção imaginária pelo espectador.

Na sequência, é iniciado o processo de pesquisa que, segundo LoBrutto (2002), é profundo e multifacetado. Nesse momento é possível se aprofundar na intenção da obra, compreender época, lugares, grupos sociais e, assim, tomar decisões precisas acerca do que, dentro do alcance da direção de arte, de fato será usado. São diversos os suportes que podem ser utilizados para uma boa pesquisa, desde livros e a internet, como pinturas, história oral e revistas. Uma pesquisa rica e bem feita expandirá o potencial do filme.

Após essa primeira fase, o visual do filme começa a ganhar forma através dos esboços feitos pelo diretor de arte. Antes mesmo da definição de um *storyboard* é possível utilizar o recurso dos desenhos de conceito, que permitem visualizar com mais clareza a aparência que as imagens terão quando finalizadas, demonstrando como serão e como estarão posicionados os elementos em cena. Seu objetivo é caracterizar tudo o que será criado e representado, como aparência física dos personagens, cenários, figurinos, objetos, como exemplifica Jussan (2005). Essas representações podem ser feitas na forma de esboços, pranchas – ou seja, desenhos com acabamento de cenas em plano geral – ou plantas baixas.

Quando esses desenhos são aprovados, é feito o *storyboard*, desenhos plano a plano do filme, que sugerem ordem, ritmo, efeitos e afins. Por fim, são construídas maquetes que permitirão uma melhor visualização dos cenários pretendidos; só aí começa, de fato, a construção dos cenários. Pode-se também não utilizar cenários, mas locações já existentes ou mesclar as duas possibilidades.

Os diretores de arte são também os responsáveis pela decisão do uso de efeitos especiais, apesar de grandes profissionais da área “[...] expressarem preocupação sobre quando efeitos digitais devem ser utilizados para a criação do design do filme e quando métodos tradicionais são mais efetivos” (LOBRUTTO, 2002, p. 22). No mais, entende-se que boa parte do trabalho do diretor de arte é finalizado até o período de gravações.

Durante a produção, o diretor de arte supervisiona a manutenção dos cenários e lida com a ocorrência de eventuais problemas. Qualquer mudança em relação à proposta visual da direção de arte, incluindo aí desde as formas, cores e texturas dos objetos, até sua disposição no cenário, deve ser decidida conjuntamente entre o diretor, o diretor de arte e o diretor de fotografia. (BUTRUCE, 2005, p. 49)

Durante a produção do filme, ou seja, as gravações, a equipe de direção de arte deve ficar atenta aos enquadramentos, planos e composição dos planos, para verificar se tudo está acontecendo conforme o desejado. Na pós produção a direção de arte deve desmontar cenários, devolver elementos alugados ou emprestados e decidir o destino dos elementos produzidos ou adquiridos especialmente para o filme. Também na pós produção, a direção de arte deve acompanhar a finalização do filme. Nesse caso, Rolim (2016) destaca que uma conversa prévia, quando possível, com a equipe de correção de cor pode garantir um resultado mais próximo às expectativas da equipe.

2.3.1 A equipe de arte

O diretor de arte está no topo da equipe de arte e, a partir dele, a equipe se desdobra em mais funções. O tamanho da equipe será determinado pelo tamanho e orçamento do projeto, assim como suas necessidades. Rolim (2016) propõe como fundamental a seguinte divisão de equipe:

Diretor de arte – Profissional que determina o conceito geral e em como traduzi-lo em elementos visuais. Pensa em como criar metáforas visuais, coordena a equipe de arte, delegando tarefas e ouvindo as sugestões da equipe.

Assistente de arte – Braço direito do diretor de arte, que o auxilia nas questões necessárias. Precisa estar ciente de tudo o que pensa, pretende e está fazendo o diretor de arte.

Produção de Arte – Semelhante à produção geral do filme, a produção de arte cuida das questões logísticas, financeiras e burocráticas do departamento de arte do filme.

Cenografia – Parte da equipe que atua na construção e concepção dos cenários, em estúdio ou locação, dentro da proposta da direção de arte.

Figurino – Profissionais responsáveis pela idealização e confecção dos figurinos, dentro da proposta.

Produção de Objetos – São os responsáveis por todos os objetos apresentados em cena, seja da produção material ou da compra e aluguel, o que dependerá do projeto.

Caracterização – Cuida do visual dos personagens, como maquiagem, cabelo e elementos corporais, como marcas, cicatrizes ou tatuagens.

Efeitos Especiais – Os técnicos de efeitos especiais cuidam dos efeitos físicos, ópticos ou mecânicos, realizados fisicamente durante as gravações. No exemplo de um personagem quebrando uma garrafa sobre outro ou chuva ao longo de uma cena, o técnico pensará em como realizar essa ação de maneira segura. A caracterização atua nesse departamento elaborando artificialmente elementos físicos que construirão os efeitos desejados, como no caso de um personagem deformado ou que sofre metamorfose.

Em projetos menores, a equipe pode ser reduzida a apenas diretor de arte e assistente de arte, assim como um só profissional ou profissionais que acumulam funções. Em produções de maior orçamento, as equipes podem ser grandiosas, com mais de um assistente de arte, profissionais segmentados nas subequipes de figurino, caracterização, cenografia, que podem contar, por sua vez, com assistentes. A equipe de efeitos especiais reúne também um grupo de profissionais segmentados na pós produção.

Quanto menor o projeto, mais os profissionais envolvidos acumularão funções, enquanto quanto maior for o projeto, mais focadas, segmentadas e específicas serão as funções exercidas por cada profissional.

2.3.2 Metáforas na direção de arte

Para LoBrutto (2002), o trabalho do diretor de arte é definido por, além de encontrar o conceito do estilo, achar conexão poética entre conteúdo e o estilo visual, pois tomar o roteiro de maneira literal traz um resultado frio. Para então estabelecer uma relação entre personagens, história e o ambiente que possua mais sensibilidade e complexidade poética, o diretor de arte pode utilizar metáforas visuais.

Na direção de arte, a metáfora é uma forma de comunicar temas da história, sensações ou ideias de maneira visual, utilizando elementos como figurino, cenário e objetos, transformando os significados de imagens e elementos de cena em símbolos de aspectos da narrativa. Uma metáfora de direção de arte, conforme a explicação de LoBrutto (2002, p. 27), “é uma imagem visual empregada pelo diretor de arte para fazer uma analogia poética que comunica a história e os personagens”.

A direção de arte possui também uma natureza psicológica, afinal os elementos visuais podem ter efeito metafísico na maneira pela qual o público absorverá a obra. Portanto, apesar de serem passíveis de interpretação, o desejável é que as metáforas visuais atuem de maneira subconsciente, afetando a significância da narrativa enquanto os aspectos concretos do filme são acompanhados de maneira consciente.

As metáforas visuais poderão influenciar na decisão dos mais diversos aspectos da direção de arte, como cor, textura, utilização do espaço, elementos do figurino e maquiagem e cenários. LoBrutto (2002) ressalta que a atmosfera das locações e estúdios são essenciais para estabelecer o humor e projetar as emoções que envolvem o filme e resultam de uma colaboração entre diretor de arte e diretor de fotografia.

O universo construído deve trazer interpretações visuais da narrativa e dos personagens. Nesse segundo caso, é necessária uma desconstrução das características contidas no roteiro a fim de estabelecer ambientes que concordem com o que a história comunica sobre esses personagens, afinal de acordo com LoBrutto (2002, p.30) “onde trabalhamos e onde vivemos é um reflexo de quem somos”.

A compreensão da metáfora visual será determinada pela bagagem cultural de cada espectador, que pode recebê-las com significado diferente do pretendido e, portanto, deve ser bem pensada junto à proposta do filme. Além da compreensão do roteiro, a compreensão das intenções da direção com o filme, a mensagem que o diretor deseja passar, se deseja e o efeito esperado no público são de grande importância para a trabalho da direção de arte.

2.3.3 Cor e Textura

Por sua capacidade de desempenhar diversas funções, o uso da cor em um filme, conforme explica LoBrutto (2002), requer muita atenção e planejamento. Ela é utilizada para alcançar verossimilhança nas imagens, mas também pode “[...] indicar o tempo e o local, definir personagens e estabelecer emoção, clima, atmosfera e uma sensibilidade psicológica” (LOBRUTTO, 2002, p. 77).

Dessa maneira, a cor também é um suporte através do qual a história é contada e ambientes e personagens são interpretados pelo espectador. Sua utilização tem um forte impacto na narrativa e na maneira pela qual a obra será absorvida por seu público. LoBrutto

(2002) também lembra que muitas cores possuem um significado intrínseco e, assim, a cor carrega consigo a possibilidade de ser trabalhada subliminarmente. Apesar da capacidade de ser entendida subjetivamente, alguns tons e paletas possuem um significado convencional que pode carregar mensagens.

As cores devem ser utilizadas para transcrever visualmente os sentimentos e significados que estão no roteiro. A cor não deve ser imposta no design para transmitir a história ou a audiência se tornará ciente da manipulação mecânica da cor e só a irá e ver não sentir. Um design de cor efetivo opera no nível subconsciente, permitindo às cores transmitir ideias e sentimentos separadamente da história consciente e do ambiente físico. (LOBRUTTO, 2002, p.79)

O significado atribuído a uma cor pode ser relativo, já que depende da experiência de cada indivíduo, mas Santos (2000) afirma que os psicólogos estão de acordo que, respeitando as variações culturais, a maioria dos indivíduos atribuem significados comuns a determinadas cores. Os significados atribuídos dependem dos efeitos e associações feitas no passado, pois “é indiscutível que o homem vai acumulando em sua memória experiências que o definem e o fazem agir de determinadas maneiras no decorrer de sua vida” (SANTOS, 2000, p. 9).

As cores não possuem barreiras linguísticas, dessa forma, elas podem comunicar informações de maneira mais efetiva, tendo maior alcance que a comunicação verbal, destacando seu amplo poder de influência.

No cinema, é comum o uso de cores para comunicar, de maneira simbólica, fatos que não são explicados por ações e falas dos personagens. Assim, idealmente, o espectador não atenta que na cor existe uma informação, mas a absorve da mesma forma. Aliada à luz – e ao trabalho da direção de fotografia – e ainda que sendo usada de maneira pouco explícita, as cores, de acordo com Stamato, Staffa e Von Zeidler (2013, p. 5) “possuem função expressiva e metafórica de transmitir maior realismo em cena, construir climas e atmosferas e passar mensagens críticas e psicológicas”.

Stamato, Staffa e Von Zeidler (2013) afirmam que a percepção do poder das cores de transmitir ou estimular sentimentos aumentou a necessidade de expandir a direção de arte para além do campo que se refere somente à beleza, assim se tornou possível adicionar mais sentido e emoção às cenas. É característica da cor um poder de tornar um elemento, como um objeto cênico, algo além de sua função instrumental, tornando-se eficiente na construção de atmosferas e enquanto recurso não verbal de comunicação com o espectador e até mesmo na comunicação com os atores, já que é um poderoso construtor de identidade dos personagens.

Tabela 1 - Significado das cores

Cor	Significado	Exemplos
<i>Branco</i>	Paz, pureza, alma	Roupa dos padres, produtos de limpeza.
<i>Preto</i>	Morte, tristeza, sujeira	Luto no ocidente, cenas obscuras em filmes.
<i>Cinza</i>	Velhice, pó, melancolia	Cenas do passado, representação de coisas antigas.
<i>Amarelo</i>	Luz, verão, alegria	Propagandas de praias, fast food.
<i>Laranja</i>	Sol, prazer, criatividade	Muito usado em logos de empresas de publicidade.
<i>Vermelho</i>	Guerra, violência, alerta, calor, perigo, amor	Sinais de emergência.
<i>Verde</i>	Natureza, calma, esperança, saúde, coragem	Bandeira do Brasil, hospitais.
<i>Azul</i>	Sonho, céu, tranquilidade, harmonia, frio, fidelidade, infinito, limpeza	Logo de companhias aéreas e produtos de limpeza.
<i>Rosa</i>	Romance, sonho, infância	Cor predominante em doces e brinquedos de meninas.
<i>Marrom</i>	Terra, melancolia, sujeira, campo	Imagens pastoris.

Fonte: Stamato, Staffa e Von Zeidler (2013, p. 7)

A utilização da cor no cinema permitiu conferir maior realidade aos filmes, mas conforme Martin (2005), podemos considerar como a verdadeira invenção da cor no cinema a compreensão por parte dos realizadores de que ela não precisava ser realista, mas podia ser utilizada de acordo com valores e suas implicações psicológicas. Indo além de sua capacidade de representar a realidade, a utilização da cor no cinema deve respeitar seu valor psicológico e cumprir sua função metafórica e expressiva.

LoBrutto (2002) explica o processo afirmando que, normalmente, é estabelecida uma paleta de cores que será trabalhada em todo o filme. Essa paleta é definida pelo designer de produção logo no início da pré-produção e o diretor geral e de fotografia devem estar de acordo com ela. A luz possuirá grande efeito em como a cor irá aparecer no filme e, portanto, a atuação dos dois aspectos deve ser estudada e testada. A cor será capaz até mesmo de influenciar na maneira como os elementos filmados são vistos no quadro; no exemplo dado pelo autor, cores quentes aproximam da câmera, enquanto frias afastam e podem ampliar os

objetos. O formato no qual o filme será produzido também deve ser primordialmente levado em conta, pois a cor reage de maneiras diferentes em película ou vídeo digital.

A textura é uma importante ferramenta para contar a história de um filme, presente em quase todos os elementos, como parede, móveis e figurinos. Dondis² (1997, *apud* BUTRUCE, 2005, p. 22), ressalta a capacidade da textura de substituir o sentido tátil em um filme, uma vez que através do seu reconhecimento visual, podemos adquirir significado associativo.

LoBrutto (2002), por sua vez, destaca a capacidade de a textura criar metáforas e trazer autenticidade para a obra. Através do uso da textura podem ser comunicados tempo, considerando sua passagem, local, além de ser capaz de informar as condições econômicas, sociais e políticas que envolvem a história. Independentemente de ser natural dos objetos ou criada pelo departamento de arte, a veracidade da textura influenciará a veracidade da história.

2.3.4 Figurino e cenário

O figurino é parte indispensável na caracterização do personagem – e consequentemente, do universo do filme –, já que atua como segunda pele de quem o veste, conforme explica Martins (2012), indicando o contexto social, influenciando na relação com o espaço e colaborando para a construção de personalidade.

É possível que figurino ganhe autonomia, mantendo-se como ícone de um personagem ou filme ao longo do tempo, sem que ao menos o personagem o esteja trajando. Como é exemplo os trajes usados pela personagem Holy Golightly, interpretada por Audrey Hepburn, em *Bonequinha de Luxo* (1961) ou de boa parte do figurino da franquia *Star Wars*.

Jussan (2005) destaca que o diretor (geral ou de arte, conforme o nível de envolvimento) é quem determina qual a prioridade do figurino na narrativa, assim como sua função, já que nem sempre uma realidade histórica será exigida, conferindo liberdade simbólica. Martin (2005) propõe uma classificação do figurino como Realista, quando respeita uma realidade histórica com preocupação de exatidão; Para-realistas, quando o figurino se inspira em uma época, mas é estilizado; e Simbólico, “quando o figurino não segue qualquer realidade histórica, mas tem como missão traduzir simbolicamente os caracteres, os tipos sociais ou os estados de alma” (MARTIN, 2005, p. 77).

Um ambiente autêntico, realista é indispensável no cinema, podendo respeitar alguns estilos conforme a classificação de Martin (2005) em Realistas, quando o cenário é apenas o que é enquanto material; Impressionista, quando paisagens são utilizadas em função da ação psicológica proposta, refletindo e condicionando os estados emocionais dos personagens; e Expressionista, quando é, normalmente artificial e converge com a ação psicológica em cena, sendo contraponto do estado emocional dos personagens.

A atmosfera de um ambiente é dada pela ação conjunta entre iluminação, cor e textura, revelando, mais uma vez, a necessidade de um trabalho harmonioso feito entre direção de arte e de fotografia. Texturas e cores irão sugerir sensações, estado físico ou o tempo dos elementos.

Os objetos cênicos podem ser mais ou menos relevantes em uma cena, como explica Jussan (2005) “haverá momentos em que o objeto de cena será um elemento chave dentro da narrativa e momentos em que servirá apenas para compor o conjunto sem chamar as atenções para si” (JUSSAN, 2005, p.76). Dessa forma eles podem compor os ambientes, complementando sua caracterização ou podem ser parte de ações dos personagens.

3 O PERSONAGEM

Podemos chamar de personagem, de acordo com Pallottini (1989), uma pessoa imaginária ou ser ficcional. Personagem é, portanto, um esquema de ser humano dotado de traços distintivos de uma pessoa ou pessoas que são selecionados e recriados pelo autor, a fim de cumprir um propósito determinado. Um personagem, por si só, não é nada; para se tornar concreto precisa de outros recursos do conjunto da cena para assim cumprir seu papel e passar a existir.

Dessa forma, para Aristóteles (1979) os personagens devem respeitar certos atributos, sendo bons, convenientes, verossimilhantes, coerentes e necessários. Melhor explicitando, por bom entende-se que o personagem deve ser bem construído e arquitetado, apresentando uma direção de pensamento que deixa claro o que pretende fazer de acordo com seu caráter. Assim, um personagem deve ter atitudes que sejam convenientes ao seu caráter e contexto.

Enquanto verossímil, o personagem deve parecer verdadeiro dentro da realidade da obra, ainda que seja impossível na realidade do mundo natural. A verossimilhança não depende da realidade do que é apresentado, mas da organização do material e do sistema de convenções do escritor. Através de uma boa construção do universo da história pelo autor, se estabelece um contrato com o espectador determinando o que ali é possível.

Conforme explica Salces (2005), a verossimilhança indica o que é plausível dentro do universo criado, tanto para personagens, quanto para fatos da história. Cândido (1998) explica que a organização interna da história tornará possível que o público aceite o que é inverossímil no mundo real, como verossímil na história que está sendo exposta.

O que julgamos inverossímil, segundo padrões da vida corrente, é, na verdade, incoerente, em face da estrutura do livro. Se nos capacitarmos disto — graças à análise literária — veremos que, embora o vínculo com a vida, o desejo de representar o real, seja a chave mestra da eficácia dum romance, a condição do seu pleno funcionamento, e portanto do funcionamento das personagens, depende dum critério estético de organização interna. Se esta funciona, aceitaremos inclusive o que é inverossímil em face das concepções correntes. (CÂNDIDO, 1998, p. 35)

Para o filósofo Hegel³ (1964, *apud* PALLOTTINI, 1989, p. 26), o personagem é o centro da representação artística ideal. O personagem deve ter os elementos de sua multiplicidade como um todo indivisível, ou seja, aquilo que é particular e subjetivo deve ser

3 HEGEL. Estética. Poesia. Lisboa: Guimarães, 1964.

reunido de maneira que o personagem apresente unidade e seja, assim, coerente. Enquanto portador de ação, o personagem é o centro de conflitos internos que, junto de outros conflitos, serão responsáveis pelo andar da trama.

Sintetizando os pensamentos de Hegel e Brechet, respectivamente, Boal (1991), classifica o personagem de duas formas. O personagem-sujeito, detentor de vontades, senhor das próprias ações, que não possui limitações como medos ou pressões materiais ou sociais e sua liberdade é limitada unicamente pela vontade de outro personagem-sujeito. O personagem também pode ser – e mais comumente o é, de acordo com Boal (1991) – personagem-objeto, que parece ser livre e ter vontades livres, mas é determinado por forças externas, sociais e econômicas.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DO PERSONAGEM

Pallottini (1989) afirma que o personagem irá se mostrar de todas as maneiras possíveis e apreensíveis. O aspecto visual é o primeiro a ser apreendido pelo espectador. As características físicas de um personagem são apresentadas primeiro no texto e, depois, entram em cena na forma do ator. Essas características são variáveis de acordo com o estilo, a época e com a proposta textual do dramaturgo, que pode escolher a quantidade de detalhes acerca do personagem a serem entregues no texto. Podem ser apresentados gênero, idade, etnia, detalhes da aparência, particularidades do figurino e da maquiagem, peculiaridades (como uma maneira de andar particular), entre outros pormenores.

É importante também ressaltar as relações sociais do personagem. Detalhes como sua classificação social, suas crenças e convicções, seu círculo social, como ele se insere e relaciona com esse meio nos levarão à caracterização psicológica desse ser humano fictício, sua personalidade, emoções, sentimentos e demais características psicológicas.

Autores, bem como estilos e épocas podem ainda determinar quais tipos de caracterização serão utilizados ou não. Pode ser mais efetivo para a caracterização de certos personagens saber, por exemplo, seus aspectos morais, sendo o aspecto físico sem importância ou vice-versa. É importante, sobretudo, ter consciência de que “a caracterização é um conjunto de traços organizados, que visam a pôr de pé um esquema de ser humano” (PALLOTTINI, 1989, p. 67).

Uma vez caracterizados, é necessário determinar como os personagens serão

mostrados ao público. Isso pode se dar, em primeira instância, através de uma lista de personagens, a qual os atores e a equipe do espetáculo (ou filme, ou telenovela) têm acesso, e que descreve os primeiros aspectos dos personagens, como seu nome, idade, sexo, profissão, sua ligação com outros personagens, etc. Outro importante recurso a ser utilizado são as rubricas deixadas no texto, ou seja, sugestões ou pedidos de formas de encenar e, conseqüentemente, mostrar o personagem, feitos pelo autor. A forma de vestir, a maquiagem, os acessórios, ou seja, qualquer tipo de máscara cênica, também contribui para a revelação de quem é esse personagem ao público.

No entanto, é importante ressaltar que é através da encenação propriamente dita que ocorre uma mais forte possibilidade de mostrar o personagem. Através das ações executadas pelo personagem ou executadas sobre ele por outro personagem conhecemos as suas características. Em ações, abrangem-se também as falas, o que é dito pelo personagem, ao personagem e sobre o personagem.

Outra forma de caracterizar é utilizando-se de partes, ressaltando e revelando semelhanças entre personagens ou contrastes entre eles. Nesse segundo caso, as características de um trazem destaque quando se opõe às características de outro.

No cinema e na TV a câmera e sua função de “olho”, determinando o olhar do espectador, é também um importante e eficaz recurso de caracterização. Nesse caso, a palavra é colocada em segundo plano dando espaço de destaque à imagem.

A imagem é onipotente, a câmera está em toda parte e a sua forma de fixar a imagem, a intenção com que o faz, entre outros objetivos, alcança magistralmente o de nos dar um retrato do personagem extremamente vivo e fascinante. (PALLOTTINI, 1989, p. 75)

A caracterização de um personagem é, junto do enredo, o que sustenta o espetáculo, que foi escrito a fim de mostrar algo e, para tal, tem necessidade do suporte do personagem. Enredo e personagem se tornam, assim, codependentes, não funcionam para seu fim um sem o outro.

Voltando o olhar para a relação entre personagem e a estrutura da história, Robert McKee (1997) destaca que estes não podem ser classificados como mais ou menos importantes que o outro. McKee (1997) afirma que essa classificação de importância errônea se deve ao fato de que personagem e caracterização (*character* e *characterization*, respectivamente, em inglês) muitas vezes se confundem.

Para McKee (1997) caracterização é o conjunto de características observáveis no

personagem: sexo, idade, educação, estilo pessoal, formação e profissão, personalidade, valores, atitudes, entre outros. Como cada um é uma combinação particular de características, a caracterização é que torna cada um único.

Já o personagem é quem é o ser além das aparências reveladas pela caracterização. Especificamente, o personagem é quem esse ser é sob pressão. As escolhas feitas sob pressão revelam a verdade e, quanto maior a pressão, mais verdadeira é a revelação de quem de fato é o indivíduo, tirando a máscara da caracterização.

Pressão é essencial. Escolhas feitas quando nada está em risco tem pouco significado. E um personagem escolhe dizer a verdade em uma situação onde mentir não o fará ganhar nada, a escolha é trivial, o momento não expressa nada. Mas se o mesmo personagem insiste em dizer a verdade em quando uma mentira salvaria sua vida, nós percebemos que honestidade está no âmago de sua natureza. (MCKEE, 1997, p. 101)

McKee (1997) afirma que colocar a caracterização do personagem em contraponto com o quem ele é de fato é um aspecto fundamental para uma boa história, sobretudo para os personagens principais. Personagens cuja caracterização é equivalente à sua real personalidade são previsíveis, repetitivos e superficiais.

Também é característico de uma boa história um personagem que tem sua natureza mudada ao longo da trama. Um personagem que começa como alguém sem esperanças, mas que, por meio das resoluções de conflitos, termina como sua fé restaurada. Ou ainda um personagem que era uma boa pessoa, mas sofre uma tragédia e se torna o vilão.

A estrutura da história e o personagem são elementos intrínsecos. A estrutura serve para construir as pressões que forçarão o personagem a realizar ações, revelando sua personalidade e natureza. As escolhas de um personagem moldam a estrutura da história e revelam quem ele é. Portanto, quando a estrutura é alterada, a caracterização e as escolhas do personagem também são influenciadas, da mesma forma, as alterações feitas no personagem provocam mudanças na estrutura da história.

A mudança de um evento pelo escritor da trama pode alterar por completo a natureza de um personagem, gerando uma nova criatura. E uma simples mudança na caracterização de um personagem, fará com que ele realize novas ações, faça novas escolhas gerando novos eventos.

3.2 OS CONFLITOS NA CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM

A pressão à qual o personagem estará submetido e que revelará quem ele de fato é são os conflitos e dificuldades que ele irá enfrentar, uma vez que é uma representação de um ser humano. A primeira dessas dificuldades são as outras vontades, muitas vezes proporcionais em força às suas. A existência dessas vontades, proporcionando um equilíbrio de forças, é de fundamental importância para a existência do conflito que será desenvolvido na história.

Um personagem pode encontrar essa oposição em outro personagem, construindo assim um conflito externo. Outro indivíduo que deseja impedir o personagem de conquistar seu objetivo ou que deseja o mesmo que ele (caso das lutas por poder, por exemplo).

Mas esse confronto de vontades também pode ser encontrado em si próprio, no interior do personagem, o que chamamos de conflito interno. Nenhum ser possui uma característica total, não se é todo bom ou todo mau, mas encontra em seu interior a potência para outras características muitas vezes contrárias a que deseja manifestar. Pallottini (1989) usa como exemplo Macbeth que “até certo momento súbito leal, era, em potência, um traidor e regicida” (PALLOTTINI, 1989, p.80). De acordo com o contexto, o personagem poderá apresentar em suas características diferentes níveis de conflito interno, sendo mais ou menos conflituoso.

O personagem pode também se deparar com conflitos com o abstrato. Sejam forças naturais, como a morte, interesses, convenções sociais ou preconceitos. Isso pode se dar de maneira mais ou menos explícita, já que muitas vezes o conflito com seres concretos esconde por trás esse conflito com o abstrato.

No decorrer da história encenada o conflito pode se alterar. Um elemento pode ser subtraído ou adicionado ao longo da trama e a dinâmica pode ser alterada. Um conflito que existe no início de uma história pode ser resolvido e não ter nenhuma importância ao final dela, por exemplo. O conflito também pode acontecer no curso da ação e ser exposto ao longo da obra, mas também pode ter acontecido anteriormente a ela. Caso dos chamados dramas analíticos em que o conflito principal ocorreu em um tempo passado e é exposto através dos atos presentes encenados.

Para a exposição do conflito o roteirista pode se utilizar dos mais diversos recursos. Além dos diálogos e ações, recursos cênicos também podem ser utilizados, como a

aparência física, cenário, figurino, o posicionamento cênico, entre outros. É importante ressaltar que além de sua própria vontade, o autor precisa encontrar condições favoráveis no contexto da história para que o conflito se instale e seja crível.

A dimensão do conflito também é algo a que se deve atenção. Um obstáculo não deve ser tão grande a ponto de se caracterizar como intransponível e, assim, tornar o conflito inviável. Nesse caso, a única possibilidade de resolução acaba por ser o afastamento do realismo e a criação ou utilização de um universo em que aquele obstáculo pode ser superado.

O obstáculo também não pode ser pequeno demais, a ponto de se tornar excessivamente fácil sua transposição. Se assim for, o espectador perde o interesse no processo já que fica obvio que o resultado final será a resolução do conflito.

Quanto à resolução de um conflito, ele pode se resolver em sua totalidade no decorrer do espetáculo, mas pode também não ser solucionado. E, se não resolvido, ter um final que permita ao espectador buscar e criar uma solução ou não apontar para (e consequentemente não crer em) nenhuma. São, mais uma vez, opções que dependem do estilo da obra e da decisão do autor.

3.3 O PERSONAGEM NO TEATRO, ROMANCE E CINEMA

De acordo com Cândido (1998), o personagem é responsável por patentear a ficção e tornar a camada imaginária densa e sólida. Em um texto, é com o surgimento de um indivíduo que se percebe seu caráter ficcional ou não ficcional, pois é a partir do surgir desse indivíduo que nascem situações concretas. No campo da encenação os personagens se manifestam através do diálogo e, diferente do texto, o personagem e ambiente não são constituídos por palavras, estes absorvem as palavras e dão existência a elas. O personagem absorve a palavra e torna-se fonte dela como na realidade.

No teatro o personagem é dono de todo foco, uma vez que é ele quem dá significado a todo o ambiente. O palco não pode permanecer vazio, sem personagens. Já no texto ou no cinema, como podem servir a outros fins, como o documental, o personagem pode se ausentar ou não ser o foco da cena, ainda que seja de grande importância. Mas em todos esses casos o personagem constitui a ficção.

A representação possui o que Cândido (1998) chama de força de presença existencial, já que o personagem cênico traz continuidade a falas projetadas pelo discurso

literário descontínuo e torna concreto aspectos esquematizados por orações. Ainda que um personagem teatral ou cinematográfico demonstre menos aspectos que os personagens de um texto, na encenação os aspectos são apresentados de modo contínuo e sensível, garantindo maior poder ao personagem cênico.

Na ficção encontramos indivíduos com contornos bem definidos de maneira definitiva, os quais estão vivendo situações exemplares de modo exemplar, mas possuem valores semelhantes aos seres reais, que pautarão suas decisões e conflitos. A vida real, empírica, conforme Cândido (1998) chama, não apresenta situações e conflitos de maneira tão nítida, coerente e transparente. Na vivência empírica e cotidiana não é possível perceber motivações íntimas e a profundidade das situações de maneira tão clara como na ficção.

A seleção, densidade e estilização permitidas pelo imaginário acabam por criar na ficção seres humanos mais ricos, complexos e cheios de significados que as pessoas reais. O que na realidade acaba sendo disperso, pode ser organizado de forma firme e consistente na obra ficcional.

Dessa forma, os personagens possuem uma validade universal e são individualmente concretos, fazendo com que o espectador não só contemple as situações, mas participem emocionalmente delas. Através do personagem, o espectador tem a oportunidade de viver possibilidades humanas que não poderia vivenciar em sua vida pessoal. Vivendo situações extremas como as da ficção na vida empírica, o espectador não as poderia contemplar, por seu envolvimento e os contemplando à distância, sem a identificação, não os poderia viver.

Falando acerca do romance, Cândido (1998) caracteriza o personagem como aquele que vive e torna vivo o enredo e as ideias, a possibilidade do leitor envolver-se afetivamente e intelectualmente através da projeção, identificação, entre outros mecanismos. Ao contemplar o enredo, o indivíduo pensa também nos personagens, em suas vidas e situações vivenciadas, sendo assim, a conexão entre indivíduo e personagem é fundamental, trazendo aqui a atenção para a questão da verossimilhança. Uma vez aceita a verdade do personagem, defeitos de enredo podem passar até ser ignorados.

Diferente da vida real, onde a interpretação das pessoas é fluída e variável de acordo com o tempo e situações, no romance a interpretação do personagem obedece a uma lógica, mais coesa, menos variável. A personagem obedece a uma linha de coerência fixa, que limita e determina que as características que compõe sua profundidade sejam pré

estabelecidas. Dessa maneira, o personagem da ficção é mais lógico – mas não menos complexo – que o indivíduo real. Sua complexidade virá da combinação das características pré determinadas, criando a ilusão de se tratarem de dados ilimitados. Esse conhecimento e possibilidade de explicação absoluta do personagem são aspectos fundamentais para que ele se torne real, conferindo, um certo poder ao leitor.

Os personagens advêm de pessoas reais, mas são, na verdade, uma interpretação feita pelo autor do ser real. Afinal, a necessidade promovida pela ficção de selecionar características o afasta da realidade. Assim, o único personagem eficaz no romance é o inventado, mas desde que obedeça a vínculos com alguma realidade que pode aparecer de maneira modificada ou adaptada pelo autor.

A criação de um personagem se dá entre dois polos ideais: a retratação de um modelo fiel e a completa invenção. Na variação da combinação entre esses dois polos reside cada personagem da obra de um romancista e a percepção de qual o grau de realidade ou invenção de um personagem só pode se dar através de indicação do autor ou evidências documentais.

Tomando como referência a polarização entre invenção e realidade, Cândido (1998) esquematiza as possibilidades de personagem conforme sintetizamos aqui.

Os personagens podem ser relativamente fiéis a modelos experimentados pelo autor em sua vivência interna ou com os quais ele teve contato externo direto, modelos anteriores ao autor, como antepassados ou figuras históricas, um modelo real, desfigurado pela criação, mas ainda identificável por certas características. O personagem também pode surgir de um modelo que serve apenas de base para a criação, afastados logicamente, de maneira em que a identificação da referência é quase impossível. É possível também a criação de um personagem a partir da criação imaginária feita com fragmentos de diversos personagens, tendo um predominante e central ou não. Por fim o personagem pode ter suas raízes pouco identificáveis, de maneira a se tornar uma espécie de arquétipo, mais interno que externo, obedecendo a uma concepção de indivíduo ou intuito simbólico.

Dessa forma, o personagem deve obedecer a uma coerência interna, tendo sua natureza determinada pela aliança entre a concepção do romance e o que intenciona o romancista, conforme Cândido explica:

Quando, por exemplo, este está interessado em traçar um panorama de costumes, a personagem dependerá provavelmente mais da sua visão dos meios que conhece, e da observação de pessoas cujo comportamento lhe parece significativo. Será, em

consequência, menos aprofundado psicologicamente, menos imaginado nas camadas subjacentes do espírito — embora o autor pretenda o contrário. Inversamente, se está interessado menos no panorama social do que nos problemas humanos, como são vividos pelas pessoas, a personagem tenderá a avultar, complicar-se, destacando-se com a sua singularidade sobre o pano de fundo social. (CÂNDIDO, 1998, p. 36)

Tendo em consideração que no mundo real tudo é possível e que a seleção de elementos da obra fictícia é que exige a adequação do personagem a um universo, é a estética e a lógica interna que tornam o funcionamento dos personagens possível e determinam sua coerência. O personagem também deve obedecer a uma lógica das palavras (ou das imagens), de um sistema de expressão que seja coerente. É a organização de um contexto, unindo fragmentos, que gera a sensação de realidade, dando vida e aparência real – muitas vezes mais coesos e lógicos que os seres humanos – aos personagens.

As formas nas quais o personagem pode ser situado no romance são válidas também no cinema, conforme Cândido (1998). O personagem cinematográfico, no entanto, tem sua comunicação de forma menos fluida e reduz a liberdade imaginativa do espectador, uma vez que o cinema obedece a limitações físicas.

No romance o personagem pode apresentar apenas algumas características físicas – como Capitu, de Machado de Assis, no exemplo dado por Cândido (1998), que é apenas olhos e cabelo –, no cinema é imposto ao personagem um corpo físico completo. O personagem do cinema é, portanto, uma encarnação física, em uma pessoa real, do personagem do romance.

O personagem cinematográfico só existe quando personificado por um indivíduo. As pessoas que dão vida aos personagens são, salvo exceções, conhecidas pelo público, repetem padrões de encenação e residem no imaginário geral como mitos, tornando-se assim mais significativos e representativos que os próprios personagens. Dessa forma, o personagem do cinema é menos individual ou original que o personagem do romance.

Cândido (1998) destaca como particular o exemplo de Charles Chaplin, cuja personalidade mitológica do ator, residiu durante muito tempo em seu personagem Carlito, sendo alterada apenas quando novos personagens foram criados.

3.4 O PROTAGONISTA

De acordo com Robert McKee (1997), para compreender a essência da história, é necessário olhar profundamente para os seus personagens, especificamente para o seu(s)

protagonista(s). O protagonista geralmente é um personagem só, mas também pode ser caracterizado por um grupo de duas ou mais pessoas.

Nesse segundo caso, existem dois tipos categorização. A trama pode possuir um protagonista plural, ou seja, um grupo de dois ou mais personagens que compartilham o mesmo desejo e todos do grupo sofrem ou se beneficiam da mesma maneira na busca por esse objetivo. Também existe a possibilidade de multiprotagonistas, com os personagens buscando objetivos diferentes e se beneficiando ou sofrendo separadamente na busca pela realização. Histórias com multiprotagonistas se desenvolvem como histórias com múltiplos enredos, tramas paralelas que são apresentadas ao longo da obra.

É possível que o protagonista seja alterado no decorrer da história e, não necessariamente precisa ser um ser humano. Basicamente “tudo o a que possa ser dado vontade própria e a capacidade de desejar, realizar ações e sofrer as consequências pode se tornar protagonista” (MCKEE, 1997, p. 137).

No entanto, para se caracterizar como protagonista, um personagem deve ter certas características. Primeiramente, ele possui um desejo consciente, ele sabe o que quer. É possível também que o protagonista possua um desejo do qual não esteja consciente, mas que é percebido pelos espectadores e que entre em conflito com seu desejo consciente.

O protagonista é intencional, obstinado, ainda que sua força de vontade esteja escondida atrás de uma atitude passiva. Sua intenção ou vontade deve ter qualidade e ser suficiente para resistir aos desafios e provocar ações significativas. Suas características também devem convencer de que ele é capaz de atingir seus desejos, ainda que ele falhe ao longo da história.

O espectador é capaz de perceber na história um limite, um fim da linha que espera que o protagonista alcance quando está em busca dos seus objetivos. “O protagonista nos leva até o limite, ele deve ter isso dentro de si para perseguir seus desejos até os limites da experiência em profundidade, distância, ou ambos, para alcançar uma mudança absoluta e irreversível.” (MCKEE, 1997, p. 140).

O protagonista precisa também gerar empatia na audiência. Ele não necessariamente precisa gerar simpatia do público, mas tem de criar uma identificação – ainda que em uma só característica – que faça os espectadores desejarem que ele alcance seus objetivos. Se o protagonista não gera empatia na audiência, o vínculo entre esta e a história é quebrado.

De acordo com McKee, um personagem não é um ser humano, mas uma metáfora de um indivíduo real. É uma peça de arte superior à própria realidade. Enquanto os seres humanos estão sempre mudando, um personagem é imutável, eterno e portanto é possível conhecê-lo melhor do que a um indivíduo real.

Parte fundamental do personagem verdadeiro, conforme o autor, é seu desejo e por trás do desejo está sua motivação, no entanto os comportamentos não podem ser explicados de maneira definitiva. De forma a não diminuir o personagem para a audiência, é preciso que sua motivação não seja apenas causas específicas, mas que seja permitido algum mistério, “espaço para a audiência usar sua própria experiência de vida para realçar o personagem em sua imaginação” (MCKEE, 1997, p. 376).

Quando um personagem realiza de fato uma ação, sua motivação perde importância e a ação em si se torna o foco. Suas escolhas, que o levam até suas ações, são o que definem o personagem.

Para manter o interesse do público o personagem precisa ser multidimensional e, nesse caso, dimensão é o mesmo que contradição, seja ela um conflito interno ou entre a caracterização e o personagem verdadeiro. A contradição deve, principalmente, ser consistente, se sustentar ao longo da trama. É importante também que o personagem com mais dimensões seja o protagonista, sob a pena de causar confusão no espectador ou o universo do filme se quebra e, junto disso, a audiência se confunde e perde o interesse.

Para McKee (1997) o protagonista cria todo o elenco. O protagonista, enquanto um personagem multidimensional, precisa do elenco em seu entorno para ressaltar suas características. Através da interação do protagonista com outros personagens é revelado quem ele é quando submetido a diferentes situações, locais e indivíduos. Dessa forma, suas dimensões e sua natureza complexa são reveladas de maneira consistente e crível.

Os personagens secundários, apesar de criados para delinear as características do protagonista, precisam interagir não só com ele, como também com outros personagens, de maneira a terem suas dimensões e complexidades reveladas. Assim é possível que em cada cena os personagens tragam à tona as características e dimensões uns dos outros.

4 WES ANDERSON E SEU UNIVERSO DE DETALHES

Wes Anderson nasceu no ano de 1970 em Houston, Texas. Ele é filho de um publicitário e uma arqueóloga e estudou em uma escola tradicional da elite de sua cidade local. Lá desenvolveu sua ligação com o teatro e a literatura. Na infância, após o divórcio de seus pais, Wes Anderson começou a produzir curtas-metragens com seus irmãos utilizando uma câmera Super-8. Como não foi aceito pelas universidades da Ivy League⁴, Anderson cursou filosofia na Universidade do Texas, onde conheceu e se tornou amigo de seu, até hoje, parceiro de trabalho Owen Wilson.

Seu primeiro longa-metragem foi Pura Adrenalina (*Bottle Rocket*, EUA, 1996), precedido pelo curta-metragem de mesmo nome lançado em 1994. Desde então Anderson acumula as funções de diretor, roteirista e produtor em *Três é Demais* (*Rushmore*, EUA, 1998), *Os Excêntricos Tenenbaums* (*The Royal Tenenbaums*, EUA, 2001), *A Vida Marinha de Steve Zissou* (*The Life Aquatic with Steve Zissou*, EUA, 2008), *Viagem a Darjeeling* (*The Darjeeling Limited*, EUA, 2007), *o Fantástico Senhor Raposo* (*The Fantastic Mr. Fox*, EUA, 2009), *Moonrise Kingdon* (EUA, 2012) e *o Grande Hotel Budapest* (*The Grand Budapest Hotel*, Inglaterra/Alemanha, 2014).

Carvajal (2014) afirma que, com o auxílio de sua equipe bem estruturada e apresentando algumas recorrências, Wes Anderson foi capaz de formar um nicho no cinema americano. Anderson tem na ficha de seus filmes os diretores de arte David Wasco, Mark Friedberg, Nelson Lowry e Adam Stockhausen e, como diretor de fotografia de todos os seus filmes em *live action*, Robert Yeoman.

Eventos, emoções e sentimentos negativos são temas recorrentes nos filmes de Anderson, muitas vezes experienciados pelos personagens quando bem jovens. O escritor Michael Chabon (2013), em um artigo que abre coletânea sobre Wes Anderson, bem sintetiza que é ao entrar na adolescência que primeiro vivenciamos as dores e tomamos conhecimento de que elas fazem parte de todo o mundo e esses sentimentos nos seguirão e causarão efeito por toda a vida. Nas obras do diretor podemos contemplar personagens conhecendo os sofrimentos a que estão expostos no mundo, bem como personagens que já os conheceram previamente e vivenciam seus efeitos na idade adulta. Conforme afirma a Hollywood Foreign

⁴ Ivy League é um grupo formado por 8 das mais importantes universidades dos Estados Unidos. São elas: Brown, Columbia, Cornell, Dartmouth, Harvard, Princeton, Universidade da Pensilvânia e Yale.

Press Association (2015), o próprio Anderson deixa claro a influência desses temas em sua obra, afirmando que o divórcio de seus pais quando tinha 8 anos foi o grande divisor de águas da sua vida.

O tema do divórcio de pais e seu efeito na vida dos filhos está, inclusive, presente em sua filmografia. Destaca-se *Os Excêntricos Tenenbaums*, que trata desse de tema de maneira central e que tem a matriarca da família fictícia inspirada na própria mãe de Wes. A personalidade do diretor e suas vivências, de maneira geral, são visitadas em sua obra, como em *Três é Demais* que tem inspiração na época em que Anderson estudava em uma escola de elite em Huston, Texas, ou as referências a amizade com Owen Wilson que deram origem a *Pura Adrenalina*, conforme destaca a Hollywood Foreign Press Association (2015).

Até mesmo o comportamento dos personagens pode revelar a ocorrência de eventos marcantes na juventude. Nos filmes de Anderson não é incomum que os papéis se invertam e as crianças se portem de maneira madura, enquanto os adultos adotam uma postura infantil e problemática. Como Chabon (2013) afirma, as criações do diretor retratam uma busca da reunião dos pedaços do mundo que tomamos conhecimento ao longo da vida.

As histórias trabalhadas por Wes Anderson normalmente transitam entre a comédia e o drama e fazem parte de um universo lúdico, fantástico, que brinca com uma delicadeza e inocência, normalmente em contraponto a um *background* de grande carga dramática. Luísa Clasen (2013) ressalta que por mais que existam protagonistas ou personagens que recebam mais destaque ao longo dos filmes, boa parte dos coadjuvantes tem suas tramas individuais bem apresentadas e desenvolvidas ao longo da história.

Enquanto roteirista, Wes Anderson traz uma peculiaridade em seus textos. Os personagens são muito diretos, como se expressassem seus pensamentos sem filtro. Mais do que isso, expressam aquilo que todos pensariam na mesma situação, mas não teriam coragem de dizer. Esse aspecto traz o espectador para perto, ao expor os pensamentos dos personagens.

No entanto – aí já atuando na direção – essas falas diretas e muitas vezes duras são faladas sem demonstração de emoção. Os personagens constroem, dessa forma, um distanciamento do público, não permitindo acesso às suas emoções e não entregando a carga emocional que se presumiria para aquela situação.

Tecnicamente, o universo proposto por Wes Anderson é detalhista, cada elemento que constitui a linguagem audiovisual, por menor que pareça na percepção do público ou até mesmo não sendo claramente percebido, tem seu valor e recebe cuidado. Conforme Miller

(2012), Anderson afirmou que gosta de fazer filmes em que existem realidades inventadas, levando a audiência a novos lugares.

O trabalho de Wes Anderson tem normalmente aparência plana, bidimensional, o que o próprio diretor credita à influência do teatro. Anderson disse em entrevista (GROSS, 2012) que sempre quis trabalhar com teatro e nunca teve oportunidade, por isso o ambiente teatral é parte recorrente de seus filmes e sua estética, seja em uma referência direta como em *Moonrise Kingdom* ou na organização cênica de *Os Excêntricos Tenenbaums*.

Ainda sobre o caráter teatral de sua obra, bem como seu cuidado com os detalhes, Chabon (2013) compara o trabalho de Anderson ao do artista Joseph Cornell, conhecido por organizar objetos em caixas. Assim nos filmes de Wes Anderson são comuns cenas bem delimitadas, tal qual estivessem dentro de um quadro ou caixa, como se inserisse mundos dentro de um mundo, reforçando artificialidade e autenticidade do que o diretor se propõe a retratar.

Anderson tem especial cuidado com o enquadramento de seus filmes. Os elementos são bem organizados de maneira a resultar em um visual equilibrado, além de boa parte de suas cenas serem simétricas. O centro da imagem é voltado para os personagens ou objetos que precisam estar em destaque naquele momento.

As cenas são longas, sem muitos cortes, filmadas normalmente no sistema de *travelling*, pelo qual a câmera percorre horizontal ou verticalmente o cenário em trilhos ou até mesmo em veículos, determinando quando um elemento entra ou sai de cena, de maneira sincrônica. Anderson já afirmou que gosta desse tipo de filmagem pois, além do visual proporcionado, também desafia os atores que devem acompanhar o movimento da câmera para se manter em cena. Também são recorrentes os enquadramentos vistos por cima com câmera subjetiva, dando destaque a um conjunto de objetos.

Outro aspecto de seus filmes são as cenas em câmera lenta. O diretor utiliza do recurso para dar destaque a um determinado momento e captar melhor a essência do instante e a emoção dos personagens. Para suas cenas em câmera lenta Anderson utiliza de maneira peculiar a trilha sonora, cortando ao longo da passagem e retomando de maneira brusca ao fim dela. A trilha sonora dos filmes de Wes costumam priorizar um estilo ou até mesmo artista durante todo o filme.

No elenco dos filmes Anderson são comuns conhecidos do grande público, muitos deles recorrentes em grande parte das suas obras, como Bill Murray e os irmãos Owen e Luke

Wilson. Demonstrando a atenção dispensada a escolha e o trabalho com o elenco, o diretor contou (MILLER, 2012) que passou meses ensaiando pessoalmente com os atores mirins que protagonizam *Moonrise Kingdom* dando exercícios diferentes para que os atores se habituassem aos personagens e ao trabalho em cena.

Um dos aspectos do trabalho de Wes Anderson que mais chama a atenção é o uso da cor. O diretor costuma trabalhar com uma paleta fixa, não muito extensa e bastante harmoniosa em cada filme. As cores são utilizadas de maneira dramática, pouco ou nada naturalista.

É possível encontrar uma constância do uso de certas cores em seus trabalhos, resultando numa paleta específica, sintética de seu trabalho. De maneira resumida, a paleta de Anderson inclui verde, laranja, marrom e amarelo em tons terrosos, azul e rosa, normalmente em tons pastéis, assim como roxo e vermelho bem saturados. Preto e tons escuros das cores mencionadas também se fazem presente, mas normalmente em detalhes.

Os roteiros de Wes possuem muitos detalhes que revelam suas vontades e orientações para os diversos aspectos dos filmes, dentre eles a direção de arte. Particularidades da caracterização de personagens ou cenários são citados por ele no roteiro⁵.

As narrativas de Wes Anderson são conduzidas também de maneira visual, através das imagens e não somente pelo texto. Informações sobre a trama e sobre os personagens são apresentadas ao espectador pelos elementos próprios da direção de arte, como o figurino, os objetos cênicos, sem serem reforçados pelo texto em algum momento.

4.1 A DIREÇÃO DE ARTE DOS FILMES DE WES ANDERSON

Para analisar como a direção de arte atua nos filmes de Wes Anderson, bem como qual sua relevância na construção dos personagens e da história, utilizamos como recorte três filmes: *Os Excêntricos Tenenbaums*, *Moonrise Kingdom* e *o Grande Hotel Budapeste*. As obras foram escolhidas respeitando o recorte de produções do século XXI, em *live action* e premiadas com Academy Awards. Esses três filmes também são, dentre as produções de Anderson, os que possuem melhores avaliações no IMDB (Internet Movie Database).

⁵Disponível em: <<http://users.skynet.be/onlyowen/theroyaltenenbaums.pdf>>, <<http://www.imsdb.com/scripts/Moonrise-Kingdom.html>>, <<https://scriptpipeline.com/the-grand-budapest-hotel-screenplay#>>>

Esses filmes possuem riqueza de detalhes na direção de arte. Os elementos da direção de arte foram utilizados como forma de enriquecer a construção dos personagens e são fontes de informação de aspectos importantes da trama. Portanto faremos, filme a filme, primeiro uma observação da sinopse e de aspectos gerais da direção de arte, seguida por uma análise da construção dos personagens através da direção de arte.

4.1.1 Os Excêntricos Tenenbaums

Os Excêntricos Tenenbaums é um filme de 2001, que além de dirigido por Wes Anderson, tem o roteiro assinado por ele e Owen Wilson e a produção entre ele, Barry Mendel e Scott Rudin. A direção de arte é assinada por David Wasco.

A trama do filme é centrada na família Tenenbaum formada pelo pai Royal (Gene Hackman), a mãe Etheline (Anjelica Huston), que se separam no início do filme, e seus três filhos, Chas (Ben Stiller), Margot (Gwyneth Paltrow) e Richie (Luke Wilson). Os três filhos da família eram crianças prodígio, que apresentavam talento para diversas áreas e um futuro promissor, no entanto todos fracassaram de alguma forma e se encontram em crise quando adultos. Por motivos variados e relacionados às suas crises, Chas e seus dois filhos, Margot e Richie, vão morar com a mãe, na casa onde viveram na infância.

Royal, que após a separação, passou a morar em um hotel de luxo, se vê sem dinheiro e sem casa, já que não pode mais arcar com os custos do hotel. Ele então inventa uma doença e se reaproxima da ex esposa – que se tornou arqueóloga e tem um novo noivo, Henry Sherman (Danny Glover) – e dos filhos, voltando a morar na casa da família. A partir desses acontecimentos, os eventos do filme começam a se desenvolver.

Logo na abertura do filme é percebida o valor que a direção de arte terá no seu decorrer, já que com objetos o diretor dá o tom da obra. A história é apresentada como um livro, o que se dá como tema de toda a trama, sendo um elemento importante da direção de arte. Em uma visão perpendicular ao chão, a cena de abertura mostra um livro sendo alugado em uma biblioteca em novembro de 2001. Em seguida, um conjunto do mesmo livro cobre a tela e a imagem da capa toma vida, anunciando o título do filme.

A imagem da capa do livro e que introduz o filme se trata de uma superfície em frente a uma cortina luxuosa verde, com duas velas já bastante queimadas em castiçais, uma em cada extremidade da tela. No centro e em primeiro plano está um pires com convite escrito

em letra rebuscada e, à direita do pires, um ratinho dálmata (que posteriormente é revelado ser uma criação de Chas). Esse conjunto de objetos representa, de maneira simbólica, estados que seguirão a família ao longo do filme, já que demonstra algum luxo e rebuscamento, simultâneos a uma atmosfera de decadência.

Figura 1 – Apresentação de Os Excêntricos Tenenbaums



Fonte: OS EXCÊNTRICOS TENENBAUMS, 2001

Retomando a temática do livro durante o filme, é hábito de Wes Anderson dividir suas obras em partes; os Excêntricos Tenenbaums, por sua vez, é dividido em capítulos. Cada um desses capítulos é apresentado por uma página de livro filmada em movimento zoom, que mostra uma ilustração e uma ou duas linhas de texto indicando os próximos acontecimentos.

Os livros também são utilizados na apresentação dos personagens. Cada um dos principais escreveu pelo menos um livro que é citado e mostrado, como na abertura, em um mosaico que cobre a tela. Esses mosaicos, que em certo ponto também são feitos a partir de um disco, são inspirados no que François Truffaut faz em *Duas Inglesas e o Amor* (*Les Deux Anglaises et le Continent*, 1971), filme que serviu de influência para *Os Excêntricos Tenenbaums* em diversos momentos, de acordo com o diretor (SEITZ, 2013). Os títulos e capas dos livros escritos por cada personagem servem para adicionar informações sobre suas personalidades e trajetórias anteriores ao tempo do filme.

O filme foi gravado em Nova York e alguns detalhes, como a lápide da esposa de Chas, levam a crer que os seus acontecimentos se passam em 2001. No entanto, o universo do filme não permite precisar de maneira óbvia sua época e local. Isso acontece porque apesar da

ambientação no presente do filme, são utilizados muitos elementos característicos das décadas de 1960 e 1970.

Com exceção à casa de Chas, todas as casas são pouco modernas, construções com arquitetura antiga – a casa principal foi construída em 1880 –, com as cores das paredes e elementos estruturais também em estilo antigo. A iluminação da casa principal é feita por velas e não por lâmpadas elétricas. Os carros que passam na rua, ônibus e táxis são modelos de produção bastante anterior aos anos 2000. Toda a decoração dos ambientes é feita com quadros em molduras antigas, telefones de disco, luminárias, livros com aparência antiga e até mesmo os móveis seguem essa proposta. São visto poucos eletrodomésticos, apenas uma geladeira em estilo típico de 1960 e televisões típicas das décadas de 1960 e 1970, em certo momento do filme, até mesmo a imagem pouco nítida de uma das televisões é destacada, para ressaltar seu aspecto *vintage*.

No entanto, mostrando que é o universo específico da família que está preso a esse estilo passado, enquanto todos os personagens de maior destaque utilizam máquinas de escrever, os funcionários de Chas são os únicos a utilizar computadores bastante modernos na época. Até mesmo a cor desses eletrônicos se destacam, já que os equipamentos na sala são todos em *off white* com aspecto envelhecido ou cinza, enquanto os computadores são em um branco luminoso.

Quanto a localização, Anderson fazia questão de que o filme se passasse em Nova York e o filme foi todo gravado na cidade, em construções reais. No entanto, Wes quis se manter em um universo próprio, evitando utilizar elementos característicos típicos da cidade (CALHOUN, 2002).

Observa-se um cuidado com a arquitetura do filme. Em nenhum momento foi feito uso de *sets* construídos para o filme, mas casas existentes que foram decoradas de acordo com a proposta. Anderson destaca (SEITZ, 2013) e a casa da família Tenenbaum foi utilizada de maneira completa, apenas a cozinha apresentada no filme pertencia a outra casa, pois a original não possuía janelas suficientes.

Wes Anderson costuma misturar temáticas adultas a um universo infantil. Nesse filme observam-se dramas internos profundos sendo vívidos pelos personagens e cenas mais sérias, com maior tensão, sendo ambientadas em cenários caracteristicamente infantis. Citamos como exemplo a discussão entre Chas e Royal que é realizada dentro de uma sala repleta de caixas de jogos. A discussão acerca da relação entre Margot e Richie que se dá em

uma barraca de *camping* totalmente decorada com elementos infantis e a descoberta da mentira de Royal que acontece no quarto de criança de Richie.

Em determinado ponto, o cenário infantil é utilizado para dar o tom emocional de cenas. Exemplificando isso, temos a cena em que Margot e Royal discutem sua relação de pai e filha em uma sorveteria que, ao longo da cena, é revelada como um ambiente frequentado por crianças e seus pais. Nesse momento o ambiente destaca que os dois estão retomando uma pendência da infância de Margot, além de retratar sua personalidade ainda apegada à infância.

Figura 2 – Ambientes infantis como tom emocional



Fonte: OS EXCÊNTRICOS TENENBAUMS, 2001

São característicos do diretor filmes que, ainda que tratem de temas sérios, sejam apreendidos com leveza pelo espectador. No que concerne à direção de arte, além dos cenários infantis, é também um possível contraponto com a carga emocional pesada do filme e um recurso para aliviá-la, uma ambientação diurna em boa parte das cenas.

4.1.1.1 Construção de personagens pela direção de arte em *Os Excêntricos Tenenbaums*

Os Excêntricos Tenenbaums é talvez o filme de Wes Anderson que mais se utiliza da direção de arte na construção de seus personagens e deixa isso claro para o espectador. O filme começa apresentando seus personagens pelo ambiente em que vivem, sobretudo com relação aos três filhos, logo depois de contar quem eles são e o que fazem durante a infância, o narrador (Alec Baldwin) e a câmera mostram seus quartos, ressaltando detalhes que demonstram suas personalidades.

Um outro ponto que revela a relevância da direção de arte na construção desses personagens, está no valor dado ao figurino e a caracterização – maquiagem e cabelos –, que é quase como um uniforme para cada personagem. São poucas as alterações feitas nas

caracterizações ao longo do filme e isso se mantém até mesmo depois da passagem de tempo de cerca de vinte anos, conforme veremos a seguir.

A primeira fala do narrador do filme é sobre a casa e é a casa também a primeira imagem mostrada após a cena de abertura, já antecipando a importância que ela terá ao longo do filme. Pouco depois é mostrada a decoração do hall de entrada e do pequeno escritório sob a escada. A parede do hall de entrada é coberta por desenhos infantis, mostrando como as crianças são parte importante – talvez a mais importante naquele momento – da família e que são motivos de orgulho, dominando até a decoração das áreas comuns da casa. Isso confirmado pela direção de arte quando o livro de Etheline é mostrado, chamado Família de Gênios e com as crianças na capa, revela o foco e dedicação da mãe à vida dos filhos.

No escritório sob a escada fica o telefone e um quadro com a agenda das crianças, mostrando que elas possuem uma organização de horários e seguem múltiplas atividades. Nessa cena cada criança aparece relacionada a um elemento pouco infantil, já revelando traços de suas personalidades. Richie está lendo um atlas, Margot lendo uma peça de Chechov e Chas entrega para a mãe um cheque de 187 dólares, preenchido com letra infantil e assinado prontamente pela mãe. Após essa breve introdução, cada criança é apresentada mais detalhadamente.

O primeiro que conhecemos é Chas. Seu quarto é decorado como um escritório e é chamado pelo narrador de estação de trabalho. As cores são monótonas e neutras, cinza, preto, branco e madeira, o único elemento que apresenta cores vivas é a gaiola dos ratos criados por ele, que tem canos amarelos, com detalhes em verde e azul.

Os elementos do quarto incluem uma escrivaninha, um computador antigo, uma cafeteira, câmera polaroide, telefone, luminária e armários de escritório. Além disso, são destacados pelo narrador suas muitas revistas financeiras organizadas em pastas e um cofre que guarda uma quantidade de dinheiro bastante alta para uma criança. Sua cama é visivelmente pouco confortável, um beliche estreito, feito com estruturas de aço bastante angulosas e com um colchão não muito grosso. Ele também possui alguns aparelhos de academia em seu quarto.

O figurino de Chas é composto por terno, calça social, gravata e sapato social. A constância e monotonia de suas roupas são ressaltadas quando seu guarda roupas – acionado por um botão – é mostrado, revelando que todas as suas peças são iguais. As cores de suas

roupas seguem os tons neutros de seu quarto, apenas suas gravatas apresentam cor, sendo todas listradas em azul e verde escuro. Seu cabelo é cacheado e volumoso.

Chas é o filho mais velho, empreendedor, que lida com finanças e já criança montou um negócio de criação e venda de ratos dálmatas. Seu quarto mostra que Chas é comprometido com os negócios e o mercado financeiro, responsável, organizado e ainda que possui uma preocupação com uma aparência impecável.

Ele é o que apresenta a maior mudança entre a caracterização da infância e da vida adulta. Sua casa possui, diferente dos outros ambientes do filme, design moderno. É uma casa luxuosa, decorada em branco, com muitas formas retangulares e amplas janelas de vidro. Os quartos de seus dois filhos também priorizam o branco, mas a roupa de cama e as cortinas seguem temas infantis. É demonstrado pelo ambiente de trabalho que ele instala na casa dos pais em um momento do filme que ele segue trabalhando com negócios e que possui muitos funcionários a seu serviço. Apesar de Chas continuar usando equipamentos antiquados, seus funcionários usam computadores modernos. Tudo isso mostra que Chas é um adulto financeiramente bem sucedido, mais atualizado e realista que os outros membros da família.

Em um *flashback* é revelado que Chas continuava a usar seu figurino corporativo quando adulto mas, a partir da morte de sua esposa, Rachel, em um acidente de avião do qual ele, os filhos e o cachorro são sobreviventes, seu figurino muda. Ele, assim como seus filhos, passam a se vestir com conjuntos esportivos vermelhos e tênis, Chas carrega também um cronômetro no – no qual cronometra ensaios de emergências –, mostrando sua preocupação excessiva em estar preparado para acidentes e emergência. Na decoração da casa, isso também é mostrado com a presença de um kit de primeiros socorros em tamanho grande no quarto de um de seus filhos. Ele mantém, no entanto, seu corte de cabelo da infância, que é repetido por seus dois filhos, caracterizados constantemente como o pai.

Figura 3 – Quarto e caracterização de Chas criança (a) e caracterização de Chas adulto com seus filhos (b)



A segunda criança apresentada é Margot. Seu quarto tem placas que pedem distância na porta e a decoração é quase toda em tons quentes de vermelho, tornando junto da iluminação, o ambiente bastante escuro. Sua cama, coberta em tecido vermelho estampado, é separada do resto do quarto por uma cortina amarela. As paredes de Margot são cobertas por um papel de parede vermelho decorado com estampa de zebra, decorado com muitas máscaras étnicas e animais de madeira. Um casaco de pele também serve de decoração.

Os objetos que compõem o quarto de Margot são abajures de luz amarelada e candelabros, uma vitrola e alguns discos, um relógio de cabeceira, uma mesinha com cadeira acolchoada, uma máquina de escrever, um espelho de corpo inteiro e uma barra de balé. Destacados pelo narrador estão sua biblioteca de peças de teatro, dividida por autores, modelos em 3D de cenários e uma câmara escura de fotografia.

Seu figurino é composto por vestidos polo listrados na horizontal, sapatos fechados marrom e, eventualmente, um casaco de pele caramelo— o mesmo que decora a parede — e luvas cor de rosa. Em certo ponto é mostrado que seu guarda roupa é repleto de vestidos polo listrados, casacos em vermelho e verde, sapatos semelhantes e fantasias de animais africanos que foram usadas em sua primeira peça.

Sua caracterização conta ainda com um cabelo chanel loiro, dividido de lado e preso com um prendedor do tipo tic – tac. Ela quase não usa maquiagem aparente, apenas lápis preto reforçado na parte inferior dos olhos.

Margot é a filha do meio, adotiva e que tem grande talento para a escrita. Ela se tornou uma dramaturga reconhecida ainda na infância. Sua decoração revela sua solidão e busca por distanciamento das outras pessoas, sendo possível inferir um senso de independência. Sua caracterização é primariamente infantil, considerando o cabelo e seus vestidos, mas comumente encoberta por seus casacos de aparência adulta, mostrando uma confusão com sua maturidade. Os lápis de olhos tornam seu olhar reflexivo e um tanto entristecido.

A decoração e caracterização da personagem mostram também sua fixação com a África, o que não é explicitamente justificado ao longo do filme. Isso é confirmado quando Margot foge junto de Richie e passa a acampar na área africana do museu e a temática de sua primeira peça, cujos figurinos ela mantém no guarda roupa.

Quando adulta a caracterização de Margot é exatamente a mesma da infância: vestido listrado, sapato social, casaco de pele caramelo, cabelo chanel com prendedor e lápis

preto nos olhos. Suas luvas foram adaptadas quando ela perdeu um dedo na adolescência (esse dedo é substituído por uma prótese de madeira). Um elemento que passa a ser habitual de Margot quando adulta são os cigarros, que ela fuma escondido. Nesse caso, a não alteração do figurino mostra que sua personalidade permanece a mesma e ela permanece confusa quanto a sua maturidade. Quando adulta, a insistência em uma aparência de criança, demonstra uma personalidade um tanto infantil, fato reforçado na cena em que ela vai com o pai em uma sorveteria para crianças.

Em certo ponto é revelado que Margot seguiu escrevendo peças quando adulta, ela mantém uma máquina de escrever em sua casa e cartazes de suas peças na parede mostram que a temática era em sua maioria erótica. A narração, porém, revela, que ela não termina uma peça há 7 anos.

Ela é casada com Raleigh (Bill Murray), um escritor e neurologista, e o casal vive em uma casa que aparenta ser pequena e antiga. Margot é vista constantemente no banheiro da casa, usando uma banheira vintage enquanto assiste a uma pequena TV portátil. A casa é decorada em tons claros de azul, verde e amarelo e as paredes estão bastante descascadas. Raleigh possui um escritório repleto de eletroeletrônicos antigos, como televisões, computadores, gravadores de som, além de mapas, muitas fotos e até um aparelho de anatomia, em um visual bastante bagunçado. A decoração da casa revela que o casal não é tão bem sucedido e não possui uma vida organizada.

Figura 4 - Quarto e Caracterização de Margot criança (a) e Margot adulta com seu marido Raleigh (b)



Fonte: OS EXCÊNTRICOS TENENBAUMS, 2001

O filho mais novo da família Tenenbaum é Richie. Ele é dono do quarto mais colorido e iluminado entre os três filhos. Na porta de seu quarto tem uma coleção de insetos em uma placa branca, suas paredes são em azul claro e decoradas com desenhos bastante

coloridos feitos por ele mesmo, muitos desses desenhos retratam a família, sobretudo seu pai. O chão do quarto é coberto por carpete e estampa chevron verde e azul, sua cama coberta com tecido em tons vivos de amarelo, verde e azul e suas cortinas são azul escuro com tema espacial.

Richie possui muitas prateleiras cheias com troféus, muitas bolinhas de tênis espelhadas pelo quarto e sua raquete. O narrador destaca seu rádio de transmissão amador, uma bateria e coleção de carrinhos. Ele também possui equipamento de pintura e um kit de cientista infantil.

O figurino de Richie é seu uniforme completo de tenista listrado verticalmente em preto e branco, com detalhes em vermelho. Incluindo meias longas, tênis, munhequeiras em ambos os braços e faixa na cabeça, prendendo seus cabelos longos. Na companhia do pai, ele usa terno e calça social caramelo sobre seu uniforme.

Conforme sua caracterização revela, Richie é tenista e começa a fazer sucesso na carreira quando bem pequeno. A decoração de seu quarto também mostra que ele é o mais infantil dos irmãos e que possui maior proximidade com pai. Seu quarto é repleto de objetos, que apontam para carreiras diferentes, mostrando que ele é possivelmente o filho mais mimado e um tanto confuso quanto a quem de fato é. Muitos de seus quadros, expostos no salão da casa tem como tema a irmã Margot, sugerindo uma certa fixação por ela.

Quando adulto, Richie já não é mais jogador de tênis, ele abandonou a carreira anos atrás. É mostrado pela capa de uma revista que uma crise emocional envolveu sua última partida. Na capa da revista, Richie aparece cabisbaixo e com uniforme incompleto, estando inclusive descalço de um dos pés.

Não é mostrado se ele possui uma casa, já que a apresentação do personagem adulto se dá em um navio, onde seu quarto é decorado apenas por objetos próprios do navio, sua mala esportiva e um terno. Seu figurino permanece o mesmo, mas agora terno e calça social caramelo cobrem o uniforme constantemente e um óculos foi adicionado. Richie também mantém o cabelo longo e passou a usar barba e bigode cheios.

A caracterização de Richie, incluindo a ausência de endereço fixo, revela que ele segue tentando se encontrar. Ele inclusive usa uma câmera fotográfica em certo momento, revelando um novo *hobby*. Seu figurino mostra uma vergonha pelo seu fracasso no tênis, já que tenta cobrir seu uniforme e barba e óculos ocultam seu rosto, o que soa quase como um disfarce.

Richie segue também apegado à infância. No acampamento que ele monta na sala dos pais, quando empresta o quarto para seu pai supostamente doente, sua barraca prioriza brinquedos, como os seus carrinhos, uma luminária colorida, vitrola, troféus e a cortina de seu quarto, deixando suas malas com roupas de fora da barraca. Ele também cola uma foto da família no interior, demonstrando seu apego familiar e sensibilidade.

Figura 5 – Quarto e caracterização de Richie criança (a) e Richie adulto na barraca na casa dos pais (b)



Fonte: OS EXCÊNTRICOS TENENBAUMS, 2001

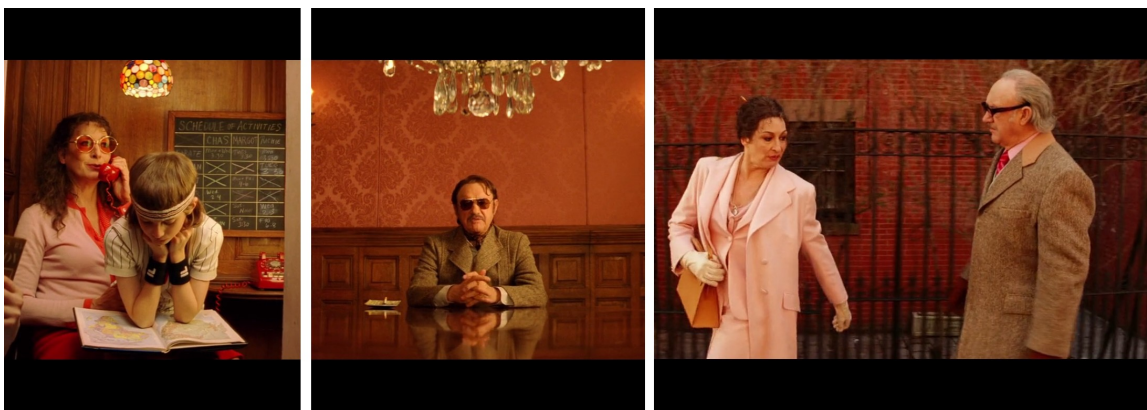
O personagem continua, no que agora é revelado pelo texto, apaixonado pela irmã e segue pintando quadros dela. A paixão por Margot e a depressão leva Richie a tentar suicídio. Antes de, de fato, se cortar, ele se descaracteriza, raspando os cabelos e a barba, rompendo assim com seu passado. Após recuperado da tentativa de suicídio, Richie mantém seu figurino, mas agora sem a faixa da cabeça e o terno não parece mais tentar cobrir o uniforme, mostrando que ele segue num processo de recuperação e ruptura com quem ele costumava ser.

Além dos três filhos e protagonistas, também percebemos uma preocupação da direção de arte com outros personagens. Royal, o pai, é um advogado que faliu e foi preso nos anos 80. Seu figurino é sempre formal e austero, composto por terno, calça e sapato sociais. Royal passa por uma fase fingindo estar doente, quando utiliza um uniforme de hospital em rosa, combinando com a paleta de suas camisas. Mas quando o personagem começa a trabalhar no hotel onde morava e começa uma espécie de redenção, ele assume o uniforme do hotel, mostrando que Royal agora é mais humilde.

A conexão inicial de Royal com seu passado como advogado é mostrada também quando ele está morando no hotel. No quarto, a única parte da decoração que demonstra sua personalidade são sua coleção de camisas coloridas e uma extensa coleção de livros, boa parte deles de direito.

Etheline no passado utilizava um conjunto de terninho e saia em tecido fluido, nas cores rosa e vermelho. Ela também usava óculos de lentes grandes rosadas e cabelo longo e solto. Isso demonstra uma personalidade jovial, antenada à moda da época e mais extravagante. A Etheline do presente, todavia, usa terninho e saia mais justos ao corpo em tons neutros ou pastel, ela já não usa mais óculos e o cabelo se mantém preso em um coque por um lápis. Com os filhos já adultos, a personagem é comprometida com sua carreira e seu figurino demonstra uma maior seriedade, maturidade e discrição.

Figura 6 – Etheline jovem (a), Royal jovem (b) e Etheline e Royal no tempo presente do filme

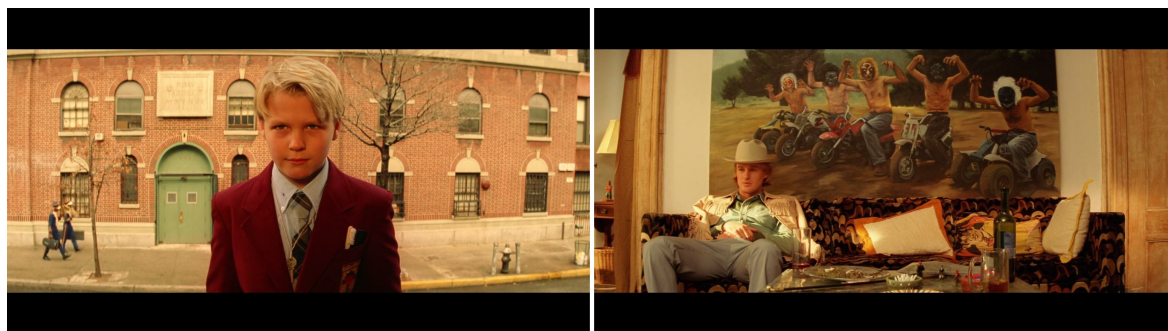


0Fonte: OS EXCÊNTRICOS TENENBAUMS, 2001

O mordomo da casa e cúmplice de Royal, Pagoda (Kumar Pallana), se mantém quase que integralmente de uniforme de trabalho – camisa branca e calça rosa –, mudando apenas quando Royal e ele começam a trabalhar no hotel, o que manifesta a lealdade entre os dois. Em um momento o quarto de Pagoda é mostrado e nele vemos elementos da cultura indiana, mostrando a nacionalidade do personagem e sua busca por um espaço de conexão com a sua terra natal.

Eli Cash (Owen Wilson), o melhor amigo Richie, era uma criança criada pela avó em um ambiente em que ele não tinha muito espaço para demonstrar ser criança e, por isso, passava muito tempo com os Tenenbaums. Seu figurino na infância era quase constantemente um uniforme de escola preparatória. Já quando adulto, Eli se torna um escritor bem sucedido e passa a usar roupa de *cowboy*, a decoração de sua casa tem muitos jogos de tabuleiro e quadros enormes com imagens agressivas, demonstrando uma personalidade extravagante em Eli.

Figura 7 – Caracterização de Eli criança (a) e Caracterização e sala de Eli adulto



Fonte: OS EXCÊNTRICOS TENENBAUMS, 2001

4.1.2 Moonrise Kingdom

Moonrise Kingdom é um filme de 2012, dirigido por Wes Anderson, escrito por ele e Roman Coppola. A produção é de Anderson, Jeremy Dawson, Steven Rales e Scott Rudin e a direção de arte Adam Stockhausen.

A história gira em torno de Suzy Bishop (Kara Hayward) e Sam Shakusky (Jared Gilman), duas crianças que fogem de casa na Ilha de Nova Penzance. Suzy é de uma família aparentemente estruturada de classe média, mas ao longo do filme percebemos que o casamento de seus pais está em crise. Já Sam nos é apresentado com o um membro de um acampamento de escoteiros. Posteriormente descobrimos que Sam é órfão e vive com uma família de tutores não muito paternais.

A fuga das crianças, bem como a busca dos pais de Suzy, o policial da ilha e do chefe dos escoteiros e sua equipe por eles. O percurso dos personagens principais pode ser visto como uma metáfora para a transição entre infância e adolescência e a descoberta do amor por Sam e Suzy, então elementos que são parte do universo das crianças e dos adolescentes dividem espaço.

Nova Penzance é uma ilha fictícia e em nenhum momento é afirmado em que país ou continente se situa, dando liberdade criativa para a direção na construção da geografia e estética do lugar. Os eventos do filme acontecem em 1965 e todos os elementos cênicos seguem o estilo da época.

As primeiras imagens do filme nos apresentam a casa da família Bishop, onde Suzy mora com os pais e os três irmãos. A casa é vermelha e se destaca no cenário da ilha, sendo circundada apenas pelo verde das plantas. Uma visão panorâmica da casa em meio a

ilha é utilizada para apresentar o título do filme. Um quadrinho na parede tem a imagem externa da casa bordada e, partindo dele, a câmera passeia pelos outros cômodos enquanto a família aparece vivendo seu cotidiano. Um ponto relevante de *Moonrise Kingdom* é que todos os personagens são apresentados realizando ações do dia a dia, que parecem não ter muita conexão com o a história de aventura que se dará no decorrer do filme.

Figura 8 – Apresentação de *Moonrise Kingdom*



Fonte: MOONRISE KINGDOM, 2012

Os acampamentos também são ambientes bastante importantes para o filme. O primeiro, Ivanhoe, é um lugar mais simples, com poucas barracas iguais, posto em contraponto com o acampamento Fort Lebanon, bem maior e organizado, indicando que ali é o lugar de liderança dos outros acampamentos.

O filme também usa muitos mapas, indicando os lugares citados pelo narrador e a localização de Sam e Suzy. Nesse segundo caso, um trajeto indicado de maneira infantil é mostrado. Os bilhetes que Sam e Suzy utilizavam para se comunicar também são colocados em evidência.

4.1.2.1 Construção de personagens pela direção de arte em Moonrise Kingdom

A decoração da casa dos Bishop é repleta de paredes em marfim e móveis em madeira ou pintados de branco. As cores na decoração são vista em poucos elementos, como na vitrola azul das crianças ou no piano vermelho. Nesse ponto já nos é entregue uma noção

da relação da família, já que é um ambiente pouco caloroso e bastante organizado para uma casa com 4 crianças.

Boa parte das ações protagonizadas por Suzy e seus irmãos na casa se dão em uma sala iluminada por dois abajures de luz amarelada, que possui armários e um acolchoado diante da janela. Essa sala tem alguns poucos brinquedos, como um barquinho empoeirado à direita – indicando que ninguém brinca com ele há um tempo – e uma pilha organizada de caixas de jogos. O ambiente é, no entanto, cheio de discos, indicando que a música é importante para os filhos da família Bishop.

A importância da música é confirmada em muitas das aparições dos três meninos mais novos. Eles estão comumente ao redor da vitrola azul, exceto quando Suzy a pega emprestada. Na sala também vemos um xilofone, além do piano vermelho que fica em outro cômodo e nas cenas em que não estão ouvindo a vitrola, os meninos estão tocando instrumentos.

Figura 9 – Suzy e seus irmãos na sala



Fonte: MOONRISE KINGDOM, 2012

O universo de Suzy é repleto de vermelho e rosa. Além da casa onde mora, seu figurino prioriza essas cores. Suzy está normalmente vestida com vestido de golas arredondadas, meias $\frac{3}{4}$ e sapatos boneca. Sua caracterização, bastante característica de uma jovem da década de 1960, deixa claro que ela está crescendo e faz referência a ícones da época, como sua cantora preferida Françoise Hardy e, sobretudo a atriz Anna Karina. A maquiagem dos olhos, e um azul vivo e com delineador preto faz referência direta à caracterização de Karina em Uma Mulher é Uma Mulher (Une Femme est une Femme, França, 1961), de Godard.

Uma composição interessante usada por Suzy, é a sua lingerie. Ela usa um sutiã em algodão e uma calcinha bem grande, peças que se contrapõem entre si, construindo essa ideia de transição e até de um período de confusão, já que o sutiã é um item do vestuário adulto e a calcinha possui aparência bastante infantil.

Suzy é uma criança diferente e vista como problemática pelos seus pais. Isso é indicado pelo livro que ela carrega, pego dos pais, chamado “Como Lidar com Crianças Extremamente Problemáticas”, demonstrando que eles buscavam ajuda para saber como lidar com a menina. Sua caracterização também indica sua personalidade transgressora, como o uso dos olhos bem marcados por maquiagem.

Duas cenas destacam bastante a diferença de Suzy para as outras meninas de sua idade. A primeira é a cena em que ela conhece Sam, no camarim de uma peça de teatro. Todo o cenário nesse momento é em tons coloridos e infantis e o figurino das outras meninas em cena são em tons claros e suaves, Suzy, por sua vez está no centro do grupo vestida de preto, em uma fantasia de corvo, um pássaro conhecido por dar má sorte. Outra cena é quando Suzy briga com uma colega na escola, vemos que todas as alunas usam uniforme azul e ela é a única a usar o uniforme em vermelho.

Há uma grande relevância também nos objetos que Suzy leva na fuga. Ela está sempre na companhia de seu gato de estimação e leva diversas embalagens de comida de gato, que servem de pista para que eles sejam encontrados pelos adultos. Ela também está sempre com seu binóculo, que primeiras cenas evidencia que Suzy anseia por algo externo a sua casa, já entregando as próximas cenas do filme. Em certo ponto ela revela que ele funciona como um superpoder, a aproximando das coisas. O binóculo é bastante destacado ao longo da fuga, permitindo ao jovem casal antecipar perigos e é ele o causador da sequência de perseguição a Sam pelos membros do acampamento Fort Lebanon, que arruina a fuga.

Os outros elementos levados por Suzy são a vitrola do irmão, seu disco preferido, tesoura para canhotos, elásticos, escova de dente, baterias extras pra a vitrola e uma grande quantidade de livros. Mostrando certa superficialidade e, sobretudo, inocência ao fazer a mala. Em muitos momentos ela é vista com livros, demonstrando sua intenção de se isolar em um universo próprio. As capas e títulos dos livros de Suzy servem também para situar o espectador na história.

O cenário de origem de Sam é o acampamento, onde predominam marrom, cáqui, verde e, sobretudo, amarelo. A partir disso todo o universo dele é repleto de amarelo. Quando

o encontra, Suzy inclusive carrega uma mala amarela, a aproximando do universo do menino. Até mesmo a casa da família de tutores de Sam prioriza o amarelo. Podemos perceber o amarelo associado também à aventura e o amadurecimento de Suzy, já que nas cenas finais ela usa em lugar dos habituais vestidos em um tom de rosa infantil, um vestido amarelo.

Seu figurino é o uniforme de escoteiro, composto por conjunto de short e camisa cáqui, meias longas, tênis e lenço amarelo no pescoço. Sam usa óculos de grau grandes, um elemento pouco adequado para aventuras, indicando que ele é diferente dos outros colegas de acampamento. Os óculos, junto do chapéu de pelo, ajudam a mostrar Sam como um menino peculiar.

Outro ponto importante a seu respeito é que ele é um excelente escoteiro. Sua roupa é repleta de broches, que são como honrarias para escoteiros, até mesmo sua introdução no filme é feita através dos seus broches, primeiro mostrando seu nível enquanto escoteiro, seguido do símbolo de seu grupo e de um broche com pérolas brancas, só então vemos seu rosto. O acampamento que ele constrói é muito organizado e possui atmosfera acolhedora. Sam está sempre bem equipado, mostrando que ele é detalhista e cuidadoso.

A casa onde o menino mora com seu casal de tutores tem uma cozinha bastante acolhedora em tons de amarelo, no entanto, o quarto onde Sam dorme com os outros meninos cuidados pelo casal é semelhante ao de um reformatório, com muitas camas de aço em cinza dispostas lado a lado. As cenas de Sam na casa também destacam que ele difere dos outros meninos que moram ali e suas peculiaridades de forma geral através do figurino. Enquanto todos vestem calça jeans escuro e camisa branca, em um visual semelhante ao do ator James Dean, Sam está sempre com um conjunto em jeans claro.

A conexão de Sam com os pais também ressaltada. No armário próximo a sua cama vemos a foto de um casal, que é possível inferir ser seus pais e quando os broches em sua roupa são mostrados no início do filme, vemos um que se destaca, com pérolas brancas, semelhante a uma jóia feminina. Nesse primeiro momento já é possível entender que se trata de uma lembrança de sua mãe, o que é confirmado pelo próprio Sam através do texto em momento posterior.

O filme coloca várias vezes Sam e Suzy em um certo contraponto, mostrando que ela pertence a um universo mais luxuoso que Sam. O figurino dela é em um tecido bem mais refinado que o dele e quando os bilhetes que eles usam para se comunicar quando estão

distantes são mostrados, vemos que o dele é em folha de caderno pautada branca e escrito a lápis e o dela em papel próprio cor de rosa, timbrado e escrito com caneta vermelha.

Quando lado a lado, principalmente na cena onde se encontram para a fuga, é possível perceber que Suzy passa uma imagem de menina delicada se opondo a imagem mais selvagem de Sam, que em certo ponto até aparece fumando um cachimbo. Nesse momento Sam pode ser lido como o menino que tirará a menina de seu mundo delicado e a introduzir em uma aventura.

Figura 10 – Caracterização de Suzy (a), caracterização de Sam (b), maquiagem de suzy (c) e broche familiar de Sam (d)



Fonte: MOONRISE KINGDOM, 2012

Como trata desse momento de transição, o filme brinca com alguns temas adultos. Sam fura as orelhas de Suzy, em uma ruptura com a imagem inocente dela e, quando os adultos os encontram pela primeira vez, eles estão dormindo usando apenas roupas íntimas, dando uma atmosfera de flagra à cena.

O Laura e Walt Bishop são apresentados com elementos que os distanciam, sempre em cômodos diferentes da casa, até mesmo a cama do casal é separada. Em lugar da habitual cama de casal, eles dormem em camas de solteiro distantes, evidenciando que eles não são um casal em harmonia.

Ela é normalmente associada a ambientes e itens de beleza: lixando as unhas e usando bobs nos cabelos, lavando os cabelos na banheira e usando um secador de cabelos

enquanto costura. Seu figurino é composto por vestidos em cores vivas com estampas discretas. Isso indica que ela tem grande preocupação com a aparência e até mesmo que está se arrumando para algo – fato confirmado quando ela se encontra com o Capitão Sharp (Bruce Willis) e descobrimos que eles têm um caso. Uma personalidade autoritária e pouco calorosa de Laura é sugerida quando ela usa um megafone para se comunicar com os filhos e o marido.

Walt, por sua vez, está sempre lendo jornal e veste, em todas as suas cenas, camisa social branca e calça xadrez, semelhante às de pijama. Indicando uma intenção de distanciamento, um comportamento monótono e uma personalidade um tanto apática

Figura 11 – Caracterização de Laura (a) e Caracterização de Walt (b)



Fonte: MOONRISE KINGDOM, 2012

Um personagem cujos elementos da direção de arte são tão relevantes a ponto de ajudar a conduzir uma trama no *background* é o chefe dos escoteiros, Randy Ward (Edward Norton). Ele se veste durante todo filme com o uniforme dos escoteiros, semelhante ao das crianças que lidera. Sua barraca é decorada com livros e em uma mesa ele usa um gravador de voz para manter um diário. Nessa mesa estão alguns elementos importantes de sua trajetória como o copo de bebida e o cinzeiro, mostrando que apesar de fazer parte de um universo infantil, ele possui uma vida adulta separada.

Também na mesa temos, a princípio, a foto do chefe do acampamento Fort Lebanon, indicando, junto de seu figurino, uma devoção aos escoteiros e sua inspiração. No final do filme, a foto na mesa muda para uma foto da telefonista da ilha, confirmando o romance entre o casal, que é conduzido de maneira discreta pelo filme e mostrando que ele já não é mais tão devoto ao líder. O copo e o cinzeiro também já não estão mais em evidência, indicando uma possível mudança no estilo de vida.

Figura 12 – Mesa de Randy Ward no início do filme (a) e mesa de Randy Ward ao final do filme (b)



Fonte: MOONRISE KINGDOM, 2012

As crianças do acampamento possuem poucos detalhes característicos, mas o principal opositor de Sam, Redford (Lucas Hedges) está sempre trajado de maneira diferente dos demais. Durante o dia ele usa um uniforme em marrom e em certo momento ele usa um pijama xadrez, com aparência mais adulta que o das outras crianças em cena. Na busca por Sam os outros meninos do acampamento carregam armas bastante perigosas e pouco adequadas para crianças, mostrando que eles são violentos e perigosos.

Outras caracterizações que se destacam são a da encarregada do Serviço Social (Tilda Swinton) e do narrador (Bob Balaban). Ela, apresentada em um ambiente em cores mais frias que o da ilha, traja um conjunto azul escuro em tecido refinado. Esse conjunto é reto e não possui detalhes, além de um discreto contorno em vermelho, mostrando a rispidez e elegância dessa personagem.

Figura 13 – Caracterização da encarregada do serviço social (a) e do narrador (b)



Fonte: MOONRISE KINGDOM, 2012

O azul escuro não é trabalhado no universo do filme até então, e destaca que ela não faz parte daquele mundo. Conforme é utilizado pela direção de fotografia na cena da

tempestade, o azul escuro passa a representar perigo. Também colaborando para evidenciar um não pertencimento à ilha, o figurino do narrador é adequado a um inverno rigoroso, bem diferente do figurino mais fresco usado pelo elenco principal.

Por fim, temos o policial da ilha, Capitão Sharp caracterizado com uniforme característico e dono do único veículo em evidência de Nova Penzance. Ele é um homem solitário, apaixonado por Laura Bishop e isso é ressaltado por sua casa, um trailer móvel e bem pequeno, com apenas uma cama de solteiro e uma mesa com duas cadeiras. No final do filme, Sam é adotado pelo policial e passa a se vestir como ele, mostrando que, diferente do que acontecia antes, ele se identifica com a nova família.

4.1.3 O Grande Hotel Budapeste

O Grande Hotel Budapeste é um filme lançado em 2014, com direção e roteiro de Wes Anderson, inspirado na obra de Stefan Zweig. A produção é assinada por Wes Anderson, Jeremy Dawson, Steven Rales e Scott Rudin, com direção de arte de Adam Stockhausen.

O filme conta a história de Zero Mustafa (Tony Revolori), o mensageiro recém-contratado do Grande Hotel Budapeste e seu superior, o gerente do hotel, *Monsieur* Gustave (Ralph Fiennes). A partir da morte de uma hóspede habitual do hotel, que deixa uma herança para Gustave, os dois passam por aventuras em meio a guerra e instalação de um regime fascista, contando a história da amizade que se desenvolve entre os dois e de como Zero se tornou dono do hotel. Esses acontecimentos se dão na década de 1930, na fictícia República da Zubrowka, na Europa.

A história que se passa nos anos 1930 é contada pelo próprio Zero, já idoso (F. Murray Abraham), na década de 1960, para um escritor (Jude Law) que se hospeda no hotel. Esse mesmo escritor aparece quando mais velho (Tom Wilkinson), nos anos 1980, narrando sua conversa com Zero. Essa narração está em um livro que é lido por uma personagem sem nome nos dias atuais. Todos relatos são, por sua vez, expostos de maneira bastante organizada, para não causar confusão no público.

Mais uma vez o livro é usado como metáfora para dar início e conduzir a história, permitindo uma maior liberdade artística. Assim como a localização fictícia, que não exige comprometimento com a realidade histórica. A capa do livro lido que conta a história do hotel

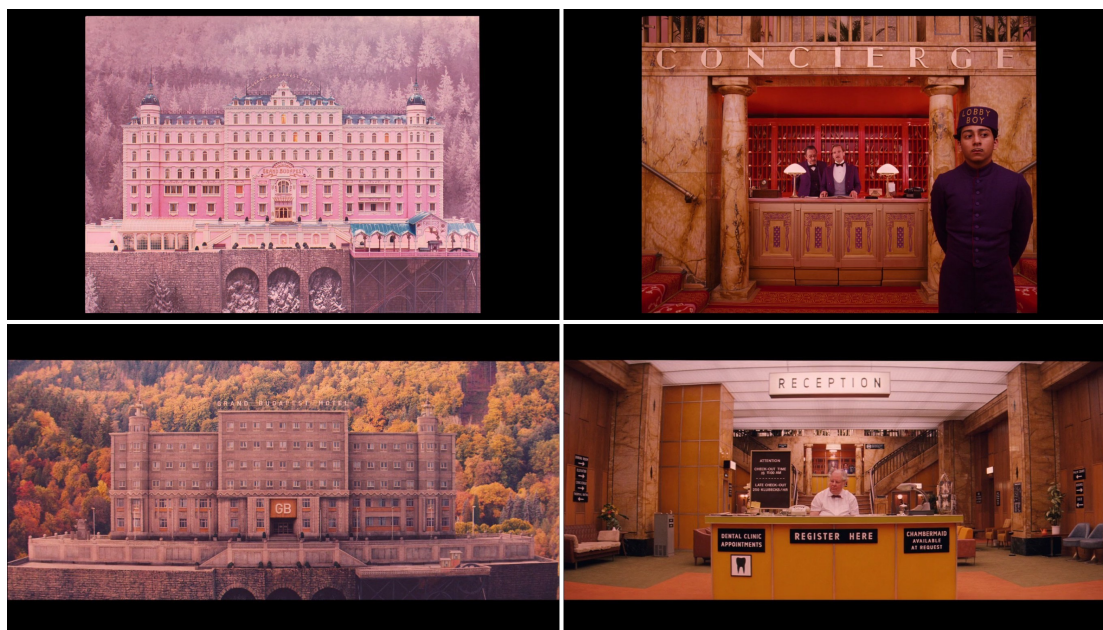
é rosa, referenciando à época de luxo do hotel e à caracterização do universo do período em que a história é contada.

O filme é dividido em cinco partes que são anunciadas por imagens que indicam onde boa parte das próximas cenas acontecerão ou elementos importantes que serão apresentados. A primeira parte, intitulada “*Monsieur Gustave*” é apresentada numa placa luxuosa de porta. A segunda, “Madame C.V. D. u. T.” em um quadro luxuoso, fazendo referência à casa de Céline ou Madame D. (Tilda Swinton), como também é chamada. A terceira, “Campo de Internação 19” apresentada numa parede de cela de prisão. A quarta, “A Sociedade das Chaves Cruzadas” em um lenço bordado, simbolizando os *concierges*. E a quinta e última parte, “A Segunda Cópia do Segundo Testamento” é apresentada em um papel timbrado, indicando o testamento que será central nesse momento.

Na década de 1960, o escritor encontra o hotel já decadente. A decoração é adequada à época, mas sem grandes luxos, as formas do hotel e da mobília são simples, retas e angulosas. As cores principais são os tons terrosos, amarelo, laranja e verde oliva. Em alguns lugares do hotel vemos também traços de sujeira e velhice, ressaltando sua queda. Esse cenário, sobretudo a paleta de cores, tem intenção de mostrar um hotel já obsoleto e afetado pelo comunismo.

No passado o hotel é grandemente luxuoso, em tons de rosa pastel e detalhes em vermelho. Existe uma profusão de lustres, arabescos e formas arredondadas e complexas. Até mesmo a confeitaria do passado, onde a futura esposa de Zero, Agatha (Saoirse Ronan), trabalha, é em tons de rosa pastel, com detalhes em azul claro. Isso confere ao universo do passado um ar de sonho.

Figura 14 – Fachada e interior do hotel em 1933 (a, b) e fachada e interior do hotel em 1968 (c, d)



Fonte: O GRANDE HOTEL BUDAPESTE, 2014

Um detalhe, no entanto, se inverte e chama atenção: o quarto de funcionários da década de 1960 parece ser bem mais confortável que o da década de 1930. O primeiro destoava completamente do ambiente luxuoso do hotel, com camas que pareciam ser pouco confortáveis e uma paleta em que predomina cinza. O segundo tem uma paleta em amarelo e laranja bem saturados e uma cama com aparência confortável. Como o hotel passou a pertencer a dois funcionários, primeiro a Gustave e depois a Zero, isso pode indicar que eles se preocuparam em fazer melhoria na área.

Os uniformes da década de 1930 e da década de 1960 são em tons de roxo. O mais antigo, no entanto, é muito luxuoso, em tecido fino com um tom de roxo mais escuro e detalhes em vermelho vivo. Nos anos 1960 o tom de roxo do uniforme é mais claro, ele é de forma geral mais simples e em tecido mais modesto.

Com a guerra e instalação da ditadura no país, a decoração do hotel sofre algumas pequenas alterações. Muitas bandeiras pretas, com o símbolo do novo governo são colocadas no hall de entrada e o símbolo é visto nos menores detalhes, como nas coqueteleiras ou nos palitos dos *drinks*. O *conciERGE* que assume o posto de Gustave nesse momento usa, em lugar do uniforme roxo e vermelho, um uniforme no mesmo modelo, mas em cinza e preto. O novo governo não costuma ser verbalmente anunciado, antes é indicado por seu símbolo em ambientes ou roupas.

Os trens também possuem uma decoração particular. O primeiro que vemos é luxuoso, mas já obsoleto e portanto é decorado em madeira, tons de vermelho e laranja. O segundo trem é mais simples, pois Zero e Gustave viajam na terceira classe. Nesse todo o *take* é feito de cima, salientando o chão repleto de galhos e gaiolas com animais como galinhas.

Os locais onde ações perigosas acontecem costumam ser mais escuros. A castelo de Madame D. tem iluminação mais escura e as paredes todas em madeira, com detalhes em vermelho. Uma porta verde se destaca de todo o ambiente, como é falado por Zero. Essa porta conduz a sequência da leitura do testamento. A sala da leitura do testamento tem paredes verde escuro, possui pouquíssima iluminação e tem uma decoração bastante sombria. Muitas cabeças de animais empalhados pela parede, um urso empalhado e um quadro enorme ao fundo com um porco preto pintado, além de bancos e mesa que imitam galhos secos de árvore.

O quadro que se torna gatilho para a sequência principal de ações do filme é pequeno, com um desenho bastante inocente, mas repleto de vermelho, ressaltando seu valor econômico. Atrás do quadro, Serge (Mathieu Amalric) coloca a cópia do testamento que é o elemento que resolve o problema central do filme e é destacado para o espectador, mas sem ser percebido pelos personagens até o final do filme.

Quando roubado, o quadro é substituído por outro, de teor erótico, que traz comicidade ao fato de que Dmitri (Adrien Brody) demora a perceber a troca. Ao final do filme vemos que, mesmo com todas as mudanças feitas na decoração do hotel, o quadro foi posto em lugar de destaque, declarando seu valor emocional para Zero.

A prisão é quase integralmente cinza. O enquadramento mostra o quão grandiosa ela é, tornando os indivíduos minúsculos à sua proximidade. Ela também é rodeada por muita neve, que comondo com sua paleta de cor traz uma atmosfera fria e solitária. A decoração das celas é bastante típica de cadeias, com rabiscos na parede e fotos sensuais de mulheres.

A sequência da fuga de Gustave da prisão, seguindo por toda sua trajetória até estar de volta ao hotel possui elementos de bastante destaque. Nesse caso os elementos da direção de arte são bastante utilizados para dar toques de humor e improbabilidade a uma sequência cujas ações são cheias de tensão.

Na prisão, Gustave tem a ideia de levar armas para que ele e os outros presos possam escapar dentro de doces da Mendel's. Na inspeção feita pelos oficiais os doces são os

únicos a não serem partidos, inferindo que até mesmo os policiais os acham belos e delicados. As ferramentas são colocadas por Zero e Agatha dentro de doces, respeitando seus formatos, mas com uma decoração caprichosa.

Com uma delicadeza inusitada, já que se tratam de armas. As ferramentas utilizadas também são de dimensões bem pequenas para a magnitude da destruição que precisam provocar em um curto período de tempo. Visto a grandiosidade da prisão, a extensão da escada utilizada pelos prisioneiros é que indica a altura que eles terão que percorrer para chegar ao chão. Essa mesma escada tem aparência frágil e alguns degraus foram substituídos por material improvisado. Tudo isso torna a sequência comicamente inverossímil.

Após sair da prisão, Gustave se encontra com Zero e se dá uma sequência em um observatório e um mosteiro. Nesses lugares, o excesso de branco chama atenção, já que cria um visual unificado entre figurino, decoração e ambiente externo, coberto de neve, e destoa da paleta até então vista no filme. Apenas o bondinho tem detalhes em azul, se destacando na imagem.

Por se tratar de uma cena de perseguição, envolvendo um assassino – culminando até mesmo em uma morte dentro do confessionário –, o ambiente sagrado do mosteiro, junto do figurino de monges causa um contraponto com ação. Em certo ponto, destacando que a prioridade é a ação em detrimento a sacralidade daquele ambiente, Zero quebra uma imagem sagrada para ir atrás do assassino Jopling (Willem Dafoe).

As cenas finais que se passam nesse ambiente são a perseguição de Zero e Gustave a Jopling, envolvendo um acidente, iminência de morte para Gustave e finalizando com a morte de Jopling. Para aliviar a tensão da cena, mais uma vez elementos de humor são adicionados: Jopling foge em skis e é seguido por Gustave e Zero em um trenó, ao longo do caminho são visto anúncios de jogos de inverno.

Ao longo do filme, as tradicionais cenas filmadas de cima de Wes Anderson são utilizadas para anunciar intenções e ações dos antagonistas. Em dois momentos vemos por cima uma mesa com uma mão usando um anel de caveiras – que na análise do figurino do personagem veremos que indica que se trata de Jopling –, nessa mesa estão em destaque e no centro uma foto e outros elementos que indicam a intenção do grupo de antagonistas com a pessoa indicada.

A primeira foto é de Serge, à esquerda superior está a foto do cadáver de Madame D., indicando que ação é relativa a ela. À direita da foto de Serge, a foto de sua irmã próxima

a uma lupa e distribuídos sobre a mesa estão armas de diversos tipos, como revólver, facas e um frasco de veneno. O conjunto permite concluir que eles buscam por Serge para matá-lo e sua irmã é uma pista de sua localização, podendo estar também em perigo de vida.

Em um segundo momento a foto que está no centro, em destaque, é a de Agatha. À esquerda está a foto de Gustave, mostrando que ela está associada a ele. À direita um pedaço de uma caixa da Mendl's, o lugar onde ela trabalha. Os objetos, no entanto, são uma câmera e uma lupa, além de alguns projéteis e o símbolo do governo totalitário que irá se instalar, ressaltando o envolvimento de Dmitri e Jopling com a ditadura. Assim é possível concluir que Agatha é um interesse por sua associação com Gustave, podendo ser uma pista para encontrá-lo, sendo ele o alvo máximo do grupo.

Figura 15 – Visão dos alvos dos antagonistas



Fonte: O GRANDE HOTEL BUDAPESTE, 2014

É interessante que essa seleção de objetos permite, se dispensada atenção a esses detalhes, desvendar algumas cenas que, a princípio, não são explícitas no texto. Quando é informado ao coronel que uma menina foi decapitada, toda a sequência leva a crer que se trata de Agatha. Mas, se considerarmos os quadros aqui analisados, vemos que quem estava em real perigo é a irmã de Serge. O fato se confirma quando a cabeça é tirada da cesta. A cabeça colocada em um cesto delicado, traz um humor negro a uma cena que seria bastante pesada se tratada com seriedade.

4.1.3.1 Construção de personagens pela direção de arte em *O Grande Hotel Budapeste*

O figurino principal de Gustave é seu uniforme de *conciierge*. O modelo de seu uniforme é, no entanto, mais refinado que o dos demais funcionários do hotel, destacando sua

posição de superior. Em certo momento ele usa um pijama, em tecido fino e vermelho, reforçando a associação desse personagem com o luxo.

Gustave dorme em um dos quartos de funcionários do hotel, quartos esse que são bem simples e contrapõe com a elegância do personagem. A decoração de seu quarto é composta por seu uniforme cuidadosamente pendurado e um espelho, mostrando seu cuidado com a aparência, alguns livros, ressaltando sua paixão por poesia, algumas malas de couro e muitas embalagens do perfume *L'Air de Panache*. O perfume também é uma associação de Gustave com o luxo e um ponto de conexão com sua própria identidade. Após a fuga, um dos membros da Sociedade das Chaves Cruzadas entrega a ele um vidro do perfume, permitindo que ele, nesse momento, se reconectasse com quem ele é. Após sentir o cheiro no trem, o perfume também é a pista que o comandante usa para encontrar Gustave quando foragido.

Zero é refugiado de guerra de seu país natal e ocupa a posição de mensageiro no hotel, uma posição de aprendiz. Entre todos os uniformes de funcionários do hotel, o seu é o único que inclui um chapéu que informa a sua função. Seu quarto, no mesmo padrão do de Gustave, é bastante simples, decorado apenas com seu uniforme pendurado, um copo com uma escova de dentes e, contrastando com as muitas malas elegantes de Gustave, apenas uma malinha pequena e simples.

O bigode é um item relevante para os homens dessa época, visto em todos os principais personagens masculinos. Quando ainda é mensageiro, Zero o desenha em seu rosto, mas ao longo da fuga deixa de usar. Quando é promovido a *concierge* em diante, porém, ele passa a usar um bigode verdadeiro.

No momento da fuga da prisão, quando se encontram, Zero e Gustave estão trajando roupas semelhantes, mostrando que, nesse momento, eles estão numa posição de igualdade. É nesse momento também que os laços entre os dois se estreitam e eles se confirmam como bons amigos.

Tanto Gustave, quanto Zero se tornam proprietários do hotel em algum ponto. Quando isso acontece ambos seguem usando as cores do uniforme, roxo e vermelho, mas em um modelo e tecidos mais finos. No caso de Zero, ao vermos que ele segue usando o padrão de cores dezenas de anos depois, com todas as alterações que acontecem nesse tempo, fica claro sua conexão emocional com o passado de glória do Grande Hotel Budapeste.

Figura 16 – Gustave e Zero em seus uniformes (a), Zero e Gustave na fuga da prisão (b), Zero enquanto dono do hotel (c) e Gustave enquanto dono do hotel (d)



Fonte: O GRANDE HOTEL BUDAPESTE, 2014

Agatha, interesse romântico de Zero, é caracterizada com vestidos bem femininos e capas em cores com tonalidade bem clara ou em cores neutras. Mostrando que se trata de uma menina delicada e muito simples. A decoração de seu quarto também confirma isso, já que se trata de um ambiente que indica baixo poder financeiro, repleto de cortinas e tecidos floridos, intensificando sua personalidade feminina.

Figura 17 – Agatha em seu quarto



Fonte: O GRANDE HOTEL BUDAPESTE, 2014

Um ponto importante da caracterização de Agatha é sua extensa mancha no formato do mapa do México no rosto. Apesar de tudo indicar que Agatha é nativa da República de Zubrowka, sua mancha dá a ela um ar estrangeiro, a conectando com Zero e reforçando que o casal é feito um para o outro.

Na sequência que apresenta os membros da Sociedade das Chaves Cruzadas, todos eles vestem o mesmo modelo de roupa, alterando apenas na paleta de cor. Cada um usa uma paleta que combina com a paleta particular de cada hotel onde trabalham, outras alterações são feitas de acordo com sua nacionalidade, como M. Dino (Waris Ahluwalia) que usa um turbante de acordo com sua cultura. Para introduzir cada *concierge*, a chave de um quarto com o nome do hotel e um mosaico de fotos da região onde se localizam são mostrados.

O preto traz duas associações ao longo do filme. Primeiramente ele é utilizado no figurino dos hóspedes do hotel, referenciando ao luxo. Sem perder esse significado, ao longo do filme o preto passa a ser associado ao perigo. Não só é a cor do governo totalitário que passa a governar o país, como é a cor predominante do núcleo de antagonistas, filhos de Céline.

Além de se vestirem completamente de preto, as roupas dos filhos de Madame D. e de Jopling cobrem quase todo o corpo. A maquiagem das mulheres é muito extravagante, também em cores escuras, que contrastam com sua pele muito branca. Dmitri, o filho de Céline que lidera as ações contra Gustave, usa um bigode alinhado e curvado para cima, o conectando com a aristocracia. Ele também possui ligação com o governo ditador, que é indicado pelo uso do símbolo em sua roupa mais ao final do filme.

Figura 18 – Caracterizações dos Antagonistas



Fonte: O GRANDE HOTEL BUDAPESTE, 2014

Jopling usa um *trench coat* em couro que o destaca dos filhos, ele também usa um anel de caveiras que é usado para o identificar em muitas cenas em que seu rosto não aparece. Além das cenas vistas de cima já citadas anteriormente, ele também é identificado pelo anel no assassinato de Kovacks.

Falando sobre outras caracterizações importantes, temos Madame D. que usa um vestido amarelo com estampa semelhante às obras de Klint. Isso revela a conexão da personagem com arte. Ela também usa uma capa vermelha, cor novamente associada ao luxo. Ludwig (Harvey Keitel), um dos prisioneiros cúmplices de Gustave na fuga, é mostrado sem camisa e com muitas tatuagens aleatórias, típicas de prisão. Sua caracterização o destaca do grupo, mostrando que ele é seu líder.

Assim, os três filmes analisados possuem temas centrais diferentes, mas se encontram no que há em comum da direção de arte. Suas tramas giram primordialmente em torno de um lugar, a casa dos Tenenbaums, a ilha de Moonrise Kingdom e o Grand Hotel Budapeste. Os cenários desses filmes carregam informações sobre aqueles que ali moram ou frequentam na decoração, além de informarem a atmosfera ali vivenciada ou dar tons a cenas. Os figurinos e objetos cênicos próprios dos personagens trazem novas informações ou reforçam o que já é sabido sobre suas personalidades, permitindo sua conexão ou não com um ambiente ou ideia em cena.

Alguns temas são recorrentes, como o universo infantil refletido em objetos e figurinos, a utilização de livros como objetos importantes na transmissão de informações ao público e os anos 1960 e 1970 e as roupas e objetos de uso comum nessas décadas. A paleta de cor é a bastante semelhante nos três filmes, a diferença se dá, nesse caso, em quais cores serão predominantes em cada uma das obras. É possível ainda perceber a associação de determinadas cores a uma ideia, como o vermelho recebendo destaque quando a intenção é transmitir luxo.

Dessa maneira, percebemos a maneira como Wes Anderson trabalha a direção de arte, criando universos visualmente semelhantes em seus filmes. O diretor confere então importância à direção de arte de suas obras, comunicando através de seus elementos informações relevantes do roteiro e a utilizando como forma de conduzir suas histórias.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho foi iniciado após uma observação da importância do figurino em um filme. O que gerou uma percepção da relevância de cada elemento selecionado pela equipe de arte, que gera um significado bem maior do que o seu instrumental. A proposta, era, portanto, entender como direção de arte atua, quais são as possibilidades desse uso.

Ao longo da pesquisa realizada foi possível verificar a conexão da direção de arte com a compreensão da trama e do personagem. Nesse segundo caso, analisamos os cenários que esses personagens habitam ou influenciaram na decoração, seus figurinos, incluindo tecidos, padronagens e cores, maquiagens, penteados. Quando necessário, olhando para todos esses aspectos através do tempo.

Dessa maneira, percebemos que a direção de arte pode ser um recurso na construção do personagem, tanto para o ator que o representará, como e sobretudo, para o público do filme que é gerado. Algumas informações que, se trazidas nas falas dos personagens, diminuiriam a qualidade do texto do filme, podem ser apresentadas ao público de maneira mais sutil através dos elementos do departamento de arte, desde que bem contextualizados.

Compreendemos também o potencial da direção de arte como elemento narrativo. Através de seus elementos próprios, como caracterização, cenários, objetos e efeitos, a direção de arte pode ser utilizada para informar ao público bem mais do que a localização ou época de um filme, mas como forma de conduzir a história, carregando dados do roteiro que, usualmente, seriam traduzidos como falas. É ainda possível ir além e agir inclusive de maneira subconsciente no público, através de metáforas ou associações convencionadas, como a relação de uma cor com uma ideia, por exemplo.

Se na vida real escolhemos a decoração de um ambiente ou a roupa que usaremos baseados em nossos gostos e, portanto, em nossas personalidades, enquanto representação de seres reais, não é diferente no universo dos personagens. Caracterização, cenários e afins podem carregar em si a história, as ideias e a personalidade de um personagem, sendo isso informado por outros suportes no filme ou não.

A análise da direção de arte foi nesse trabalho e é de maneira geral uma oportunidade de ir além no universo proposto por um diretor. Uma possibilidade de ver personagens de novas maneiras, compreender mais profundamente algumas cenas ou até mesmo alterar completamente o entendimento de um filme. Assistindo uma obra antes e depois de compreender a importância da direção de arte, é possível ter experiências

completamente diferentes, já que no primeiro caso a tendência é focar numa primeira camada, mais óbvia e, no segundo, é se aprofundar no universo do filme, de seus personagens e de seu diretor.

Especificamente quanto as obras e o diretor analisado, utilizando-se da direção de arte como forma de enriquecer a narrativa e construir personagens mais complexos, Wes Anderson apresenta em sua filmografia uma série de regularidades. Ainda que trabalhe com diferentes profissionais em sua equipe, paletas de cores, algumas temáticas e caracterizações são recorrentes, contribuindo para a construção de um universo próprio do diretor e reforçar a relevância do trabalho realizado pelo departamento de arte.

O trabalho também foi capaz de trazer e aprofundar a percepção da importância de cada elemento do filme, do trabalho realizado por cada parte da equipe influenciando diretamente no resultado e absorção daquela história por parte do público. Dessa forma, os elementos que compõe o filme interagem entre si e quanto mais harmônica for essa interação, melhor serão apresentadas as ideias do roteiro.

Portanto, nos foi possível entender como a direção de arte é importante, como cada item de um filme importa e pode ganhar significado de acordo com a intenção de sua equipe. Compreendemos também que estética e história podem andar lado a lado, gerando filmes que são visualmente belos e ricos em conteúdo.

REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Arte Poética**. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000005.pdf>>. Acesso em: 30 jun. 2017.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1993
- BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido e Outras Poéticas Políticas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. The Shot: Mise-en-Scene. In: _____. **Film Art: An Introduction**. Nova York: The McGraw-hill Companies, 1997. Cap. 6. p. 169-209.
- BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. **A Direção de Arte e a Imagem Cinematográfica: Sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990**. 2005. 227 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Imagem e Informação) - Instituto de Artes e Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005. Disponível em: <http://www.bdttd.ndc.uff.br/tde_arquivos/28/TDE-2006-10-18T154400Z-500/Publico/debora.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2017
- CALHOUN, John. Storybook Pink. 2002. Disponível em: <<http://www.livedesignonline.com/mag/storybook-pink>>. Acesso em: 30 jun. 2017.
- CANDIDO, Antonio *et al.*. **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- CARVAJAL, Nelson. **Video Essay: Mise En Scène & The Visual Themes of Wes Anderson**. 2014. Disponível em: <<http://waytoindie.com/features/video-essay-the-visual-themes-of-wes-anderson/>>. Acesso em: 30 jun. 2017.
- CHABON, Michael. **Wes Anderson's Worlds**. 2013. Disponível em: <<http://www.nybooks.com/daily/2013/01/31/wes-anderson-worlds/>>. Acesso em: 30 jun. 2017.
- CLASEN, Luísa. **Lully de Verdade 149 – 3 Filmes para Conhecer Wes Anderson**. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IAPV-M7hfLI>>. Acesso em: 30 jun. 2017.
- DUAS INGLESA e o Amor. Direção: François Truffaut. 1971. França. Tradução de: Les Deux Anglaises et le Continent
- GROSS, Terry. **Wes Anderson, Creating A Singular 'Kingdom'**. 2012. Disponível em: <<http://www.npr.org/2012/05/29/153913922/wes-anderson-creating-a-singular-kingdom>>. Acesso em: 30 jun. 2017.
- HOLLYWOOD FOREIGN PRESS ASSOCIATION. **Wes Anderson, o turista profissional**. 2015. Disponível em: <<http://www.goldenglobes.com/articles/wes-anderson-o-turista-profissional>>. Acesso em: 30 jun. 2017.

JUSSAN, Claudia. **Design cinematográfico: a concepção visual do imaginário fantástico**. 2005. 123 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais, Escola de Belas Artes), Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

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

MARTIN, M. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MARTINS, Fernanda de Rezende. **O Poder Comunicativo Do Traje De Cena Na Indústria Do Entretenimento: como ele sobressai e se torna um ícone**. 2012. 58 f. Monografia (Especialização em Moda, Cultura de Moda e Arte), Instituto de Artes e Design, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2012.

MCKEE, Robert. **Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting**. Nova York: Regan Books, 1997.

MILLER, Julie. **Wes Anderson on Moonrise Kingdom, First Loves, and Cohabiting with Bill Murray**. 2012. Disponível em: <<http://www.vanityfair.com/hollywood/2012/06/wes-anderson-moonrise-kingdom-bill-murray-interview>>. Acesso em: 30 jun. 2017.

MOONRISE Kingdom. Direção: Wes Anderson, 2012. EUA.

OLIVEIRA JUNIOR, Luiz Carlos Gonçalves de. **O cinema de fluxo e a Mise en Scène**. 2010. 161 f. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais), Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

O GRANDE Hotel Budapeste. Direção: Wes Anderson, 2014. Alemanha/Inglaterra. Tradução de: *The Grand Budapest Hotel*

OS EXCÊNTRICOS Tenenbaums. Direção: Wes Anderson, 2001. EUA. Tradução de: *The Royal Tenenbaums*

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: A Construção do Personagem**. São Paulo: Ática, 1989.

RIZZO, Michael. **The Art Direction Handbook for Film**. Amsterdam; Boston: Focal Press, 2005.

ROLIM, Renata. **O que é Direção de Arte - Parte 1**. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tbh4R5eHyBw>>. Acesso em: 30 jun. 2017.

_____. **O que é Direção de Arte - Parte 2**. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5NcOM5qhx8Q>>. Acesso em: 30 jun. 2017.

_____. **A Equipe de Direção de Arte**. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yw5aiU1IT5w>>. Acesso em: 30 jun. 2017.

SALCES, Cláudia Dourado. A verossimilhança na narrativa: uma questão de coerência. **Conteúdo**, Capivari, v. 1, n. 1, p.93-104, mar. 2005. Disponível em: <<http://conteudo.org.br/index.php/conteudo/article/view/9>>. Acesso em: 30 jun. 2017.

SANTOS, Sílvio Eduardo Teles dos. **Psicologia das Cores**. 2000. Disponível em: <<http://docslide.com.br/marketing/psicologia-das-cores-atualizado.html>>. Acesso em: 30 jun. 2017.

SEITZ, John. **How Wes Anderson Made The Royal Tenenbaums**. 2013. Disponível em: <<http://www.vulture.com/2013/10/how-wes-anderson-made-the-royal-tenenbaums.html>>. Acesso em: 30 jun. 2017.

STAMATO, Ana Beatriz Taube; STAFFA, Gabriela; VON ZEIDLER, Júlia Piccolo. A Influência das Cores na Construção Audiovisual. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 18, 2013, Bauru. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2013. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1304-1.pdf>>. Acesso em: 30 jun. 2017.

UMA MULHER é Uma Mulher. Direção: Jean Luc Godard. 1961. França. Tradução de: Une Femme est une Femme