



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

MARIA CLARA DOS SANTOS MENDES

**A MENINA QUE PERDEU O MEDO DE CRESCER:
Projeto de direção de arte para curta-metragem**

Caruaru
2021

MARIA CLARA DOS SANTOS MENDES

**A MENINA QUE PERDEU O MEDO DE CRESCER:
Projeto de direção de arte para curta-metragem**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Bacharelado
em Design da Universidade Federal
de Pernambuco, como requisito
parcial para obtenção do título de
Bacharel em Design

Orientadora: Iomana Rocha de Araujo Silva

Caruaru
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Mendes, Maria Clara dos Santos.

A menina que perdeu o medo de crescer: projeto de direção de arte para curta-metragem / Maria Clara dos Santos Mendes - 2021.

86 p.f.: il.;30 cm.

Orientador(a): Iomana Rocha de Araujo Silva

TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA,
DesignDesign - Bacharelado, 2021.

Inclui referências, apêndices.

1. Memória. 2. Design. 3. Cinema. 4. Direção de arte. 5. Objetos. I. Silva,
Iomana Rocha de Araujo II. Título.

700 CDD (22.ed.)

MARIA CLARA DOS SANTOS MENDES

A MENINA QUE PERDEU O MEDO DE CRESCER:

Projeto de direção de arte para curta-metragem

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design

Aprovada em: 22/12/2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a Iomana Rocha de Araujo. (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Amanda Mansur Custódio Nogueira (1^a Avaliadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Daniela Nery Bracchi (2^a Avaliadora)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a minha mãe por ser a minha mãe, por acreditar em mim em qualquer circunstância e ser sempre presente, protetora e compreensível com a minha forma de pensar e sentir. Agradeço, também, por ter me incentivado a entrar no curso de Design (mesmo não tendo muito a ver comigo) por acreditar que eu ainda tinha um mundo para descobrir – sigo tentando. Naturalmente, este agradecimento se estende a toda a minha família que a todo o momento tenho ao meu lado: meu pai, Estephane, Júnior, Júlia, Danillo e meus cachorros. Não poderia deixar de mencionar a minha avó materna e minha tia que me ensinaram a ouvir e a guardar boas histórias.

Foram anos de aprendizado e de convívio com pessoas que eu falharia em listar nome por nome, três mulheres foram fundamentais: Palloma, Edvânia e Maria Beatriz. Agradeço a Palloma por ser uma companheira em tantos momentos e por ter me mostrado coisas da vida e sobre mim mesma que eu ainda não tinha certeza (poesias). Agradeço a Edvânia pela amizade e por sempre trazer uma palavra sincera e acolhedora, algo que só alguém do bairro Irã poderia oferecer com tanta verdade (memórias). Agradeço também a Maria Beatriz por todas as conversas e por ser tão firme e por ter me incentivado bastante.

Agradeço a Amanda Mansur por ter transformado a minha trajetória dentro da universidade e, conseqüentemente, por ter mudado completamente a minha vida ao me apresentar a um mundo novo, pulsante e feito por imagens e sons. São mais de cinco anos de convivência e muito aprendizado, novos desafios e uma confiança inabalável que me deixa emocionada – ainda não estou acostumada e nem quero ficar. Tudo que sentirei eternamente é um forte sentimento de gratidão.

Não poderia deixar de falar da minha orientadora Iomana Rocha, a quem eu quero me dirigir diretamente. Agradeço a sua paciência, carinho e acolhimento nos momentos difíceis e igualmente necessários (ou parte da vida). Conhecer você foi importante para novas descobertas e para esta pesquisa que não poderia existir sob outra orientação. Muito obrigada por esses longos anos de conversas, por ler os meus poemas e ouvir todas as ideias esquisitas que eu tenho para contar – e não foram poucas e nem vão parar por aqui.

Imagem

*A vida é uma imagem.
Descolorida com o tempo.
Desaparecendo.*

*Uma sequência infinita.
Apenas um borrão.
Se desfazendo todos os dias.*

*Viver é uma imagem.
Compartilhada.
Pra gente não esquecer.*

*Lembrança congelada.
Apagada quando necessário.
Ou apenas esquecida.*

Escrito por mim em abril de 2020.

RESUMO

A presente pesquisa visa desenvolver e analisar a direção de arte por meio do curta-metragem ficcional 'A menina que perdeu o medo de crescer', orientado pelo método projetual de Bruno Munari presente no livro Das Coisas Nascem Coisas. A pesquisa engloba a criação de um roteiro e o desenvolvimento de um projeto de arte fundamentado nos conceitos de memória e dos artefatos de memórias. Para atingir o objetivo do trabalho são apresentadas referências que discutem a memória dos objetos, a relação do design com os objetos, e acerca da direção de arte audiovisual. A relevância desta pesquisa está na contribuição com os estudos sobre a direção de arte no cinema, explorando de que forma os artefatos de memórias auxiliam na compreensão da narrativa do filme. Bem como, tem a finalidade de ampliar os estudos que cercam a relação do design com os objetos e as memórias associadas a eles.

Palavras-chave: memória, design, cinema, direção de arte, objetos, artefatos de memórias.

ABSTRACT

The present research aims to develop and analyze the art direction through the fictional short film 'The girl who lost the fear of growing up', guided by the design method of Bruno Munari present in the book 'Das coisas nascem coisas'. The research encompasses the creation of a script and the development of an art project based on the concepts of memory and memory artifacts. To achieve the objective of the work, references are presented that discuss the memory of objects, the relationship between design and objects, and about audiovisual art direction. The relevance of this research lies in its contribution to studies on art direction in cinema, exploring how memory artifacts help to understand the film's narrative. As well, it aims to expand the studies that surround the relationship between design and objects and the memories associated with them.

Keywords: memory, design, cinema, art direction, objects, memory artifacts.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	09
2 JUSTIFICATIVA.....	12
3 UMA BREVE INTRODUÇÃO À DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL.....	13
4 DESIGN, OBJETOS E MEMÓRIAS	15
5 MEMÓRIA, CINEMA E DIREÇÃO DE ARTE	19
6 PROJETO DE ARTE DO CURTA-METRAGEM: A MENINA QUE PERDEU O MEDO DE CRESCER	24
6.1 Metodologia.....	24
6.2 O que é um projeto de arte.....	26
6.3 O universo fílmico e uma proposta de conceito.....	27
6.4 Pesquisa e análise de referências.....	30
6.5 Pesquisas e propostas criativas para a direção de arte do curta-metragem <i>A Menina que Perdeu o Medo de Crescer</i>.....	35
6.5.1 PALETA DE CORES.....	35
6.5.2 CENÁRIOS.....	38
6.5.3 PROPOSTA DE CENÁRIO (cenografia e dressing) - QUARTO.....	44
6.5.4 PROPOSTA DE CENÁRIO (cenografia e dressing) - SALA.....	48
6.5.5 OBJETOS.....	50
6.5.6 PROPS	55
6.5.7 CROQUIS DOS CENÁRIOS.....	59
6.5.8 FIGURINOS.....	64
6.5.9 FIGURINOS - RITINHA.....	68
6.5.10 FIGURINOS - MÃE.....	70
6.5.11. RELATÓRIO DO PROCESSO CRIATIVO.....	72
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	77
REFERÊNCIAS	79
APÊNDICE A – ROTEIRO	81

1 INTRODUÇÃO

A memória é um tema importante para discutir o passado e o presente, abrange aspectos sociais e afetivos, pessoas e histórias. A memória é um lugar de visita, espaço em que habitam experiências, encontros, despedidas, momentos que marcam a vida. Toda e qualquer memória comprova a existência de histórias vividas e percebidas ao longo da vida. A memória é o autêntico resultado de uma troca de conhecimentos entre as pessoas, um entrelaçado de histórias que necessita de relações sociais.

Há muitas formas de discutir a memória, e o cinema é um espaço poderoso para produzir sentidos e refletir o assunto. Por meio do cinema, o diretor e a equipe podem projetar a si mesmos, colocando nos filmes os seus anseios, vivências, percepções do mundo. A direção de arte dentro de um filme por ser uma construção artística e visual, pode potencializar a criação desses sentidos, apresentando visualmente questões pertinentes à narrativa. Essas questões aparecem nos cenários, paleta de cores, figurinos, objetos, elementos que juntos criam o universo que a história pede, auxiliando a compreensão do filme. A minha pesquisa tem o projeto de arte de um curta-metragem como produto final, a direção de arte é o meio de produzir memórias e construir o ambiente significativo da obra.

O curta-metragem “A menina que perdeu o medo de crescer”, produto final desta pesquisa, é fruto de um olhar direcionado às minhas próprias memórias da infância. Uma infância de brinquedos no chão do quarto, de aventuras mirabolantes, da crença em lendas e magia. É, também, uma interpretação de situações relativas a outras pessoas com quem tive contato, observando e ouvindo suas histórias. Estas memórias foram referências em todas as etapas do projeto, começando na criação do roteiro, e na condução do planejamento do projeto de arte.

Esta pesquisa tem como objetivo desenvolver e analisar a direção de arte por meio de um curta-metragem de ficção, embasado nos conceitos de memórias. Para isso, proponho aqui, o desenvolvimento de um roteiro e a criação de um projeto de arte para o curta-metragem ‘A menina que perdeu o medo de crescer’, direcionado pela metodologia projetual de Bruno Munari, Das Coisas Nascem Coisas. Assim, são objetivos específicos da pesquisa:

1. Apresentar os conceitos de memória;
2. Identificar o tema artefatos de memória;

3. Compreender os conceitos fundamentais da direção de arte no cinema;
4. Aplicar os conceitos identificados sobre a memória e direção de arte para a criação de um projeto de arte para um curta de ficção;
5. Desenvolver todas as etapas do projeto de arte para o filme “A menina que perdeu o medo de crescer”;
6. Aplicar conceitos do design no projeto de direção de arte do filme “A menina que perdeu o medo de crescer”;

A pesquisa está organizada em quatro capítulos: Capítulo 1: Uma breve introdução à direção de arte audiovisual; Capítulo 2: Design, objetos e memórias; Capítulo 3: Cinema, memória e direção de arte; Capítulo 4: Projeto de arte para o filme: A menina que perdeu o medo de crescer. Em cada capítulo foram articulados conceitos que fundamentam os objetivos da pesquisa.

No primeiro capítulo, com auxílio de um glossário organizado por Ana Tanajura (2009), são abordadas a equipe e as funções que integram o departamento de arte. Este capítulo traz os conceitos básicos da direção de arte no cinema, apresentando de acordo com Santos (2018) alguns processos da pré-produção, pós-produção e produção da direção de arte. Apresentamos neste capítulo os conhecimentos que o diretor de arte traz em seu ofício, onde, segundo Vargas (2014), o diretor de arte precisa ter o domínio da linguagem cinematográfica e de outras diversas áreas como a arquitetura, moda, cores, entre outras áreas específicas.

O segundo capítulo delimita brevemente o que é design com Sant’anna (2013), para em seguida discutir a relação do design com os objetos, tendo autores como Landim (2010) e Denis (1998) como referências. Os estudos de Cardoso (2013) e Damazio (2006) são usados para refletir aspectos da memória, do design e dos artefatos de memória. Baudrillard (2015) e Bachelard (1993) são referências para analisar os espaços e como os objetos se integram nele. Baudrillard (2015) defende a organização dos objetos, no espaço do lar, como uma forma de expressar o tempo, a identidade, e os valores sociais e culturais da família. Enquanto Bachelard (1993), poeticamente, percebe nos espaços a presença de memórias e afetividades.

O terceiro capítulo traz um panorama sobre a memória, o cinema e a direção de arte por uma perspectiva sensível. Tarkovski (1998) foi a referência para discutir a relação da memória e do tempo com o cinema. Para analisar os conceitos da direção de arte enquanto responsável pela identidade artística dos filmes, utilizamos os textos

de Junqueira (2017) e Pereira (2017), presentes no livro: A direção de arte no cinema brasileiro (2017), organizado por Débora Butruce e Rodrigo Bouillet. Os filmes Aquarius (2016), dirigido por Kleber Mendonça Filho, e Un Viaje A La Luna (2017), de Joaquín Cambre, foram utilizados como referências para entender como os espaços e objetos de memória funcionam nas entrelinhas da narrativa.

O quarto capítulo apresenta o desenvolvimento do projeto de arte do curta-metragem: 'A menina que perdeu o medo de crescer'. O projeto consiste em várias etapas, começando com a definição do conceito, a criação de painéis com referências visuais dos espaços, objetos, personagens e figurinos. O capítulo também apresenta as fotos de todos os processos desenvolvidos no projeto. Para a criação do projeto de arte buscamos entender o que seria este projeto, Santos (2018) nos apresenta os processos de pesquisa e de criação do projeto de arte.

Ao desenvolver o projeto de arte para um curta-metragem, tenho como objetivo integrar os conhecimentos adquiridos no curso de Design com as experiências obtidas nas disciplinas de Produção Audiovisual, Direção de Arte, e Oficina de Roteiro, do curso de Comunicação Social. Mais do que um mero projeto de conclusão de curso, esta é uma oportunidade que tenho para descobrir novas formas de me expressar livremente e de compreender o que é a direção de arte audiovisual.

2 JUSTIFICATIVA

Esta pesquisa tem por objetivo contribuir com os estudos sobre a direção de arte no cinema, estudos estes ainda escassos no contexto acadêmico do país. Faremos isso explorando de que forma os artefatos de memórias ajudam na compreensão da imagem fílmica, e por meio do desenvolvimento criativo e análise da criação de um projeto de direção de arte para curta-metragem.

O cinema necessita de mais pesquisas que abordem a importância da direção de arte, a sua linguagem visual e artística, e a influência dos espaços e objetos na criação da narrativa do filme. Os objetos têm uma comunicabilidade em cena, sendo fundamentais para conduzir a narrativa e evidenciar os conflitos e a identidade dos personagens. Incorporado aos espaços do filme, os objetos atuam como dispositivos capazes de comunicar e marcar acontecimentos e falas. Esta é uma referência para a construção do projeto de arte e para conceituar os objetos enquanto instrumentos narrativos e de memórias.

Diante da potência visual dos elementos plásticos presentes na imagem fílmica, e da densidade dramática que os objetos e elementos visuais agregam à narrativa, se mostra bastante relevante iluminar essa conexão entre Design e cinema. Assim, propomos um projeto que vai contribuir diretamente com as pesquisas em design e na inter-relação entre design e cinema. Dentro da direção de arte, o design aparece na visualidade que a obra audiovisual carrega nos cenários, objetos, figurinos e peças gráficas, envolve a paleta de cores, as texturas e as formas.

Além disso, esta pesquisa tem a finalidade de ampliar os estudos a respeito da relação do Design com os objetos, analisando as memórias que são associadas a eles. As memórias referentes aos objetos abrangem um olhar sobre as pessoas, sobre as relações sociais que as pessoas estabelecem entre si, e os objetos como os responsáveis por mediar essas relações sociais. Esta pesquisa contempla alguns conhecimentos obtidos em disciplinas do curso de Design, abordando estes saberes por uma perspectiva relacionada a direção de arte no cinema.

O projeto de arte do curta “A menina que perdeu o medo de crescer”, produto final desta pesquisa, busca provocar discussões sobre a memória, afeto, artefatos de memória, e como a direção de arte utiliza desses artifícios na construção da sua linguagem. Neste capítulo se explana o que é um projeto de arte e algumas etapas que formam este projeto, sendo importante para os estudos sobre a direção de arte.

3 UMA BREVE INTRODUÇÃO À DIREÇÃO DE ARTE AUDIOVISUAL

As primeiras impressões da direção de arte apontam para uma concepção sintetizada do que esta arte representa na prática: colocar identidade nas imagens do filme; construir os cenários e os figurinos; entre outras especificidades da área. A direção de arte tem de fato este compromisso imagético e conceitual de conceber uma imagem cinematográfica, de fornecer uma materialidade à narrativa fílmica. Contudo, uma questão para se analisar é o percurso percorrido pela direção de arte para que esta materialidade seja construída efetivamente.

As etapas de pré-produção, produção e pós-produção representam as fases em que é concretizada a direção de arte, sendo cada etapa um significativo estágio do trabalho realizado pela direção de arte. Segundo Santos (2018), na pré-produção o diretor de arte faz uma leitura do roteiro, compreende as necessidades do projeto, e dá início a pesquisa visual em busca de referências. As pesquisas formam um projeto de arte, este projeto consiste em reunir referências que auxiliem na construção de uma visualidade. Na produção, em posse do projeto de arte, é colocado em prática um planejamento e as propostas da ambientação, objetos e figurinos etc. Em alguns casos específicos, na fase de pós-produção, o diretor de arte contribui no ajuste das cores e efeitos especiais (SANTOS, 2018, p. 73 e 74).

O diretor de arte tem a importante função de criar o conceito visual do filme, delimitando as propostas estéticas dos cenários, figurinos e maquiagem, este é o profissional que conduz o departamento de arte e orienta a execução do projeto. O departamento de arte é o setor encarregado pela parte artística e visual de uma obra audiovisual, trazendo dentro do departamento profissionais de áreas diversas. De acordo com o glossário organizado por Ana Tanajura (2009), as funções mais comuns do departamento de arte no cinema brasileiro se estruturam assim:

Além de criar o universo visual dos filmes, o diretor de arte desempenha a função de gerenciar a equipe que compõe o departamento de arte, é o diretor de arte que vai orientar o trabalho a ser realizado pelas outras áreas do departamento. O cenógrafo coordena as instalações e confere uma autenticidade aos cenários com cores, formas e texturas. O produtor de arte é quem faz a coordenação geral, sendo responsável pela parte executiva do departamento. O produtor de objetos tem a função de adquirir (por aluguel ou compra) os objetos usados na cenografia, estes objetos sempre acompanham a proposta da narrativa. O figurinista é o encarregado

pelas roupas que vestem os personagens e que contribuem na caracterização deles. O maquiador realiza a maquiagem dos personagens e figurantes e contribui para uma caracterização mais específica dos personagens.

O departamento de arte trabalha em conjunto na concepção da identidade visual do filme, este trabalho é realizado dentro da especificidade de cada área que forma o departamento. A direção de arte é atravessada por diversos conhecimentos multidisciplinares que trabalham em harmonia para a concepção do projeto como um todo. Como vimos, existem muitos profissionais de áreas específicas envolvidas no processo de criação da direção de arte, concerne ao diretor de arte construir a visualidade do projeto e orientar os outros profissionais.

Na condição de pesquisar, criar e orientar o trabalho realizado pelos outros profissionais do departamento de arte, o diretor de arte tem uma função que exige saberes específicos para conceber a visualidade desejada para cada projeto. Como aponta Vargas (2014), estes conhecimentos envolvem tanto o domínio da linguagem cinematográfica, como também noções básicas de áreas como: história da arte, arquitetura, mobiliário, estética, artes plásticas, moda, antropologia, semiótica, entre outras áreas. Estes conhecimentos forjam a atuação do diretor de arte e contribuem para a criação visual dos cenários e da caracterização dos personagens.

4 DESIGN, OBJETOS E MEMÓRIAS

A palavra design costuma ser utilizada de forma inapropriada, muitas vezes para se referir a atividades distintas e que pouco se aproximam do trabalho feito por designers. Esta confusão com o uso da palavra design prejudica a compreensão do que de fato faz um profissional da área. De acordo com Sant'anna (2013), o design produz sentido a uma proposta, projeto, problema, ao englobar o pensar, o fazer, e o uso, que se relacionam mutuamente na concretização de uma ação. Esta perspectiva se aproxima da multiplicidade que o designer traz em seu ofício ao evidenciar a potencialidade das etapas que constituem o que o design é.

O design representa uma infinidade de áreas de atuação e de pesquisa, é um campo poderoso para analisar aspectos importantes da vida cotidiana. Há muitas formas de abordar o design e sua importância na contemporaneidade. Quando o assunto envolve os objetos, o design se apresenta como um meio para colocar em evidência uma complexa teia de significados, afetos e memórias. Estes significados estão inseridos nos próprios objetos e revelam qualidades para compreender as necessidades e os desejos de nossa sociedade.

Os objetos estão por toda a parte simbolizando aspectos que muitas vezes passam despercebidos, os objetos são criados por alguém e existem por um motivo. “Os designers são os criadores do ambiente material que habitamos e, desta forma, devem ter uma visão, ou ao menos saber como deveria ser esse ambiente e qual o efeito dele sobre nossas vidas.” (LANDIM, 2010, p. 24). Esta responsabilidade corresponde à atuação do designer na criação dos produtos que nos cercam e do que eles representam. Além de satisfazerem as necessidades básicas do cotidiano (durante o uso dos produtos), os objetos carregam os nossos sonhos, desejos e ambições e ajudam a formar a nossa identidade.

Para Denis (1998), o design fornece uma visão ampla e singular dos objetos, desde a fabricação, circulação e aos significados atribuídos a cada um deles. Estes significados são valiosos para reconhecer o impacto dos artefatos na vida de quem consome os objetos e de quem os projeta. Na perspectiva do autor (1998), ao desenvolver projetos, produtos e formas, o designer faz uma projeção de si mesmo, expõe a sua própria percepção do mundo e revela questões sociais e culturais.

O design constitui, grosso modo, a fonte mais importante da maior parte da cultura material de uma sociedade que, mais do que qualquer outra sociedade que já existiu, pauta a sua identidade cultural na abundância material que tem conseguido gerar (DENIS, 1998, p. 22).

Os artefatos simbolizam no sentido mais amplo e excepcional a vida em sociedade, são testemunhas silenciosas do tempo e da nossa existência nesse tempo. Ideias, referências e sentimentos ganham forma nos objetos e oferecem a um vasto público um suporte para que possam manifestar suas identidades. Tendo em mente o contexto social, cultural e político, o designer tem de projetar em conformidade com as necessidades e com os interesses das pessoas. Seria possível contar através dos objetos a história de um povo e seus costumes; os objetos podem contar a nossa própria história pessoal e familiar.

Cardoso (2013) discute a memória como uma reconstituição do passado no presente, na qual vivências são adquiridas por intermédio de conversas, filmes e revistas, entre outros. Trata-se de conhecimentos acumulados no contato com outras pessoas, e que transformam a nossa percepção do mundo. Para Cardoso (2013), a memória consiste no que é experimentado ao longo da vida, é o modo de reconhecer quem nós somos e o que vivemos.

A memória está presente em nossas vidas, somos formados por lembranças que nos permitem nos reconhecer em quem somos enquanto indivíduos. Essas lembranças são adquiridas em contato com outras pessoas, com a relação que temos com a nossa própria cidade e com os objetos ao nosso redor. Os objetos se apresentam como uma forte alternativa para nos fazer lembrar experiências passadas, de pessoas e de lugares.

Damazio (2006) define como artefatos de memórias os objetos que carregam memórias atribuídas afetivamente a momentos e pessoas. Os exemplos são muitos: vão desde a uma carteira de couro, a uma faixa de aniversário, a uma câmera fotográfica que sequer funciona mais, ou a um simples guarda-chuva. Em comum, todos os objetos citados despertam memórias estabelecidas por meio de relações sociais. Os objetos, portanto, se tornam significativos através dos acontecimentos testemunhados por eles, são peças importantes em histórias construídas de formas individuais ou coletivas. A lembrança do outro é despertada no objeto, e por envolver o outro, os artefatos de memórias contribuem para discutirmos sobre as relações que as pessoas estabelecem entre si.

Os artefatos carregam memórias decorrentes de experiências individuais e coletivas, portanto, a presença deles transforma o ambiente, alimenta a interpretação que faremos das pessoas e do espaço. Segundo Baudrillard (2015), a organização dos objetos é motivada por questões intrínsecas relativas ao tempo, à cultura, a valores sociais e familiares. No espaço do lar, a disposição dos objetos tem o intuito de comunicar a identidade, o estilo de vida, e a posição social da família. Nesse sentido, os objetos regem as relações entre as pessoas, e com mensagens simbólicas, dão novo significado ao ambiente, evidenciam a própria fortaleza material na mediação dessas relações sociais.

Se os objetos são organizados com o intuito de comunicar o estilo de vida das pessoas, pode-se dizer, então, que os espaços, e os objetos que neles se encontram, envolvem também os outros indivíduos. Ou seja, não só os artefatos de memória não existem longe da relação com o outro, mas os objetos e como eles se encontram dispostos nos ambientes dependem dessas relações sociais. Sendo assim, os espaços existem, simbolicamente, como um meio eficaz de falar de nós mesmos e de entender o outro.

Em seus estudos, Bachelard (1993), apresenta de forma poética, a afetividade dos espaços e a memória testemunhada neles. A casa é o ambiente que acolhe afetivamente lembranças e os artefatos de memórias, é um instrumento vigoroso para comunicar a identidade das pessoas. Bachelard (1993) percebe a casa como um lugar de conforto, morada de pensamentos e sonhos, um recinto para firmar quem somos no mundo. Em outras palavras, é na casa que encontramos proteção e liberdade para criar, sonhar e crescer. No conforto do lar, encontramos paz e cura para os percalços da vida, a casa precisa ser um lugar de segurança para acolher quem buscamos ser.

Os espaços nos permitem leituras profundas e com a possibilidade de infinitas interpretações sobre pessoas e ambientes. Nos espaços, os objetos são protegidos e convidados a dividir conosco uma vida, manifestando as nossas memórias e identidades. Com o auxílio desses espaços e objetos, temos um lugar de conforto para expressar quem nós somos. Assim, pensar nessa organização material e no que ela representa em nossas vidas, é uma espécie de poesia. Estamos imersos em um conjunto de objetos, de todos os tamanhos e formatos, com significados distintos e que são atribuídos pelas próprias pessoas aos objetos.

O designer tem os conhecimentos necessários para colocar nos produtos, simbolicamente, a identidade, as necessidades e os desejos de públicos com perfis

diferentes. No sentido de desenvolver um produto e determinar o que ele representa e como deve ser utilizado. Ao discutir sobre artefatos de memória, Damazio (2006) nos coloca para pensar por outra perspectiva, na qual as pessoas têm o controle sobre os significados dos objetos. Nas palavras da autora (2006), são as pessoas que dão forma social aos objetos e têm a liberdade de atribuir novas funções a eles. Dessa forma, o designer deve ter em mente o impacto que os objetos resultam nas relações sociais e projetar em conformidade com isso.

A nossa capacidade de controlar os significados das coisas realiza-se com os objetos e se estende aos espaços e ao que eles representam em sentidos, memórias e identidade. Somos um pouco do que temos ao nosso redor, e os espaços e objetos demonstram as lembranças e experiências que atravessam a vida de cada pessoa deste mundo. As experiências que os objetos e espaços carregam podem passar despercebidos para muitas pessoas, porém, estes significados existem e oferecem um olhar sobre nós mesmos e sobre a memória.

5 MEMÓRIA, CINEMA E DIREÇÃO DE ARTE

Para Tarkovski (1998), a memória e o tempo contribuem para formar a nossa identidade, o tempo concedido para a nossa existência determina as experiências que teremos em vida. Em um lugar de intimidade, o tempo e a memória nos ajudam a nos reconhecer e a identificar o mundo. Neste contexto, Tarkovski (1998) traz o cinema por uma perspectiva espiritual em que a memória e o tempo são importantes para discutir os anseios do nosso tempo. Precisamos desta complexa relação para existir, e o cinema é um lugar para nos reconhecer em nossas próprias memórias.

O cinema se comunica por imagens e por sentidos provocados por essas imagens, é um instrumento poderoso em que cada indivíduo pode se colocar e produzir memórias. Se a memória é uma forma de nos reconhecer e conhecer o outro, as nossas memórias vão intervir no olhar que temos do mundo e de como usamos isso no cinema, estando nas mãos de cada um a responsabilidade de expor as suas experiências. Há muitas formas de colocar essas experiências em um filme, criando atmosferas, personagens e espaços afetivos. Sendo assim, é possível dizer que o trabalho do diretor de arte nasce dessa relação com a memória, desse olhar para o mundo e para si mesmo.

A direção de arte no cinema tem como objetivo criar visualmente a identidade plástica empregada nos espaços, objetos e figurinos dos personagens, utilizando de elementos e referências visuais para construir atmosferas e provocar sentidos. O diretor de arte atua com o uso da criatividade, com o auxílio de pesquisas, e com a especificidade do seu próprio olhar e vivências que influenciam em todo o processo de criação e execução do projeto de arte. Como vimos no primeiro capítulo, além da questão artística e visual, o diretor de arte tem o papel de orientar o trabalho dos outros profissionais do departamento de arte. O diretor de arte está sempre atento ao mundo se atualizando para criar a visualidade do projeto de arte de um filme.

Pereira (2017) destaca a função que a direção de arte possui de dar forma visual a uma produção artística, tendo a finalidade de materializar um projeto que manifeste conceitos e significados para a narrativa. Este aspecto visual e artístico é importante para concretizar a direção de arte, é através desta visualidade que uma linguagem se estabelece nos espaços, nos objetos de cena e na caracterização dos personagens (PEREIRA, 2017, p. 131). Por meio da visualidade, a direção de arte

constrói o seu lugar expressivo, fornecendo para a narrativa conceitos visuais que se realizam apropriadamente para cada projeto.

Tendo como recorte a organização dos objetos nos espaços e os significados atribuídos a eles dentro dos filmes, veremos que os objetos são peças fundamentais na construção da mensagem visual idealizada pela direção de arte. Para Junqueira (2017), os objetos colocam nos espaços uma carga simbólica e um tanto subjetiva, evidenciando o que ele denomina como vestígios de memórias, tempos e afetos das personagens que habitam estes espaços. Junqueira (2017) ressalta a capacidade dos objetos darem forma simbólica a discursos e mensagens que refletem relações humanas e significados atribuídos pelas próprias pessoas aos objetos.

Os objetos ajudam a vestir os cenários de forma expressiva, colocando em destaque visualmente atributos pertinentes em relação aos personagens e suas identidades. Essas informações visuais são fundamentais para uma leitura dos espaços e dos significados carregados por eles na narrativa do filme. Nos cenários tudo significa uma história, um conflito, e as escolhas do diretor de arte devem considerar a potencialidade dos objetos nessa construção narrativa.

A organização visual do espaço nos fornece as referências para assimilar sobre quem vive naquele ambiente. O apartamento de Clara, em *Aquarius* (2016), dirigido por Kleber Mendonça Filho, é um forte exemplo das mensagens que o espaço pode transmitir. O apartamento é um dos principais personagens do filme, é um espaço que reflete a vida de sua moradora: uma mulher independente, cheia de memórias e atenta ao mundo moderno. O apartamento aparece em épocas diferentes, primeiramente, na década de 1980, começo do filme, e no presente, quando o edifício é cobiçado pela construtora. O lar de Clara tem inúmeros objetos que carregam memórias: discos, livros e a cômoda de Tia Lúcia.

Se o apartamento de Clara é uma personagem importante para compreender *Aquarius* (2016), nos ajudando a perceber os valores e o conceito por trás do filme, um objeto em especial tem uma importância imensurável para a narrativa: a cômoda de Tia Lúcia. A cômoda presenciou a revolução sexual de Tia Lúcia, está presente no apartamento desde os anos 80, e permanece nele atualmente; e por fim, aparece misteriosamente num pesadelo de Clara (JUNQUEIRA, 2017, p.157). A presença deste objeto conduz a trama, expondo os sentimentos e conflitos das personagens, Tia Lúcia e Clara. Mais do que um simples objeto, a cômoda de Tia Lúcia é um artefato de memória, por preservar e provocar lembranças. Como um artefato de memória, a

cômoda testemunhou momentos intensos na vida do apartamento e na vida de Tia Lúcia e de Clara.



Figura 1 - A cômoda de Tia Lúcia em Aquarius (2016).

Através dos objetos do apartamento de Clara, principalmente, a cômoda de Tia Lúcia, a direção de arte cria um ambiente visual e afetivo. Por meio dos espaços, temos as informações necessárias para criar a nossa percepção da história, assimilando a relação que Clara estabelece com o apartamento. Esta relação sustenta o desenvolvimento da narrativa do filme, afinal, a construtora quer destruir o Edifício Aquarius e Clara precisa defender o apartamento, protegendo as memórias que habitam este espaço. Ou seja, a direção de arte cumpre o papel de comunicar a teia afetiva que sustenta a relação de Clara com o apartamento.

O mesmo acontece em *Un Viaje A La Luna* (2017) de Joaquín Cambre, o quarto é um refúgio que Tomás encontra para se distanciar da família problemática. As paredes do quarto carregam cartazes, imagens e objetos que falam da lua - a grande obsessão do adolescente. O quarto se transforma ao decorrer do filme, as imagens, cartazes e objetos continuam no mesmo lugar; a textura da parede muda por completo. O estresse da convivência em família e a opção por não tomar os remédios causam um efeito explosivo em Tomás que inicia a construção de uma nave espacial no quarto. O menino utiliza papelão e caixas de ovos e, aos poucos, o quarto se torna apropriado para a viagem à lua na companhia dos familiares.



Figura 2: O quarto de Tomás em *Un Viaje A La Luna* (2017).

O quarto de Tomás nos apresenta uma direção de arte preocupada com a criação de uma atmosfera afetiva, acolhedora e expressiva com a proposta do filme, comunicando a obsessão do menino com a lua. Uma obsessão que transforma o quarto naquilo que uma morada de sonhos deve ser: refletir quem somos e o que queremos ser. Sabemos do interesse de Tomás com a lua por meio das informações visuais espalhadas no quarto. Dentro da narrativa, o quarto se transforma em uma nave espacial (construída com papelão) que realiza o sonho do menino de viajar para a lua. A direção de arte tem a função visual de nos apresentar a história de Tomás em sua visualidade narrativa.

Aquarius e Un Viaje A La Luna são dois filmes completamente diferentes que nos mostram a força da direção de arte na construção de uma identidade presente nas imagens dos filmes. Imagens estas que fornecem sentido à história utilizando de cores, cenários, objetos e figurinos para cumprir a sua função narrativa e visual. Os filmes apresentados se destacam pela expressividade dos cenários e dos objetos, evidenciando a importância da direção de arte.

O significado que a direção de arte proporciona visualmente para um filme se mostra fundamental para a compreensão da obra, uma questão evidenciada pelos filmes apresentados neste capítulo. Este significado visa realizar uma proposta imagética audiovisual através de conceitos, referências e ideias utilizadas para materializar o projeto visual. As memórias que se inserem nos espaços e nos objetos são um reflexo desta construção imagética.

6 PROJETO DE ARTE DO CURTA-METRAGEM: A MENINA QUE PERDEU O MEDO DE CRESCER

6.1 Metodologia

O desenvolvimento do projeto de arte do curta-metragem 'A menina que perdeu o medo de crescer', envolve etapas de produção como a definição de um conceito, a realização de pesquisas, a criação de painéis com referências visuais, a escolha dos conceitos, paletas de cores, objetos, a escolha de elementos estéticos que melhor comuniquem o conceito escolhido. Temos como base a metodologia projetual do livro *Das Coisas Nascem Coisas* de Bruno Munari. O método de Munari se propõe a criar respeitando operações necessárias, organizadas de forma lógica, visando alcançar os objetivos do que se deseja projetar. As operações são organizadas com as seguintes etapas:

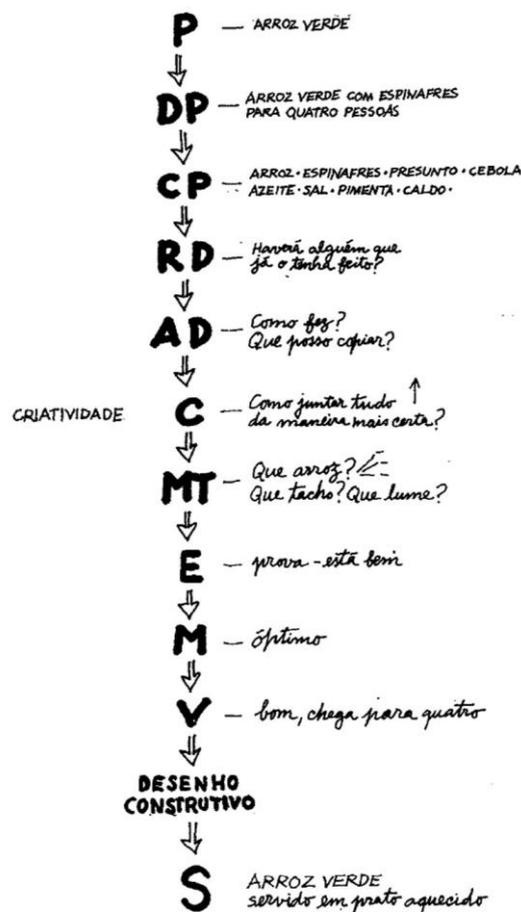


Figura 3: Metodologia presente na obra *Das Coisas Nascem Coisas* (2000).

Normalmente utilizado em projetos de design, o método de Munari tem uma estrutura clara e objetiva que pode ser aplicada em qualquer produção que demande a realização de um objetivo. Procuo neste capítulo adaptar as operações necessárias para a realizar o que proponho nesta pesquisa: desenvolver um projeto de arte para um curta-metragem de ficção.

Problema:	Criação de um projeto de arte para um curta de ficção;
Definição do problema:	Criação de um projeto de arte, embasado nos conceitos memória e de artefatos de memória, orientado pela metodologia projetual de Munari;
Componentes do problema:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produção do projeto de arte do curta 'A menina que perdeu o medo de crescer'; 2. Definição do conceito do projeto; 3. Referências da direção de arte em obras audiovisuais; 4. Pesquisa de referências e imagens; 5. Cenários, objetos, paleta de cores e figurino; 6. Criação de painéis e croquis;
Coleta de dados:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pesquisa de referências e imagens 2. Composição visual dos cenários, objetos, paleta de cores e figurino;
Análise de dados:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Análise das referências e imagens da coleta de dados; 2. Cenários, objetos, paleta de cores e figurinos;
Criatividade:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realização do projeto de arte; 2. Concepção da narrativa visual do projeto; 3. Criação de painéis e croquis;

Material e Tecnologias:	Pesquisa de materiais para os cenários, objetos e figurinos;
Experimentação:	Não foi realizada nesta etapa da pesquisa;
Modelo:	Não foi realizado nesta etapa da pesquisa;
Verificação:	Não foi realizada nesta etapa da pesquisa;
Desenho de construção:	Não foi realizado nesta etapa da pesquisa;
Solução:	Projeto de arte do filme 'A menina que perdeu o medo de crescer';

Após identificar os componentes que constituem o problema, o próximo passo consiste em realizar a coleta e análise dos dados. No contexto desta pesquisa, as três etapas citadas anteriormente se relacionam entre si e contribuem conjuntamente para a construção do projeto de arte. Tudo que diz respeito à coleta e análise de elementos e referências, tem como orientação o que foi percebido nos componentes do problema. Esta pesquisa foi realizada em meio a pandemia da Covid-19, portanto, algumas adaptações foram necessárias para a continuidade deste trabalho de conclusão do curso de Design. As etapas de experimentação, modelo, verificação e desenho de construção não foram realizadas nesta pesquisa.

Ao longo do primeiro e terceiro capítulo foram apresentadas algumas noções em relação à direção de arte e sobre o trabalho no departamento de arte. Vimos que a arte no cinema corresponde a uma criação artística e visual. Em suma, refere-se aos cenários, objetos e figurinos. Falar de direção de arte é dialogar com a arquitetura, a fotografia, a moda e o design, entre outras áreas. Envolve a definição de um conceito que rege toda a parte artística do projeto. Como parte dos componentes, a definição da narrativa visual do filme é o pontapé necessário para estabelecer o que deve ser coletado e analisado posteriormente.

6.2 O que é um projeto de arte

O projeto de arte consiste em organizar todas as referências visuais que auxiliem na concepção da imagem do filme. Neste projeto também são apresentadas as propostas da direção de arte para os espaços cênicos, a concepção dos personagens, dos figurinos, da maquiagem, e todos os aspectos visuais do filme.

Este projeto tem as mãos e as ideias do diretor de arte, que através do roteiro e em diálogo com o diretor do filme, começará as pesquisas em busca de referências estéticas que orientem o trabalho dos outros profissionais do departamento de arte. Em parceria com a equipe, as referências e propostas são organizadas em painéis, pranchas, croquis, plantas baixas, entre outros materiais. Com relação à criação do projeto de arte, Santos (2018), afirma que:

Há um conjunto de elementos que compõe o projeto de arte de uma obra audiovisual, determinados por seu contexto histórico, social, político, estético e imagético. Essa contextualização parte, na maioria das vezes, de um roteiro, onde veremos inscrições de tempo histórico, espaço, personagens, ambientação, etc. Porém, existem outras formas de dar início a atmosfera visual de uma narrativa, que pode ser pensada a partir de uma imagem, uma fotografia, uma ilustração, uma pintura ou até um poema. (SANTOS, 2018, p. 73)

Há uma infinidade de caminhos para seguir com o projeto de arte, cada diretor de arte tem as suas próprias vivências e métodos de como conduzir o desenvolvimento de cada etapa do projeto. Se o roteiro não é o único ponto de partida, e outras referências podem auxiliar na criação da atmosfera do filme. Uma coisa é unânime, esta atmosfera sempre terá como base o que a história pede. Independentemente de onde surgem as referências, é interessante observar que elas nascem da percepção do diretor de arte diante dos objetivos do filme.

É por essa perspectiva que o curta-metragem 'A menina que perdeu o medo de crescer' será construído visualmente, observando os significados do filme e de que modo os cenários, objetos e figurinos vão se configurar. Essa configuração abrange um universo fílmico a ser expresso pela visualidade do filme.

6.3 O universo fílmico e uma proposta de conceito

O roteiro do filme "A menina que perdeu o medo de crescer" tem como protagonista Ritinha, uma criança sonhadora e com medo de crescer, de aproximadamente 12 anos de idade, cujo melhor amigo é um boneco chamado Max. O medo e a imaginação são condições que atravessam a personagem principal e

transformam os espaços que ela ocupa na casa. Para alcançar o que o filme deve significar visualmente, é preciso se aprofundar na história e nas personagens dessa história, é um exercício de pesquisa e de imaginação.

Algumas questões ficam propositalmente abertas no roteiro, são questões específicas sobre a família da personagem e a classe social em que a família está inserida. Sabemos que a menina mora com a mãe, a personagem da mãe aparece na sala de forma intimidadora. Outra informação vem do livro, um valioso presente da avó de Ritinha. Poderia a menina ter herdado outros objetos de alguém da família? Seria um brinquedo? Uma caixinha de música? Uma roupa? Será que a cama de Ritinha é um daqueles objetos que atravessam gerações de uma mesma família? Essas respostas podem ser levantadas na direção de arte através dos cenários, dos objetos, dos figurinos e das paletas de cores.

Os cenários devem ser construídos afetivamente com objetos que acionem memórias relacionadas à personagem principal. O quarto como um lugar de conforto traz os brinquedos e os sonhos da menina, sendo também um lugar de conflito com as marcações que indicam o crescimento físico dela. Por sua vez, a sala representa a personagem da mãe (que só aparece neste cenário), a sala é um lugar monótono e desconfortável para Ritinha, deve ser criada uma atmosfera rigorosa que evidencie a fragilidade de Ritinha neste cenário. Os espaços e objetos são valiosas referências para pensar nas duas personagens da história.

A personagem Ritinha se encontra em fase de crescimento, prestes a fazer aniversário e completar 12 anos; sonhadora, delicada e melancólica, os melhores amigos de Ritinha são brinquedos. Uma personagem com esta sensibilidade precisa de uma caracterização que faça sentido para uma criança com medo de crescer. Isso significa que Ritinha tem um apego à infância, possui brinquedos e objetos favoritos, é apegada ao material por se reconhecer nos objetos que a cercam. Os olhos de Ritinha são expressivos para demonstrar a tristeza, o medo, a alegria da descoberta do livro e o choro de despedida. O cabelo da personagem aparece bagunçado no cenário do quarto e impecável no espaço da sala, o cenário da sala tem um aspecto rigoroso porque a mãe tem uma presença intimidadora para Ritinha.

A personagem da mãe é uma mulher adulta de aproximadamente 40 anos, cuja postura é elegante, amedrontadora e excessivamente protetora com Ritinha. A mãe tem uma inclinação religiosa e uma presença marcante, o que a caracteriza como uma personagem um tanto contraditória. Assim como Ritinha, a mãe também se relaciona

intimamente com os espaços e objetos, tendo neles uma representação de uma trajetória vivenciada por ela. O cenário da sala é um lugar de conforto para a mãe, neste cenário, a mãe apresenta uma imagem deslumbrante, sempre impecável e misteriosa enquanto se encontra sentada no sofá.

Os conceitos do filme caminham pelo sensível, misterioso e imaginativo, é uma história que levanta dúvidas e que não se interessa em apresentar respostas. Isto nos oferece a oportunidade de criar uma atmosfera intrigante com referências que exaltem a infância. Uma infância de imaginação, mistério e descobertas, de cores, conflitos e de amadurecimento. Uma infância marcada pelos espaços e pelo que se insere neles: objetos e memórias. Este é um filme sobre as memórias depositadas nos objetos e nos espaços, é uma observação sobre uma menina que se despede da infância e tem medo dessa despedida.

A memória é um ponto de partida para compreender os conflitos vivenciados pela personagem principal. Temos a dimensão dos conflitos de Ritinha através dos espaços que ela habita e dos objetos que ocupam esses espaços. Sabemos do seu apego à infância e do medo de crescer pelas evidências de brinquedos e das informações visuais no quarto da menina. Temos novas impressões dos conflitos de Ritinha observando aquilo que se estrutura a sala e a postura da personagem nesse lugar. Conhecemos um pouco mais da identidade de Ritinha através do diálogo que seu vestuário estabelece com o ambiente afetivo criado por ela.

Este ambiente afetivo se organiza de muitas maneiras, a casa de Ritinha não é fiel a nenhum estilo arquitetônico, preservando, assim, características que podem trazer no chão ladrilhos hidráulicos ou um piso cerâmico discreto. As janelas podem ser de madeira ou basculante de ferro unida de um gradil ornamentado. Nessa perspectiva é possível explorar as transformações que uma casa é submetida com o passar dos anos, acompanhando as tendências de cada época. Uma mesma casa pode ter pisos, janelas e portas de estilos diferentes em cada cômodo. O objetivo é buscar um ambiente que potencialize a narrativa, despertando memórias através destas inúmeras características arquitetônicas.

É certo que a casa de Ritinha é um lugar de personalidade capaz de acolher as transformações do lar e das pessoas que habitam este espaço. O mobiliário e alguns objetos específicos, descritos ou não no roteiro, são fundamentais para contar a história de Ritinha. Se a memória é um ponto de partida, tudo passa pelos objetos e pela capacidade que eles têm de expressar sentimentos, identidades e memórias. Os

artefatos de memória são necessários para a imagem que buscamos criar de uma infância tangível, de relações familiares afetivas, intensas e que continuam existindo por meio dos objetos que ocupam os cenários.

Esta imagem pretendida para o filme engloba os apontamentos trazidos ao longo deste texto, porém, não se encerra aqui, é apenas o começo de um projeto de arte que demanda uma busca por referências visuais que façam sentido dentro do conceito pensado para a narrativa. Essas referências podem vir de muitos lugares, de olhares e caminhos distintos que são parte do repertório de cada diretor de arte.

6.4 Pesquisa e análise de referências

As pesquisas de imagens e referências foram coletadas e analisadas de acordo com o conceito do projeto. Conceito este fundamentado na sensibilidade da infância e nas memórias depositadas nos espaços e objetos. A coleta e análise de dados não correspondem aos similares no sentido de concorrência, algo bastante comum na criação de projetos em design. Temos esta etapa como uma reunião de referências que nos possibilitam pensar na direção de arte em exemplos práticos e que se aproximam da proposta do nosso curta.

Se a criação da atmosfera de um filme pode ser iniciada partindo de infinitas possibilidades, procuramos nesta fase explorar referências e caminhos criativos. Para criar a arte deste projeto, foi importante observar como se estrutura visualmente a direção de arte em outras produções audiovisuais. Buscamos fazer uma observação de obras que trazem a infância ou o resquício dela. Dois curtas chamaram a minha atenção por trazerem a sensibilidade da infância e adolescência: *Sexta Série* (2013) de Cecília da Fonte, e *Nova Iorque* (2018) de Leo Tabosa.

Em *Nova Iorque* (2018) de Leo Tabosa, **direção de arte de Isabela Stampanoni**, o pequeno Leandro leva uma vida solitária no sertão de Pernambuco. Com a ausência de brinquedos, a modesta caixinha de música encontrada no lixo se transforma em uma companhia para o menino. É por meio da caixinha de música que Leandro se aproxima de sua professora, uma mulher sonhadora que voltou ao sertão para cuidar da mãe doente. A professora tem a informação sobre a música que o menino ouve na caixinha, a música se chama *Memory* e pertence ao musical *Cats* de Andrew Lloyd Webber.

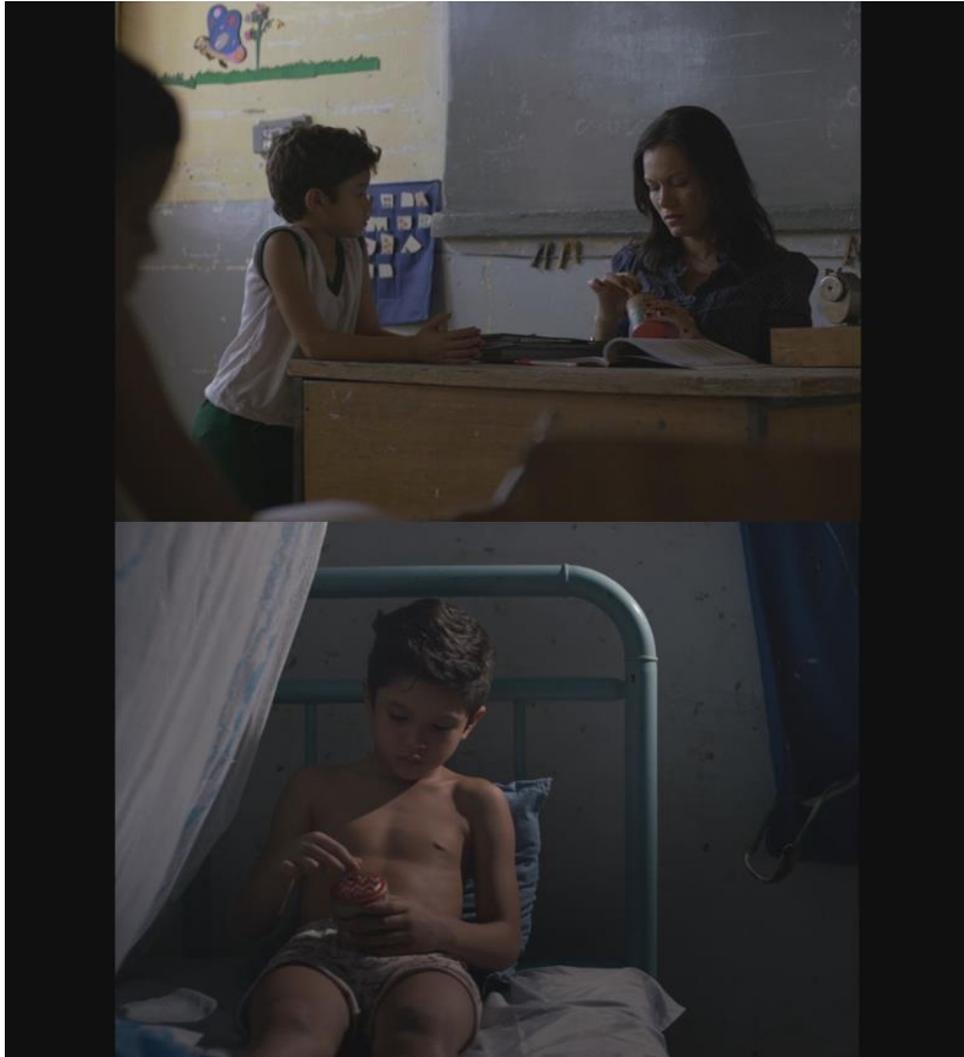


Figura 4: Frames do filme Nova Iorque (2018).

Após a descoberta da música, Leandro passa a ser acompanhado por um gato em forma de marionete - uma clara referência ao musical *Cats*. Fica evidente como a música aciona lembranças e desperta os sonhos dos personagens. A figura do gato é uma ponte entre a realidade árdua e o mundo desejado por Leandro, um mundo em que os sonhos são possíveis. Esse desejo está impresso na direção de arte através da sutileza dos elementos e da fantasia criada por eles. Em outras palavras, é uma referência para pensar em como dizer tudo mostrando pouco.

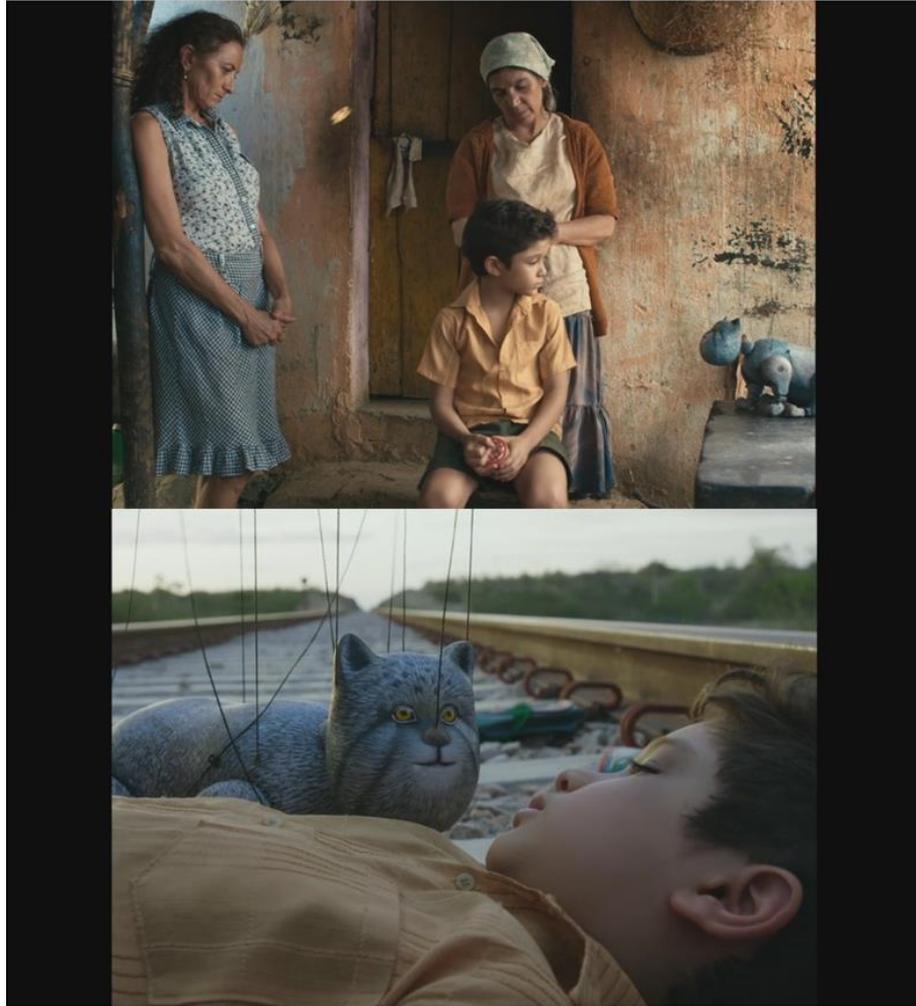


Figura 5: Frames do filme Nova Iorque (2018).

Sexta Série (2013), **direção de arte de Iomana Rocha e Luísa Accetti**, traz a amizade de duas meninas que se encontram no mesmo processo de descobertas, vivendo a intensa experiência de entrar na adolescência. Em um filme com poucos diálogos, o espaço-visual e a caracterização das personagens se tornam ainda mais importantes. O figurino se sobressai como uma referência de quem são as personagens. Na proposta de acompanhar um dia na vida de Clarice e Ana, o figurino se caracteriza por expressar a identidade das duas personagens de forma delicada e expansiva.



Figura 6: Frames do filme Sexta Série (2013).

O quarto de Clarice é uma teia de lembranças e afetos, por onde a câmera passeia vemos as memórias, os sonhos e os interesses da personagem. Fotografias, pôsteres de ídolos teens, ursos de pelúcia, bonecas, esmaltes de unhas, o aparelho de som, entre outros. Cada pedaço do quarto tem uma história para nos contar sobre quem reside nele. Essa é uma característica da direção de arte, criar um ambiente para comunicar visualmente a personalidade e os conflitos de Clarice, uma menina em plena experiência de crescer e se autodescobrir.



Figura 7: Frames do filme Sexta Série (2013).

Os filmes aqui apresentados têm um olhar sensível para questões que permeiam a infância e o início da adolescência. Com propostas diferentes, as duas produções trazem uma direção de arte criativa e comprometida com a narrativa das histórias. São bons exemplos para pensar em como se constrói a imagem de um filme, e principalmente, para refletir o que se entende por meio dessas imagens. Em Sexta Série (2013) e Nova Iorque (2018) a direção de arte auxilia na criação e comunicação das narrativas dos filmes.

6.5 Pesquisas e propostas criativas para a direção de arte do curta-metragem *A Menina que Perdeu o Medo de Crescer*

6.5.1 PALETA DE CORES

A paleta de cores em 'A menina que perdeu o medo de crescer' tem uma função importante aplicada aos cenários, objetos e figurinos ao contribuir na criação de atmosferas e na caracterização das personagens. As cores são ferramentas poderosas para estimular discussões e novos questionamentos dentro da narrativa, evidenciando emoções e particularidades dos cenários. Os espaços do filme trazem vestígios das personagens e do que elas representam para cada cenário, as cores aparecem para indicar as experiências e os sentimentos de Ritinha e da mãe.

A personagem da criança atravessa um drama psicológico com o medo de crescer, existe um lado criativo e melancólico na vida de Ritinha e as cores precisam transmitir essa sensibilidade que vem da infância da menina. Para representar algo tão subjetivo, a paleta de cores de Ritinha traz indicativos de uma infância de sonhos e medos, são cores organizadas para expressar alguns sentidos.

O azul é uma cor relacionada à confiança, lembra o mar e o céu, entre outras referências afetivas que se aproximam do lado sensível e criativo de Ritinha. As tonalidades do azul enfatizam o isolamento emocional da personagem, destacando a frieza ocasionada pelos conflitos que a atravessam. Estes conflitos são acionados em conjunto com outras cores, o vermelho representa paixão, desespero e fúria, além de se interligar com os mistérios que cercam a relação de Ritinha com a mãe. O amarelo carrega a leveza e a criatividade que é uma parte importante na vida da personagem.

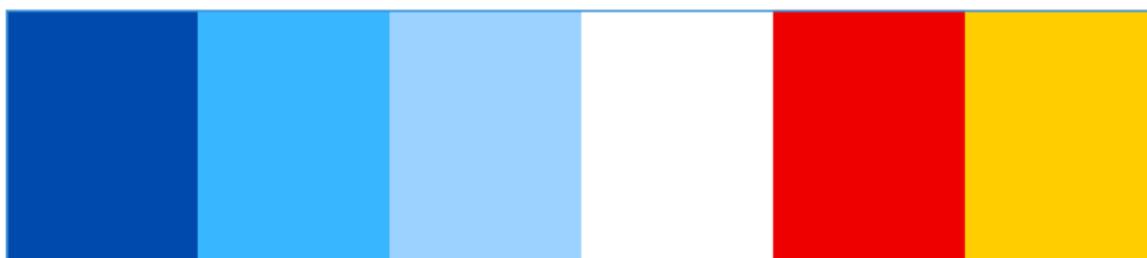


Figura 7: Paleta de cores da personagem Ritinha.

No quarto, Ritinha usa um giz vermelho para descarregar toda a frustração em um desenho, isso mostra o quarto como uma extensão do que a menina sente. O quarto tem evidências de sentimentos e vivências que se concretizam nas cores existentes nos espaços e nos objetos do cenário; a paleta de cores do quarto traz referências de cores que formam a identidade de Ritinha.

A cor azul aparece simbolicamente no cenário do quarto, criando visualmente um espaço sensível para acolher os sentimentos de Ritinha. O vermelho destaca uma frustração que representa como a personagem enfrenta os seus conflitos. O branco traz um toque de monotonia, é uma cor que igualmente desperta a frieza de Ritinha. O marrom coloca nos espaços a sensação de segurança e proteção, é uma exaltação às memórias que são uma referência para a construção da narrativa. No meio deste lugar afetivo, o rosa compreende a inocência e o afeto da menina.



Figura 8: Paleta de cores do quarto de Ritinha.

O cenário do quarto e a personagem que habita este espaço trazem cores que expressam um caminho significativo para a proposta do filme, colocando nos espaços sensações que configuram uma identidade visual para a história contada. Estas cores são direcionadas para Ritinha e para o quarto, mas também se unem ao que é proposto para o cenário da sala e para a personagem da mãe.

A paleta de cores da mãe oferece uma leitura desta personagem, indicando a posição visual que ela se encontra na narrativa. A mãe se encontra em uma posição de completo poder em relação à Ritinha, a presença da mãe tem um impacto no cenário da sala e isso influencia na postura de Ritinha neste espaço. As cores da personagem da mãe traduzem o peso visualmente impactante que ela carrega em cena para transformar a história.

O vermelho representa a mãe no sentido mais furioso e amoroso que a personalidade dela possui, reforçando uma questão que passa pelo poder e por uma

proteção excessiva com Ritinha. O preto simboliza o mistério que reflete a presença da mãe na sala, uma presença marcante que causa um impacto em Ritinha. O aspecto espiritual da personagem da mãe aparece no azul-escuro, a sala tem uma atmosfera carregada, repleta de objetos e símbolos significativos e de um teor religioso. O amarelo mostra um lado mais humano e acessível da personagem, é uma cor cheia de energia e leveza.



Figura 9: Paleta de cores da mãe.

Assim como no quarto, o cenário da sala também possui uma paleta de cores que se relaciona com uma das personagens do filme, neste caso, é a mãe que estabelece uma conexão com o espaço da sala. O vermelho fica evidente no que a sala necessita de provocação e incômodo para Ritinha, esta cor possui um sentido oposto para a personagem da mãe, aparecendo com naturalidade em detalhes do cenário. O azul tem um significado espiritual. O marrom aparece para consolidar as memórias, refere-se ao passado das personagens e oferece proteção ao presente.



Figura 10: Paleta de cores da sala.

6.5.2 CENÁRIOS

Os cenários precisam apresentar referências que concordem com a proposta visual idealizada para o filme, trazendo espaços representativos com as memórias que acompanham Ritinha e a mãe. O filme tem dois cenários que representam a identidade de cada personagem, o quarto é um refúgio para Ritinha enquanto a sala se mostra um lugar desconfortável para ela.

O quarto proposto aqui neste projeto tem um aspecto livre com elementos compatíveis aos sonhos de Ritinha, a personagem tem uma infância de brinquedos e memórias e tem por característica o medo de crescer, gostar de desenhar e ter um boneco como melhor amigo. O cenário do quarto esteticamente necessita de uma vivacidade que explore criativamente os espaços com objetos e desenhos.

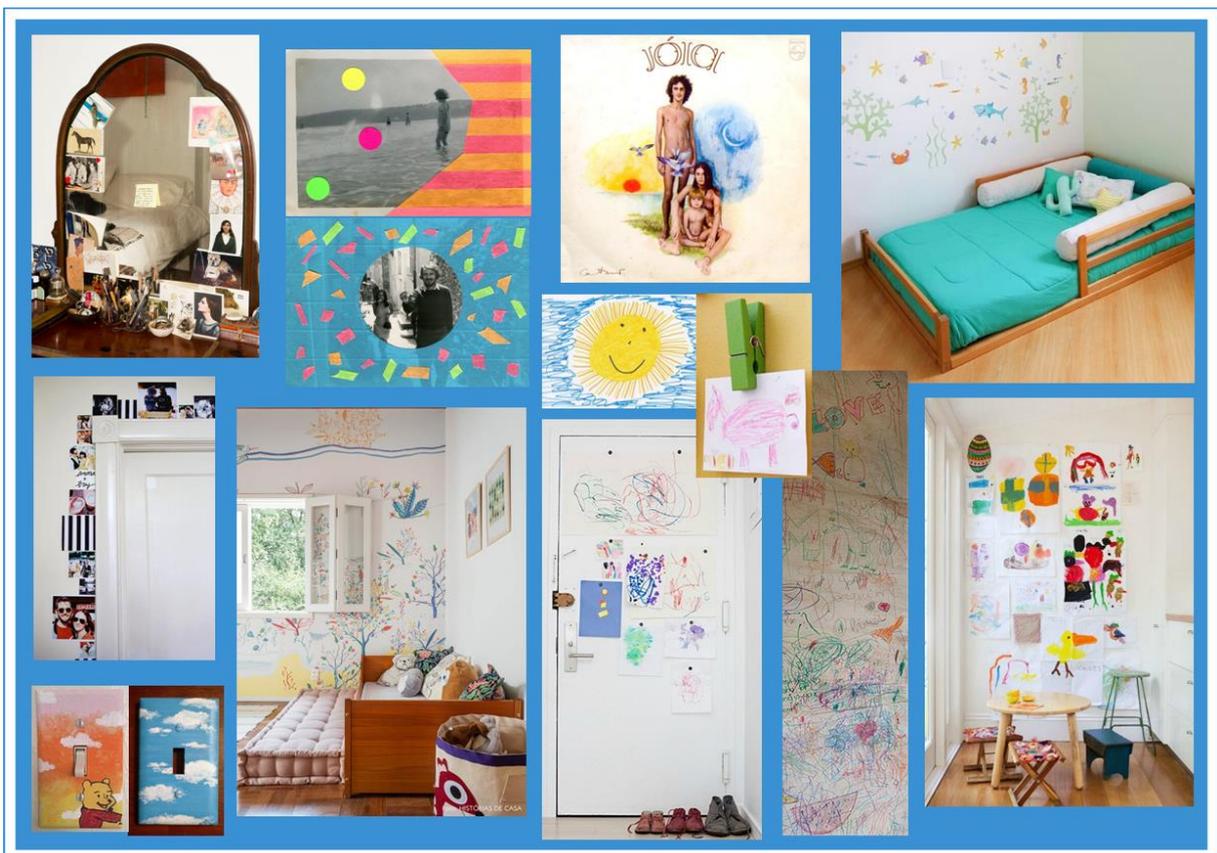


Figura 11: Referências da composição visual do quarto de Ritinha.

As referências indicam um caminho estético para o cenário do quarto que enfatiza a comunicabilidade e a liberdade que a menina tem para se expressar naquele espaço de forma artística e despreocupada. As imagens e fotografias

expostas no quarto podem trazer pequenas intervenções artísticas de ilustrações, colagens e pinturas. Os desenhos fornecem uma visão ampla do que a personagem sente, as pesquisas procuraram explorar a representatividade dos desenhos e de outras referências visuais na composição do cenário. Os desenhos feitos pela própria criança podem ocupar de maneira expressiva diferentes pontos do cenário.

Os brinquedos trazem ainda mais autenticidade para a infância de Ritinha e são fundamentais para destacar o apego à infância, uma condição que se mostra determinante para a construção da narrativa. Afinal, a menina só teria medo de perder algo realmente valioso e a infância tem este valor para a personagem. Sendo assim, é importante visualizar de que modo os brinquedos aparecem no cenário. Tendo em vista que Ritinha tem um estilo artístico, naturalmente imagino um quarto bagunçado com brinquedos e materiais de desenho.



Figura 12: Referência da composição visual dos brinquedos do quarto.

O quarto tem um aspecto inconfundível com a bagunça dos brinquedos e com os desenhos colados ou feitos diretamente na parede, ajudando assim a criar uma atmosfera livre e acolhedora no cenário. O livro aparece dentro desse contexto

imaginativo e expressivo, entre as histórias apresentadas no livro, o relato do barquinho-cama se mostra um meio interessante para criar no cenário um lugar de fantasia que oferece para Ritinha uma fuga da realidade.



Figura 13: Referências da animação do barquinho-cama.

Tendo em vista que Ritinha faz a leitura do relato no quarto, este cenário pode se transformar temporariamente em um lugar fantástico, reproduzindo a tempestade com o uso de materiais como papel celofane, papelão e tinta azul e branca. Esta tempestade utilizaria a própria cama de Ritinha como um barco e ao redor da cama ficariam o mar de papel ou papelão. Outra perspectiva seria, enquanto ouvimos a leitura da história, criar uma cena à parte com auxílio de uma animação Stop Motion utilizando materiais diversos como cartolinas coloridas, papel emborrachado e tinta. Uma animação proporciona uma quebra dentro da narrativa e a criação de um clima encantador com uso de materiais que se encaixam com a identidade de Ritinha.

O outro cenário do filme tem uma característica diferente, o cenário da sala tem a missão de enfatizar uma questão determinante para o desenrolar da narrativa, é na sala que o medo soa mais forte para Ritinha. Este cenário traz a marca da mãe e toda

a irreverência desta personagem que tem uma presença discreta, misteriosa e protetora. Essas características fazem da sala um lugar sufocante para Ritinha, representando a relação que a menina tem com a mãe.

Um lugar de desconforto pode partir de muitas perspectivas, o incômodo de Ritinha tem origem no medo de crescer. O mobiliário contribui para a construção de uma atmosfera marcante, rígida e cautelosa; ambientes espaçosos e fechados dão uma impressão mais íntima à sala e quanto mais objetos, mais pressão em cima de Ritinha. Um lugar abarrotado de informações desperta curiosidade e uma imagem intrigante da personagem mãe. Ao mesmo tempo, o tamanho e a quantidade dos móveis podem reforçar a fragilidade da criança, criando a ideia de que Ritinha é pequena e vulnerável no cenário da sala.



Figura 14: Referências da composição visual da sala.

Essa pressão também se encontra representada nas paredes, local que pode abrigar elementos pontuais e com significados abrangentes. Os significados passam pelo uso das paredes como um suporte de memórias, originando uma atmosfera intrigante, repleta de referências e possíveis experiências das personagens. Dentro

da perspectiva do desconforto de Ritinha, as pesquisas se voltaram para um exagero representado por uma quantidade elevada de quadros e fotografias na parede. Os quadros, fotografias e outros objetos dispostos nas paredes são os responsáveis por simbolizar as experiências e interesses da mãe.



Figura 15: Referências da composição visual da sala.

O painel acima é um forte indício de como as referências expostas nas paredes da sala podem partir de lugares distintos, preservando memórias e resultando em indagações pertinentes para a narrativa do filme. Na sala, o exagero de elementos visuais tem um caráter dominante e ostensivo que indica uma vida intensa e cumulativa, é um cenário que revela quem é a personagem da mãe. O acúmulo representa alguém que viveu e preservou todas as lembranças possíveis em forma de objetos organizados nos espaços da sala.

Como seria um lugar de medo numa perspectiva infantil? O que poderia ser tão assustador no ambiente da sala? Qual a ligação deste lugar com o medo de Ritinha? Quais são as memórias do espaço da sala? Essas perguntas surgiram durante a realização das pesquisas visuais e as respostas se sustentaram na busca por

referências que compreendam como a sala pode existir dentro da narrativa seguindo os conceitos do projeto.



Figura 16: Referências da composição visual da sala.

Estes conceitos envolvem um mistério que cerca a sala com dúvidas, a personagem da menina encara o próprio medo na sala, tendo em vista que este cenário simboliza o mundo dos adultos. Um mundo de sofrimento, de escolhas e de um pudor que surge como resultado de convenções sociais. As imagens dos Santos Católicos simbolizam um mundo espiritual em que a menina deve compreender, como também, equivalem à dureza que este mundo proporciona. Para uma criança nem sempre é possível dimensionar o que essas imagens significam, restando apenas a impressão de dor e curiosidade. O peso destas imagens traz outro olhar para a sala e oferece uma nova leitura da personagem da mãe.

6.5.3 PROPOSTA DE CENÁRIO (cenografia e dressing) - QUARTO

O quarto deve ser um lugar acolhedor e confortável para Ritinha, confortável no sentido de ser um lugar livre de qualquer pressão, a menina se sente bem neste cenário. A personagem ocupa outros cômodos da casa, porém, é no quarto que ela encontra a liberdade para os sonhos e descobertas da vida. O cenário do quarto deve ser construído com evidências de uma infância sensível e palpável com uma abundância de brinquedos, bonecas, massinha de modelar e desenhos.

A memória é uma referência para esta criação visual e afetiva, a proposta é ter um cenário expressivo com informações visuais da infância que a menina tem medo de perder. O quarto tem uma abundância de lembranças e referências de uma infância de imaginações e brinquedos. Talvez um familiar de Ritinha tenha habitado o quarto, no passado, e tenha deixado rastros nos espaços. Essa possibilidade pode ser ressaltada através dos objetos do quarto, por meio do estilo e das características que eles preservam em suas formas.

A personagem da criança tem medo de crescer e a festa de aniversário é o indício de um novo ciclo que se aproxima, trazendo novas responsabilidades e um distanciamento da infância. Uma festa infantil desperta memórias em forma de presentes, pratinhos, embrulhos e bexigas que vão murchando naturalmente com o passar do tempo. A proposta não é construir propriamente uma festa de aniversário para Ritinha, e sim, que estes elementos da festa apareçam no quarto para indicar que houve uma celebração e que ela pouco significou para a menina. No roteiro, a personagem recebe apenas um livro de presente, a proposta é ter mais presentes no cenário e que a criança vá abrindo um por um até chegar ao livro.

O livro apresenta o relato de uma menina a bordo de um barquinho-cama em uma perigosa tempestade em alto mar, enquanto Ritinha faz a leitura do relato, uma animação stop motion reproduz a tempestade com recortes de cartolinas. Este toque manual se aproxima da criatividade de Ritinha e nos permite entrar no livro e na imaginação da personagem. A técnica stop motion utiliza materiais diversos para criar de quadro a quadro a sensação de movimento - o mesmo objeto é fotografado em posições sutilmente diferentes.

A animação stop motion deve ser curta, com menos de 1 minuto, mostrando inicialmente um mar tranquilo e o barquinho-cama neste clima sossegado. Esta situação se inverte com a aparição de um olho que começa a chorar, é quando uma

lágrima escorre de forma agressiva para o mar, o que dá início a uma perigosa tempestade. Neste momento, as ondas violentamente atingem o barquinho-cama, que não resiste e se perde nas profundezas do mar.



Figura 17: Storyboard da animação do barquinho-cama.

O quarto é seguro para a leitura do livro por ser um legítimo lugar de sonhos, a imaginação de Ritinha ganha vida neste cenário através do que existe dentro dele. Nesta posição de participar dos sonhos e das descobertas da personagem, o quarto possui em sua amplitude significados impressos nos espaços e nos objetos que estão presentes nele. Estes espaços carregam memórias e indícios da passagem do tempo, dentro do que corresponde à vida da própria Ritinha e do que ela deixou de marcas, nas paredes, no piso e nos objetos. Ao mesmo tempo, os espaços do quarto também trazem memórias que se relacionam com familiares de Ritinha que sequer aparecem em cena, mas que têm suas histórias contadas indiretamente pelos objetos.

Os objetos do quarto precisam dar a impressão de que Ritinha é grande, esta brincadeira com o tamanho dos objetos nos proporciona um olhar para a infância da personagem, atuando como um alerta para a passagem do tempo. Neste sentido, a

cama, a cadeira e o guarda-roupa são objetos que indicam estes significados que atravessam Ritinha, evidenciando o crescimento dela. A cama e o guarda-roupa são objetos herdados de alguém da família que possivelmente residia no mesmo quarto. Estes dois objetos representam narrativamente as memórias que os objetos podem comunicar por meio das particularidades físicas, das texturas e do desgaste, levando em consideração que cada objeto tem um pouco de quem ele pertencia.

Em relação aos objetos evidenciam o crescimento de Ritinha, a cadeira azul tem a função de comunicar o tamanho da personagem e ser uma companheira nas aventuras do quarto. A cadeira ocupa vários pontos do cenário, sempre seguindo os passos de Ritinha e servindo de apoio para brinquedos e desenhos feitos por ela. Por ser um objeto pequeno para alguém com a faixa etária de Ritinha, a cadeira se mostra desconfortável e inapropriada durante o uso. No entanto, a menina continua forçando a cadeira para se sentar e para alcançar lugares considerados altos, nesse contexto, o guarda-roupa é ressignificado na narrativa.

Em uma das cenas, a personagem esconde o livro em cima do guarda-roupa, este objeto deve possuir um tamanho que permita uma criança alcançar o topo, no sentido de Ritinha ter crescido o suficiente para realizar esta ação. O roteiro também indica que os ursos de pelúcia atuam no cenário como vigias, protegendo Ritinha e todas as memórias do quarto. O livro deve ser escondido em cima do guarda-roupa entre os ursos que ocupam este pedaço do cenário. Para alcançar a parte de cima do móvel, a menina utiliza a cadeira azul, a proposta é fazer uma brincadeira com o tamanho da personagem e o tamanho dos objetos. Visualmente deve estar claro que Ritinha cresceu, que o guarda-roupa é pequeno para o tamanho dela e que o uso da cadeira é desnecessário para a ação de esconder o livro no topo do guarda-roupa.

As fotografias usadas no cenário podem ter pequenas intervenções dos materiais de desenho citados anteriormente, estes desenhos podem evidenciar o que a menina sente. E se em uma possível foto de família os rostos estiverem riscados grosseiramente? E se uma foto trazer flores e corações? O que isso nos diz sobre as relações sociais e familiares de Ritinha? O mesmo recurso expressivo pode ser percebido com os desenhos e no que é retratado neles, com as cores usadas e no traço da personagem.

O dressing é o conjunto de elementos que configuram os ambientes da cenografia cinematográfica, vestindo os cenários com referências que trazem uma identidade para o universo fílmico. O dressing refere-se a detalhes cruciais que

compõem os espaços com o uso de elementos que compreendem a necessidade dos filmes e vestem os cenários de maneira crível. Estes elementos correspondem a tudo que é percebido na composição de um cenário, seja através dos móveis, da tapeçaria, quadros e cartazes, entre outros exemplos.

As paredes do quarto trazem uma cor branca desgastada e manchas dos desenhos que Ritinha fez nas paredes. Uma parte específica da parede, localizada perto da porta, carrega toda a agressividade que a personagem sente e que se manifesta em forma de garranchos sobrepostos e incompreensíveis. No roteiro, com um giz de cera vermelho, a menina coloca essa fúria em um papel, a sugestão é transferir a agressividade dos rabiscos da folha para a parede do quarto. Do outro lado da porta ficam as marcações do crescimento de Ritinha, que, ao longo da narrativa, vão sendo escondidos por desenhos feitos pela própria personagem em papéis colados em cima das marcações. A porta de madeira tem a cor azul recém pintada cobrindo adesivos colados na moldura da porta.

O quarto tem uma janela com vestígios de adesivos arrancados da vidraça e uma cortina azul que permanece aberta na janela, iluminando a cama que está encostada nesta mesma parede. A cama de ferro tem um desgaste evidenciado pela ferrugem nos pés da cama, o jogo de cama azul está sempre bagunçado e traz uma estampa de peixes no oceano. Na parede da cabeceira da cama, estão pendurados desenhos e fotografias com intervenções de tinta guache. Ao lado da cama, uma mesa tem porta-retratos, uma caixa organizadora e um tablet carregando na tomada mais próxima. Os brinquedos são guardados em caixas embaixo da cama e num armário perto da cama, outros brinquedos ficam em prateleiras altas e o boneco Max aparece em vários espaços do cenário, acompanhando Ritinha.

O quarto tem um piso cerâmico marrom danificado pelo tempo e um tapete azul ocupando uma área considerável do chão. A cadeira azul ocupa vários espaços do quarto ao acompanhar os passos de Ritinha pelo cenário, aparecendo perto da cama, da porta e do guarda-roupa, muitas vezes apoiando bonecas e materiais de desenho. O guarda-roupa traz adesivos de marcas de roupas, estações de rádio e tatuagens de chiclete; o desgaste deste móvel fica evidente nas gavetas que trazem os puxadores danificados, além de pequenas manchas do tempo. O guarda-roupa se posiciona em frente à porta do quarto, os ursos de pelúcia ficam de forma intimidadora no topo do móvel, que depois passa a receber também o livro. Ao entrar no quarto, o guarda-roupa deve estar em evidência com os ursos vigias.

Os materiais escolares são elementos que compõem o visual do cenário, os livros didáticos surgem no chão como parte da brincadeira das bonecas e a mochila aparece encostada no canto da parede. A personagem da menina vive cercada de materiais de desenho como papéis, lápis de colorir, giz de cera, tinta, entre outros materiais. Em alguns momentos do filme, estes materiais são vistos em diferentes espaços do cenário, sempre com uma função dentro da narrativa.

Depois da festa de aniversário (que não aparece no filme), muitas caixas de presentes aparecem na cama de Ritinha, a personagem abre alguns presentes e encontra o livro misterioso. O cenário passa a ter indícios dos embrulhos dos papéis de presente e das bexigas azuis que estão murchando. Um pratinho de festa em cima da cadeira azul mostra uma vela de número 12 dentro da fatia do bolo. Após a realização desta cena, novos brinquedos surgem no cenário do quarto.

Em dado momento da narrativa, os desenhos da parede têm o mesmo fim dos adesivos da porta, uma pintura nova (ainda na cor branca) cobre as lembranças criadas por Ritinha na superfície das paredes. O ato de cobrir as lembranças da parede representa a experiência de crescer e abandonar a infância.

6.5.4 PROPOSTA DE CENÁRIO (cenografia e dressing) - SALA

A sala está longe de ser um lugar em que Ritinha consegue se expressar com liberdade, neste cenário temos a confirmação de que algo a incomoda, a sala é uma metáfora para o medo da menina. A história se passa em dois ambientes internos da casa: quarto e sala. Se Ritinha não existe em outro lugar a não ser na casa, logo, os cenários do quarto e da sala precisam destacar o conforto e o lugar de medo.

O cenário da sala deve intencionalmente provocar dúvidas e levantar questionamentos sobre as personagens da mãe e da criança. A sala precisa ser assustadora e desconfortável para Ritinha, este cenário tem a identidade da mãe, uma mulher misteriosa que se complementa com o espaço da sala, que é um lugar fechado e de uma atmosfera intrigante. Esta atmosfera é construída por meio dos objetos e elementos que vestem a sala com informações valiosas, conferindo ao cenário um aspecto afetivo e misterioso.

A memória também é uma referência conceitual para a criação visual da sala, a diferença é que as memórias da sala correspondem aos sentimentos e vivências da mãe. Estas vivências se manifestam por meio dos elementos que estruturam o

cenário, os objetos são indícios da vida da personagem. Como um lugar carregado de objetos, a sala precisa ter espaço para suportar tantas memórias e emoções. Neste sentido, a proposta é ter um cenário exagerado visualmente, que traga a sensação de um lugar pouco iluminado, inacessível, fechado simbolicamente. A sala precisa ser espaçosa para acolher a mobília que ocupa diversos pontos do cenário, além de paredes altas para receber elementos pendurados em abundância.

Se o quarto se estrutura para que a menina pareça ser grande, reforçando o natural crescimento da personagem, a sala tem o sentido contrário e a menina se sente pequena e indefesa neste espaço. Os objetos e como eles aparecem na sala, cumprem a função de cobrir o cenário com informações exageradas e valiosas que causam um desconforto na personagem da criança.

Para representar este lugar fechado simbolicamente e que desperta medo na criança, a proposta é trazer imagens de santos católicos que tenham nos rostos e nos corpos as marcas do sofrimento. Estas imagens religiosas devem aparecer de forma abundante e significativa nas paredes da sala, sobretudo, na parede acima do sofá. As presenças dos santos indicam para a religiosidade da família, sobretudo da mãe, estas imagens sacras apontam para uma realidade pesada e sufocante.

A intenção é criar na sala uma atmosfera que impulse o medo de Ritinha, evidenciando a fragilidade dela no cenário. O dressing da sala precisa trazer uma nova percepção da relação entre as personagens, resultando em outra forma de interpretar a história e o conflito atravessado por Ritinha. Os objetos são peças fundamentais para despertar esses sentidos.

As paredes da sala têm uma tonalidade recém pintada de azul-escuro e algumas rachaduras discretas, o chão tem um piso cerâmico marrom coberto por um tapete retangular no estilo tradicional. A janela da sala aparece sempre encoberta por uma cortina florida vermelha e branca, as cortinas fechadas transformam a sala em um ambiente pouco iluminado. O sofá marrom fica encostado na parede, em frente ao sofá, um centro de mesa apoia alguns objetos de porcelana, livros e um molho de chaves. No lado esquerdo do sofá, uma mesa de canto carrega um abajur vermelho, já no lado direito, outra mesa apoia um vaso de flores vermelhas.

O sofá tem um toque aconchegante de uma manta vermelha e almofadas floridas, no sofá, mãe e filha estabelecem um contato mais íntimo na sala. A parede do sofá carrega um peso visual de imagens de santos, quadros, fotografias, figuras de porcelana, bordados e outras antiguidades. Estes objetos estão dispostos em

abundância para causar um impacto visual, contribuindo para a criação de uma atmosfera misteriosa e pesada, para Ritinha. O predomínio das imagens religiosas sinaliza para a personalidade da mãe e para o conflito de Ritinha. Esta personalidade materna fortemente inspirada na fé católica traz o indicativo de um rigor e de certo conservadorismo da personagem mãe.

No lado direito da sala, na parede da janela, um santuário traz velas acesas e imagens de gesso de santos católicos, o santuário traz um oratório em cima de uma mesa. No outro lado da sala, um grande armário apresenta livros, peças decorativas de porcelana, quadros, bonecos de barro, entre outros objetos. Uma cômoda se encontra posicionada ao lado do armário, apoiando porta-retratos da família das personagens e uma bomboniere de confeitos vermelhos. Encostada na cômoda, uma cadeira apoia uma bolsa de couro preta.

A televisão fica em um rack antigo que carrega lembranças de viagens, figuras de cerâmica e porta-retratos da família. Um receptor, caixas de som e uma grande quantidade de CDs estão nas divisórias do rack. Na parte de cima do móvel estão vasos de flores e placas de formatura. Perto do rack tem uma vitrola e discos de vinil, a vitrola está em uma mesa e os vinis organizados em caixotes.

6.5.5 OBJETOS

‘A menina que perdeu o medo de crescer’ mostra o amadurecimento de Ritinha, existe o medo e a necessidade de enfrentar este medo na narrativa. A história traz a infância da personagem de forma nostálgica e tangível, os objetos são importantes para construir esta atmosfera afetiva. Os cenários carregam objetos que despertam memórias como principal referência conceitual.

As pesquisas visuais trouxeram referências que apontam para o mistério, o sensível, a imaginação infantil e a existência de memórias nos espaços e objetos. Os cenários trazem objetos herdados por alguém da família ou que tenham participado de momentos importantes na vida das personagens. Em alguns casos, como veremos nos *props*, os objetos contribuem para evidenciar o crescimento de Ritinha. Entre esses objetos, a cama representa conforto e imaginação, é um objeto útil para Ritinha dormir e sonhar acordada.



Figura 18: Referências visuais da cama de Ritinha.

A cama de uma personagem sensível merece detalhes delicados nos desenhos e formas, este objeto tem a função de embarcar nos sonhos de Ritinha. Uma cama de madeira traz uma sensação de conforto e de proteção, a de ferro tem uma nostalgia impressa em linhas e curvas. Na perspectiva de uma cama que participa da leitura do relato do barquinho-cama, se mostra pertinente pensar em uma cama que seja autêntica com a identidade da personagem. Esta identidade tem a imaginação como uma válvula de escape e uma referência de vida.

Os objetos do quarto remontam às experiências da própria personagem e de pessoas próximas a ela, são memórias visíveis nos significados atribuídos aos objetos e nas características que eles preservam. O mobiliário do quarto representa a existência de memórias, os móveis possuem um aspecto envelhecido de quem fez parte da vida de outras pessoas.



Figura 19: Referências visuais dos demais objetos do quarto de Ritinha.

Os objetos apresentam vestígios que comprovam através das texturas a passagem do tempo e a história testemunhada pelos objetos do quarto. Os materiais dos objetos apontam para épocas, tendências e preferências que se relacionam com os desejos e ambições da personagem. Os móveis em compensado possuem uma fragilidade que pode ser explorada visualmente a fim de evidenciar o desgaste que os objetos atravessam diante dos nossos olhos - o guarda-roupa é um destes objetos. Os móveis de madeira representam resistência, o quarto tem brinquedos e objetos que se organizam em armários, prateleiras e mesas que devem transmitir confiança e acionar memórias.

O cenário da sala corresponde aos sentimentos da mãe, tendo a importante missão de demonstrar a insatisfação de Ritinha, que sempre aparece com uma postura monótona e desconfortável neste cenário. Por sua vez, a personagem da mãe é um mistério que transforma a sala em algo enigmático para a história. Os objetos são primordiais para alcançar esta imagem poderosa na sala, que é formada por objetos com memórias que nos aproximam das personagens.

Estas memórias estão nas propriedades dos objetos e no que elas descrevem das personagens, revelando alguns sentimentos e influenciando na interpretação do que está em cena. Alguns objetos coincidem com a imagem misteriosa almejada para o projeto, trazendo por meio de suas características a impressão necessária para entender a história do filme.



Figura 20: Referências visuais dos objetos da sala.

De acordo com o perfil da mãe, a sala é um lugar de espanto e observação, o cenário traz objetos expressivos e elementos próprios da identidade da personagem. Os móveis antigos de madeira oferecem um toque profundo e cuidadoso, apontam para uma personalidade ligada às memórias do passado. As referências trouxeram um mobiliário com detalhes e formatos diferentes, representando visões diversas que o cenário pode ter. Para causar o impacto na sala, a mobília deve ser percebida com clareza em sua proposta visual, objetos mais trabalhados com detalhes arabescos e formas curvadas conferem tom adequado para o cenário.

O sofá se encontra presente nos poucos momentos em que Ritinha e a mãe interagem na sala. Nas cenas em que aparece, neste cenário, a mãe se encontra

sentada no sofá, logo, este objeto tem um valor único para o filme. O sofá é um objeto que valoriza a personagem da mãe, se complementando com a postura que ela apresenta na sala. O sofá tem o mistério de uma mulher, trata-se de um objeto imponente, que se destaca no cenário – deve haver o cuidado para que os objetos atuem em harmonia nos espaços. O sofá pode ter uma aparência antiga, desgastada, elegante e que obrigatoriamente acione memórias.



Figura 21: Referências visuais do sofá e das cadeiras da sala.

O sofá tem uma função narrativa, chama a atenção no cenário e o modelo escolhido precisa contar a história adequadamente. Em conformidade com o que foi visto até aqui, um sofá de estilo tradicional se adequa ao que vem sendo proposto e harmoniza com os outros elementos, objetos e detalhes do cenário. Em um completo exagero, a parede acima do sofá traz novas pistas para o mistério que ronda a sala da casa. O mistério fala diretamente da mãe que tem uma ligação forte com o sofá, uma peça-chave para o cenário.



Figura 22: Referências visuais dos demais objetos da sala.

Os objetos se organizam na mobília do cenário e, principalmente, nas muitas paredes que trazem quadros de flores, fotografias de familiares, bordados, imagens sacras, espelhos e pinturas de paisagens. Estas paredes têm referências que aparecem de forma avassaladora, marcante e intencionalmente pesada. Todo este peso visual se edifica nas costas das personagens, mas também se espalha pelas outras paredes da sala. O objetivo é construir um cenário na sala que carregue objetos que façam sentido para as trajetórias das personagens; objetos que sejam honestos com o ambiente afetivo que naturalmente existe em um lar.

6.5.6 PROPS

Os *props*, também conhecidos como objetos de cena, são objetos manipulados pelos atores, previstos previamente pelo roteiro e que são fundamentais para que a cena aconteça dentro do que é proposto narrativamente. Os *props* possuem uma função específica no filme, se destacam dos outros objetos ao contribuírem de forma direta para a ação realizada pelos atores em cena.

‘A menina que perdeu o medo de crescer’ traz objetos que são primordiais para a ação dos personagens, logo no começo do filme, uma caneta se destaca nas mãos da mãe que a utiliza para marcar o crescimento de Ritinha na parede. A mãe também manuseia o controle remoto e o convite de aniversário de Ritinha, que deve ser delicado e trazer o nome da personagem.

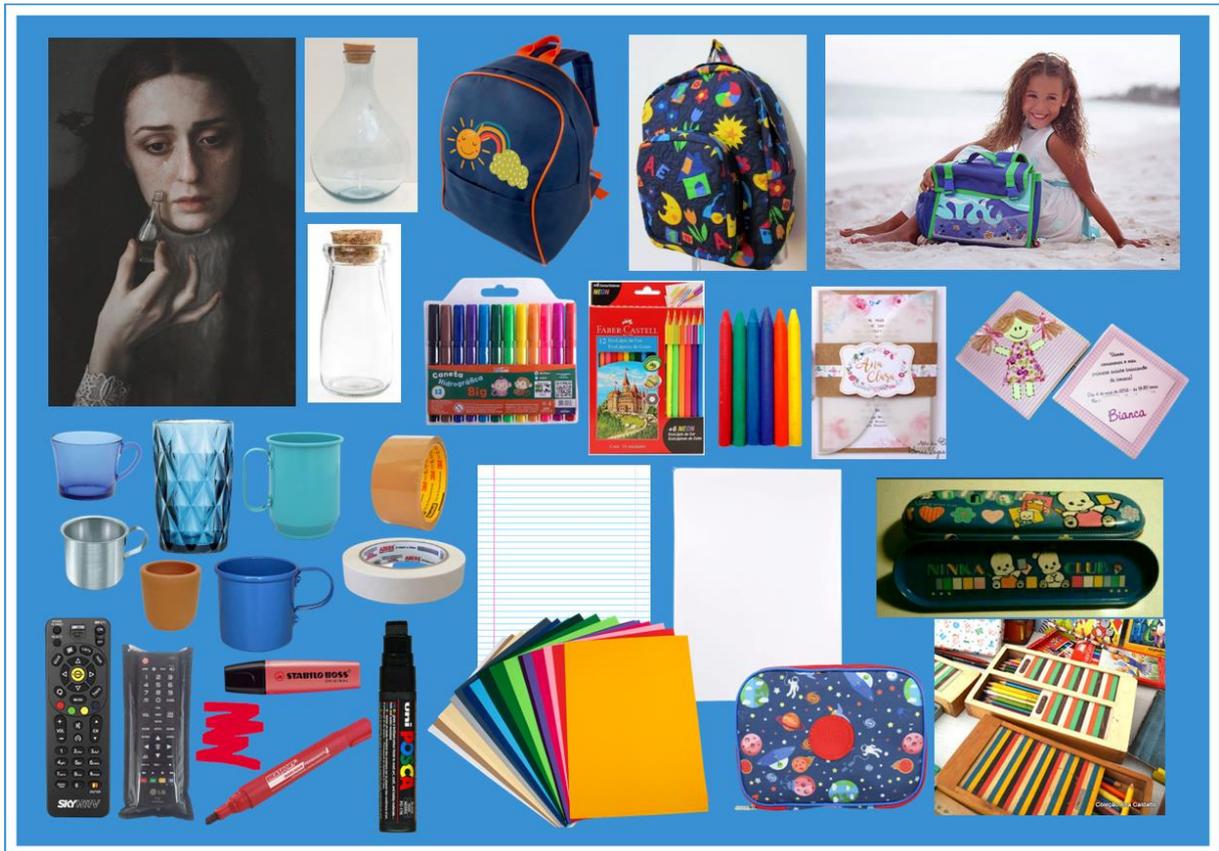


Figura 23: Referências visuais dos props do filme.

Os materiais de desenhos são utilizados para expressar os sentimentos de Ritinha, que vai escondendo as marcas do crescimento da parede com papéis que trazem desenhos feitos por ela mesma. O giz vermelho é usado para extravasar a frustração de Ritinha por meio de garranchos feitos diretamente na superfície da parede do quarto. A menina bebe água no copo enquanto lê uma simpatia popular, o copo carrega memórias que se relacionam com a simpatia, o material destaca este significado. As lágrimas de Ritinha são colocadas em um pote transparente, o momento simboliza o desespero e um passo para a libertação do medo de crescer.

Em meio aos *props* que aparecem na história, três se destacam: o boneco Max, a cadeira azul e o livro. O boneco e Ritinha protagonizam todos os momentos do filme,

Max se destaca em relação aos outros brinquedos do quarto. No roteiro, uma boneca reproduz as situações vivenciadas por Ritinha, desde as marcações do crescimento da personagem até a descoberta do livro. Por ser um brinquedo ligado afetivamente à menina, se mostra pertinente que Max seja o responsável por reproduzir as encenações que acontecem no quarto.



Figura 21: Referências visuais do boneco Max.

O boneco Max se mostra um fiel companheiro, é o brinquedo favorito e um inseparável amigo para Ritinha. A aparência do boneco pode evidenciar a trajetória dele ao lado da menina, mostrando detalhes descascados ou destruídos pelo tempo de uso nas mãos de Ritinha. Nesta posição de ser um brinquedo que se destaca no filme, Max precisa trazer originalidade, tendo roupas e uma mobília própria, principalmente, nas cenas em que ele reproduz situações vivenciadas por Ritinha

A cadeira tem um valor inestimável para Ritinha, é um objeto que evidencia o crescimento dela no filme, sendo uma metáfora para a infância de uma personagem que tem buscado se encaixar em um mundo que não a pertence mais. Diante disso,

a cadeira precisa ser memorável no sentido visual e narrativo, tendo uma mensagem clara e objetiva em relação à infância da personagem.



Figura 25: Referências visuais da cadeirinha azul.

As pesquisas revelam um caminho criativo e sensível para experimentar em torno do visual da cadeira azul. Há inúmeras tonalidades de azul para explorar na cadeirinha cuja presença evoca uma situação incômoda, afetiva e que deixa visível o crescimento físico da personagem. A história da cadeira se constrói no que a criança é capaz de realizar com o objeto. Além de se sentar, a cadeirinha também é usada por Ritinha para alcançar lugares altos, apoiar brinquedos e desenhar, o que nos possibilita pensar em um objeto com desenhos ou com marcas de lápis e tinta.

O livro é um presente misterioso da avó de Ritinha que traz um conhecimento poético, visual e criativo sobre plantas, flores, objetos e simpatias populares. As páginas mostram desenhos, poemas, receitas culinárias e anotações diversas e indecifráveis. O livro tem uma característica artesanal e colaborativa que deve ser percebida na capa e nas páginas. O estilo independente das cartoneras é uma alternativa para a criação estética do livro - as cartoneras utilizam papelão

uma exigência por algo perfeito ou realista, o objetivo de um croqui persiste em ter uma referência do que se deseja criar. Os croquis dos cenários foram desenhados digitalmente por Flor das Águas, que é uma estudante de Artes Visuais da UFPE, para criar os desenhos, a artista utilizou o Krita, um software gratuito.



Figura 27: Croqui do cenário do quarto, desenho realizado por Flor das Águas.



Figura 28: Croqui do cenário do quarto, desenho realizado por Flor das Águas.



Figura 29: Croqui do cenário da sala, desenho realizado por Flor das Águas.



Figura 30: Croqui do cenário da sala, desenho realizado por Flor das Águas.

6.5.8 FIGURINOS

Os figurinos vestem as personagens com credibilidade, conferindo de forma natural a personalidade, a faixa etária, o estilo de vida e a classe social que mãe e filha estão inseridas. O figurino tem a função de falar silenciosamente ao vestir o corpo das personagens, comunicando de que modo elas atuam na narrativa.

Ritinha carrega um sentimento ingênuo e melancólico de uma criança em processo de descobertas e com medo de crescer, o que a transforma em uma figura sensível e introspectiva. As pesquisas mostram uma leitura conceitual da identidade de Ritinha com referências que destacam imaginações, sabores e texturas, que apontam para uma frieza e para um sentimento molhado. A personagem segue a conciliar no filme a própria imaginação com o contexto doloroso de crescer.



Figura 31: Referências conceituais do figurino de Ritinha.

As pesquisas trouxeram um olhar para uma infância tangível e delicada, onde a personagem tem no quarto uma fortaleza para brincar e sonhar, para se sentir livre e confortável com as roupas que utiliza. As roupas que vestem Ritinha indicam a

identidade e a idade que a personagem possui – uma criança prestes a completar 12 anos de idade. Por ser um vestuário infantil, o tamanho, as cores e a modelagem das roupas têm elementos característicos do que uma criança vestiria no dia a dia - roupas confortáveis e com um espírito criativo evidenciado nas estampas usadas.



Figura 32: Referências visuais do figurino de Ritinha.

As roupas de Ritinha precisam de uma modelagem infantil, confortável e que seja apropriada para o tamanho da menina. De acordo com a personalidade de uma criança, as roupas apresentam estampas vibrantes, coloridas e com informações visuais que determinam uma posição sonhadora e delicada. Mesmo na sala, cenário em que a personagem da criança não se sente confortável, as roupas que vestem a menina têm o poder de evidenciar a fragilidade dela.

A maquiagem de Ritinha possui uma naturalidade própria da infância, com uma delicadeza que faz sentido com a identidade da personagem. A menina tem um mundo próprio no quarto, está sempre acompanhada do boneco Max e de outros brinquedos. Nas cenas do quarto, enquanto está brincando ou desenhando, Ritinha tem o pé sujo, as mãos sujas de tinta ou lápis, e marcas de suor. Na cena em que as lágrimas são

colocadas em um pote transparente, o rosto de Ritinha se mostra molhado e vermelho de tanto chorar.

As referências da mãe trouxeram um olhar feminino focado na representação de uma mulher misteriosa. A mãe é contraditória, a identidade da mãe corresponde a um lugar que representa medo para Ritinha, ou seja, esta personagem tem um forte apelo visual aliado ao cenário da sala. No entanto, ao mesmo tempo em que a mãe tem uma postura intimidante, ela também demonstra um lado excessivamente protetor. A personagem da mãe tem uma presença rigorosa, porém, respeita (até certo ponto) o espaço livre que Ritinha construiu no cenário do quarto.



Figura 33: Referências conceituais do figurino da mãe.

As pesquisas visuais nos levaram a um sentimento quente e prazeroso com o vermelho simbolizando o sagrado, o perigo e a delicadeza das memórias. A aparência da mãe influencia na percepção que temos dela, através da presença dela questões valiosas são levantadas narrativamente. A mãe tem uma postura protetora e intimidadora para Ritinha, mãe e filha se relacionam mais intimamente na sala e esse contato é criado propositalmente para parecer desconfortável.

O figurino da mãe traz uma modelagem que valoriza o corpo e evidenciam os braços e o pescoço da personagem, essas partes do corpo da mãe podem destacar colares, pulseiras e um terço. Uma das referências remonta a década de 1950, com as saias de cintura marcada que traziam um longo comprimento que chegava aos tornozelos. Esta referência visa pensar no vestuário da mãe como um instrumento para mostrar a feminilidade que a caracteriza.



Figura 34: Referências visuais do figurino da mãe.

A presença da mãe na sala tem a missão de impactar Ritinha, as roupas que vestem a mãe destacam a imponência da personalidade dela e se complementam com as referências do cenário da sala. O peso da presença desta personagem é construído com delicadeza e um toque de severidade, é como se a mãe fosse boazinha, mas com ressalvas. O uso de vestidos, blusas e saias combinam com uma figura materna que a mãe procura ser dentro do filme. A maquiagem da mãe tem uma característica natural, o único destaque está nos lábios dela que carregam um batom vermelho que realça a presença da personagem.

6.5.9 FIGURINOS - RITINHA

No quarto, a personagem da menina utiliza roupas de algodão cuja algumas peças possuem uma aparência desgastada das lavagens. São vestidos, camisas, short e saia, macacão e pijama, roupas que trazem a originalidade da infância com imagens estampadas de forma estimulante destacando animais e frutas. A infância de Ritinha carrega uma sensibilidade que precisa ser expressa no figurino através da modelagem, da sujeira da brincadeira no chão ou por uma mancha de tinta.

Na cena em que Ritinha lê o relato do barquinho-cama, ela está deitada na cama do quarto, o que transforma a leitura ainda mais convincente para quem se vê em posse do mesmo instrumento utilizado na história: uma cama. Nesta cena, a personagem deve vestir algo que delicadamente faça referência ao mar, que traga ícones que simbolizam este lugar em uma perspectiva do que uma criança usaria. Uma criança como Ritinha usaria um vestido ou um conjunto de blusa e short com elementos marinhos, nas cores azul, vermelho e branco, em uma referência ao mar e como um sinal de alerta.

A cena das lágrimas no potinho também é emblemática, nesta cena que ocorre no quarto, Ritinha atinge o ápice de lidar com os próprios medos. O roteiro aponta a personagem encostada na parede enquanto chora e coloca as lágrimas em um potinho transparente. Diante da expressividade do quarto, se mostra pertinente que Ritinha esteja perto da parede com as marcas do crescimento dela, ou da parede que carrega a agressividade dos rabiscos. O figurino usado por Ritinha pode expressar este lamento com uma roupa sugestivamente molhada para parecer que são as lágrimas da personagem que causaram este efeito.

O cenário da sala é um lugar mais sério e cauteloso, a presença da mãe tem uma força que interfere no comportamento de Ritinha. Neste cenário, Ritinha usa o mesmo vestuário coerente com a personalidade sensível que ela demonstra no quarto, a diferença é que na sala a menina aparenta uma fragilidade maior. Há um momento em que Ritinha volta da escola, arrastando uma mochila pela sala, esta é uma oportunidade de visualizar Ritinha em uma posição mais formal. Pelo aspecto religioso que a sala oferece visualmente, a farda da criança pode fazer referência ao Sagrado Coração de Jesus e Maria. Na volta da escola, os pés de Ritinha calçam uma sapatilha vermelha, nas outras ocasiões, ela aparece descalça ou de meia.

Os croquis dos figurinos foram desenhados por Débora Silva, estudante de Design da UFPE/CAA, cujos interesses passam pelo Design de Moda. Para criar os desenhos foram utilizados por ela materiais como: lápis, borracha, nanquim, lápis de pintar e hidrocor. Para a realização destes croquis, Débora recebeu como referência as nostálgicas bonecas de papel, uma referência que se aproxima da sensibilidade idealizada para a proposta do filme.



Figura 35: Croqui do figurino de Ritinha, desenho realizado por Débora Silva.

6.5.10 FIGURINOS - MÃE

A mãe é uma personagem misteriosa cuja presença traz um forte apelo visual para comunicar aspectos importantes para a narrativa. Esta visualidade de forma intencional cria dúvidas e coloca em questão o papel da mãe no medo de Ritinha. O cenário da sala simbolicamente representa este lugar de medo para a personagem da criança. A mãe aparece poucas vezes no filme, sentada no sofá da sala, sendo o figurino determinante para expressar a posição dela dentro da narrativa.

Esta identidade corresponde a uma mulher misteriosa, elegante e de uma postura imponente e protetora. Neste caso, trata-se de uma proteção contraditória que pode trazer inúmeros significados para a interpretação da história do filme. Este lado contraditório tem a ver com o que a sala representa para Ritinha de desconforto e pressão, algo que não condiz com a proteção que a mãe deveria despertar.

A personagem da mãe utiliza roupas que apresentam um aspecto elegante e impecável nas aparições dela no filme – aparições estas que ocorrem basicamente no mesmo cenário. Apesar de a mãe ter um lado religioso, a caracterização dela deve explorar uma outra faceta, algo que a coloque em uma posição mais leve e que naturalmente crie um diálogo com o cenário que ela habita.

São vestidos, blusas e saias que vestem uma mulher reservada e intrigante com informações visuais que corroboram com o mistério que a acompanha. As blusas da mãe são lisas, com poucos detalhes, trazem um estilo regata e um ar de formalidade. As saias também são lisas e possuem um comprimento que cobre uma parte considerável das pernas da personagem, demonstrando um toque simples e discreto necessários para criar uma naturalidade na presença da mãe. O vestido de corte simples se destaca por trazer um padrão florido e uma gola que dá ênfase ao pescoço da mãe, que carrega uma medalha milagrosa de Nossa Senhora das Graças, a mãe protetora dos sofredores.



Figura 36: Croqui do figurino da mãe, desenho realizado por Débora Silva.

6.5.11 RELATÓRIO DO PROCESSO CRIATIVO

A vontade de realizar um projeto de arte para um curta-metragem surgiu no ano de 2018 durante a disciplina de Direção de Arte, ministrada por Iomana Rocha. A disciplina me apresentou oficialmente a um universo que sempre pareceu muito atraente nos filmes latinos que passavam na Sessão Cone Sul do Canal Brasil. Os filmes latinos me apresentaram personagens infantis que sentiam angústia, medo e tinham responsabilidades de gente grande.

A história de Ritinha começa a ganhar forma no ano seguinte, em 2019, na disciplina de Oficina de Roteiro, também ministrada por Iomana. A história foi livremente inspirada nas lembranças que tenho da minha infância e do que pude ouvir da infância de outras pessoas. A sensibilidade para observar as coisas ao meu redor foi determinante durante todo o processo de idealização do projeto de arte. O roteiro do filme se transformou ao longo desses dois anos e novas referências surgiram e modificaram a minha percepção visual da história.

Desde o começo o objetivo era realizar um curta-metragem que trouxesse os objetos contribuindo narrativamente para despertar memórias e contar a história das personagens. Na primeira versão do roteiro, faltava um objeto que se destacasse visualmente dentro dos conflitos de Ritinha. A minha referência sempre foi a cômoda de Tia Lúcia em *Aquarius*, um objeto perceptível em vários momentos do filme. Eu queria expressar a sensibilidade da infância por uma perspectiva que utilizasse os objetos como uma referência para acionar memórias.

As pesquisas foram fundamentais para construir visualmente o que o projeto necessitava em relação aos objetos do filme. Em um primeiro momento, senti dificuldade para entender o que eu queria criar visualmente para o projeto. Comecei, então, a perguntar aos meus amigos como eram os quartos deles durante a infância e se existia algum objeto marcante nesses espaços. Fui surpreendida por uma amiga que afirmou se lembrar apenas de uma cadeirinha no canto do quarto, perto da TV. Ela não me deu mais nenhum detalhe, porém, eu já tinha visualizado o que eu precisava. Certo dia, vi uma criança brincando de boneca em frente de casa, as bonecas estavam apoiadas em uma cadeira verde.

Assim, percebi que poderia me alimentar de observações do cotidiano e de elementos expostos na casa dos outros. Foi assim que me deparei com adesivos (sobreviventes) em uma janela de uma casa no Bairro Mendo Sampaio, em Catende.

Esta mesma casa tem uma porta velha, toda surrada e com o nome da filha do proprietário escrito na porta. Isso me lembrou como uma casa pode ser um lugar de personalidade, um reflexo do tempo, um pedaço de quem deixamos para trás. Outra casa que visitei, desta vez no distrito de Roçadinho, havia uma fotografia enorme de uma criança emoldurada na sala da casa. Dentro da fotografia estava uma foto 3x4 da avó do menino da foto.

A casa da minha avó materna sempre esteve repleta de imagens de santos católicos organizados na sala. Era o cartão de visita para quem chegasse. Quando eu era criança morria de medo do quadro de Santa Luzia segurando uma bandeja com dois olhos. Os coroinhas da Igreja São Francisco de Assis, também em Catende, tinham medo do busto realista de São Tarcísio apedrejado – os olhos dele pareciam de verdade e todos queriam tocar, mas não era permitido. Quase todos os santos trazem um olhar de sofrimento e para uma criança isso é assustador.

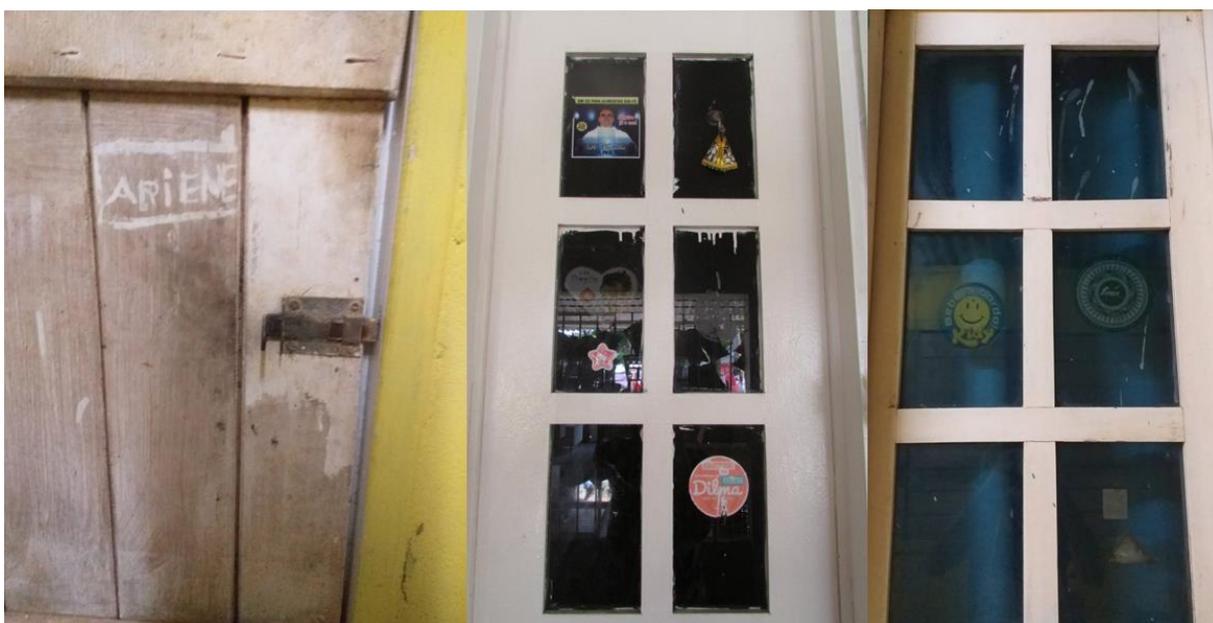


Figura 37: Vestígios encontrados na casa de uma família em Catende.

A personalidade dos espaços e objetos, o medo, o proibido e o sofrimento. Essas observações deram fim ao meu bloqueio criativo, passei a buscar referências visuais que trouxessem uma identidade para o projeto. Uma identidade cujo foco se encontra nas memórias e objetos, no passado e presente que perpetuam no agora. As pesquisas foram realizadas na internet, foi um processo difícil saber onde encontrar as referências apropriadas para o que eu queria. As imagens contemplam um olhar

ao passado, uma suposição sobre as personagens, e uma certeza nos espaços de intimidade que ocupam os cenários da narrativa. Estas referências foram fundamentais para a criação de uma imagem coerente com a proposta do projeto de arte do filme de Ritinha.

A criação dos croquis dos cenários e dos figurinos contou com a colaboração de duas amigas que aceitaram contribuir com o projeto, Débora Silva e Flor das Águas. Foi um desafio repassar as informações necessárias para que a proposta do filme fosse compreendida por elas. Houve a liberdade para que elas criassem o que fosse possível devido ao tempo. Mesmo sem saber desenhar, inicialmente, eu seria a responsável pelos croquis, alguns desenhos chegaram a ser feitos e descartados:



Figura 38: Alguns esboços dos figurinos e cenários.

Esta experiência de desenhar os croquis foi importante para melhor visualizar algumas propostas idealizadas para os cenários e os figurinos, me permitiu ter uma noção do que eu queria representar e foi isso que repassei para Débora e Flor. Os

meus desenhos, apesar de serem mal-acabados, foram importantes no processo criativo de entender o que fazer e como fazer. As minhas tentativas de desenhar não ficaram limitadas aos cenários e croquis dos figurinos, a ideia era construir através do relato do barquinho-cama algo que transformasse os espaços do quarto.

O relato do barquinho-cama possui uma carga simbólica a ser explorada narrativamente, representando uma forte expressão dos conflitos de Ritinha. O relato traz uma atmosfera fantástica e misteriosa que proporciona criar em conformidade com a imaginação da personagem da criança. O cenário do quarto poderia se transformar em uma tempestade, a cama seria o barco da aventura. O que seria preciso? Poderia a tempestade ser simulada com papel celofane azul? E se fosse usada água em abundância no ambiente do quarto?



Figura 39: Alguns esboços do relato do barquinho-cama.

A dificuldade de imaginar como conceber ideias tão absurdas e criativas me fez declinar da possibilidade de criar algo diferente plasticamente neste cenário. No entanto, percebi que seria possível colocar a fantasia do relato em uma animação, se

aproximando assim da própria característica do livro. A proposta da animação tem por inspiração o choro libertador de Ritinha, sendo a história do relato uma metáfora para o medo de crescer da personagem. Apesar de ter cursado a disciplina de História da Animação com Amanda Mansur em 2016, não tenho proximidade com animações.

O processo de criação foi lento no sentido de saber o que fazer com as imagens, e apressado diante da obrigação de ter que organizar este material o quanto antes. Nunca saberei o impacto que esta pressa teve no processo criativo. Reconheço a dificuldade de lidar com as minhas próprias limitações, uma dificuldade que me acompanhou em todas as etapas de construção deste projeto. Foram muitos painéis criados e descartados quando necessário, isso também vale para os textos que acompanham o projeto de arte. Tudo parte de um processo de amadurecimento das ideias, como também, um amadurecimento de mim mesma.

A pandemia entrou no meio do caminho e o curta-metragem ficcional, realizado coletivamente com amigos, se transformou em um processo solitário. Jamais saberei como teria sido a experiência de criar o projeto de arte, colocá-lo em prática e filmar o drama de Ritinha em um Brasil sem pandemia. Naturalmente existe uma grande frustração com tudo que está acontecendo no mundo neste momento, principalmente com a situação do nosso país. O processo criativo deste projeto foi afetado pelas incertezas, dúvidas e sofrimentos causados pela pandemia.

Em função da pandemia, passei a morar apenas em Catende, localizada na Mata Sul de Pernambuco. Ao ficar em casa por questões sanitárias da covid-19, o meu olhar foi moldado pelas vivências na cidade e pelas referências da minha casa. Um objeto em especial se destacou: a cama de ferro e seu carismático cachorro. Esta referência aparece ao longo deste projeto. Além disso, quando o projeto teve início ainda enquanto roteiro em 2018, a ideia inicial seria filmar em Caruaru, hoje, percebo que Catende é o lugar certo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do projeto de arte para o filme “A menina que perdeu o medo de crescer” envolveu a definição de um conceito, a realização de pesquisas visuais, a organização de painéis e a criação de croquis. O projeto teve como ponto de partida um roteiro proposto para esta pesquisa, visando trazer as experiências de uma menina sonhadora e com medo de crescer. O processo de criar sempre apresenta desafios e uma necessidade de produzir em conformidade com o que se deseja criar visualmente. Para a criação deste projeto de arte, orientado pelo método de Munari (2000), se fez necessário entender aspectos relacionados à própria direção de arte, como também, aos objetos e as memórias que eles carregam.

Diante disso, com a finalidade de criar o projeto de arte, o objetivo geral desta pesquisa consiste em analisar a direção de arte dentro de um filme ficcional, embasado nos conceitos de memória. Assim, os objetivos específicos pontualmente correspondem aos seguintes tópicos:

1. Apresentar os conceitos de memória;
2. Identificar o tema artefatos de memória;
3. Compreender os conceitos fundamentais da direção de arte no cinema;
4. Aplicar os conceitos identificados sobre a memória e direção de arte para a criação de um projeto de arte para um curta de ficção;
5. Desenvolver todas as etapas do projeto de arte para o filme “A menina que perdeu o medo de crescer”;
6. Aplicar conceitos do design no projeto de direção de arte do filme “A menina que perdeu o medo de crescer”;

Ao longo desta pesquisa os objetivos foram concluídos, tendo em vista que os quatro capítulos trouxeram discussões que abrangem a direção de arte no cinema, os conceitos de memória e artefatos de memória. Estes conceitos nos apresentaram uma perspectiva poderosa para refletir memórias, identidades e relações sociais. O capítulo sobre a direção de arte no audiovisual tem o objetivo de ser o mais didático possível, apresentando sucintamente algumas noções básicas da direção de arte. O produto final, que é o projeto de arte do curta-metragem “A menina que perdeu o medo de crescer”, é resultado da compreensão destes conceitos de memória, objetos com memória e direção de arte.

O projeto de arte do filme "A menina que perdeu o medo de crescer" traz por meio dos espaços e objetos questões relacionadas à memória. Estes aspectos visuais e narrativos influenciam na percepção da história do filme, colocando em cena os objetos enquanto dispositivos que carregam as memórias das personagens. Os objetos atuam de forma contundente para comunicar visualmente a história de Ritinha e sua relação com a mãe. A criação das paletas de cores, cenários, objetos e figurinos refletem os conceitos aqui apresentados que permeiam memórias e identidades que se inserem nos espaços e transformam a narrativa.

Considerando as memórias que os objetos carregam e as relações sociais intermediadas por eles, é importante que mais pesquisas tenham os objetos como uma referência para estudos sobre pessoas, lugares e memórias. Os estudos sobre os objetos no âmbito do cinema e do design têm um enorme potencial para apresentar aspectos valiosos e relevantes quanto à vida em sociedade. Os objetos estão ao nosso redor comunicando sonhos, desejos e identidades, representam também a satisfação de necessidades básicas.

Sendo assim, esta pesquisa se propõe a criar, através da observação do processo de um projeto de arte, um material para discutir a relação dos objetos com a direção de arte audiovisual, contribuindo, assim, para ampliar os estudos da memória, cinema, design e objetos. Bem como, representa as possibilidades criativas e conceituais que podem partir de muitos temas, imagens e objetos. O projeto de arte do filme "A menina que perdeu o medo de crescer" revela significados afetivos e um olhar para questões sensíveis e recorrentes na vida real.

REFERÊNCIAS

AQUARIUS. Direção: Kleber Mendonça Filho. Brasil: CinemaScópio; SBS Productions; Globo Filmes, 2016. (146 mim.)

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

DAMAZIO, Vera. **Design e emoção: alguns pensamentos sobre artefatos de memórias**. In: 7º Congresso de Pesquisa & Desenvolvimento em Design. Paraná, 2006.

DENIS, Rafael Cardoso. **Design, cultural material e fetichismo dos objetos**. In: LEITE, J. S. et al (ed.). Arcos: design, cultura material e visualidade. Rio de Janeiro: Contra Capa, 1998.

FREITAS, Cristiane. **Da memória ao cinema**. Logos (Rio de Janeiro), Rio de Janeiro, v. 7, p. 16-17, 1997

LANDIM, PC. **Design, empresa e sociedade**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

NOVA Iorque. Direção: Leo Tabosa. Brasil: Pontilhado Cinematográfico, 2017. (24 min.)

JUNQUEIRA, Thales. Direção de arte em cinema: leituras de um espaço. In: BUTRUCE, Debora; BOUILLET, Rodrigo (org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: Mnemosine, 2017.

PEREIRA, Luiz Fernando. Sobre a direção de arte: leituras de um espaço. *In*: BUTRUCE, Debora; BOUILLET, Rodrigo (org.). **A direção de arte no cinema brasileiro**. Rio de Janeiro: Mnemosine, 2017.

SANT'ANNA, Hugo Cristo. **Design sem Designer**. Serra: Edição do autor, 2013.

SANTOS, Luiza Gama Drable. **Realidade e ficção na direção de arte: Um estudo sobre as obras de Luiz Fernando Carvalho**. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2018.

SEXTA Série. Direção: Cecília da Fonte. Brasil: Ventania Filmes, 2013 (18 min)

TANAJURA, Ana Carolina. Glossário das principais funções do Departamento de Arte no Cinema Brasileiro. Disponível em:
<<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/31249/3/3.Glossário-das-principais-funções-do-Departamento-de-Arte-no-Cinema-Brasileiro.pdf>>. Acesso em: Mar. de 2021.

TARKOVSKY, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins, 1998.

UN Viaje A La Luna. Direção: Joaquín Cambre. Argentina: Virgen Filmes, 2017. (81 min.)

VARGAS, Gilka P. **Reflexões sobre direção de arte: aspectos técnicos e artísticos**. *In*: II Congresso Mundial de Comunicação ibero-americana. Comunicação ibero-americana: os desafios da Internacionalização – GT Estudos Fílmicos. Confibercom. Braga. 2014. PP. 1989-1997.

APÊNDICE A – ROTEIRO

"A MENINA QUE PERDEU O MEDO DE CRESCER"

Escrito por

Maria Clara Mendes

"A MENINA QUE PERDEU O MEDO DE CRESCER"

CENA 01 - INT. QUARTO - DIA

RITINHA está encostada em uma parede branca. Uma mão vai riscando a ponta da cabeça de RITINHA, ela cresceu alguns centímetros.

O título do filme aparece: A menina que perdeu o medo de crescer.

CENA 02 - INT. QUARTO - DIA.

Brinquedos estão espalhados no chão do quarto. Rastros de uma brincadeira feita por alguma criança. Livros didáticos se encontram espalhados no chão - eles são parte da brincadeira. A casa de boneca está encostada na parede. Uma das bonecas, a menor de todas, aparece encostada em uma das paredes da casinha - ela também cresceu alguns centímetros. Ursos de pelúcia vigiam o espaço do quarto.

Vemos uma cadeirinha azul perto da cama, RITINHA aparece no quadro da câmera e senta na cadeirinha. Ela segura um pequeno boneco em uma das mãos, o boneco atende por MAX. A cadeira é muito pequena para o tamanho da menina que tem aproximadamente 12 anos de idade. Mesmo com o desconforto, ela permanece sentada na cadeira. Fotografias e desenhos inacabados estão colados na parede.

CENA 03 - INT. QUARTO - DIA.

Um estojo e folhas brancas estão no chão do quarto. O boneco MAX está deitado em cima das folhas. RITINHA abre o estojo e pega um giz de cera vermelho, ela dá início a um desenho com o giz. De tanto fazer força com a mão enquanto desenha, o giz se parte ao meio.

CENA 04 - INT. QUARTO - DIA.

Sentada no chão do quarto, RITINHA vai colando desenhos coloridos na parede branca. Os desenhos cobrem as marcas do crescimento de RITINHA. No chão, mais desenhos e um estojo. MAX está sentado na cadeirinha azul.

CENA 05 - INT. SALA - NOITE.

RITINHA está sentada no sofá da sala, MAX está sentado no colo de RITINHA. Os dois estão juntos vendo um filme na televisão. Ouvimos o barulho da TV. O sofá é grande e cheio de almofadas. As paredes trazem quadros e fotografias. Livros estão empilhados no chão.

CENA 06 - INT. SALA - NOITE.

Ainda sentados no sofá da sala, RITINHA e MAX são surpreendidos com a chegada da MÃE. A MÃE não aparece no quadro da câmera, sabemos da sua presença através da reação de espanto da menina. RITINHA olha para o alto como quem encara um gigante.

MÃE

Os convites já tão prontos. Olha aqui como ficou.

A mãe segura o convite que traz o nome de RITINHA e algumas informações sobre uma festa de aniversário. De forma assustada, RITINHA abraça MAX com todas as forças.

CENA 07 - INT. SALA - NOITE.

A sala tem armários repletos de livros, vinis e CDs. Alguém vai mudando os canais da televisão. Cada canal televisivo ao ser mudado traz um volume diferente para o ambiente da sala. Lembrancinhas de festas e de viagens discretamente ocupam pequenos espaços da sala. Uma vitrola e caixas de som ficam ao lado de uma mesa com porta-retratos. Fotografias e quadros aparecem expostos na parede acima do sofá. O sofá é o coração da sala, nele, RITINHA está sentada no colo da MÃE, MAX está no colo de RITINHA, os três estão juntos vendo televisão.

A MÃE segura o controle remoto em uma das mãos. Ela finalmente escolhe algo para assistir na televisão. Ouvimos bem baixinho o diálogo ininteligível de algum filme na TV. RITINHA e MAX estão alheios ao momento.

CENA 08 - INT. SALA - DIA.

RITINHA vai arrastando a mochila pelo chão da sala, ela segura o boneco MAX com uma das mãos. Acompanhando o percurso da mochila passamos em frente ao sofá, a MÃE está sentada nele com as pernas cruzadas. Uma música vai tocando na vitrola. Ainda seguindo o percurso da mochila no chão, notamos alguns vinis e livros encostados na parede.

CENA 09 - INT. QUARTO - DIA.

RITINHA e MAX abrem a porta do quarto. A cadeirinha azul acomoda uma embalagem embrulhada com papel de presente. A menina fecha a porta do quarto. Mais papéis coloridos foram colocados na parede.

CENA 10 - INT. SALA - DIA.

O presente traz um papelzinho com a seguinte mensagem: "A vida tem mistério. Feliz Aniversário. Vovó.". Cuidadosamente, RITINHA vai rasgando o papel de presente. O presente é um livro misterioso sem título e nem indicação do autor.

CENA 11 - INT. QUARTO - DIA.

O livro está fechado nas mãos de RITINHA, ela e MAX estão sentados no chão do quarto. RITINHA e MAX não estão sozinhos, todos os brinquedos do quarto acompanham a descoberta do misterioso livro. Os ursinhos de pelúcia estão sentados no chão, perto da menina e do boneco. As bonecas estão sentadas na cadeirinha azul. Depois de respirar, RITINHA abre o exemplar desconhecido, a primeira página traz um pequeno recado visível em formato de texto:

RITINHA
Abra este livro em um dia de sol,
somente quando o sol te iluminar
por dentro.

RITINHA vai para a página seguinte. O livro traz anotações manuscritas incompreensíveis, páginas com vestígios de carimbos e algumas imagens de criaturas fantásticas. A menina vai virando página por página. Há desenhos de plantas e flores e informações sobre árvores e frutos. RITINHA e MAX se concentram no livro.

CENA 12 - INT. QUARTO - DIA.

Os ursinhos voltaram a vigiar o quarto e as bonecas estão de volta à casinha. RITINHA e MAX estão sentados na cadeirinha azul lendo o livro. Uma das páginas mostra a figura de uma criança com a boca aberta e um pintinho piando na boca dela (para a criança aprender a falar rápido). Em outro trecho do livro há um alerta para o perigo de dormir com os pés virados para a porta do quarto (atrai coisas ruins).

CENA 13 - INT. QUARTO - DIA.

Vemos vários momentos de RITINHA e MAX lendo o livro em diferentes partes do quarto: deitados no chão; próximos da porta; encostados no guarda-roupa. Agora vemos RITINHA e MAX lendo o livro enquanto se encontram deitados na cama. Uma seção do livro apresenta objetos afetivos como um travesseiro camaleão, um sapato de festa e um pente-espião. Outra página apresenta o relato encantado de um barquinho-cama. RITINHA lê o relato em voz alta:

RITINHA

O mar estava revolto durante a tempestade. O barquinho-cama não era forte o bastante para a força das ondas, dos sentimentos. A menina fez o que podia e entregou-se. Conquistou liberdade. O barquinho-cama, intacto, virou certeza no mar, no quarto encharcado pelos pensamentos.

Um vento forte e inesperado fecha o livro.

CENA 14 - INT. QUARTO - DIA.

RITINHA utiliza a cadeirinha azul como apoio para alcançar a parte de cima do guarda-roupa. Ela esconde o livro na parte de cima do móvel.

CENA 15 - INT. SALA DE JANTAR - DIA.

Um bolo de chocolate está na mesa com uma vela de número 12. Doces e guloseimas estão organizados na mesa. RITINHA e MAX estão na frente do bolo. Ouvimos as palmas incessantes dos parabéns e mais nada, nenhuma palavra é cantada. RITINHA tem um olhar sério e distante.

CENA 16 - INT. QUARTO - DIA.

Na casinha de bonecas, uma das bonecas lê um livro na cama.

CENA 17 - INT. QUARTO - DIA.

RITINHA usa a cadeirinha azul de apoio para fazer um desenho de MAX. As plantas invadiram o quarto. Vemos o livro aberto ao lado de um copo com água. RITINHA deixa de desenhar. Ela senta-se e pega o copo com a mão direita e com a mão esquerda segura o livro. Antes de beber a água, fazendo a leitura do livro, ela diz em voz alta:

RITINHA

Aqui passou São João, com uma cruzinha na mão. Se esta água tiver baba, não me chega ao coração.

RITINHA bebe a água.

CENA 18 - INT. QUARTO - DIA.

RITINHA vai folheando página por página do livro. Ela e MAX estão deitados no chão. O quarto foi invadido por plantas e flores de todos os tipos e tamanhos. Uma das páginas do livro traz a simpatia para se livrar de qualquer medo, basta ingerir 50ml das suas próprias lágrimas. Segundo as instruções, após ingerir o líquido é preciso dizer quatro vezes em voz alta: "Retira-te medo".

CENA 19 - INT. QUARTO - DIA.

RITINHA e MAX estão encostados na parede. Eles estão chorando. Na parede do quarto, as marcações indicam o quanto RITINHA cresceu. As lágrimas escorrem e são colocadas em um pote transparente.

CENA 20 - INT. QUARTO - DIA.

RITINHA e MAX estão sentados na cadeirinha azul. O livro está no colo de RITINHA. Com uma das mãos, RITINHA segura o potinho com as lágrimas. Segurando na mão de MAX e com os olhos fechados, RITINHA respira fundo. Em voz alta, ela diz quatro vezes:

RITINHA
Retira-te medo! Retira-te medo!
Retira-te medo! Retira-te medo!

Ela abre os olhos, leva o copo em direção à boca e bebe o líquido todo de uma vez. RITINHA começa a gargalhar.

FIM