



Direção de Arte no Cinema: Uma Análise do Filme “O Ano Em Que Meus Pais Saíram De Férias”.¹

Paula Rizzon BASEI²
Lisiane COHEN³

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

RESUMO

O principal objetivo deste artigo é entender como se compõe o processo de criação da visualidade cinematográfica, levando em consideração todos os elementos que envolvem esta criação. Entender os processos da direção de arte e a sua concepção faz parte de entender a percepção visual de um filme. Como objeto de estudo analisou-se a direção de arte no filme “O ano em que meus pais saíram de férias” do diretor Cao Hamburger.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Direção de Arte; Estética; Cinema Brasileiro.

INTRODUÇÃO

O cinema é uma arte bastante recente, quando colocada em comparação com as outras artes. Data-se que sua primeira apresentação pública aconteceu em 28 de dezembro de 1895, no Salão Grand Café, em Paris, onde os irmãos Lumière fizeram uma apresentação de seu invento, ao qual chamaram *Cinematógrafo*.

O cinema começou apropriando-se de outras artes, como teatro, pintura e fotografia, mas aos poucos foi conquistando a sua própria linguagem, que segundo Amount (1994, p. 159), está para o cinema como um novo meio de expressão, que se opõe à linguagem verbal; essa linguagem acabou sendo universal, colocando-se à disposição de diversas línguas e culturas, podendo ser reconhecida em qualquer parte do mundo e fazendo com que o cinema se tornasse uma arte única e com gramática própria, permitindo o cinema a contornar obstáculos de fronteiras.

Junto com a evolução do cinema e da linguagem cinematográfica, veio a necessidade de se pensar na concepção da imagem fílmica de uma forma completa.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Jornalismo, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Bacharel em Comunicação Social – Habilitação Publicidade e Propaganda pela UNISINOS, turma de 2008/02, e-mail: paulabasei@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Publicidade e Propaganda, UNISINOS, RS email: lisianecohen@gmail.com



A direção de arte cinematográfica em si, nasceu com o cinema, mas o papel do diretor de arte veio depois. Chamada de cenografia por alguns, a direção de arte presta relevante contribuição à direção do filme ao coordenar a parte visual cinematográfica e também ao colaborar na estruturação da imagem (Jacob, 2005, p. 49).

A presença da direção de arte no cinema, na visão de Jacob, (2006, p. 50) vem sofrendo constante evolução ao longo do tempo, desde que o cinema existe. Antes o trabalho de arte era entendido apenas com um sentido decorativo, deixando a cargo da direção ou fotografia a análise do aspecto visual do filme.

O principal objetivo deste trabalho é analisar a importância do papel do diretor de arte na criação da imagem cinematográfica.

Sincronizado com o tema proposto, resolveu-se analisar um filme que compõe o atual cenário brasileiro, *O ano em que meus pais saíram de férias* de Cao Hamburger, 2006. Este filme com direção de arte de Cássio Amarante, chamou a atenção pela qualidade de sua produção, e ganhou três prêmios como melhor direção de arte: Grande Prêmio do Cinema Brasileiro, Prêmio da Academia Brasileira de Cinematografia e o Prêmio Fiesp/Sesi-SP.

Para realizar a análise do filme, sob o aspecto de direção de arte, é necessário salientar a importância da pesquisa bibliográfica.

A pesquisa bibliográfica foi utilizada tanto para orientar o trabalho de forma a entender um pouco da história do cinema e poder contextualizar os parâmetros dessa análise, como para compreender melhor a função do diretor de arte, seu papel para a criação da imagem fílmica e como funciona esse processo.

Dessa maneira, tenta-se contemplar e detalhar os interesses deste trabalho, assim como disponibilizar e desenvolver em forma textual o tema proposto nesta pesquisa de monografia que resultou neste artigo.

1 A DIREÇÃO DE ARTE

A direção de arte emoldura a cena, tanto movimento de atores, como ambientes e enquadramentos da câmera. Quando da exibição do filme, os aspectos que constituem a criação do cenário se convertem em pura visualidade, transformando-se em itens inerentes à fotografia.



Com o desenvolvimento das técnicas cinematográficas, em especial nas formas naturalistas de representação, gerou-se uma educação no olhar do espectador que tornou os artifícios da Direção de Arte menos sensíveis nas produções recentes. Deste modo o público em geral, tende a considerar a organização física dos espaços no cinema como um dado “natural”, sem a intervenção de uma equipe e de um conceito plástico de organização espacial da imagem. Isso fica mais forte ainda quando se trata das paisagens, das filmagens em externa. (JACOB, 2006 p. 50)

A direção de arte não pode ser vista como um motivo apenas decorativo e que a evolução da função deixa isso claro. Para Butruce (2005, p. 14), a expressividade é a principal ferramenta da composição da direção de arte no cinema. Mas ressalta que tradicionalmente esta função destaca-se mais para o público geral, em filmes como musicais, filmes de época ou ficção científica, onde os elementos simbólicos são tratados de forma mais visual e apelativa. Essa atração do público pela direção de arte desses filmes, se dá principalmente pelos elementos decorativos, que enchem os olhos do espectador, tratando de uma fidelidade de uma época ou do imaginário inconsciente desse público, como no caso de filmes de fantasia. Essa confusão acaba acontecendo, principalmente pela lembrança teatral.

Hoje, entende-se que o cenário não serve apenas para emoldurar os atores e suas ações, ou movimentos da câmera, pois é através do arsenal desenvolvido para os cenários que se constrói a visualidade dos espaços, como a sua disponibilização em uma cena.

A direção de arte está diretamente ligada à dramaticidade e narrativa do filme, ela coloca em visualidade o conceito do roteiro e dos sentimentos envolvidos no enredo. Para Jacob (2006, p. 59), a direção de arte é capaz de criar plasticamente a representação estética do filme, incorporando os diversos quesitos que são relacionados a essa estética, como cenário, figurino, personagens, caracterização de personagens e efeitos especiais, se necessário.

Para realizar o trabalho de concepção visual de um filme, o diretor de arte, deve analisar o roteiro do filme que trabalhará, para que assim possa responder algumas questões sobre o trabalho a realizar, como: Qual o impacto emocional da história? Como os ambientes refletem os personagens? Qual a natureza psicológica da história? Como pode a atmosfera da arquitetura e a concretude (física) dos sets contribuir para contar a história? Qual a sua atitude para com a história?

O diretor de arte precisa estar em sintonia com o diretor e o diretor de fotografia, esses três que formam o tripé que dá sustentação e origem à visualidade da obra.



O principal papel do diretor de arte, é de trabalhar com a estética e proposta escolhida pelo diretor, mas para isso acontecer é preciso entrar em consenso com o diretor de fotografia, para que a luz contribua com a direção de arte e vice-versa. Para isso, é necessário analisar os elementos que serão inseridos no campo de captação e analisar alguns detalhes, como quais tecidos devem estar em cena, posição dos objetos, texturas, cores e o que mais julgarem necessário.

A pesquisa é trabalho fundamental para a criação da visualidade fílmica, afinal é onde serão feitas as buscas das referências para a concepção de tudo que está ligado à direção de arte, sejam os cenários, figurinos, texturas, etc. ou conhecimentos específicos sobre o filme em questão.

Lobrutto (2002, p. 33), salienta que a pesquisa é importante para que a concepção artística do filme não se torne uma concepção genérica, afinal os detalhes visuais de um filme são tão enriquecedores quanto um roteiro bem trabalhado pelo ator. A pesquisa de direção de arte pode ser iconográfica ou não, podem-se usar fotografias, filmes, músicas, literatura, pinturas, revistas, jornais, depoimentos de pessoas (principalmente quando se quer trabalhar sobre um personagem), entrevistas com especialistas (quando é um trabalho no qual se necessita de dados específicos sobre determinado assunto), observação na rua, saídas de campo, internet, etc.

Com a pesquisa feita, o diretor de arte começa a trabalhar no espaço fílmico.

O espaço fílmico não é apenas um quadro, da mesma forma que as imagens não são apenas representações, em duas dimensões: ele é um espaço vivo, em nada independente de seu conteúdo, intimamente ligado às personagens que nele evoluem. (BETTON, 1987, p. 28)

Dentro do espaço fílmico, o cenário é um dos recursos da direção de arte mais visto e comentado pelo público em geral. Diferente do teatro, onde o cenário pode ser dispensado, no cinema ele se faz muito necessário e é uma forma de apoio à narrativa fílmica, além de colaborar com a atmosfera da trama e transmitir sobre a personalidade dos personagens, dependendo do tipo de cenário escolhido.

O conceito de cenário vai além do significado etimológico da palavra, no cinema “o cenário compreende também as personagens naturais, tal como as construções humanas”. (MARTIN, 1955, p. 78)

Para Cavalcanti (1977, p. 117), o melhor cenário é aquele que mais depressa, transmitir o clima de determinada cena, ele deve como objetivo fazer parte da atmosfera daquela intenção. A composição de elementos em cena deve servir para criar essa



atmosfera, sem se sobressair da intenção principal.

Os cenários podem ser construídos a partir de locações já existentes, criados em estúdios ou podem ser paisagens, criadas ou modificadas.

Os cenários cinematográficos são criados, essencialmente, pensados para interagir com a câmera, que possui movimentos, enquadramentos e uma visão diferente do olho humano, por isso a direção de arte, deve produzir os cenários de acordo com esses requisitos. Pensar o bidimensional e o tridimensional através do olho da câmera, para que a imagem seja real aos olhos dos expectadores e que não haja achatamento nas imagens. (CAVALCANTI, 1977, p. 121).

É necessário sempre, antes de criar um cenário, pensar nos atores, nos personagens, em como irão se movimentar dentro daquele ambiente, em como vivem ou transitam naquele lugar, pois as pessoas também fazem parte deste cenário.

Outro elemento muito importante da direção de arte é a caracterização das personagens. Para conceber as personagens de um filme, o trabalho de desenvolvimento vai muito além da interpretação do ator, a direção de arte está totalmente ligada a este quesito, pois ela auxilia a apresentar a personagem para o espectador, como também caracterizar a sua personalidade, com a produção de figurino, maquiagem e cabelo.

Vestir implica em se proteger, responder a rituais, transmitir uma determinada imagem, estabelecer vínculos sociais, além do desejo de beleza. A roupa permeia as relações entre a pessoa e o seu entorno, se constituindo em um sistema de representação. Ela altera a aparência e a forma do corpo definindo silhuetas específicas ao longo do tempo. O uso da roupa se patenteia numa manifestação sócio-cultural, a pessoa que a usa expressa a sua identidade e sua inserção em um determinado meio. Este desejo de expressão, em alguns casos implica em intervenções diretas e definitivas sobre o corpo tais como tatuagens, escoriações, *piercings*, alargadores de orelhas, etc (JACOB, 2006, p. 59)

A concepção visual das personagens no cinema baseia-se nessas mesmas representações que vemos em nossa sociedade. Para Jacob (2006, p. 59), “A roupa, como figurino, além de plástica deve se adequar à estética proposta pelo espetáculo, sendo verossímil, alegórica, etc., conforme as necessidades expressas na obra”.

Através do figurino é possível mostrar a evolução da personagem, contar a sua história. Noemi e Vargas contam que no curta-metragem *A Messalina* (Cris Oliveira) o figurino da personagem vai mudando de acordo com que ela vai descobrindo a sua sexualidade, mudam as cores, mudam as texturas. Esse tipo de exemplo vê-se freqüentemente em filmes adolescentes onde a garota menos popular do colégio se



torna a rainha do baile, ou ainda, um exemplo mais clássico é o filme *Uma Linda Mulher* (Garry Marshall, 1990), onde a personagem principal Vivian (Júlia Roberts), deixa de ser uma garota de programas e passa a ser amante de um rico empresário (Richard Gere), no figurino de Vivian nota-se a evolução da personagem, de roupas curtas e estilo de uma Garota de Programa a roupas, maquiagem e cabelo mais refinados, como uma dama da sociedade.

Num filme, o traje nunca é um elemento artístico isolado. Deve ser considerado em relação a um determinado tipo de realização, a que pode acrescentar ou diminuir o efeito. Destacar-se-á do fundo dos diferentes cenários para valorizar gestos ou atitudes das personagens, segundo as suas aparências e as suas expressões. Significará qualquer coisa, por harmonia ou contraste. Significará qualquer coisa, por agrupamento dos atores e no conjunto de um plano. Por fim, consoante a iluminação, poderá ser modelado ou sublinhado pela luz ou neutralizado pelas sombras. (LOTTE apud MARTIN, 1955, p. 76)

No Brasil, durante muitos anos o figurino não era tão evidenciado, muitas vezes os próprios atores que levavam as roupas e ornamentos para os personagens, segundo Heffner (p. 16) o filme *Bonequinha de Seda* (Oduvaldo Viana, 1936) foi o pioneiro em ter um guarda-roupa específico para o filme e, principalmente por ter individualizado e creditado os criadores de figurino, além de ter inserido o mundo da moda na trama. Hefner afirma que “Bonequinha estabelece o valor social da roupa, afirmando ironicamente que são as modistas que criam as distinções sociais”.

Não é possível dissociar figurino de moda, afinal para compor o figurino de um filme, é preciso analisar qual era a moda da época em que a história se passa, como o personagem lidava com isso, com que roupas gostava de se vestir, que tipo de cabelo e maquiagem usava. Por isso que os figurinistas buscam referências na moda, pois a moda e o cinema sempre estiveram ligados, muitos figurinos acabaram até mesmo virando sucesso nas ruas.

Para compor os cenários e figurinos é necessário pensar em outros três elementos muito importantes, a cor, as texturas e linhas.

“O mundo visual é colorido e a vista humana o percebe como um agregado de machas e cores, umas escuras, outras claras”. (CAVALCANTI, 1977, p. 175)

A palheta cromática de um filme está relacionada à concepção estética dele, ao seu significado, segundo Jacob (2006, p. 58), ela pode ser a mesma para todo filme, pode variar entre os diferentes núcleos da trama ou pode-se criar uma palheta específica



para cada personagem.

A palheta cromática é de grande importância na medida em que a cor pode servir como um operador de verossimilhança das imagens, além de fornecer dados espaciais e psicológicos. A estrutura de seleção e composição da palheta pode ainda contrastar com os códigos habituais de seu emprego, sendo usada então para estabelecer rupturas, evitando associações automáticas e simplificadoras. (JACOB, 2006, p. 58)

As cores são divididas em duas categorias: quentes e frias. Isso mostra, segundo Cavalcanti (1977, p. 176), que desde sempre as cores foram consideradas como caráter emotivo e psicológico.

As cores quentes – relacionando-se com a luz – são energéticas: o amarelo, que produz o desespero; o vermelho que é excitante. O vermelho puro é a cor da paixão, da revolução; misturado, acalmado por um pouco de azul, torna-se a púrpura tradicional dos reis. As cores frias – da escala do azul – às vezes chegam a conter 40% de negro; daí o seu efeito frio, negativo, calmante. O simbólico caráter das cores é geralmente aceito, embora variando ligeiramente segundo a região ou o clima. (CAVALCANTI, 1977, p. 176 e 177)

A cor trabalha como elemento expressivo e dramático. “Seu uso pode ser subliminar, metafórico e explícito” (JACOB, 2006, p. 56)

Para Lobrutto (2002, p.77), a cor desempenha inúmeras funções em um filme, não apenas para alcançar a verossimilhança das imagens, mas como comunicar tempo e lugar, definir personagens, criar emoção, atmosfera, humor e uma sensibilidade. Para o autor, em narrativas visuais, a cor desempenha um dos principais trunfos do filme, e deve ser levado com caráter sério e cuidadosamente planejado, afinal as cores não servem apenas para decorar o filme, mas sim criar a atmosfera na história e ajudar a definir os personagens. Um conjunto, localização ou ambiente é interpretado pelo seu uso de cores. Lobrutto ainda salienta que a cor é uma poderosa ferramenta da direção de arte e que frequentemente trabalha em caráter subliminar, pois muitas cores vêm com um significado simbólico intrínseco. Para Setaro (2005),

a cor no filme deve cumprir uma missão essencialmente psicológica. Deve ser, não bela, mas significativa. Somente deste modo tem a sua presença uma justificação expressiva e pode servir para dizer coisas que não poderiam ser ditas sem a sua intervenção.

A palheta cromática de um filme deve ser escolhida pelo diretor, diretor de arte e diretor de fotografia, pois com a iluminação proposta, algumas cores podem se salientar ou mudar a sua tonalidade.



As cores reagem de maneira diferenciada dependendo do suporte de captação - vídeo ou película- e devem ser escolhidas nos tons e matizes que podem render em cada suporte. Como a cor não tem existência material temos que conhecer o projeto de iluminação para melhor definir as tonalidades a serem empregadas nos diversos cenários e figurinos. (JACOB, 2006, p. 59)

Cavalcanti pensa que:

O cinema é feito para as massas; concentrado numa sala escura, os instintos da multidão, são, no fundo, os instintos primitivos, quer se tratem de banqueiros ou choferes, de advogados ou garçons, de criadas ou nadadores. Por que, então haveria o cinema de lhes furtar a cor. (CAVALCANTI, 1977, p. 176)

Por isso, geralmente, uma palheta de cores fortes e vivas chama muito mais a atenção do público em geral, um exemplo onde isso acontece é a obra *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001), neste filme todas as pessoas notam qual é a palheta de cores proposta, pois é muito vistosa, utiliza-se o verde e o vermelho como cores principais.

Na visão de Cavalcanti (1977, p. 176), “a cor é mais que uma simples atração para as massas, ela está inseparavelmente ligada à noção de uma aparência”, pois as pessoas e coisas são marcadas em nosso subconsciente pela cor. A cor está por todo lado, seja a cor do cabelo das pessoas, o verde das plantas, as cores da terra. Para ele “a cor exprime uma atmosfera e tornou-se até simbólica de certos estados de espíritos”.

A cor está relacionada ao mundo dos personagens, seus ambientes refletem suas personalidades, assim como o figurino, maquiagem e tudo que está envolto a ele, e a cor é uma das referências que compõe esse aspecto.

A cor também é relacionada com o simbolismo cultural. Em determinadas culturas há diferentes significados para a mesma cor. A direção de arte pode atribuir-se desse fato para evocar questões culturais colocadas em cena. Além de que, segundo Jacob (2006), a cor passa emoção e clima.

Assim como em determinados casos a cor vermelha pode significar morte, sangue, dependendo do contexto que está inserida revela paixão, amor, como é o caso do filme musical *Moulin Rouge – amor em vermelho* (Baz Luhrmann, 2001), onde o vermelho simboliza o amor e a dor.

A cor pode também ser uma referência significativa em um filme, indicando um momento especial, seja de tensão ou de felicidade, como é o exemplo do filme *O Sexto*



Sentido (M. Night Shyamalan, 1999) na qual a cor vermelha representa momentos de tensão, quando o menino personagem principal do filme, encontra então algum morto.

Wellmann (WELLMANN apud LOGGER, 1957, p.87), afirma que a cor natural não trabalha bem para dramas, pois se o cenário é cheio de cores e objetos que chamam a atenção, o espectador perde o foco dos elementos psicológicos e tira o clima espiritual da cena, por isso no filme *Dominado pelo Terror*, Wellmann usou o cenário praticamente preto e branco e colocou cor apenas nos figurinos dos personagens. “Nenhuma cor atenua a tensão dramática que emerge dos acidentes e do conflito dos personagens” (WELLMANN apud LOGGER, 1957, p.87)

Para Setaro (2005), “somente quando a cor consegue ser irredutível a qualquer outro código presente é que se pode falar de função qualificante da cor e de emprego anti-naturalista, mas também anti-acadêmico, dos recursos cromáticos”.

Em suma, a cor fílmica deve ser trabalhada em caráter não apenas decorativo, mas sim para identificar sensações, sentimentos e dar a atmosfera cinematográfica ideal para o filme.

Já as texturas escolhidas para um filme estão ligadas à criação de autenticidade dos materiais de cena, seja para demonstrar a idade dos objetos, desgaste, passagem do tempo, as texturas refletem os resultados das condições ambientais sobre uma superfície, segundo Lobrutto (2002, p.89).

O uso das texturas dão também a sensação ao público de frieza ou de calor, sujeira, entre outras formas e sensações. Temos como o exemplo o filme *Carandirú* (Hector Babenco, 2003), do diretor de arte Clovis Bueno, na qual foram usadas texturas como pedras, tecidos, poeira, madeira, sangue e que dão a sensação ao espectador da imundice do local e das condições subumanas que os presos vivem.

Já no filme *Gattaca - Experiência Genética* (Andrew Niccol, 1997) que se trata de um filme sobre ficção científica e mostra laboratórios espaciais, as texturas são lisas e as formas arredondadas. No caso das luzes, no sentido horizontal e com afunilamento dão a sensação de o cenário ser maior.

O efeito de texturas e formas em materiais de construção, têxteis, e mobiliários prestam contraste e adicionam realismo e uma sensação tátil ao filme (LOBRUTTO, 2002, p. 89).

Já vimos que a direção de arte utiliza-se de vários elementos visuais para compor um filme, mas além disso precisamos salientar que um filme também está repleto de vários símbolos, e que a direção de arte também usufrui desse significado abstrato para



narrar o filme.

Para entender um pouco dos simbolismos no cinema é necessário entender sobre semiótica. “Semiótica é a ciência geral de todas as linguagens” (SANTAELLA, 1983, p. 01).

Charles Sanders Peirce (2000, p.64), considerado o pai da semiótica, dividiu o estudo da semiótica em signos, que são subdivididos em: símbolos, ícones e índices.

Um signo é aquilo que representa algo para uma pessoa, sobre determinado aspecto, quando uma pessoa o vê, cria outro signo em sua mente. O signo é a representação de um objeto. Por exemplo: a foto de uma cadeira, não é uma cadeira, mas remete a pessoa a pensar em uma cadeira, se ela tiver em sua bagagem cultural o conhecimento do que é o objeto.

O símbolo para Peirce é uma representação cuja regra determina o seu interpretante. “Livros, palavras frases e outros signos convencionais são símbolos”. (PEIRCE, 2000, p. 67). O símbolo denota de um tipo de coisa, não de um elemento específico.

O ícone trata-se de uma representação de outra coisa, a qual sua condição de significação não depende da existência dela no momento, por exemplo, uma fotografia, pintura, desenho, constituem-se numa representação icônica de algo. (Peirce, 2000, p. 64)

Índices são o tipo de representação que necessitam da existência do objeto, como uma batida na porta, é um índice de que alguém chegou. “Tudo que atrai a atenção é índice. Tudo que nos surpreende é índice, na medida em que assinala duas junções de experiência” (PEIRCE, 2000, p. 67). A fumaça é um índice de que aconteceu o fogo.

Para entender as representações simbólicas, iconográficas ou de índices é preciso entender também da cultura local em que determinado objeto ou situação está inserido, a significação de algo depende do interpretante e de sua bagagem cultural.

No cinema trabalha-se com esse tipo de representação de diversas formas, quando o espectador visualiza na tela um objeto, ou uma paisagem, não é a paisagem/objeto em si que está vendo, mas uma representação iconográfica daquilo que dependendo do seu conhecimento anterior pode causar algum tipo de reação distinta.

Objetos, por exemplo, possuem significações conforme onde estão inseridos, uma chave pode ser significado de liberdade, como de prisão, dependendo do contexto onde está apresentada. A direção de arte explora esses tipos de representações, para junto com a narrativa fílmica contar a história do filme, através dos signos e



significações a que eles pertencem.

O índice é uma forma bastante utilizada no cinema, por exemplo, um trovão para indicar que cairá a chuva, já deixa os expectadores esperando para quando a chuva vai cair, geralmente molhando dois amantes, no final de um romance.

O retrato de uma pessoa que se foi, um chapéu, entre tantos outros ícones, símbolos e índices, que são usados no cinema com o significado conotativo, expressando algo além daquilo que realmente é mostrado.

A semiótica trabalha como base da criação de direção de arte, pois como essa função baseia-se em contar a história da narrativa através do campo visual, utiliza-se das significações dos signos para apoiar-se.

2 ANÁLISE DO FILME O ANO EM QUE MEUS PAIS SAÍRAM DE FÉRIAS

A direção de arte no filme *O ano em que meus pais saíram de férias* (2006) de Cao Hamburger foi construída através de muitas pesquisas do diretor de arte Cássio Amarante e sua equipe, foram utilizados fotografias, jornais, cine jornais, revistas, filmes em película e vídeotapes. Por se tratar de um filme de época foi preciso buscar elementos condizentes com a realidade daquele momento e inseri-los de maneira a contribuir com a narrativa fílmica proposta pelo diretor. No *making of* do filme, Cássio Amarante conta que a sua maior preocupação foi encontrar um local para ser o bairro Bom Retiro, pois “a cidade é um personagem de um filme de época e tudo que permeia a vida na cidade, os carros, as pessoas, os hábitos”. Em entrevista, completa: “Há muitas cenas externas e isto exigiu atenção redobrada a cada detalhe. São Paulo, assim como outras grandes cidades da América, sofreu muitas transformações nas últimas décadas. Não é como as cidades européias, que já tinham uma identidade definida há tempos. Por isso, qualquer fio, qualquer detalhe nas fachadas, nos carros, poderia ser fatal.” (Netcinema, 2007)

A realização da Direção de Arte foi construída de forma realista, com fidelidade aos elementos relacionados à época.

Figurino de Mauro: o figurino de Mauro demonstra que ele apesar de ainda ser uma criança, já possui certas responsabilidades e maturidade, sempre usando roupas sóbrias, sapatos, jeans, calça de veludo.

Figurino de Hanna: Hanna é moleca, não usa roupas de menina no dia-a-dia, o



que importa é a liberdade, usa macacão jeans, calças, camisetas largas e o cabelo ou preso ou solto, arrumado pela mãe.

Figurino de Shlomo: Shlomo está sempre com o vestuário sóbrio, utiliza quase sempre camisas claras, com paletó escuro e um chapéu, que faz parte das características da sua personalidade e origem.

A câmera: a câmera muitas vezes é usada como espiã, atrás de janelas, vasos, ou passagens, sempre horizontais, como se cortasse a imagem em fragmentos.

Os enquadramentos utilizados foram principalmente os de plano detalhe, plano fechado, e ângulos como plongée e contra-plongée, o que deixa bem evidente o caráter analítico e expressivo do filme.

Cenas com plano aberto acontecem principalmente em tomadas externas, como o carro em movimento ou uma visão geral da rua, dos prédios, muitas vezes com plongée absoluto ou com inclinação.

A câmera trabalha de forma bastante descritiva, andando horizontalmente e verticalmente, sempre analisando a cena e principalmente os personagens, deixando em evidência as suas expressões e sensações naquele momento.

Texturas, formas e linhas: Para a composição de cenários e figurinos, foram utilizadas texturas específicas da época em que se passa o filme, como o papel de parede, o veludo, lã, texturas com porosidade, com tato. As molduras e espelhos possuem relevos e diversos materiais. Todos os objetos demonstram ter história.

Palheta cromática: Mesmo tratando-se de um filme sobre uma criança, *O ano em que meus pais saíram de férias* deixa de lado o encanto lúdico da infância e coloca o personagem principal, Mauro, no mundo real, sem fantasias. Para isso a escolha da paleta de cores é baixa, permeando para os tons frios, pastéis, marrons, sem cores muito vivas, realistas.

Este filme contou com simbolismos que permeiam a nova vida do personagem principal. Ele está num mundo que não é o dele, e através dos elementos que encontra vai descobrindo este lugar, estas pessoas.

Além disso, a direção de arte criou a atmosfera para aqueles ambientes, levando em conta a personalidade de cada personagem, por exemplo, no apartamento de Mota que era um homem atualmente solitário, mas que possuía uma família e já tivera uma esposa, viam-se muitas recordações como porta-retratos, lembranças. Enquanto no apartamento de Shlomo não se encontra nada disso, mostrando o quão solitário era aquele homem.



Quanto aos ambientes, o que foi deixado bem evidente é que não eram locais preparados para uma criança, não possuíam aconchego, nota-se isso também pelas texturas e coloração das cenas, onde tudo permeia para um caráter realista, mesmo sendo a história de uma criança, a fantasia é deixada de lado.

Os objetos utilizados em cena, serviram para somar o enredo narrativo e poder conhecer a personalidade dos personagens em questão. Os elos com o pai também estiveram presentes, tanto em objetos como no figurino, quando Mauro aos poucos ia se vestindo com as roupas do avô e assim ficando mais próximo da família.

A direção de arte está presente no filme *O ano em que meus pais saíram de férias* cumprindo o seu papel essencial, dando significativa colaboração para a narrativa fílmica e criando uma visualidade plástica atraente para o espectador.

A direção de arte trabalhou de forma satisfatória a atmosfera do filme, envolvendo-se na situação em que Mauro se encontrava. Para isso, utilizou das ferramentas que foram apresentadas neste trabalho, como o figurino, semiótica, texturas, formas, cenários, e principalmente muita pesquisa. Pode-se assim concluir que a direção de arte é uma importante ferramenta da construção da estética e da narrativa do filme, pois articula em todos os momentos com a história contada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Falar sobre direção de arte no cinema significa entrar em um assunto totalmente amplo, com muitas informações, significados e autores. A intenção deste trabalho foi de entender o processo de criação da direção de arte como uma ferramenta de apoio à construção e apresentação da narrativa fílmica e sua importância para a concepção da obra.

O estudo aqui apresentado revelou que a direção de arte completa a intenção do diretor para com a estética e significâncias do filme e colabora com o entendimento da narrativa fílmica para o espectador. A direção de arte reforça a significação de muitos elementos presentes no filme, trazendo ao espectador outros meios para a compreensão do que lhe é apresentado e possibilidade de analisar o seu conteúdo. Em relação aos termos profissionais, pode-se concluir que a direção de arte exige do profissional um amplo conhecimento de diversas ferramentas culturais, como história da arte, arquitetura, moda, história geral, etc. Além disso, é necessário para este profissional saber como coordenar a equipe de arte, para que assim, as presenças dos elementos



plásticos e pictóricos apresentados no filme trabalhem em sintonia com o conjunto da estética fílmica.

A direção de arte no Brasil ainda é uma atividade recente, mas que já se mostra bastante imersa com o restante das outras funções que contribuem para a produção cinematográfica, fazendo com o que o cinema nacional se destaque mundialmente e seja cada vez mais atrativo para o público brasileiro.

A direção de arte colabora para o aperfeiçoamento do cinema brasileiro, com o cuidado que um filme merece, para assim ser apreciado por todos. Antes, essa profissão se confundia com decoração, mas aos poucos foi entendido que a direção de arte na verdade, é mais uma ferramenta que colabora para contar a história do filme e que trabalha de maneira eficaz para a criação da visualidade e das significações dentro de um filme.

O diretor de arte é um artista, mas também precisa ser um técnico que entenda do funcionamento da câmera e de tudo que esteja envolvido na criação de um filme, ele deve ser o maestro que coordena uma equipe e a faz funcionar em sintonia. O trabalho de direção de arte é demorado e exige muita pesquisa, é preciso que o diretor de arte esteja ciente das intenções gerais do filme, pois todo ele deve estar em sintonia, pensar em figurino, cenários, objetos, formas, texturas, cores, etc. Requer muita paciência e senso analítico e crítico, além de mesclar tudo isso com significações simbólicas que ajudem o espectador a entrar na diegese do filme.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. 2º ed. Campinas, SP. Papyrus, 1994. 310 p.
- BETTON, Gérard. **Estética do Cinema**. 1983. Tradução de Marina Appenzeller. 1ª.ed. São Paulo SP. Martins Fontes Editora, 1987. 121 p.
- BUTRUCE., Débora Lúcia Vieira. **A Direção de Arte e a imagem cinematográfica: Sua inserção no processo de criação do cinema Brasileiro dos anos 1990**. UFF. Comunicação, imagem e informação. Niterói. 2005. Dissertação de Mestrado.
- CASTILHO, Daniela. **Direção de arte: a diferença está diante dos seus olhos**. Gazeta Mercantil. São Paulo, 30 de junho de 2006, Fim de Semana p. 04
Disponível em: <http://www.havesometea.net/direcao-de-arte-a-diferenca-esta-diante-de-seus-olhos>, acessado em 18/03/2008 às 20h.
- CAVALCANTI, Alberto. **Filme e Realidade**. 1ª ed. São Cristóvão, RJ, Editora Artenova s.a, 1977. 157p.



JACOB, Elizabeth Motta. **Um lugar para ser visto: A direção e arte e a construção da paisagem no cinema.** UFF. Instituto de Artes e Comunicação. Niterói. 2006. Dissertação de Pós-Graduação

LOBRUTTO, Vincent. **The Filmmaker's guide to production design.** Tradução livre. 1ª ed. Canadá. Editora Warson Guptil, 2002. 198p.

LOGGER, Guido Pe. **Elementos de Cinestética.** 1ª ed. Rio de Janeiro RJ. Agir Editora, 1957. 162 p.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** Tradução de Flávio Pinto e Teresinha Pereira. Belo Horizonte MG. Itatiaia LTDA 1955. 220 p.

NOEMI, Iara; VARGAS, Gilka. **Anotações sobre direção de Arte.** In Curso de iniciação direção de arte em audiovisual. Porto Alegre, RS. 2007

MURCIA, Félix. **La escenografía em el cine – el arte de la apariencia.** 1ª ed. Madrid: Sgae, 2002 Tradução livre p. 220 -226

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica.** Tradução José Teixeira Coelho Neto. 3ª ed. São Paulo, ed. Perspectiva, 2000. 177p.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica.** 1ª ed. São Paulo. Brasiliense, 1983. 115 p.

Sites da internet

SETARO, André. **A significação da cor no cinema:**

Disponível em <<http://www.coisadecinema.com.br/matArtigos.asp?mat=1883>> acessado em 24/10/2008 às 10h22.

Site oficial do filme “O ano em que meus pais saíram de férias”

Disponível em <www.oano.com.br> acessado em 10/07/2008 às 10h40