

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL COM HABILITAÇÃO EM
PRODUÇÃO CULTURAL

VICTÓRIA SANTOS SANTANA

AMÉLIE & ELISA

**AMÉLIE E ELISA, SEMELHANÇAS NARRATIVAS,
ARTE E APROXIMAÇÃO**

UMA PROPOSTA DE ESTUDO ESTÉTICO DOS FILMES “O FABU-
LOSO DESTINO DE AMÉLIE POULAIN” E “A FORMA DA ÁGUA”.

Salvador
2019

VICTÓRIA SANTOS SANTANA

**AMÉLIE E ELISA, SEMELHANÇAS NARRATIVAS,
ARTE E APROXIMAÇÃO:**

UMA PROPOSTA DE ESTUDO ESTÉTICO DOS FILMES “O FABU-
LOSO DESTINO DE AMÉLIE POULAIN” E “A FORMA DA ÁGUA”

Monografia apresentada ao curso de gradua-
ção em Comunicação Social com habilitação
em Produção Cultural, Faculdade de Comu-
nicação, Universidade Federal da Bahia, como
requisito para obtenção de grau de Bacharel
em Comunicação Social com habilitação em
Produção em Comunicação e Cultura.

Orientador: Profa. Dra. Regina Gomes

Salvador
2019

VICTÓRIA SANTOS SANTANA

**AMÉLIE E ELISA, SEMELHANÇAS NARRATIVAS,
ARTE E APROXIMAÇÃO:
UMA PROPOSTA DE ESTUDO ESTÉTICO DOS FILMES “O FABU-
LOSO DESTINO DE AMÉLIE POULAIN” E “A FORMA DA ÁGUA”**

Monografia apresentada para obtenção de grau em Bacharel em Comuni-
cação Social com habilitação em Produção em Comunicação e Cultura.

BANCA EXAMINADORA

Aprovada em 19 de junho de 2019

Profa. Dra. Regina Lúcia Gomes Souza e Silva (Orientadora)

Profa. Mra. Agnes Cajaíba Vianna (Avaliadora)

Moacyr Peres Gramacho (Avaliador)

Victória Santana, 2019

Capa, Projeto Gráfico e Diagramação: **Fernanda Pinheiro**

SANTANA, V. 2019

Amélie e Elisa, semelhanças narrativas,
arte e aproximação: Uma proposta de estudo estético dos filmes “O
Fabuloso Destino de Amélie Poulain” e “A Forma da Água”.

Inclui 116 fotografias, pertencentes à *Fox
Searchlight Pictures* e à *Miramax Filmes*

1. Cinema
2. Análise fílmica
3. Direção de arte
4. Amélie Poulain
5. A Forma da Água

Aos que veem o mundo com os olhos da alma.

**GLAD TO
HAVE YOU
AS A
FRIEND**



AGRADECIMENTOS



É chegado ao fim mais um ciclo. Se para muitos estar na universidade, superando-se todo dia e frustrando-se um pouco já é uma vitória, imaginem para uma canceriana com lua em Áries: Tragicômico! Foram muitas risadas, muitas felicidades e pessoas maravilhosas no meu caminho, trocando experiências e conhecimentos durante todo esse tempo. Foi difícil mas foi delicioso e não seria possível sem que eu pudesse contar com o apoio fiel de tantos.

Sendo assim, dedico este trabalho a todos que fizeram parte desta etapa da minha vida. Agradeço aos meus pais Lourdes e Jackson por terem propiciado a realização deste sonho, sendo os fortes alicerces e matéria prima que me forjaram, sempre me apoiando mesmo quando não podiam e me dando aquilo que muitas vezes não tiveram, agradeço também a Nívea, Pablo e Joaquim e à minha grande e linda família, meu orgulho e sempre exemplo.

Agradeço muitíssimo aos meus professores, principalmente a Regina, que me ouviu inúmeras vezes confusa nesse tão pouco tempo, por todos os ensinamentos. Agradeço ao melhor mestre que poderia ter, Moacyr, por confiar em mim e no meu trabalho e por me presentear, cuidadosamente, com novos olhos para enxergar o mundo e a todos da cena audiovisual com quem pude compartilhar experiências.

Agradeço também a parceria e ao encorajamento de todos os meus amigos, em especial a Minhoca que me apoiou nos momentos de dúvida e sucesso e agradeço de todo coração a meu bem, minha companheira, designer, corretora, *coach* de tudo, Fernanda. Sem você não haveria nada.

Agradeço a todas as mulheres que conheci ou não, que tiveram coragem de se posicionar no ambiente machista audiovisual e aos artis-

tas que tiveram ideias, tiveram vontade, sonharam e realizaram seus filmes, vídeos e fotografias, ou que colocaram seus talentos e sonhos nos seus cotidianos possíveis. Vocês foram os precursores e abriram as portas para muitos! Por fim, celebro com o universo, que me permitiu chegar aqui viva, saudável e nada sã. Que esse carrossel continue girando por longos e lindos anos.



A arte existe porque a vida não basta
Ferreira Gullar

RESUMO



No ambiente de criação dos filmes a Direção de Arte, situada na concepção estética, é uma das principais instâncias de comunicação entre diretor(a) e público. Esta proposta de estudo pretende examinar os simbolismos e significados presentes nos aspectos estéticos dos filmes “O Fabuloso destino de Amélie Poulain”, do diretor Jean-Pierre Jeunet e “A Forma da Água”, dirigido por Guillermo Del Toro, observando as influências atreladas a eles e identificando pontos comuns presentes na direção de arte, amparando-se no conceito Greimasiano de isotopias, fazendo também uma breve análise dos simbolismos presentes nas cores aplicadas em ambos, resultando em uma proposta de estudo que não visa a comum análise de *frames*, mas busca justificativas do porquê, como e da importância dos elementos temáticos e figurativos incluídos pelos diretores nos filmes e assimilados a partir das referências de quem os assiste.

Palavras-chave: Cinema; análise fílmica; direção de arte; Amélie Poulain; A Forma da Água.

ABSTRACT



In the environment of film production, Art Direction, also called Production Design, situated in the aesthetic conception, is one of the main instances of communication between the director and the public. This research proposal intends to examine the symbolisms and meanings present in the aesthetic aspects of the films “Le Fabuleux Destin d’Amélie Poulain”, by director Jean-Pierre Jeunet, and “The Shape of Water”, directed by Guillermo Del Toro, while addressing the influences linked to them and identifying common characteristics present in the art direction, using the Greimasian concept of isotopies as a support, and briefly analyzing symbolisms present in the colors applied in both films, resulting in a research proposal that doesn’t aim for the common analysis of frames, but seeks justifications for why, how and the importance of the thematic and figurative elements included by the directors in the films and assimilated through the references of those who watch them.

Keywords: Cinema; film analysis; art direction; Amélie Poulain; The Shape of Water.



17
INTRODUÇÃO

23
PARTE I

25
O CINEMA E
A DIREÇÃO DE ARTE

29
A ANÁLISE
FÍLMICA

34
AS ISOTOPIAS

41
PARTE II

43
OS FILMES E AS
PERSONAGENS

50
AS CATEGORIAS
DO SENSÍVEL

ISOTOPIA DOS ALIMENTOS 51
ISOTOPIA DO ONÍRICO 54
ISOTOPIA SEXUAL 56
ISOTOPIA DA DESILUSÃO/ FRUSTRAÇÃO 58
ISOTOPIA DA DESCOBERTA 62

66
DAS CORES

85
PARTE III

87
FINAL

90
REFERÊNCIAS

94
LISTA DE
IMAGENS

INTRO



Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como essência uma jornada de autodescoberta para explicar uma sensação de “*Déjà vu*”. Sustenta-se basicamente na elucidação de um acontecimento, dissecando as suas influências e inerências em busca de entender o ocorrido. Explico: Durante meu percurso como estudante de Comunicação e Produção Cultural, me sentindo deslocada muitas vezes pela dureza e viés jornalístico do curso, fui me dirigindo paulatinamente por caminhos não-padrão ou não tão destacados nas aulas, como a produção audiovisual. Pouco a pouco me enveredei dentro do cinema de Salvador e mergulhei na direção de arte com o auxílio luxuoso das melhores companhias e mestres, com quem aprendi e aprendo em diversos processos de crescimento profissional e artístico.

Nesse ambiente, pude observar a força das diversas mulheres-guerreiras que compõem o Cinema da cidade e das que não têm o mesmo espaço, mesmo trabalhando tão bem quanto e muitas vezes melhor que tantos homens famosos e reconhecidos pelos seus trabalhos. Ao experimentar a arte-em-si, me apaixonei pela construção, não somente a simples construção de cenários ou costura de uma roupa, mas sim na criação de uma vida e seus significados que fazemos para impressionar espectadores imersos trazendo à tona o metafísico para a tela.

Como me é de costume, durante a exibição dos filmes pré *Oscar* 2018, fui ao cinema e ao sair de uma sessão me peguei aturdida por uma sensação de já ter visto aquilo antes. O Filme “A Forma da Água”, dirigido por Guillermo del Toro, e sua protagonista Elisa, me remeteram a uma paixão antiga, o filme “O fabuloso destino de Amélie Poulain” dirigido por Jean-Pierre Jeunet. Se à primeira vista os filmes não se conectariam em muitos aspectos, em minha cabeça ocorreu uma comunicação automática entre narrativa, construção de personagens, cores e direção de arte de ambos, situação naturalmente decorrente da minha atuação prática com direção de arte em alguns filmes e projetos audiovisuais. Tal articulação me fez buscar na mente os elementos que estariam nessa cadeia de significados comuns. Assim, da curiosidade e dúvida,

nasceu o estímulo para pesquisar sobre os recursos narrativos e a direção de arte dos filmes e sua articulação para construir personagens distintos, porém associados.

Este trabalho de conclusão tem o objetivo de ser uma proposta de estudo estético dos filmes “O Fabuloso destino de Amélie Poulain” e “A Forma da Água” e diverge do que encontrei até então em outros estudos do gênero por falar especificamente sobre direção de arte, área não muito estudada na Academia, embora com um campo vasto de empirismo e por se tratar de uma proposta - talvez uma nova maneira - de visualizar essas obras com os olhos da arte associada à narrativa de maneira não-cartesiana, que somente englobaria os significados e a semiótica, nem somente no campo do emotivo/narrativo e do psicológico, mas numa junção entre ambos, entendendo neste processo como ocorre a construção de personagens através de elementos estéticos compreendidos como direção de arte.

Na primeira parte, busco estabelecer conceitos e explicar o que é o Cinema, o que é a direção de arte, a importância de se analisar um produto audiovisual - neste caso, dois filmes - e o que é isotopia, termo utilizado como base do trabalho, resgatado por Greimas (1979) advindo da física, utilizado para representar a propriedade dos núclídeos que possuem o mesmo número atômico e números de massa distintos mas que pode ser aplicado, como fez Rodrigo Paredes (2010), na análise dos significados presentes numa obra audiovisual.

Após a explicação dos conceitos base do projeto, enumero na segunda parte os pontos mais ligados aos filmes-objetos pesquisados, falando sobre as personagens, suas histórias, ambições e especificidades e assim fiz o destaque de pontos comuns que chamei de “Categorias do Sensível”. Sendo elas: alimentos; onírico, sexual, desilusão/frustração, descoberta e cotidiano/ordinário, frutos das isotopias comuns identificadas nos dois filmes, partindo daí para uma breve análise e exposição das cenas com destaques para a sua direção de arte, onde foram feitas algumas observações no decorrer do trabalho de pes-

quiza apresentadas através de *frames*. Na finalização desta parte, foi possível destacar e especificar sobre as cores dos filmes, com a explicação de conceitos de cor e sua aplicação, confluindo finalmente na conclusão desta proposta de estudo.

Por fim, creio na importância deste projeto também como a expressão da curiosidade que sempre me acompanha tanto na vida acadêmica quanto nas minhas práticas diárias; e na importância do universo narrativo e do cinema em geral como produtores de símbolos e significados que, por sua vez, acabam funcionando como componentes formadores de personalidades, histórias e narrativas e conseqüentemente da cultura.



PARTE I



*Tudo que você vê na tela, enquadrado pela
câmera, é direção de arte.*

(Lina Chamie)

O CINEMA E A DIREÇÃO DE ARTE



Inicialmente, para entendermos sobre o cinema e a direção de arte, e sua relação sincrônica, é preciso usar como ponto de partida o estudo da imagem cinematográfica. De acordo com sua definição mais disseminada esta pode ser entendida como uma sucessão de imagens fotográficas em movimento, e Butruce (2005) argumenta que a constituição dessa imagem pode ser verificada em níveis formados por suas estruturas de base (formas, texturas, cromias), por seu arranjo no espaço (perspectiva e linhas de força) e por seu registro e consequente desestruturação ou não-desestruturação por outros fatores (iluminação e o movimento da câmera, por exemplo).

A imagem se constitui fisicamente como um fragmento de uma superfície plana, um objeto que pode ser manipulado, transportado e conhecido materialmente, como, por exemplo, o quadro, a fotografia e o filme. Mas sua configuração espacial geralmente oferece uma percepção que em muito se assemelha à experiência da realidade (...). A percepção de uma realidade tridimensional é possível apenas se esta imagem tiver sido cuidadosamente construída. (BUTRUCE, 2005, p. 16)

Temos então um importante meio de relação cinema x espectador caso essa imagem funcione de maneira eficiente, gerando comunicação, já que de acordo com Santaella “Construímos nossa comunicação através de do sentir, dos gráficos, imagens, luzes, expressões, cheiro, músicas, sinais, objetos, olhar e do tato”. (2007 p. 28). Pode-se concluir, portanto, que a principal responsável por construir e estruturar esses elementos seria a direção de arte, com seu papel de produtora de visualidades e criadora dos ambientes plásticos dos filmes.

[...] No contexto da produção audiovisual ficcional, a direção de arte é uma das principais instâncias estéticas da concepção de visualidades. A função, responsável por criar uma correlação visual entre cenários, figurinos e caracterização das personagens, a partir de conceitos refe-

renciados pelo roteiro e pela proposta de mise-en-scène, concebe toda a configuração material e visual do espaço diegético - suas formas, volumes, cores e texturas; englobando essencialmente a criação da paleta de cores e da materialidade cênica. (PAIVA; PAIVA, 2016, p. 337)

Podemos dizer que a arte, como é comumente chamada nos sets de filmagem, está sempre compondo e ajudando nos processos de “leitura” da representação da realidade, formando os personagens e tudo que se situa diante da tela, com tudo o que nos faz resgatar experiências, conceitos e futuramente concepções de formação das personagens, dos ambientes e da narrativa em geral. O diretor de arte é responsável então por delinear a cenografia, o figurino, a maquiagem e os efeitos em conjunto com sua equipe e os diretores geral e de fotografia para construir a estética do filme, e não somente isso.

Assim como os ambientes criados a partir da cenografia, da arquitetura, da paisagem, dos móveis e objetos deixam de ser apenas um lugar físico, adquirindo sentido, também o visual do personagem deve ser trabalhado para transmitir informações, indícios de sua história pessoal, de seu trabalho, de suas relações, de seu comportamento e de seus gostos. (VARGAS, 2014, p.11)

No livro “Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro”, de Vera Hamburger (2014, p. 19), a autora e diretora de arte explica como surgiu a nomenclatura “direção de arte” no cinema brasileiro, que em 1985 foi creditada pela primeira vez à Clóvis Bueno pela função no filme “O beijo da mulher aranha” dirigido por Hector Babenco. É importante o destaque de que o termo “direção de arte”, quando citado neste texto, será equivalente ao conceito conhecido em língua inglesa como *production designer*, termo ainda sem correspondente na língua portuguesa criado a partir da experiência de William Cameron Menzies no filme “E o vento levou” (Victor Fleming, 1939) que passou a englobar mais do que somente a produção e montagem do filme em si mas também a concepção e o acompanhamento do filme desde a pesquisa até a pós produção e distribuição.

No Brasil, grande parte do cinema, da publicidade e do videoclipe já incorporou o projeto de um conceito geral relativo à imagem. Contudo, assim como no cinema europeu, utiliza-se ainda na maioria das vezes o termo *Direção de Arte*. O cinema francês faz uso do termo *Décor*

da mesma forma que Scenografia na Itália ainda é utilizado para denominar o que, por exemplo, no cinema ibero-americano costuma ser chamado de Dirección de Arte. Ademais, na Inglaterra o crédito art director, em geral, refere-se ao que nos Estados Unidos é intitulado de set decorator. (LAUFHÜTTE, 2016, p. 50)

Dada a explicação conceitual, podemos enumerar alguns elementos componentes importantes da direção de arte nos filmes. Em *Story*, McKee discorre sobre o “design” das personagens serem determinados a partir de dois aspectos principais. Um deles é a caracterização, composta principalmente por figurino e maquiagem;

A soma de todas as qualidades observáveis, uma combinação que faz do personagem único: aparência física e maneirismos, estilo de fala e gesticulação, sexualidade, idade, QI, profissão, personalidade, atitudes, valores, onde mora e como mora (MCKEE, 2006, p. 315).

Um outro exemplo se refere às cores aplicadas, que possuem significados que, seguindo ou não a “regra-padrão” de uso de acordo com a psicologia das cores, representam algo. A luz e a cor praticamente definem a visualidade de uma obra audiovisual. “Estritamente falando, toda a aparência visual deve sua existência à claridade e cor. Os limites que determinam a configuração dos objetos provêm da capacidade dos olhos em distinguir entre áreas de diferentes claridade e cor” (ARNHEIM, 2005, p. 323). Outro destaque importante seriam os objetos utilizados, com as texturas e os simbolismos intrínsecos a eles.

Os objetos caracterizam ambientes e é através deles que é possível se perceber as particularidades das personagens, o estilo dos móveis, as suas qualidades, quantidade, e distribuição no ambiente; esses fatores explicitam ao receptor a classe social, a idade e a profissão da personagem. (GAMBINI, 2014, p. 22)

Com tamanha variedade e abrangência nas necessidades para construção dessa visualidade expandida Vera Hamburger fala sobre o papel da direção de arte nesse processo, onde o diretor de arte seria, neste contexto, um artista multidisciplinar que lidaria com matérias arquitetônicas e plásticas “elaborando uma linguagem específica de cada projeto e delineando relações visuais entre a figura posta em cena, os objetos e

o espaço na composição de quadros bidimensionais” (HAMBURGUER, 2014, p. 52). Na prática da profissão não é difícil ouvir sobre as multifacetadas dos profissionais da arte, capazes de estudar, analisar e reproduzir realidades diversas ou distantes em pouco espaço de tempo e orçamento, amparando-se em esboços, ilustrações, fotografias, modelos e produções detalhadas para planejar cada tomada, do menor ao mais chamativo elemento. Posso citar, enfim e ainda, a “aura” da narrativa dada muitas vezes quando organizam-se essas qualidades em tela em forma de conjunto visual coeso, por fazer o resgate ou a amostragem de algumas características que o espectador rememora perante os seus conceitos ou uma maioria de pessoas interpreta com base em um senso comum. Tal produto executado traz simbologias pré-existentes, ou no mínimo insinuantes, que fazem o espectador acreditar na genuinidade daquilo, por isso devemos entender que a prática do cinema é compreendida enquanto prática social, pois o significado de um filme depende do contexto ou campo no qual ele foi produzido e no qual ele é assistido.



A ANÁLISE FÍLMICA



Analisar um filme é sinônimo de decompor e embora não exista uma metodologia universalmente aceita para a análise, é sabido que se pode separá-la em, ao menos, duas etapas importantes. Inicialmente a atividade de fragmentar, descrevendo o objeto em seus amplos e minuciosos componentes, podendo dar foco em algum tema específico como por exemplo a fotografia de um filme ou as cores de uma cena, entre outras. Depois dessa etapa, com todos os itens ou características já enumerados vem ao caso relacionar os elementos decompostos, ou seja, descrever e em seguida estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, interpretando-os.

É importante saber o lugar do cinema como local de execução de processos significativos e ter destacado que somente através da análise fílmica podemos comprovar com certo controle a comunicação e interação profunda que se situa na relação produto audiovisual e espectador, atentando para a sugestão de Vanoye e Goliot-Lété, quando afirmam que:

Analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente. Trata-se de uma outra atitude com relação ao objeto-filme, que, aliás, pode trazer prazeres específicos: desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor (VANOYE E GOLIOT-LETÉ, 1994, p. 12).

A decomposição pode se relacionar à imagem fazendo uma descrição de planos, de som, da fotografia e até da montagem, e o objetivo da análise é entender sobre o funcionamento “secreto” de um determinado filme e interpretar o mesmo, portanto, é possível concluirmos a sua função como:

A análise vem relativizar as imagens “espontaneístas” demais da criação e da recepção cinematográficas. Estamos cercados por um dilúvio de imagens. Seu número é tão grande, estão presentes tão “natural-

mente”, são tão fáceis de consumir que nos esquecemos que são o produto de múltiplas manipulações, complexas, às vezes muito elaboradas. O desafio da análise talvez seja reforçar o deslumbramento do espectador, quando merece ficar maravilhado, mas tomando-o um deslumbramento participante. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p.13)

Todo elemento enquadrado na tela durante um filme tem funções ocultas, mesmo que seja apenas de estabelecer uma relação coerente com o todo. A construção artística de um filme não só demonstraria então sua importância estética mas também carregaria significados e representações. Ao destacar a direção de arte, por exemplo, extrapolamos o nível da aparência (à primeira vista) com percepções sobre os elementos componentes das cenas em direção ao metafórico, que pode estimular sentimentos e outras percepções.

Se por um lado temos o fator positivo de embebedarmo-nos em significados ao efetuar essas análises temos também os impasses. Raymond Bellour (1979) afirmava que o texto fílmico seria “impossível de se encontrar” pois este não era diretamente apontável. Enquanto a análise literária teria como base o escrito pelo escrito, muito mais evidentes e galgável a percepção homogênea, a análise fílmica só conseguiria alcançar o que pertenceria ao visual ou material, seja em som, em imagem ou em montagem, por exemplo.

Nos afastando um pouco da questão estética temos uma questão tão importante quanto: a construção e possível análise das personagens fílmicas. Diferentemente da literatura, onde geralmente os personagens são criados por uma única mente criativa, o personagem do cinema é essencialmente um trabalho coletivo:

Enquanto os poetas e romancistas (geralmente) trabalham solitariamente, os cineastas (geralmente) trabalham em conjunto com fotógrafos, diretores de arte, atores, técnicos etc. Enquanto os romances possuem personagens, os filmes possuem personagens e intérpretes, algo bastante distinto. (STAM, 2006. p. 27)

Então, para a concepção de uma personagem no cinema, são necessárias muitas mãos, desde o roteirista até o ator, passando por figu-

rinistas, maquiadores, diretores de arte, iluminadores e fotógrafos. É importante destacar que este também pode ser conhecido em sua ausência, pelo uso de uma possível narração ou apenas de depoimentos de outros personagens. “É importante dar atenção à criação das personagens porque elas serão o pilar de sustentação da história [...] Se as 8 personagens forem vagas demais e sem defeito algum, a história será simples demais e sem desafio algum”. (SILVA, 2014, p. 7-8)

Na concepção do personagem como ser complexo muitos diretores trabalham com base em pesquisas e outros criam histórias que podem ser utilizadas no filme ou “somente” servir de base ou amparo para construir a personalidade e experiências dos mesmos. Vargas (2014) afirma que “Percebe-se, desde o teatro grego, a preocupação com o rápido reconhecimento do personagem pelo público; a necessidade de dar um sentido à figura visível do personagem.” e sabe-se que no cinema essa importância é absorvida fortemente pelo espaço concreto e pela criação que é feita pelo diretor de arte.

Na literatura, é construído por meio das palavras, descrito no texto; no teatro, é criado no palco; no cinema, devido às suas características e peculiaridades, esse espaço é primeiramente concreto. Antes de se tornar imagem, é físico, tridimensional, real, constituído pelas coisas do mundo em sua materialidade. Tem como função essencial ser um suporte físico a ser capturado pela câmera, permitindo que as ações do filme nele possam ocorrer e que os atores nele possam atuar. (VARGAS, 2014, p. 7)

Um exemplo de criação de base para construção de personagens é trazido por Field (2001) em seu manual de roteiro. Este cita que o personagem é composto por um interior (o que forma o personagem) e o exterior (que define o personagem), sendo ambos conectados diretamente como causa e consequência, já que partindo desses dois componentes todas as personagens poderiam ser estudadas. Através do que é mostrado em cena busca-se entender o que acontece atrás delas, o que gerou uma personalidade, um trauma, uma história, um efeito e consequentemente a personagem em sua completude. Beth Brait fala sobre a criação de personagens e sua construção feita intencionalmente para

gerar alguma impressão no espectador. “O fotógrafo não registra uma imagem. Ele cria uma imagem. Seu ponto de partida e seus instrumentos são trabalhados para criar a ilusão do real” (BRAIT, 2017, p. 24). Brait sinaliza algo tão importante quanto a imagem: Quem a narra ou funciona de lente para que nós a vejamos. Ela sinaliza como em filmes narrados em terceira pessoa o narrador tem como papel ser um tradutor das experiências, tanto do espectador quanto do personagem, de forma a aproximá-los.

Essa visualização, esse efeito de realidade vai ganhando forma a partir da descrição minuciosa de traços que apontam para a figura física das personagens, para a nominalização desses seres, para a minúcia dos gestos, para as roupas e para a linguagem de cada um. A descrição, a narração e o diálogo funcionam como os movimentos de uma câmera capaz de acumular signos e combiná-los de maneira a focalizar os traços que, construindo essas instâncias narrativas, concretizando essa existência com palavras, remetem a um extratexto, a um mundo referencial e, portanto, reconhecido pelo leitor. (BRAIT, 1985, p. 59)

Para Borges Filho (2008) o espaço apresenta intensa relação com o personagem e tem como propósitos caracterizá-lo, seja psicologicamente, socialmente ou economicamente, influenciando o personagem e finalmente também sofrendo suas ações, representando os sentimentos e acontecimentos vividos por eles. Vargas (2014) complementa:

Os elementos que constituem as características visuais dos personagens, as roupas que vestem, os acessórios, o penteado ou o corte de cabelo, as marcas ou cicatrizes, tatuagens, suor, sujeira ou rugas, revelam e indicam traços de personalidade, localizam no tempo e no espaço. É por meio da escolha de tais informações que a direção de arte participa efetivamente do processo de construção do personagem, caracterizando-o em seus aspectos visíveis. (VARGAS, 2014, p. 11)

Comprovada a exímia importância da direção de arte como parte fundamental da construção de personagem e de trama, já que a mesma também sofre interferência das suas criações, podemos seguir em direção à elucidação de maneiras mais específicas desse tipo de acontecimento, analisando personagens específica(s) de um filme em seus detalhes de personalidade que possam ser observados através da di-

reção de arte (cenografia, objetos, pintura, caracterização e cores, por exemplo). Essa forma de análise, ou proposta, pode servir de base para comparar ou aproximar personagens, filmes e direção de arte, objetivo deste trabalho.



AS ISOTOPIAS



Para melhor assimilação deste trabalho é importante apresentar outros conceitos básicos que servirão de lente para o estudo desses filmes e facilitarão compreensões posteriores. O conceito de signo, por exemplo:

É qualquer coisa de qualquer espécie (uma palavra, um livro, uma biblioteca, um grito, uma pintura, um museu, uma pessoa, uma mancha de tinta, um vídeo etc.) que representa uma outra coisa, chamada de objeto do signo, e que produz um efeito interpretativo em uma mente real ou potencial, efeito este que é chamado de interpretante do signo. (SANTAELLA, 2006, p. 13)

Cientes do conceito de signo como esta “coisa” que produz uma interpretação ou efeito interpretativo, a significação, é importante saber também de sua importância para a racionalização das experiências e dos limites do seu poder e transcrição da realidade

(...) os signos são aquilo que dá corpo ao pensamento, às emoções, reações etc. Por isso mesmo, pensamentos, emoções e reações podem ser externalizados. Essas externalizações são traduções mais ou menos fiéis de signos internos para signos externos. (SANTAELLA, 2006, p.10)

Tendo como base a definição de Peirce de signo apresentada pela primeira vez no artigo “Sobre uma nova lista de categorias” (1867), em que o autor descreve suas três categorias universais de toda a experiência e pensamento, e de acordo com as ideias de Santaella (2006), pode-se destacar que o signo tem uma natureza triádica, que permite sua análise em três níveis: Em si mesmo (signo), nas suas propriedades internas, ou seja, no seu poder para significar; na sua referência àquilo que ele representa (o objeto) e nos tipos de efeitos que está apto a produzir nos seus receptores, isto é, nos tipos de interpretação que ele tem o potencial de despertar nos seus usuários. Essa interpretação triádica de signo nos conduz a pensar que ele pode colaborar para a

construção de uma personagem, já que através da primeiridade poderíamos observar através das cores, texturas e elementos que podem ser absorvidos através dos nossos sentidos um possível ambiente onde este personagem estaria situado, através da secundidade compreenderíamos esses fatores, e na terceiridade, comparando ao nosso repertório e conhecimento, faríamos um juízo sobre essa pessoa projetada.

Mantendo a noção inicial de signo com frescor na mente e sabendo que esse abarca quase tudo que podemos circular, é válido saber a importância da linguagem para que exista a realização do processo de significação (em algumas ocasiões), sendo ela um considerável vínculo para a comunicação.

A importância da linguagem não está somente em sua função de interlocução de nossos pensamentos através da fala, mas também, por nos fornecer padrões e códigos de comunicação e representação para posteriormente fazermos uso destes. E por sermos uma espécie complexa, assim também são linguagens a que nos constituem como seres simbólicos, isto é, seres de linguagem (SANTAELLA, 2010, p. 13)

A linguagem a qual cito como referência é construída não somente na estrutura da língua, mas principalmente através dos volumes, formas, massas, linhas, cores e movimentos, que podemos perceber claramente nas categorias do plano da expressão – plano que engloba a manifestação do conteúdo de um texto – correspondendo ao “como” os códigos, sejam eles verbais, icônicos ou gestuais, são expressados. Esse plano difere do plano do conteúdo e advém dele – que corresponde ao significado (o que diz) o texto.

Ponto importante, finalmente, é saber que de acordo com Santaella (2007) construímos nossa comunicação através do sentir, dos gráficos, imagens, luzes, expressões, cheiro, músicas, sinais, objetos, olhar e do tato. (SANTAELLA, 2007 p. 28). Em posse destes conceitos básicos que suponho serem necessários para os primeiros esclarecimentos sobre o processo de significação, é importante destacar, também, um conceito da semiótica Greimasiana que servirá de base de sustentação para uma das proposições geradas através deste projeto: a “Isotopia”.

Isotopia, do grego *isos*, igual, semelhante, e *topos*, plano, lugar, é um termo resgatado por Greimas (1979) advindo da física. Ele é utilizado para representar a propriedade dos núclídeos que possuem o mesmo número atômico e números de massa distintos. Para a linguística esse termo é utilizado quando se fala sobre o plano de sentido de um texto, Fiorin (1990), no trecho a seguir, explica:

A semântica discursiva analisa os revestimentos mais abstratos (temas) ou mais concretos (figuras) que recobrem as estruturas narrativas. Daí temos dois tipos básicos de discursos: os temáticos (os dissertativos, por exemplo), que procuram explicar o mundo; os figurativos (as narrações, por exemplo), que tentam simular o mundo natural. A semântica discursiva explica ainda as várias possibilidades de leitura inscritas no texto, ou seja, as várias isotopias. Os textos em relação às isotopias podem ser pluri-isotópicas, como o texto poético, ou mono-isotópicas, como a demonstração de um teorema. (FIORIN, 1990, p. 95)

O conceito de isotopia se ampliou e extrapolou o nível do conteúdo, das análises Greimasianas e pode-se dizer que abrange também o nível da expressão e hoje corresponde a uma recorrência ou repetição de qualquer elemento linguístico no texto ou produto visual. Este conceito se dispõe, no caso deste estudo, no percurso gerativo de sentidos, o qual apresenta três níveis: o fundamental (com as categorias semânticas opostas que o constituem), o narrativo (como se estrutura a sequência) e o discursivo (como se concretizam as formas do nível narrativo).

De acordo com Roseméri Lorenz (2013) em seu artigo “A noção de isotopia: uma aliada na leitura do texto poético”, para realizar o exame do plano de conteúdo a semiótica propõe este modelo de produção do sentido chamado percurso gerativo de sentido onde cada um desses níveis apresenta uma sintaxe (combinação de mecanismos que ordena os conteúdos) e uma semântica (conteúdos investidos nos arranjos sintáticos) próprias, sendo o primeiro patamar do percurso gerativo o das estruturas fundamentais, de onde surgem os significados mais simples e abstratos. Após o nível fundamental, encontra-se o nível narrativo e a última etapa do percurso gerativo é o nível discursivo, que constitui o patamar mais superficial (o mais próximo da mani-

festação textual). Nele, as categorias semânticas do nível fundamental e as mudanças de estado do nível narrativo são revestidas por elementos que lhes dão concretude.

Quando se tratou da última etapa da geração de sentido, constatou-se que, em um texto, organizam-se percursos temáticos e figurativos, isto é, os temas e as figuras reiteram-se. É justamente a essa reiteração de elementos temáticos e figurativos que se denomina isotopia. (LORENZ, 2013, p. 13)

Sobre os estudos dos efeitos de sentido podemos ter conceitos mais voltados para a área do audiovisual e mais precisamente os componentes caracterizantes, plásticos e narrativos de um filme a seguir:

Por efeitos de sentidos compreendemos os aspectos de natureza cognitiva presentes no mesmo convívio e igualmente participantes do processo de significação sobre a obra. O sistema de elaboração da experiência vivida envolve, neste sentido, padrões memoriais, de ordenação complexa. Neste conceito, a nosso entender, estão embutidos aspectos igualmente entrelaçados. Questões afetivas, históricas, psicológicas ou de ordem intelectual e política são substratos igualmente presentes no objeto de atenção. Conexões, as mais variadas, são estimuladas por provocações contidas no espaço simultaneamente à apreensão sensorial. (HAMBURGUER, 2014, p. 18)

O conceito de figuratividade encontra, neste momento, com os conceitos semióticos, pois, se na semiótica o que se busca é o sentido do texto, a figuratividade e a isotopia são elementos básicos que auxiliam na organização e na compreensão de discursos e leituras de signo. A figuratividade é parte integrante da compreensão de todos os textos, inclusive os mais abstratos e estabelece significação para tudo dentro do mundo exterior pelo discurso ou inicialmente pelos sentidos, articulando as propriedades primárias do processo significativo até a reprodução. De acordo com Nogueira:

Figuratividade, termo proveniente da teoria estética, em semiótica significa semelhança, representação, imitação do mundo pela disposição das formas numa superfície. Ela rege diferentes formas e gêneros discursivos, incluindo textos abstratos. Estabelece significação para tudo o que se liga a nossa percepção do mundo exterior (pelos cinco sentidos: visão, tato, olfato, audição e gustação) por meio do discur-

so (verbal ou não-verbal), isto é, articula “propriedades sensíveis” a “propriedades discursivas”. (NOGUEIRA, 2007 p. 2)

Ou seja, o discurso que relata todo o percurso de um sujeito é figurativo, já que a presença desse sujeito garante certo grau de reprodução do real. O título de um filme ou uma cena por exemplo, pode fazer com que o espectador entre no mundo da figuratividade ao imaginar ou recriar os elementos que o compõem e que fazem parte de seu repertório.

Observando isso, não se pode deixar de destacar como a linguagem audiovisual funciona em sua gênese, associando estética e informação para uma definição final, seguindo a tríade de linguagem, discurso e narrativa e depreendendo a produção de sentido pelo homem e para o homem.

Entende-se que o cinema (a imagem) advém de formações diversas, uma delas a formação icônica, na qual ícones podem ser usados no lugar da coisa representada, onde nos é reconhecível por manter analogia com o real em seus elementos visuais, sendo esta semelhança com a realidade a principal responsável por (unindo elementos técnicos e estéticos) estimular nossa capacidade de gerar significados a partir da produção fílmica. Parte do fascínio das pessoas pelo cinema vem da ativação do processo de significação que acontece ao assistirmos certos produtos como filmes, que tem sua essência captada e assimilada por nossos sentidos.

Sensorialmente, em primeiro lugar, isto é, ‘esteticamente’ segundo a etimologia (pois *aisthesis* significa sensação em grego), a imagem fílmica age com uma força considerável que é devida a todos os tratamentos purificadores e intensificadores que, simultaneamente, a câmara pode provocar no real em estado bruto: a mudez do cinema antigo, o papel não-realista da música e das iluminações artificiais, os diversos tipos de planos e de enquadramentos, os movimentos de câmara... todos os aspectos de linguagem fílmica... são outros tantos fatos decisivos da estetização. Fundado, pois, como qualquer outra arte, e devido ao fato de ser uma arte, sobre uma escolha e uma ordenação, o cinema dispõe de uma prodigiosa possibilidade de densificação do real, que é, sem dúvida, a sua força específica e o segredo do fascínio que exerce (MARTIN, 1990 p. 21).

É de extrema importância, portanto, destacar alguns de seus componentes que ajudam nos processos de “leitura” da representação da realidade, traçando um panorama a partir do estudo de caso, utilizando as isotopias e categorias do sensível geradas por elas como metodologia, a fim de investigar de que maneira e quais signos são utilizados na externalização dessas significações, seja na construção da personagem ou dos cenários e cores do filme, e de que forma e relaciona-se com os demais componentes, carregando os produtos audiovisuais de significados. Daí, destaco a importância de compreendermos a direção de arte com seu papel de representar essa realidade e formar os personagens, com tudo que se situa diante da tela e com tudo o que nos faz resgatar experiências, conceitos e futuramente concepções de formação das personagens, dos ambientes e da narrativa.



PARTE II

*Incapaz de perceber a sua forma, eu encontro
você ao meu redor. Sua presença enche meus
olhos com o seu amor. Isso torna o meu coração
modesto, pois você está em todos os lugares.*

(A Forma da Água)

OS FILMES E AS PERSONAGENS



Numa visita ao cinema no período de cartaz dos filmes concorrentes ao Oscar 2018 “A forma da água” (2017), dirigido por Guillermo del Toro, foi exibido e ao sair da sessão pude observar uma larga semelhança deste com o filme “O fabuloso destino de Amélie Poulain” (2001), dirigido por Jean Pierre Jeunet. Embora à primeira vista ambos não se conectariam em diversos aspectos, após uma breve análise foi possível fazer associações entre narrativa, construção de personagens, cores e direção de arte de ambos. É importante destacar que essa observação de semelhança entre os filmes passou a ser sinalizada por diversos espectadores e fortaleceu críticas do diretor de Amélie, que em entrevista ao Ouest-France disse já ter confrontado Del Toro sobre o caso. Como resposta, este disse possuir as mesmas referências básicas de Jeunet e alegou que Terry Gilliam teria servido de fonte comum e influência a ambos. Arquivados os processos sobre plágio, Del Toro foi inocentado e pode-se perguntar quais elementos estariam permitindo essa associação tão forte entre os filmes. Através da análise das Isotopias e categorias sensíveis derivadas delas podemos destacar alguns fatores, sendo importante conhecer mais sobre os filmes e suas personagens.

Ambos os filmes são materiais de extrema importância para o cinema mundial, tendo o filme “O fabuloso destino de Amélie Poulain” recebido cinco indicações ao *Oscar* nas categorias de melhor Filme Estrangeiro, melhor Direção de Arte, melhor Fotografia, melhor Som e melhor Roteiro Original; e o filme “A Forma da Água” tendo indicações e prêmios como três *BAFTA Awards*, dois Globos de Ouro e ainda 13 indicações ao *Oscar*, vencendo em quatro delas – melhor Filme, melhor Diretor, melhor Trilha Sonora e melhor Direção de Arte. É necessário destacar a importância destes prêmios que angariam prestígio e reconhecimento aos filmes, embora muitas vezes as categorias técnicas sejam dispostas em segundo plano frente às premiações mais rentáveis e mercadológicas, que representam o luxo de Hollywood e sua audiência. Há pouco até se falava em levar as categorias técnicas para os intervalos da premiação¹, enfraquecendo ainda mais a visibilidade dessas atividades.

“*Le fabuleux destin d’Amélie Poulain*” ou em tradução “O Fabuloso Destino de Amélie Poulain” é um filme francês de 2001 dirigido por Jean-Pierre Jeunet com direção de arte de Aline Bonetto, que conta a história de Amélie Poulain, de acordo com o filme uma jovem “Privada dela mesma, porém, tão sensível ao charme das coisas simples da vida”. A protagonista é uma menina que cresce isolada das outras crianças por conta dos seus pais metódicos e cheios de manias que lhe diagnosticam com um problema cardíaco que a impede de interagir com outras crianças. Na realidade, seu coração só bate muito rápido durante os exames mensais que o pai faz na menina por conta do raro contato físico que recebe. Essa infância de privações e a morte prematura de sua mãe acabam por influenciar o desenvolvimento de Amélie e a forma como ela se relaciona com as pessoas e com o mundo no restante de sua vida.

Ao sair de casa e mudar-se para o bairro parisiense de *Montmartre*, Amélie começa a trabalhar como garçonne em um café e, introvertida em seu próprio reino independente, separada do exterior,

¹ <https://cinestera.com.br/oscar-2019-categorias-tecnicas-nao-serao-televisadas/>

ela experimenta o mundo em cores vivas e texturas. Certo dia ao encontrar por acaso atrás de um azulejo da parede do banheiro de seu apartamento uma caixinha, a solidão de Amélie diminui. Enquanto se distraía vendo TV, a tampa de seu perfume cai no chão e desencaixa um azulejo do banheiro onde, explorando, ela encontra a caixinha de brinquedos, fotografias, bonecos, um carrinho e figurinhas pertencentes ao antigo morador do apartamento. Crendo ter encontrado quase um “tesouro”, a jovem decide empreender uma jornada em busca do dono e a sua então relação distanciada com as pessoas passa a se estabelecer neste momento através dos objetos. Quando Amélie entrega o pertence a Dominique Bretodeau, mesmo que anonimamente, ela nota a extrema emoção e felicidade em recebê-lo. Bretodeau chora de alegria ao ter de volta suas memórias amadas e então algo dentro de Amélie muda eremodelando sua visão e vivência no mundo.

A vida de Amélie é circulada por alguns personagens desajustados e curiosos que a auxiliam e acompanham no processo de descoberta de si fora de si mesma. É preciso citar ao menos três que bem ilustram as frustrações e desajustes ao redor de Amélie. Como primeiro exemplo, Madeleine Wallace, uma mulher que vive os seus dias em função de um casamento do passado, presa a um homem que toda a vizinhança entende que a abandonou em prol de um romance extraconjugal alheio. Wallace vive ignorando este abandono enquanto guarda em sua casa fotos, objetos do “falecido” marido e até o cachorro empalhado do casal. Itens de apreço



maior são as cartas enviadas no início da relação dos dois, que funcionam como este elo que, mesmo sofrido, ainda resgata o parceiro “fiel”. Amélie a “liberta” no momento em que faz uma carta dizendo ser o falecido marido da vizinha, supostamente perdida há muitos anos em um acidente de avião, onde ele pede perdão e relata todo o amor por Madeleine.

Amélie possui também um amigo, o Sr. Raymond Dufayel, ou Sr. “Ossos de vidro”, importante personagem para entendermos o processo de libertação de Amélie. Esse personagem serve como uma amostra perfeita das inseguranças, frustrações e inadequações da mesma. Um homem com ossos frágeis que se sepultou em seu apartamento e possui uma coleção dos vinte quadros iguais pintados por ele mesmo.

Em dado momento ele ajuda a protagonista a confrontar a verdade sobre si mesma e estando ambos desajustados aos olhos do mundo encontram formas de observá-lo de sua segurança, seja o apartamento de um ou o mundo interior da outra, e ela o liberta de sua “prisão” quando envia anonimamente fitas de VHS com belas imagens do mundo a ele, que não pode sair de casa.



Por último podemos citar Nino, o grande amor da protagonista. Amélie se identifica com o colecionador de risadas, fotos descartadas e pegadas no cimento, de forma que, ao encontrar seu álbum de fotos perdido, ela passa a contemplá-lo e se aproximar dele. Durante o filme os diálogos entre os dois são feitos através do corpo e suas sensações e principalmente por trocas (por exemplo quando Amélie devolve o álbum encontrado de Nino, gerando a aproximação dos dois) já que eles não trocam palavras e ao descobrir o amor, ambos se libertam de seus claustros interiores.



Elisa, protagonista do filme “A Forma da Água”, dirigido por Guillermo Del Toro em 2017 com direção de arte de Paul Denham Austerberry, Shane Vieau e Jeff Melvin, assim como Amélie também possui algumas limitações derivadas de sua condição social. O filme narra a sua história: Elisa Esposito, muda, órfã e apenas mais uma das serventes invisíveis que trabalham no laboratório Occan, em meio aos EUA dos anos 1960, limpando a sujeira que cientistas e homens de negócios deixam para trás.

Os seus dias são frios, calados e sem graça e contam com metodicidades e costumes que ela repete incansavelmente em seu pequeno apartamento localizado no andar superior de um tradicional cinema de rua. Todos os dias ela acorda, se masturba na banheira de casa, coloca ovos para ferver, toma o café da manhã e sai para trabalhar, mas sua rotina muda no dia em que Elisa e sua amiga Zelda são chamadas para limpar o laboratório F-1, onde está sob análise uma criatura mitológica e interessante, assustadora para todos, mas motivo de fascínio e identificação para Elisa: “O homem anfíbio”, também chamado de Criatura. Assim como Amélie ao conhecer Nino, ao conhecer a Criatura a vida de Elisa se enche de cor e sentimento. Apesar das diferenças entre os dois seres solitários, um amor sincero surge da identificação de semelhanças. Sem trocar palavras, o casal vai se aproximando através de trocas e pequenos contatos, conforme cita Reinaldo Nunes:

É quando então ela faz contato com o ser sobrenatural, o recurso da Occan. Um ser tão estranho e ao mesmo tempo tão igual a ela. Espécies diferentes, locais diferentes, mas ambos viam um ao outro em sua real natureza, em sua real forma. O homem-peixe não a julga por ser muda, humilde ou mesmo desajeitada. Em Elisa ele encontra o amparo e o carinho que tanto falta nos seus torturadores. Em meio ao desprezo, Elisa também encontra no ser alguém que a aceita como ela é, que gosta dela por ser quem ela mostrou ser. (NUNES, 2018)

Elisa é uma pessoa de alma profunda, embora desajustada e é excluída socialmente por ser muda, mulher e funcionária da limpeza. Ao seu lado podemos destacar duas grandes relações de amizade a quem ela ajuda a sair de situações de desamparo.

Giles é um pintor fracassado que busca uma segunda chance no mercado de trabalho, vive com seus gatos num apartamento vizinho ao de Elisa e é alimentado por ela todos os dias pela manhã. Suas grandes paixões são os musicais de televisão, seus gatos e torta de limão galego. Para além do fator financeiro, Giles também é frustrado com sua sexualidade e frequenta por muito tempo o mesmo restaurante, *Dixie Doug Pies*, para apreciar seu amor platônico, gerente do local.

Sendo um homossexual reprimido, Giles vive sua vida ainda mais triste e solitária, já que ele nunca teve coragem de se assumir para o mundo. A saída dessa condição de frustração em que vive é propiciada por Elisa, que além de frequentar com ele o restaurante, pede que ele a auxilie na aventura de resgate da Criatura.



Também retirada de sua condição subalterna e levada à ação por Elisa está Zelda, também zeladora da Occan. Uma mulher negra que vive em um casamento frustrado com um marido em inércia, que compensa o silêncio de Elisa ao falar de forma incessante. Zelda funciona para a trama como um alívio cômico, sendo também importante para nos apresentar o contexto racista e machista dos anos de 1960 e tem o seu ápice na narrativa ao confrontar marido e chefe para ajudar a amiga. “Você não fala há anos. Agora não consegue fechar o bico” (Zelda, A Forma da Água, 2017) brada para o apático marido quando ele mais uma vez a impede de realizar seus objetivos, assim, mesmo de maneira indireta, Elisa priva-a da condição média em que vive.

Outro ponto comum entre os dois filmes é que, em vez de repetir a mocinha indefesa de filmes dos anos 50 e 60, os diretores de ambos os filmes dão às protagonistas força e inventividade; elas são criativas, astutas e corajosas. Elisa tem o poder de escolha e faz dele a salvação da



Criatura, que depois irá salvá-la também. Amélie descobre nela mesma a possibilidade de ajudar o outro e com isso romper suas barreiras internas de relação com o mundo. Mais ainda, Del Toro e Jeunot criam a possibilidade do ideário do exótico ser exercido de maneira positiva e do sedutor ficar nas mãos de uma figura masculina ou desconhecida e não por representações femininas. Isso tudo permeando objetos significativos, cores e cenários pintados para valorizar a trama e trazer a memória e a história de ambas as personagens.

AS CATEGORIAS DO SENSÍVEL



A partir do conhecimento básico da história dos filmes e suas personagens principais, as quais foram selecionadas pela relevância dentro do recorte desta análise, e da compreensão do conceito de isotopias, de signo e da sua relação com as personagens e a direção de arte, este trabalho propõe a criação de categorias para a melhor seleção de cenas e melhor observação ou estudo estético das mesmas. Esta forma de análise, categorizando as isotopias, já foi utilizada, embora não com esta nomenclatura, por Rodrigo Paredes no seu artigo “O Fabuloso Destino de Amélie Poulain: Análise Semiótica” (2010), onde ele destaca algumas isotopias que podem ser observadas no filme “O

Fabuloso destino de Amélie Poulain”, um dos objetos de estudo deste trabalho. Em sua pesquisa Paredes destaca as seguintes isotopias no nível discursivo do filme: Desilusão, erotização, onírica, alimentos, morte e relação com o tempo. Tendo como objeto de estudo não somente este filme são necessárias algumas adequações nestas categorias para melhor contemplar e explicar os processos semelhantes de significação que ocorrem nos dois filmes-objetos a serem analisados, portanto, as categorias do sensível ou do simbólico a serem utilizadas serão as seguintes:

- Isotopia dos alimentos
- Isotopia do onírico
- Isotopia do sexual
- Isotopia da desilusão/ frustração
- Isotopia da descoberta
- Isotopia do cotidiano/ ordinário

ISOTOPIA DOS ALIMENTOS

Associados muitas vezes em ambos os filmes às relações, os alimentos estão presentes com fortes valores atribuídos aos personagens, sejam eles apenas objetos dentro de um clipe de cenas ou servindo de meio para o contato amoroso das personagens protagonistas com o seu parceiro. Os ovos de Elisa simbolizam criação, nascimento, ressurreição e fertilidade e é como se eles a unissem com a Criatura: quando ela compartilha seus ovos cozidos com ele enquanto toca um disco de Glenn Miller no fonógrafo portátil e o ensina linguagem de sinais ou quando a primeira palavra da criatura é “Ovo”, por exemplo. O começo da história de amor incomum entre uma moça muda e uma criatura não-humana tem sua primeira interação costurada através dos alimentos. No mesmo filme, podemos destacar também as tentativas de aproximação entre Giles e o seu admirado feitas através da compra diária de fatias de bolo verde de gelatina no *Dixie Doug Pies* ou a aproximação entre Elisa e Giles que também é feita através dos ovos que ela leva para ele todos os dias no café da manhã. Nessa cena os alimentos representam o cuidado entre ambos. Em Amélie podemos

destacar a importância dos alimentos quando ela interage com seu pai, cuja a maioria das cenas dessa aproximação ambos é feita ao redor de uma refeição e mesa posta; quando o homem com ossos de vidro a alimenta com vinho quente e bolachas, numa amostra de aproximação e cuidado enquanto a aconselha sobre a vida; quando Amélie prepara sua torta de ameixas pensando em Nino, que chegaria logo depois para amá-la; no passeio com o homem cego, onde Amélie faz menção a pirulitos, melões, sorvete de amêndoas, queijos e carnes a venda e, por fim, quando Bretodeau passa carinhosamente sua forma de comer frangos assados para seu neto num almoço no jardim. É válido destacar o quanto os alimentos vêm cercados de manias e repetições, por exemplo quando Elisa cozinha ovos metodicamente e cronometradamente e quando Amélie quebra a camada de açúcar cristalizado do creme *bruleé* ou enfia suas mãos em grãos na banca de frutas. É veemente a influência ou aparição dos alimentos associados às personagens nos momentos de interação com o outro, portanto.





Destaques que exemplificam a ligação afetiva que as personagens têm com os alimentos. A presença desses objetos (comidas de cena) não existe de maneira frívola, os ovos em ambos os filmes estão presentes remetendo a sexo, tanto para Elisa, que os cozinha e assim calcula seu tempo dedicado a masturbar-se, quanto em Amélie, evidenciando a cena de sexo no banheiro que ela custa a “disfarçar”. A aproximação de Elisa através dos alimentos com outros personagens pode ser demonstrada em algumas das cenas destacadas, por exemplo, quando a personagem coloca os ovos na borda do tanque para chamar a criatura, quando come com Giles uma torta da

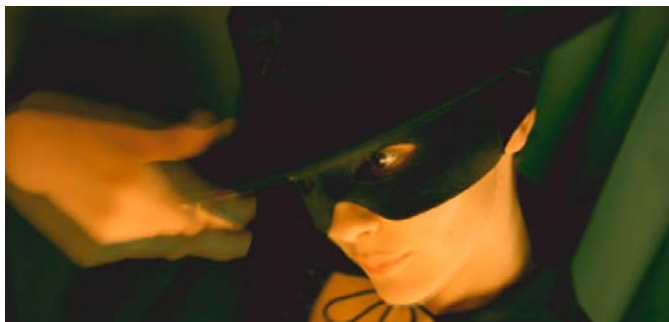
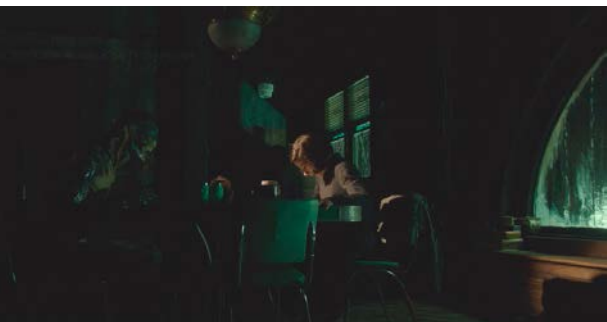
Dixie Doug Pies, quando lhe serve o café da manhã e quando faz uma refeição com Zelda durante o trabalho, numa conversa descontraída. Em Amélie podemos destacar as cenas em que faz refeições com seu solitário pai, quando cozinha uma torta na intenção de ninar ou quando ajuda o senhor cego a se locomover pela cidade, narrando as comidas, seus cheiros e valores nas lojas em que passam. Outra cena importante a ser destacada acontece quando vemos Dominique Bretodeau e sua metodicidade na forma singular de degustar sua comida, que futuramente por influência da protagonista, passaria de herança ao neto.



ARTE NA CENA

ISOTOPIA DO ONÍRICO

Essa isotopia é representada pelos sonhos e idealizações atribuídas aos personagens, especialmente os presentes com valor positivo na narrativa, que lidam com o desajuste social criando sua realidade própria e sonhos, exercitando seu lado criativo, embora introspectivo. Em “O Fabuloso destino de Amélie Poulain” essa característica é marcada desde o nome do filme, que concerne ao legendário, até as narrativas criadas pela imaginação da protagonista, passando por sua infância, onde apenas espera pela partida dos pais neuróticos para ser livre, ou quando mostra Amélie imaginando a presença de Nino ao fazer a sua torta de ameixas. Elisa é mais concisa em seus sonhos, embora anseie todo o tempo por liberdade e por ser mais do que é considerada; quando a gota de chuva na janela do ônibus que a transporta escorre e quase transfigura-se em magia ou fantasia, faz da tela uma espécie de um quadro surrealista. É necessário destacar que essa isotopia não é encontrada somente no ambiente da imagem, a ultrapassa, tomando conta de amplos aspectos das histórias elaborando uma a “aura” quase fabular, que pode ser observada nos dois filmes analisados.





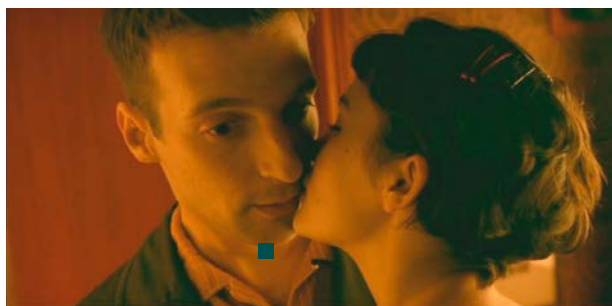
O universo onírico configura-se como espaço de experimentação psíquica e de efervescência criativa e está presente em diversas cenas e na composição geral dos dois filmes. Os ambientes e situações que os compõem são fruto da imaginação e olhar das duas personagens protagonistas que têm em comum o hábito de viverem em seus próprios mundos particulares, consequentemente soniais. A arte reflete isso quando aproxima a composição dessas cenas com aspecto mais teatral ou lúdico, como exemplo

as cenas de Elisa e sua casa submersas em água, ou quando Amélie vai ao trem fantasma e a neblina e luzes coloridas dão ao ambiente um tom fantasioso. O mesmo pode ser destacado em duas cenas inseridas nos filmes que se destacam pela fuga ou abordagem distinta da arte do restante da narrativa, que reproduzem/homenageiam cenas clássicas do cinema, como a cena de Amélie disfarçada de Zorro sendo fotografada ou de Elisa, quando se imagina em um musical da *Broadway* em preto e branco.

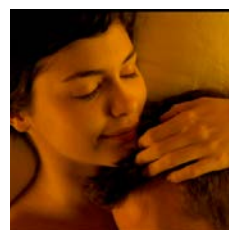
ARTE
NA CENA

ISOTOPIA SEXUAL

Essa isotopia advém da *isotopia da Erotização* sinalizada por Paredes (2010, p. 5) em que ele sinaliza a erotização “cujos traços se veem presentes tanto na forma de personagens altamente sexualizadas” quanto nas que são o seu extremo oposto, com “traços de ingenuidade reforçados através de diálogos e situações-chave”, como é o caso de Amélie que por diversas vezes se mostra indiferente às diversas menções sexuais do narrador. Pode-se dizer que ambas as personagens protagonistas dos filmes analisados não trazem a sensualidade/sexualidade como “trunfo feminino”, característica geralmente imbuída às personagens mulheres (jovens) nos filmes. Amélie não é virgem, já experimentou e pensa em sexo e Elisa não é diferente. Nas primeiras cenas do filme ela é apresentada em sua repetitiva rotina diária, que revela sutilmente alguns elementos de sua intimidade. Na banheira a personagem se sente à vontade para libertar seu desejo sexual todos os dias, de forma empoderada mas não menos metódica que Amélie. Podemos destacar que tanto na cena que Amélie faz sexo com um rapaz quanto na cena que Elisa se masturba na banheira não somos dirigidos à sensação de pudor ou excitação sexual pelos elementos presentes na cena, já que ambos se dirigem ao sexo com naturalidade e despudor, como por exemplo na cena em que Elisa conta sobre o sexo com a criatura em uma conversa aparentemente banal, durante o café. Sobre isso, o próprio Guillermo Del Toro (Diretor do filme “A Forma da Água”) explicou, em entrevista para a série *Spotlight* da *IndieWire Awards*, sua intenção: “Estamos acostumados a nunca representar a sexualidade feminina ou para representá-la de uma forma glamourosa e artificial.(...) A maior parte da sexualidade no filme não tem glamour, incluindo o momento em que se juntam, o anfíbio e ela, é feito de uma maneira muito humana, abrangente e naturalista”. Sendo assim, esta isotopia é importante para o entendimento da personalidade das personagens e são diretos no que se trata das intenções dos dois diretores ao retratar esse aspecto da vida das protagonistas.



Amélie não tem namorado.



Nas cenas em que as personagens se relacionam com a temática sexual podem ser destacados o uso das cores referentes aos sentimentos românticos/sexuais nos filmes, como a presença forte dos vermelhos em ambos (seja dominando o fundo da tela ou em destaques de figurino e objetos) e azul, de simbolismo semelhante, nos destaques da maquia-

gem na cena de Elisa e a criatura e ao fundo da cena de sexo disfarçada por Amélie. Como destacado anteriormente a arte corresponde também ao que não está presente, portanto, pode-se destacar a ausência de objetos e elementos que poderiam desviar a atenção do espectador nestas cenas, dando ênfase às emoções que as compõem.

ARTE
NA CENA

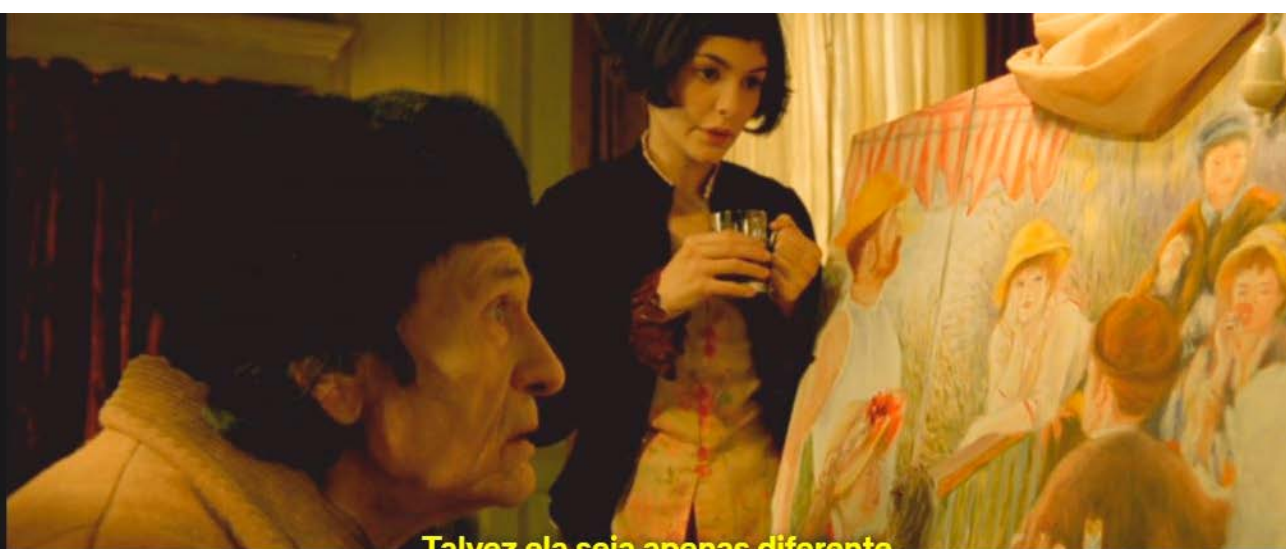
ISOTOPIA DA DESILUSÃO/ FRUSTRAÇÃO

Essa isotopia pode ser observada ao analisar as personagens secundárias das duas tramas, seja Zelda e Giles para Elisa ou a Sra. Wallace e Dufayel (Ossos de Vidro) para Amélie. As vidas dessas personagens foram marcadas por traumas e por isso vivem frustrados ou desiludidos. Zelda, uma mulher negra num trabalho subalterno na década de 1960, sofre com total força o racismo e machismo do patriarcado pelas mãos de seu chefe. Ela precisa ser mais polida, melhorar o seu linguajar e até seu nome bíblico – Dalila – é utilizado para afastá-la de sua condição digna quando o Coronel Strickland, interpretado por Michael Shannon, fala para ela que “Deus parece humano, Dalila. Ele se parece comigo, com você. Embora, se formos honestos, ele provavelmente se parece um pouco mais comigo”.

Como se não bastasse, dentro de casa Zelda sofre com um marido nada prestativo que a humilha e se torna mais um peso nas costas do que necessariamente um companheiro. Enquanto isso a Sra. Wallace, vizinha de Amélie, vive com a frustração de um marido que a abandonou – o que todos sabem ter acontecido por ele ter uma amante – embora ela negue e crie histórias fantasiosas sobre um falecido marido honroso com o qual viveu um grande amor. Sra. Wallace carrega também o trauma da perda do cachorro do casal, que agora “vive” empalhado em sua sala. Ambas as mulheres vivem à sombra destes traumas e desilusões, mas com os homens não é diferente.

Dufayel é um homem com uma doença que lhe causa ossos frágeis como vidro (daí o seu apelido) que podem quebrar a qualquer momento e que se sepultou em seu apartamento numa forma de proteger-se dos perigos. Suas distrações deste claustro são pintar suas telas – e mesmo 20 anos depois ele não consegue entender o semblante de uma personagem pintada – e ver a rua através da sua câmera na janela. Sem ponto de fuga sua desilusão com a vida é explícita, embora Amélie traga pequenos “sopros” de vida ao levar-lhe fitas de vídeo. Giles acompanha o mesmo drama, vive frustrado pintando imagens publicitárias que ninguém mais compra e

sendo desprezado pela indústria. Sua vida se torna tentar adequar suas pinturas e tentar sua reinserção no mercado, enquanto sofre pela paixão não correspondida do vendedor de tortas que lhe atende todos os dias e pela sua impossibilidade de assumir sua homossexualidade para o mundo. Ambos homens com idade mais avançada que não conseguem sair de seus claustros de alma e se entristecem presos em suas casas fechadas sem muita interação com o mundo externo a não ser através da influência das personagens protagonistas dos dois filmes. A atmosfera de desilusão e frustração não atinge Amélie e Elisa embora esteja o tempo todo circundando-as, mas por ironia dos diretores ou pelo encanto projetado por elas, essa fuga é considerada.

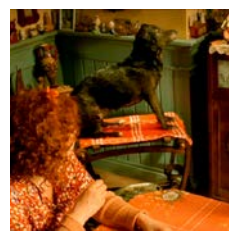
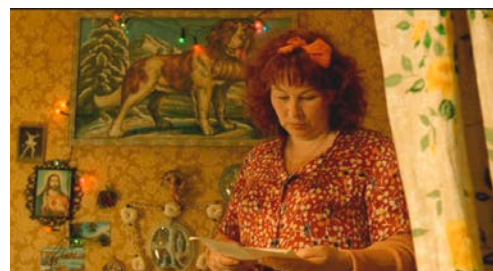


Talvez ela seja apenas diferente.





Eu pintei um por ano, por 20 anos.



A direção de arte dos dois filmes analisados sinaliza por meio dos cenários a aura de desilusão que predomina em diversos personagens da trama. Com destaque para o quadro e as cartas do marido de Madeleine Wallace, guardadas em sua casa como materializações das lembranças anteriores ao seu abandono e as pinturas guardadas há 20 anos de Sr. Dufayel, que ainda assim não captam o sentimento original de uma personagem e que sinalizam a placidez dos seus dias.

Sobre os personagens circundantes a Elisa pode-se destacar sobre Giles essa representação em sua mesa de trabalho, onde ele refaz suas pinturas publicitárias recusadas e em sua geladeira, onde guarda uma profusão de tortas, frutos da tentativa de aproximação a seu “pretendente”. Sobre Zelda, o cenário opaco, velho, pouco iluminado e monocromático, em tons ocres, nos remete à melancolia e à constância infeliz dos dias e de seu casamento.

ARTE
NA CENA

ISOTOPIA DA DESCOBERTA

Outro ponto comum às narrativas de ambas as personagens é a forma como a descoberta de um objeto/ser impacta totalmente no desenrolar da história e remodela sua visão de mundo. A solidão associada à morte precoce da mãe faz com Amélie se isole em um mundo povoado de imaginação e fantasia, no qual os objetos assim como as situações são ressignificados, portanto quando Amélie encontra a caixinha de lembranças de Dominique e se emociona ao reencontrá-la é tão gratificante que a faz sentir-se bem consigo mesma e com vontade de ajudar os outros (a cena em que ela ajuda um cego a atravessar a rua é o seu primeiro contato direto com outra pessoa no filme, estabelecendo a mudança). Pode-se dizer que a partir da descoberta da caixinha e conseqüentemente desse sentimento de prestabilidade para o mundo, ela contribui diretamente para a circularidade e desenvolvimento das tramas de todos ao seu redor, por exemplo quando faz o seu pai viajar ao redor do mundo através das fotos do gnomo; quando encontra a caixa de Bretodeau; quando escreve para Sra. Wallace ou quando encontra o álbum de Nino. Essa sensação acomete também Elisa, que sai de sua introspecção quando “encontra” a criatura no laboratório e se apaixona por ela. A partir dessa descoberta, Giles toma coragem de viver o mundo real e se aventurar, Zelda rompe com o seu comodismo e confronta o marido encostado e a Criatura cria forças para a fuga e reação aos ataques do Coronel Strickland. A descoberta é o clímax da mudança e ação das personagens e somente a partir dela há maior interação das introspectivas (ou incompreendidas) protagonistas com o mundo real.





De maneira semelhante à que acontece com a isotopia da desilusão/frustração, a isotopia da descoberta também é sinalizada por pequenos detalhes ou objetos de cena que funcionam como os próprios representantes das mudanças após descobertas ou pequenos auxílios das protagonistas, caso que acontece de maneira mais evidente quando Amélie decide falsificar uma carta destinada a Madeleine Wallace, simulando remeter ao seu marido arrependido. Na cena em que Sra. Wallace conta sobre o “falecido”, há um abajur destacando-se na cenografia em tom alaranjado; já quando Amélie refaz a carta, outro abajur é destacado na mesma posição, todavia com a cor azul, sinalizando a mudança da “aura” antes estabelecida. Uma Mudança também acontece quando a caixinha de lembranças é entregue a Dominique Bretodeau, que a partir dela reflete so-

bre a sua distância da filha e do neto e, por fim, acaba por se reaproximar da família. Em “A Forma da Água” a direção de arte é mais discreta e se encarrega de modificar a presença ou os costumes das personagens secundárias após/durante o rapto da criatura. Giles consegue fazer identificações falsificadas na mesma mesa em que faz o seu frustrante trabalho, modifica seu figurino (e depois cabelo) e Zelda, além de mudanças em sua personalidade, agora liberta e corajosa, solta o cabelo e na cena final cobre-o com um lenço em tom arroxeadado. Além disso, ao fim do filme, fugindo dos tons terrosos que os acompanham na trama, Giles e Zelda são imersos no azul e o guarda chuva em que ambos se protegem na última cena do filme é iluminado de vermelho, sinalizando novos rumos a partir das mudanças em suas vidas.

ARTE NA CENA

ISOTOPIA DO COTIDIANO/ ORDINÁRIO

O destaque de elementos comuns e costumeiros e sua elevação à aura artística ou poética são também um pontos importantes a serem demarcados como semelhança ou diálogo entre os filmes. Em seu artigo “A vida dos homens infames”, Michel Foucault fala sobre a elevação, valorização ou tematização do homem comum, ao qual denomina “homem-infame”.

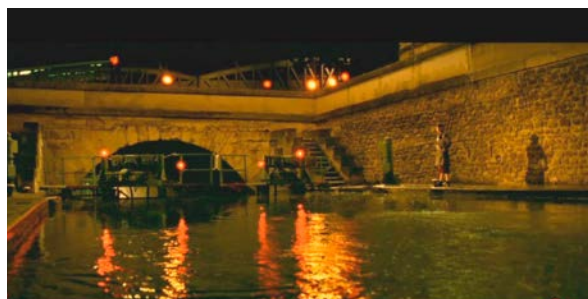
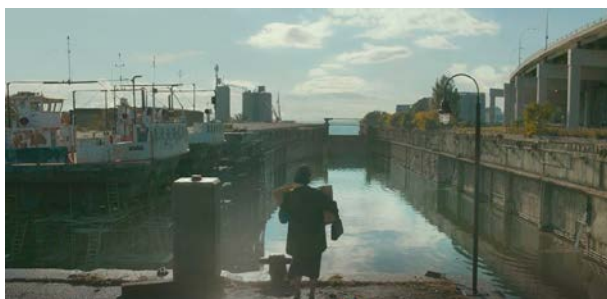
O insignificante cessa de pertencer ao silêncio, ao rumor que passa ou à confissão fugidia. Todas essas coisas que compõem o comum, o detalhe sem importância, a obscuridade, os dias sem glória, a vida comum, podem e devem ser ditas, ou melhor, escritas. Elas se tornaram descritíveis e passíveis de transcrição, na própria medida em que foram atravessadas pelos mecanismos de um poder político. (FOUCAULT, 2006, p. 216)

Sabendo que o cinema e a grande tela são canais de destaque para situações marcantes, dramas e histórias heroicas, é curioso observar como o cozimento de ovos ou o cair de uma tampa de perfume são trazidos como importantes situações a serem observadas e levadas com total relevância para o entendimento de uma narrativa. “Eu escrevi para ela porque ela é extraordinária e comum”¹, disse o diretor sobre a personagem Elisa. “Ela pode estar ao seu lado em uma parada de ônibus, mas também é brilhante, maravilhosa, mágica. Queria mostrar que não é uma princesa animada, que esse conto de fadas tem limites¹”

Amélie também é levada a admiração e tem seu charme destacado mesmo na simplicidade e normalidade pacata de sua vida. “Estranho o destino dessa jovem mulher, privada dela mesma, porém, tão sensível ao charme das coisas simples da vida” (O Fabuloso destino de Amélie Poulain). Ambas as personagens protagonistas são introspectivas, porém carismáticas e especiais — uma sendo muda e a outra possuindo um problema cardíaco inventado — pa-

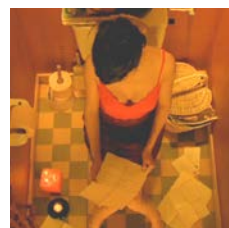
1 Guillermo Del Toro sobre Elisa- A forma da água em entrevista para a série Spotlight da IndieWire Awards

dronizam o dia a dia com pequenas ações, têm maneiras exóticas de enxergar a vida e conhecem o primeiro amor através de uma guinada incomum em sua vida. Seus excêntricos mas ordinários amigos são irradiados por este charme dado a vida comum e assim suas vidas recebem brilho, com toques de luz, cor, drama e ação.

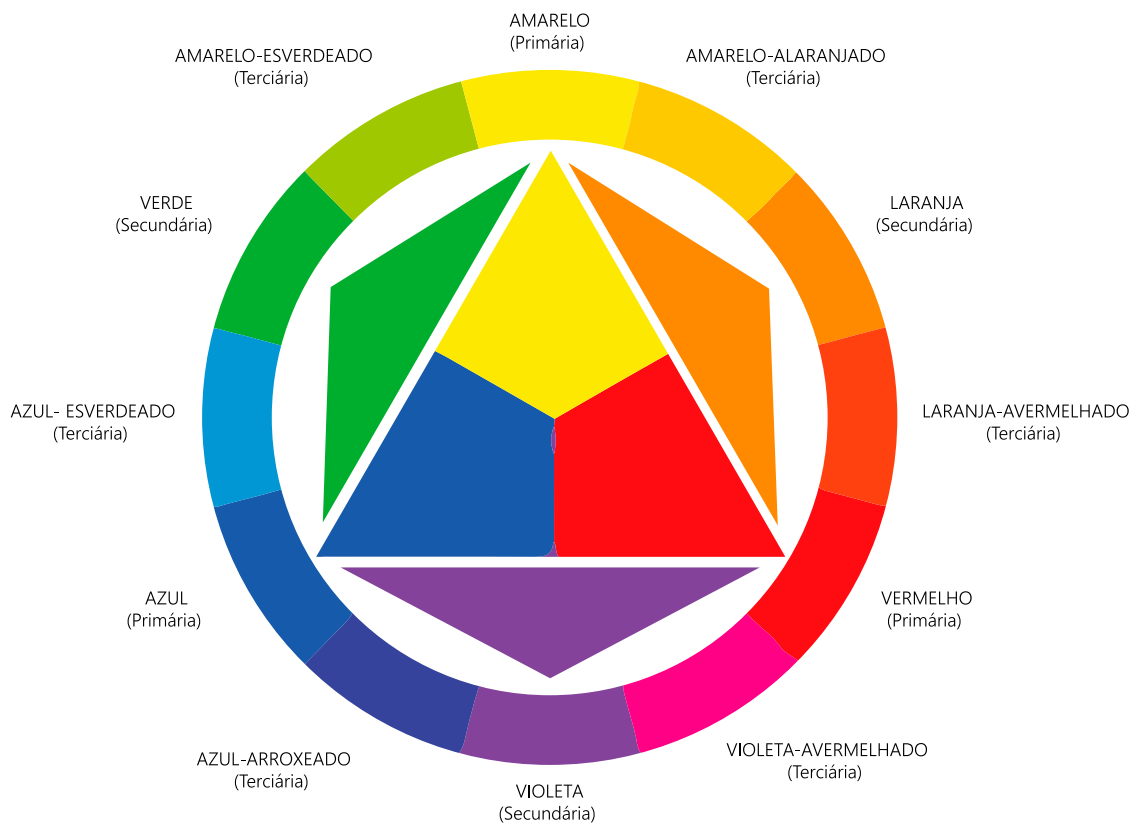


As personagens protagonistas dos dois filmes, pessoas comuns, apesar de representados nos filmes com “aura” poética, habitam e compõem uma *mise-en-scène* farta de detalhes reais do cotidiano, que é tomado como ponto de vista e revela através da arte, dos objetos e da caracterização das personagens, hábitos, afetos e modos de vida singulares, transformando a realidade em matéria sensível mimetizada pelo espectador — que se identifica com os detalhes e a concretude do cotidiano das personagens. — Essa identificação ocorre devido a criação detalhada dos ambientes

domésticos, nos quais identificam-se objetos com vivência e história, no figurino, que personaliza e estiliza a personalidade das personagens e na forma distinta de relação dos mesmos com os espaços, que ultrapassa a imagem do cinema mágico, trazendo experiências identificáveis da vida comum. Seja em casa, num passeio de ônibus ou numa visita à cidade esses espaços reais são brunidos por simples “retoques de realidade” feitos pela arte, e assim o onírico dos filmes muitas vezes é atenuado já que o real apresentado é tão próximo que permite apaixonar pelos detalhes.



ARTE
NA CENA



DAS CORES



Quando assistimos a um filme nossa atenção é levada à tela por meio de recursos narrativos, fotográficos, artísticos, entre outros. Debruçando-nos sobre estes recursos é de suma importância destacar a importância das cores para os três ambientes citados. Mas afinal, o que é a cor e como ela se insere com tamanha valência para o cinema? De acordo com Farina:

“A cor é uma onda luminosa, um raio de luz branca que atravessa nossos olhos. É ainda uma produção de nosso cérebro, uma sensação visual, como se nós estivéssemos assistindo a uma gama de cores que apresentasse aos nossos olhos, a todo instante esculpida na natureza à nossa frente” (FARINA, 1986).

Neste livro ele destaca que o impacto que a cor traz não pode ser analisado somente pela sensação estética, já que as cores seriam parte da linguagem visual e que o homem reage a elas segundo as suas condições físicas e as suas influências culturais.

Em sua classificação básica, as cores são divididas conforme os efeitos que causam em nossa percepção e elas podem ser classificadas como primárias e a partir da combinação destas, em diferentes proporções, é que são criadas outras cores, chamadas de secundárias e as terciárias, que são formadas através da combinação de uma primária com uma secundária. Ilustrado anteriormente está o círculo cromático, que as contempla e setoriza.

Retornando à noção de cores como linguagem e as maneiras de entendê-las, Michel Chevreul (1839), em seus estudos sobre a percepção das cores, obteve algumas conclusões importantes quando se fala na aplicação delas no cinema, como:

- A definição de três tipos de contrastes que podem acontecer quando as cores dividem o mesmo espaço: o simultâneo, o sucessivo e o misto.

- Colocar branco ao lado de uma cor é destacá-la.
- Colocar cinza ao lado de uma cor é torná-la brilhante
- O preto apaga todas as cores que lhe são próximas.
- Para colocar uma cor em qualquer suporte, devemos pensar na influência da cor complementar desta em todo o seu entorno.

Assim, a partir da constatação do autor, podemos comprovar a afirmativa de Palmer, que disserta sobre as cores em conjunto e sua aplicação nos filmes:

Uma cor por si só e isolada pode não ter significado, mas em articulação com outros elementos numa sequência de imagens tende a gerar ideia associativa, independente de ser destacada ou não, possibilitando produzir sentidos diferentes, que dependem da forma com a qual é apresentada ou trabalhada no processo de construção da narrativa. E a partir da conexão entre cor, enquanto unidade, aplicada a um segundo elemento que pode ser um objeto, seja um espaço, fase da história, personagem ou qualquer outro, é estabelecido um registro de codificação, que repetido, permite reforçar e formalizar uma ideia ou ação e leva à associação direta e imediata nas imagens apresentadas a seguir, na qual o matiz é reapresentado. (PALMER, 2005. P. 145)

Por mais curioso que seja pensar que os filmes coloridos estão presentes no cinema desde o início de sua existência, é importante sinalizar de fato que os primeiros filmes comerciais já contavam com o recurso das cores. Embora produzidas através de uma espécie de pintura quadro a quadro feita manual e delicadamente por mãos humanas, como em *“Annabelle Serpentine Dance”* (1895), a chamada Colorização quadro a quadro ou até o tingimento completo dos filmes já traziam a aura colorida para as telas, realçando a atmosfera das cenas, o clima e sentimento de cada sequência do filme e conseqüentemente trazendo os sentidos imbuídos a essas cores.

Filmes coloridos, portanto, não são novidade no cinema, mas se compararmos os recursos mais atuais com a bidimensionalidade e atmo-



fera surreal dos primórdios, veremos o quanto a evolução das cores aproximou os espectadores das narrativas cinematográficas

Na cinematografia, a presença e a ausência das cores são tomadas como possibilidades de articulações de inúmeras maneiras em suas narrativas. O uso cromático possui capacidade de operar no sentido visual propiciando o espectador ser levado a lugares distantes e tempos diferentes, como se fosse um passaporte, um código específico que detém qualidades únicas, que pode mudar de um filme para outro, seguindo uma lógica de enredamento especialmente montada para amplificar a expressividade em uma história. As aplicações articuladas e planejadas possibilitam, ainda mais, reforçar o sentido de uma ação, deixando uma personagem mais triste ou mais alegre, ou ainda provocar mudanças e deixá-las inteligíveis, mais do que se as imagens fossem apresentadas em suas cores naturais (PALMER, 2015. P. 41)

Ao ver um filme nossas funções sensoriais são ativadas, iniciando processos de significação que perpassam as noções de primeiridade, secundidade e terceiridade, já conhecidas através da noção de semiótica de Peirce, situadas nos conceitos iniciais apresentados nesta proposta de estudo. Nesse percurso gerativo de sentido podemos demarcar a observação das cores como uma das etapas iniciais da nossa percepção quando assistimos a um filme, se enquadrando assim na primeiridade, que é a impressão ocular causada pela mente através de imagens.

Sendo assim, é importante entender sobre esse processo não só no sentido prático, de análise objetiva, que é comum em grande parte das pesquisas sobre o tema, analisando friamente cor a cor presente nas cenas, mas também buscando entender o porquê e o como essa assimilação é feita pelos espectadores - dos mais leigos até os mais experientes e analíticos - de maneira tão natural, como ao observarmos a relação das cores e texturas como experiência para o espectador que, através da observação e inserção como receptor do filme, retoma a situações de sua própria vida e é convidado a participar do processo de significação. Sobre isso, Martin (1990) discorre:

Sem cair num simbolismo elementar, a cor pode ter um eminente valor psicológico e dramático. Assim, sua utilização bem compreendida pode ser não apenas uma fotocópia do real exterior, mas preencher

igualmente uma função expressiva e metafórica; da mesma forma que o preto-e-branco é capaz de traduzir e dramatizar a luz (MARTIN, 1990. P. 71)

Na mesma obra, Martin (1990) cita que “A utilização das cores pode não estar apenas relacionada com a representação do real, mas como uma ferramenta para transmitir ao telespectador uma determinada reação”. Portanto, para cada cor utilizada em uma obra haveria uma metáfora diferente que a corresponderia, funcionando de maneira independente e como parte de algo maior. Assim, aos poucos, as cores e os valores a elas atribuídos se acumulariam para resultar numa obra completa, bem produzida, pensada e comovente. No cinema as cores se aliam ao uso da luz e possuem função expressiva e metafórica de transmitir maior realismo em cena, construir climas e atmosferas e passar mensagens críticas e psicológicas, alcançando um maior número de pessoas por não depender diretamente de barreiras linguísticas

Possuindo assim esse enorme campo de significados, as cores são as maiores armas do cinema moderno quando se trata da construção de atmosferas, devido a sua grande exposição de símbolos sem precisar atuar no campo da fala do ator ou de suas ações. Sua eficiência provém da sua capacidade inata de estar em um objeto e fazer dele algo mais do que um simples instrumento da cena (STAMATO; STAFFA; VON ZEIDLER, 2013. P. 7-8)

Observando o uso das cores nas narrativas cinematográficas é importante dar o destaque para a sua análise, tendo a semiótica como uma das principais lentes para se entender um pouco mais sobre o que está por trás, no campo dos significados, através dos signos presentes na direção de arte.

Estando a cor presente nos filmes através da fotografia, da iluminação e da direção de arte enquanto signo, não apenas como algo que se vê (simples e puramente) mas sustentando ações e associações, possibilitando percepções relacionais ou mesmo representando outra coisa além de si mesma, o uso das cores pode ser definido como um artifício e trunfo a mais a ser utilizado pela direção de arte, que

visa associar todos os elementos que compõem a mise-en-scène, como cita Costa (2011):

“Embora diferentes cores afetem pessoas diferentes de modos distintos, em geral é aceito que as cores normalmente possuem significados e valores emocionais específicos. Elas podem estimular “sensações” diferentes e até produzir uma reação psicológica inconsciente. Como consequência a combinação de cores pode resultar em uma composição harmônica, que dá para fazer aquele que vê, ou desarmonica, quando a composição de cores afeta o olho de modo desconfortável. É necessário explicar, contudo, que essa percepção “harmônico-desarmonica” é, de fato, um produto da cultura e é estabelecida por e sujeita a convenções culturais.” (COSTA, 2011, p. 118, APUD BRANIGAN, 1976, p. 20-31)

As cores seriam localizadas no nível de quali-signo, que a partir de suas articulações e aplicações, pode ser associado a milhares de combinações. Sobre essa denominação, Santaella (1985) sinaliza que “O quali-signo é uma qualidade sgnica imediata, tal como a impressão causada por uma cor. O quali-signo é uma espécie de pré-signo, pois se essa qualidade se singulariza ou individualiza, ela se torna um sin-signo”. Assim:

Transformar texto em imagens, tomando a tradução intersemiótica, é apenas um dos vários processos de tradução em que o filme passa, até a sua exibição, quando podemos observar e constatar uma série de investimentos semânticos que foram usados para construir uma narrativa mais expressiva e significativa (PALMER, 2005. P. 135)

Enquanto nas produções cinematográficas mais antigas, com cores “pintadas”, não predominavam os elementos que poderíamos identificar diretamente como elementos narrativos, seja por um possível foco no espetáculo em si ou pela falta de recursos, com o desenvolvimento do estudo das cores e de suas reações as cenas passaram a carregar uma bagagem maior de emoção e sentido, seja na cenografia, na iluminação, nos *dressing* ou no figurino das personagens.

Essa evolução, ao olhar de Santaella, que combina espectador e pensador por trás do filme, no caso a direção de arte, é plena quando ultrapassa o nível de primeiridade e funciona conforme interpretante.

A camada emocional, ou seja, as qualidades de sentimento e a emoção que o signo é capaz de produzir em nós; a camada energética, quando o signo nos impele a uma ação física ou puramente mental; e a camada lógica, esta a mais importante quando o signo visa reproduzir cognição. Se o intérprete não tiver internalizado a regra interpretativa para guiar uma determinada interpretação, pode-se ficar sob a dominância do nível energético ou mesmo do puramente emotivo. (SANTAELLA, 2015, P. 40).

A cor pode ser considerada, portanto, se analisarmos semioticamente, como elemento da narratividade, comprovando sua função de significação na história e a partir da semiologia funcionando enquanto signo no cinema.

Quando ligada à construção do personagem individualmente, o uso da cor se dá principalmente partir do figurino, que seria basicamente a caracterização do personagem baseado nas vestes. Combinando o projeto de figurino de cada personagem aliado aos usos corretos das simbologias da cor, eles trabalham mais de que como construtores de imagem, se tornando construtores de identidades, sendo que é importante o adendo de que uma cor pode ter sua representação muito explícita, ou não, e que o personagem não necessariamente precisa estar vestido inteiramente na cor para que seja comprovado esse efeito desejado

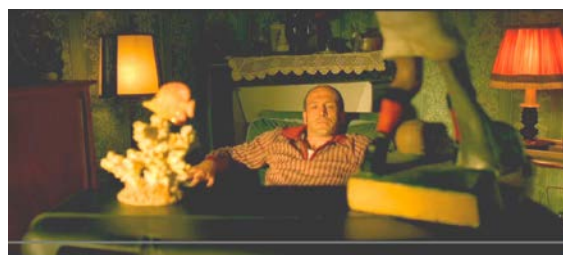
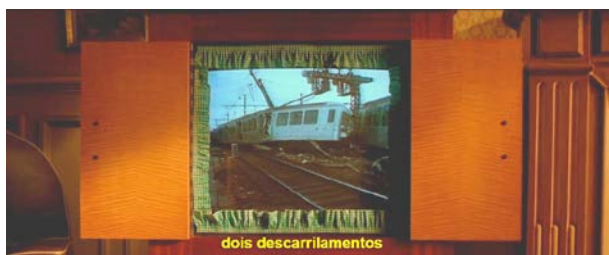
Daí fica claro porque tais tratamentos desse elemento narrativo podem ser vistos de maneira contraditória, dependendo do ponto de vista do intérprete. Como a própria lei da ênfase já possibilita pensarmos em formas de leituras relativamente diferentes vemos que a cor pode se associar a outros elementos da narrativa, conseqüentemente permitindo entendimentos e interpretações sem uma perspectiva de imposição ou convenção, independentemente de uma anterioridade ao estado diegético (PALMER, 2015. P. 102)

É válido, para além da explicação teórica e ordenada do que ocorre nesses processos significativos observados a partir da direção de arte das cores, exemplificar de que maneira isso se apresenta nos dois filmes-objeto desta proposta de estudo. E isso só seria possível após o destaque de algumas partes, cenas ou frames, e a partir destes identificar o processo de mudança ou intercâmbio no comportamento das cores nos dois filmes.

Se observarmos o filme “O fabuloso destino de Amélie Poulain”, de Jean-Pierre Jeunet, a dominância das cores vermelho e verde é a mais marcante. Enquanto a primeira cor geralmente aparece associada à personagem protagonista ou personagens femininas, simbolizando carência ou muita sensibilidade e nos objetos sinalizando valor sentimental, a segunda aparece numa espécie de “filtro”, que determina impessoalidade ou marca distâncias e sentimentos negativos associados às cenas em que se apresenta.

A cor verde pode ser considerada uma cor ambígua por ser caracterizada como “a cor do meio”. Segundo a lei da perspectiva das cores, o vermelho dá impressão de proximidade, o azul de distância e no meio cromático fica o verde. Portanto, por ser uma cor intermediária, a ela podem ser associados significados positivos (Saúde/Vitalidade) e também negativos (Perigo/ Decadência) como aos ser apresentado nas folhas de uma árvore lustosa, de um verde intenso, ou em fezes e alimentos estragados.

A seguir exemplos do uso do verde como elemento marcante nas cenas com valor negativo associado aos personagens:



O uso das cores pode estar aplicado através de ambiente e figurino, como destacado nas imagens de cor predominante ou destaques verdes, mas também pode estar presente nos objetos, como podemos destacar o uso da cor vermelha como marcador de cunho sentimental ou afetivo no filme de Amélie:



Além do verde e do vermelho outras cores exercem um papel importante nessa narrativa, como o azul, relacionado ao amor. Ficam explícitos nos exemplos a seguir as relações de simbologia que elevam o filme a partir da direção de arte das cores.



Nino vai ficar feliz!



Eu sei que o erro de minha vida



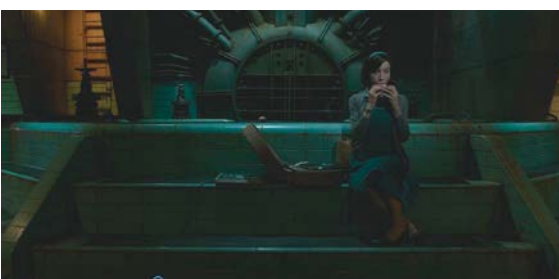
No filme “A Forma da Água”, de Guillermo del Toro, essas mesmas cores também são apresentadas compondo os objetos, cenários e figurinos, embora não necessariamente com os mesmos significados atribuídos às cores de Amélie, já que cada diretor de arte ao pensar no produto (a imagem) que quer produzir com a narrativa, opta por atribuir diferentes valores - e cores - a cada sentimento ou experiência sendo que essas cores podem influenciar, desde a camada mais superficial de nossa assimilação até a mais avançada. De acordo com Palmer:

Cores narrativas são variáveis e podem ser desde a camada emocional, no qual o espectador do filme fica a se relacionar à narrativa somente pela emoção, como também produzir interpretantes numa camada energética, impelido pelo signo a algum tipo de ação mental

ou física, até o nível da camada lógica, na qual o signo produz cognição. (PALMER, 2015. P. 261)

O uso das cores não-clichês para sentimentos (estereótipos do senso comum como o vermelho simbolizando o amor; verde simbolizando esperança; branco, a paz) é apresentado em *Amélie* com o azul que é simbólico para o amor da protagonista por Nino. Essa condição também aparece de modo semelhante para Elisa, vide, por exemplo, o seu apartamento dominado por um filtro e por objetos de cor azul esverdeada. O local remete em todos os seus ângulos a água, desde os móveis curvilíneos como ondas até a construção da pintura de arte, com manchas de infiltração (Com design inspirado em *A Grande Onda* de Kanagawa, de Katsushika Hokusai). O ambiente “aquático” é influenciado e valorizado pelo uso do azul e do verde, que nessa obra nos aproximam do universo da criatura, par romântico de Elisa, através da umidade do local e nos remete ao amor e reconhecimento entre ambos. Pode-se destacar que o azul seria a cor de destaque sempre que Elisa está com a criatura ou imersa em seu ambiente natural.





Fora de seu apartamento Elisa é envolvida pela cor verde, que assim como no outro filme-objeto, tem o seu valor dúbio colocado na trama. Do tom mais claro ao mais escuro, a cor, que é apresentada para sinalizar diferentes metáforas e emoções, é associada ao futuro quan-

do aplicada no trabalho de Elisa no sentido de modernidade tóxica e associado à mentira ou à presença de sentimentos negativos quando aparece de maneira mais vibrante, como quando Giles come uma torta do *Dixie Doug Pies* ou é obrigado a redesenhar suas obras de arte publicitárias para atender ao pedido do seu contratante, como podemos observar nos destaques:

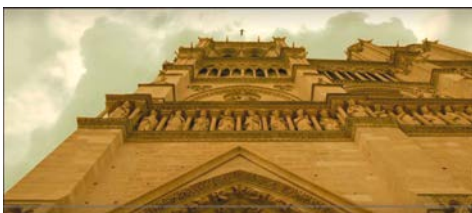


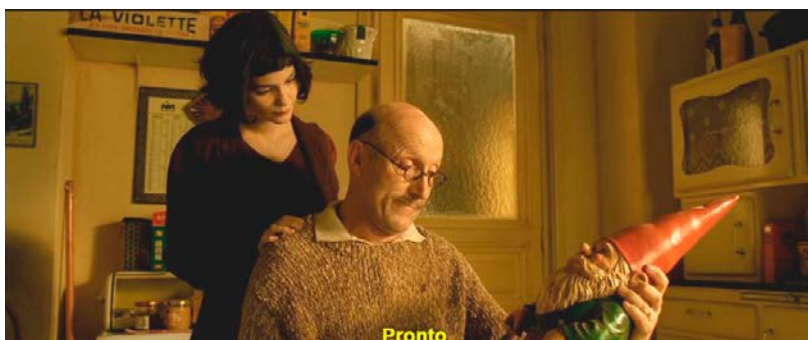
Em oposição ao verde há o vermelho que aparece em momentos-chave das tramas, no caso de Elisa, sempre apresentado quando o diretor de arte planeja passar em detalhes da arte o sentido de verdade, de liberdade e de sentimentalismo. Ele aparece também quando a narrativa demonstra vontade genuína ou cuidado. Nas cenas iniciais, Elisa deseja o salto vermelho de uma vitrine e quando começa a se relacionar com a Criatura e seu coração se toma de sentimentos, vemos a singular transformação se instaurar, começando pelos pés - com o salto vermelho que ela usa para

trabalhar - e posteriormente ao usar uma faixa vermelha na cabeça, findando com a dominação dessa cor em seu figurino após o amor se mostrar mais óbvio na narrativa.



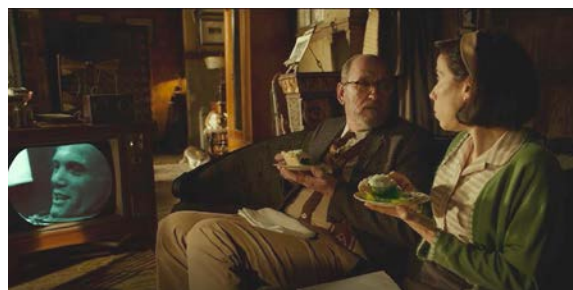
Uma das cores que está presente em ambas as obras analisadas é o amarelo, apresentado como filtro que colore toda a tela ou como detalhe na composição das cenas. Segundo Bellantoni (2005, p.76), o amarelo saturado é associado à força e energia e é constantemente tido como alegria por conta de seu vínculo com o sol, porém as sensações que ele realmente causa são obsessão e ansiedade. Uma das razões pelas quais o amarelo é a cor usada para sinais de cuidado ou atenção é que é visualmente agressiva. “Parece que vem em sua direção”, em tradução livre da autora. Nos filmes, está presente trazendo impressões de insegurança, ambiente hostil, pesar, doença ou morte, como nos exemplos:





Embora o amarelo, para os filmes-objeto, seja carregado negativamente em significado, a presença de tons amadeirados, beges e terrosos não atrai essa significação, e eles simbolizam conforto, ternura e clima bucólico, como os que estão presentes na casa de Guiles e de Sr. Du-fayel. Característica explicada em:

“Algo mágico acontece, no entanto, quando o amarelo do sol começa transformação para a cor do mel. É nesta luz dourada, a luz do as sombras longas do fim da tarde que lembranças, sonhos e idílios são nascidos visualmente.” (BELLANTONI, 2005. P. 43)



Por fim, após o destaque das cores e seus possíveis efeitos – contraditórios ou complementares – e intenções, pode-se comprovar que as cores agem de modos diferentes a depender da ocasião e objetivo de sua aplicação e a partir dos seus intrincados significados e que nem sempre elas seguem os conceitos clichês do senso comum, como comprovou-se com os dois filmes-objeto, mas que sempre trazem mensagens e significados que atingem o espectador pelos olhos, e depois, mais profundamente, pelas suas próprias cores.





PARTE III



*Seeing a movie demands skill that watching a
movie doesn't.*

(Patti Bellantoni)

FINAL



Podemos constatar que neste trabalho existiram algumas características distintas das comumente utilizadas nas análises filmicas, que acabaram por localizá-lo como uma proposta de estudo. O viés de observação dos filmes e enumeração de suas características explicitaram uma estética relacional, que não só analisa os objetos friamente os tratando como signos isolados de um contexto interpretativo diverso por parte do espectador, ou que, inversamente, trata só os aspectos poéticos de discurso, levando-o ao sublime.

Como disse Salles (2013, p. 44), “Em toda prática criadora há fios condutores” que fazem o papel de direcionar e apontar sentidos e caminhos. Fios estes que se emaranham e se cruzam, mas não podem amarrar o processo criativo, somente funcionam como indicadores das direções dos novos territórios que serão descobertos, assim, essa proposta de estudo uniu essas duas faces, falando da imagem mas não somente dela, explicando o porquê da sua formação e os simbolismos atrelados, perpassando os seus componentes. Através um método encontrado no processo, este trabalho não buscou partir da análise da imagem para gerar conclusões e sim exemplificou através das imagens (e componentes formadores, com destaque para a direção de arte) como funcionam as articulações que a construíram. Cecília Salles (1998) cita também que o objeto artístico, sempre inacabado, encontra-se em um estado de contínua transformação, sendo que o objeto considerado final representa também apenas um dos momentos do processo, portanto, pode-se crer que esse método ou proposta de estudo pode ser futuramente aprofundado e aplicado a outros filmes e combinado a outras formas de análise filmica. Nos dois filmes estudados os cenários são projetados com o intuito de reproduzir a realidade, embora com forte influência onírica e artística, os objetos e a cenografia são apresentados de maneira

detalhada e em conformidade com a realidade, em que um relógio é um relógio, um vaso é um vaso e um rio é um rio, embora carreguem significados intrínsecos que ultrapassem o material, trazendo o metafísico para o palpável. A direção de arte é aplicada de maneira direta e simples (não em sentido de não complexidade, mas sim por acontecer de maneira clara), efetivada pela exitosa aplicação dos projetos de cores dos filmes e o planejamento dos objetos vai de acordo com o tempo histórico em que o filme é gravado e personagem referente. Um ponto comum importante é o fato de ambas as personagens protagonistas buscarem caminhos elaborados como meios para realizar atividades simples, com isso, os objetos funcionam como os meios para a realização dos seus planos.

Comprovou-se também como agem as cores nos filmes-objeto estudados, de maneira não padronizada (cada cor correspondendo a somente uma intenção) embora com a mesma possibilidade de ação no que tange a significação presente em ambos os filmes, refletindo sobre sua aplicação (intencional ou não) e significados atrelados, corroborando com Costa (2011), que afirma:

[...] A cor no cinema pode ser entendida como um elemento importante poderoso já que os seus significados simbólicos e psicológicos pode consequentemente ser explorados pelos cineastas com o intuito de obter uma faixa completa de efeitos de significação. A cor pode ainda ser controlada de acordo com os planos estéticos e artísticos mais ou menos pré-definidos por parte dos diretores (COSTA, 2011. P.118)

Assim, em algum momento pode-se cogitar da relevância de fazer a análise da forma escolhida, afinal, quais meios as imagens teriam para confirmar sua própria formação? Neste caso, Didi Huberman (2017. P. 132), na sua obra *Cascas*, escreve que “A casca não é menos verdadeira que o tronco. É inclusive pela casca que a árvore, se me atrevo a dizer, se exprime. Em todo caso, apresenta-se a nós”. Ou seja, se podemos dizer que a casca é a maneira como o tronco se exprime, em analogia, o material que se apresenta para nós como produto ou imagem de um filme é comprovadamente fruto das articulações que o geraram.

Outro aspecto importante que pode-se observar através deste trabalho foi como processos de significação distintos, já que os objetos selecionados são dois filmes com narrativa, direção, personagens e elementos diferentes, conseguem se colocar, a vista do espectador, com tamanha “semelhança” que possam ser associados à primeira vista.

O que poderia ser mera suposição comprovou-se pela presença dos elementos semelhantes, ou de processos de articulação semelhantes elaborados na sua construção que foram enumerados neste trabalho. Os filmes escolhidos não são idênticos, nem de um mesmo autor ou escola de cinema, mas ambos têm em comum o fato de transmitirem aspectos mais profundos (de construção) das personagens através de recursos análogos. O que vemos diante da tela é, portanto, a execução de pesquisas, construções, conceitos e significados, pensados através da direção de arte dos filmes, que rastejam até a nossa vista (recordando Didi Huberman) como retalhos de uma casca de árvore, com os quais podemos apreender sobre o mundo dos significados e da história, basta que aceitemos nos abaixar para recolher alguns pedaços.



REFERÊNCIAS



ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da versão criadora. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

BELLANTONI, Patti. *If It's Purple, Someone's Gonna Die: the power of color in visual storytelling*. Oxford: Focal Press, 2005.

BELLOUR, Raymond. *Le texte introuvable?*. In: *L'analyse du film*. Paris: Albatros, 1979.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Contexto, 2017.

BUTRUCÉ, Débora L. Vieira. **A direção de arte e a imagem cinematográfica**: sua inserção no processo de criação do Cinema Brasileiro dos anos 1990. 192 f. Dissertação (Mestrado) - Instituto de Artes e Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. **Cores & filmes**: um estudo da cor no cinema. Curitiba: Editora CRV, 2011.

DEL TORO, Guillermo. **Entrevista para série Spotlight** - (4/03/2018). Disponível em: <https://www.indiewire.com/2018/03/the-shape-of-water-wins-oscar-best-picture-1201935369/>. Acesso em: 23/04/2019.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Cascas**. São Paulo: Editora 34, 2017.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 1986.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FIORIN, José Luiz. Sobre a tipologia dos discursos. In: **Significação**: Revista de Cultura Audiovisual. São Paulo, v. 17, n. 8-9, p. 91-98, 25 out. 1990.

FOUCAULT, Michel. A vida dos homens infames. In: MOTTA, Manoel Barros da. (org.) **Estratégia, poder-saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, p. 203-222, 2006.

GAMBINI, Bruna Carolina Viana. **Produção de Objetos na Direção de Arte**: Estudo do caso filme “Super Pai” 2014 Trabalho de conclusão de curso Graduação em Comunicação Social com habilitação em Radialismo, Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho (UNESP). Bauru, 2014.

GREIMAS, Algirdas Julius; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1979.

HAMBURGER, Vera. **O Desenho do Espaço Cênico**: da experiência vivencial à forma. 323 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Cênicas, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

JEUNOT, Jean-Pierre. **Entrevista**. Disponível em: <https://www.ouest-france.fr/culture/la-forme-de-l-eau-jean-pierre-jeunet-accuse-guillermo-del-toro-de-copier-coller-delicatessen-5548366>. Acesso em: 07/04/2019

LAUFÜTTE, Maria Luiza Zenóbio de Assumpção Villar. **Design de produção no cinema**: o processo de comunicação visual da cenografia. Dissertação (mestrado) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 79 F. 2016.

LORENZ, Roseméri. **A noção de isotopia**: uma aliada na leitura do texto poético. In: Anais do 12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura e Patrimônio Cultural: Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes. Passo Fundo, 2013.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

NOGUEIRA, Fernanda. Isotopia temática e figuratividade em “Eis os amantes” e “Intradução” de Augusto de Campos. In: **Revista Estudos**

Semióticos. nº3, 5 dez. 2007. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/esse/article/view/49189>. Acesso em: 24/07/2018.

NUNES, Reinaldo. **A Forma Da Água** – Guillermo Del Toro & Daniel Kraus. Disponível em: <http://resenhadosonhos.com/a-forma-da-agua-guillermo-del-toro-daniel-kraus/>. Acesso em: 17/03/2019.

PAIVA, Milena Leite; PAIVA, Anderson dos Santos. Da representação do visível: artes visuais e direção de arte no audiovisual brasileiro. In: CUNHA, Paulo; VIEGAS, Susana; CASTRO, Maria Guilhermina (eds). **Atas do VI Encontro Anual da AIM**, Lisboa: AIM, p. 335-343, 2016.

PALMER, Marcos Ubaldo. **Cor e Significação no Cinema**: produção de sentido no filme A Invenção de Hugo Cabret, de Martin Scorsese. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

PAREDES, Rodrigo Sánchez. **O Fabuloso Destino de Amélie Poulain**: Análise Semiótica. Trabalho apresentado na conclusão do curso de Linguística XVI. Curso de Jornalismo, Universidade Federal Fluminense, 2010.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). In: **Atas do VI Congresso SOPCOM**, p. 6-7, abril de 2009.

SALLES. Cecília Almeida. **Gesto Inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 1998.

SANTAELLA, Lucia. **O que é Semiótica**. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/7153850/O-Que-e-Semiotica-Lucia-Santaella>. Acesso em: 19/03/2019

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2006.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à Teoria da Cor**. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba: UTFPR Editora. 2015.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2006.

VANOYE, Francis ; GOLIOT-LETÉ, Anne. **Ensaio Sobre A Análise Fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

VARGAS, Gilka Padilha de. Direção de arte: a imagem cinematográfica e o personagem. In: **Anais do I Encontro Nacional de Pesquisa em Comunicação e Imagem**. Londrina: UEL, 2014.

VARGAS, Gilka Padilha de. **Direção de arte**: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo Manga. Dissertação (Mestrado). Programa De Pós-graduação Em Comunicação Social. PUCRS, Porto Alegre, 2014.



LISTA DE IMAGENS



P.6 | Elisa agradece | Disponível em <http://bit.do/friendship2223>

P.14 | Amélie serve café (Disponível em <http://bit.do/Cafe-des-Deux-Moulins>)

P.43 | As protagonistas | Montagem do autor | 1- Disponível em Beyaz Sinema (<https://piknow.net/user/beyazsinema>); 2- Disponível em UGC Fox Distribution (<http://bit.do/ameliepoulain001>); 3- Disponível em Site Cine Premiere (<http://bit.do/asprotagonistas03>); 4- Disponível em Fox Searchlight (<http://bit.do/elisaespositoo1>)

P.45 | Madeleine Wallace (Disponível em <http://bit.do/srawallace1>);

P.46 | Raymond Dufayel. (Disponível em <http://bit.do/ossosdevidro1>);

P.47 | Nino Quincampoix (Disponível em <http://bit.do/ninoquincampoix1>);

P.49 | Giles (Disponível em <http://bit.do/gilestheshape1>);

P.50 | Zelda (Disponível em <http://bit.do/zeldatheshape1>);

P.52 | *Prints* | Almoçando com papai; Torta ruim, boa amizade; A rua e os sentidos; Refeição na Occan; Torta para Nino;

P.53 | *Prints* | Café da manhã para Giles; Ovos para a Criatura; Ovos trepidando; Elisa e o sexo | Detalhe: Ovos na panela;

P.54 | *Prints* | Encontro romântico; Dança com Elisa; Amélie na fantasia; Amélie ou zorro?;

P.55 | *Prints* | Amélie e o trem fantasma; Elisa dorme na água | Detalhe: Beijo de amor;

P.57 | *Prints* | A Criatura vai ao cinema; Beijo apaixonado; Abraço azul; Transa estranha; Explicando o sexo; Disfarçando sexo | Detalhe: Amélie dorme com Nino;

P.59 | *Prints* | Giles pinta 1; Giles Pinta 2; Dufayel pinta;

- P.60 | *Prints* | Giles e infinitas tortas; Zelda submissa; O amor para Wallace;
- P.61 | *Prints* | Dufayel e os quadros acumulados; Zelda e marido; Sra. wallace e as cartas | Detalhe: Leao negro morreu de desgosto;
- P.62 | *Prints* | Zelda se revolta; Zelda chega ao canal; Giles pinta novamente; Giles usa roupas novas;
- P.63 | *Prints* | Abajur da Sra. Wallace; Abajur de Amélie; Bretodeau encontra a caixinha; Bretodeau alimenta seu neto | Detalhe: Zelda e Giles dão adeus;
- P.65 | *Prints* | Canal Elisa; Canal Amélie; Elisa no ônibus; Amélie no ônibus | Destaque: Amélie no banheiro;
- P.66 | Circulo Cromático (Criação da autora);
- P.68 | *Sepertine's dance/ O início da cor* : Adaptado de PALMER (2015) P. 47;
- P.73 | *Prints* | A moldura verde da tv; A casa verde do vizinho mau; O casaco verde da vingança 1; Tela verde;
- P.74 | *Prints* | A bolsa vermelha de Amandine; A caixinha de Bretodeau; A mochila de Nino; A caixa de ferramentas de Raphael; Livro de poesias;
- P.75 | *Prints* | O tesouro das fotos; A rua azul; Trabalho de Nino; Abajur azul; Recebendo boas notícias; A cabine;
- P.76 | *Print* | A casa de Elisa;
- P.77 | *Prints* | Banheiro azul; Embaixo d'água; A Criatura amou; O aquário; Occan;
- P.78 | *Prints* | Elisa e Zelda na Occan; Perigo na Occan; *Doug Pies*;
- P.79 | *Prints* | A janela vermelha; A data marcada; O sal; Os saltos; O cuidado; O cinema;
- P.80 | *Prints* | Zelda e Elisa em fuga; O péssimo coronel; O luto; O estupro; O suicídio mortal;
- P.81 | *Prints* | A hipocondríaca; Lembranças tristes; Casa de Dufayel; Casa de Giles;
- P.83 | Amélie ao telefone. (Disponível em <http://bit.do/amelietelefone>)

*| *Prints* | *Prints Screen* retirados dos filmes “O fabuloso destino de Amélie Poulain”(2001) e “A forma da água”(2017).

Este livro foi composto com a tipografia *Sitka Display* - da *Microsoft Co* - nos textos corridos e citações. Títulos em *AR Bonnie* Regular. Impresso em papel *pólen soft* 80 mg/m². Projeto gráfico e diagramação de Fernanda Pinheiro. Imagens pertencentes à *Fox Searchlight* e *Miramax Pictures*.