

Uma análise visual de *O Auto da Compadecida*: o design de produção na caracterização do Nordeste

A visual analysis of O Auto da Compadecida: portraying Brazil's Northeastern region with production design

Maria Renata S Eloy & Eduardo A B M Souza.

análise visual, cinema, design de produção, nordeste

Este artigo analisa o filme *O Auto da Compadecida* com o intuito de destacar os elementos que contribuem com sua comunicação visual e na representação visual do Nordeste, sobretudo os elementos referentes ao que hoje pode ser classificado como design de produção. Depois de uma breve contextualização da dimensão visual do cinema, argumentamos que os cenários e a caracterização dos personagens são relevantes para o discurso do filme. Por fim, extraímos planos do filme para demonstrar como o design de produção colabora com outros aspectos visuais.

visual analysis, cinema, production design, Northeastern Brazil

This paper analyses O Auto da Compadecida so that we can point to the elements that contribute to its visual communication and to the representation of Brazil's Northeastern region, mostly regarding elements that can be said to belong to the area of production design. After a brief discussion of the visual dimension of cinema, we argue that scenarios and characters' design are relevant to the movie's discourse. At last, we highlighted shots from the movie to demonstrate how production design collaborates with other visual aspects.

1 Introdução

Os primeiros experimentos de gravação de imagens sequenciais resultaram no *cinema das atrações*, que tinha como principal função **apresentar** aquilo que era filmado, em vez de **narrar** (Cook, 2016 p.15). Essa nova forma de expressão se tornou um meio de comunicar visões de mundo por meio do cinema narrativo, que se consolidou com D.W. Griffith. Ele usou *closes* e movimentos de câmera para articular significados específicos, de modo que o arranjo das imagens criasse discursos. Seu principal filme, *O Nascimento de uma nação* (1915), comunicou sua visão de mundo a ponto de visibilizar o discurso dos supremacistas dos Estados Unidos e mobilizá-los pelos símbolos da Ku Klux Klan. Um século depois, esse filme ainda é um marco racista e objeto de discussão, como no filme *Infiltrado na Klan* (2018).

Com o cinema narrativo, iniciou-se sua gramática, que pressupõe uma linguagem cinematográfica detentora de uma originalidade que advém de 'seu poder total, figurativo e evocador, da sua capacidade única e infinita de mostrar simultaneamente o invisível e o visível, de visualizar o pensamento ao mesmo tempo que o vivido (...)' (Martin, 2005). Por conseguinte, 'os aspectos visuais são essenciais na construção da história e dos personagens que compõem o mundo artificial projetado na tela' (*ibid.*), mas os aspectos verbais são muito mais discutidos, ao passo que 'as análises dos elementos visuais que compõem a direção de arte são raras ou pouco aprofundadas' (Stancioli, 2004). Alguns deles são cenário, luz, elementos gráficos e efeitos visuais. Entre eles, o primeiro a ter sido trabalhado em função da identidade visual da obra foi o cenário 'que definia a visualidade dos filmes (...) e sua crescente importância pode ser traçada através de um seleto grupo de filmes representativos da evolução da cenografia cinematográfica' (*ibid.*).

Baptista (2008) aponta algumas interseções entre design e cinema: intervenções gráficas, o papel do objeto na narrativa e, de maneira mais abrangente, o design de produção. Ainda há poucos trabalhos brasileiros explorando essa área – e a dimensão visual do cinema de maneira ampla – embora possamos destacar Machado (2009, 2016), Paiva (2015), Lopes & Sousa (2016) e Santos Neto (2018). Com o intuito de contribuir para a discussão, realizaremos uma análise visual de *O Auto da Compadecida* com atenção aos elementos do design de produção, que são arbitrariamente escolhidos para apresentar ideias e visões de mundo específicas por meio de um artefato de comunicação: o filme. Com isso, evidenciamos como os artefatos de design são utilizados como informação no universo narrativo do cinema, concebendo o filme como uma articulação de elementos para criar uma visão de mundo.

2 Uma Análise Visual

Metodologia

Para analisar um filme, é necessário decompô-lo, embora não haja uma metodologia padrão para esse processo (Penafria, 2009). Ramos (2009) ainda ressalta que a análise fílmica ‘possui metodologia diversa, em função do conjunto teórico que sustenta o quadro de reflexão a que se remete’. Penafria (*ibid.*) ressalta a ‘importância de se fazer a decomposição do filme por partes’, com o intuito de se desvendar a dinâmica narrativa – e no nosso caso, a dinâmica visual aplicada –, e continua: ‘esta divisão terá de ser feita a partir de um critério previamente definido. A definição desse critério depende do próprio filme [...]’ (p. 8).

O auto da Compadecida é, em sua essência, uma obra de caráter crítico; as encenas em que os personagens principais se envolvem são a principal motivação para desenrolar da narrativa. Além de indivíduos, cada personagem representa as diferentes instituições que coabitam no sertão. Assim, de que maneira os aspectos visuais empregados no filme serviriam para reforçar a representação desses personagens?

Estabelecemos duas categorias de cenas para análise: 1) **personagens**, cenas em que eles são apresentados ou tem características de personalidade evidenciadas por elementos visuais; 2) **cenários** e sua relação com os eventos da narrativa. Por exemplo, Stancioli (2004) aponta que em *...E o vento levou* nos deparamos com ‘três grandes espaços principais representando três personagens e três facetas da região sul dos Estados Unidos’ (p. 40). De maneira análoga, podemos ver claramente em *O auto da Compadecida* alguns espaços que são palcos de acontecimentos significativos, e que carregam representações de fatores importantes para a construção do filme em sua visualidade.

Contextualização da obra

Lançado em 2000 pela Globo Filmes, *O auto da Compadecida*, dirigido por Guel Arraes, foi gravado em Cabaceiras, no sertão da Paraíba. O filme é uma versão editada para cinema da microssérie produzida e exibida pela Rede Globo em 1999, dividida em quatro episódios. Ela foi baseada na peça de Ariano Suassuna, de 1955 – encenada pela primeira vez no ano seguinte na cidade de Recife. Ela é dividida em três atos, com influências de autos medievais e reconhecida por ter relação forte com elementos populares. Mesmo com a adaptação, Guel Arraes manifestou sua intenção em manter o caráter teatral da obra.

A obra de Ariano é objeto de diversas análises, algumas com caráter de comparação entre as adaptações: Antônio (2012), por exemplo, estuda a construção do texto original e sua relação com as adaptações audiovisuais. Já Bezerra (2004), compara três adaptações cinematográficas do *Auto*, analisando as representações dos personagens e do mundo narrativo de acordo com as escolhas de seus produtores e como isso se relaciona com a tendência dominante de cada período histórico. Entretanto, ainda há lacunas sobre a construção da visualidade nas obras cinematográficas baseadas no *Auto* e no que elas comunicam.

Análise Visual

A visualidade do filme pode ser analisada de diversas maneiras. Aqui, enfatizaremos elementos de design de produção: 1) os principais cenários que influenciam a construção da narrativa, e; 2) a caracterização dos personagens, evidenciando as relações entre eles e o ambiente com que interagem. Os **cenários** são 1) a Igreja; 2) a padaria e casa do padeiro. Os **personagens**, por sua vez, serão: 1) Chicó e João Grilo; 2) Padeiro Eurico e Dona Dora; 3) Padre e Bispo, e; 4) Diabo, Jesus e a Compadecida. Há outros personagens que oferecem material para análise, mas não está no nosso escopo artigo pormenorizar de cada personagem ou cenário, mas observar o que é mais determinante na visualidade do filme.

Cenários

Igreja

Figura 1: Paróquia Matriz Nossa Senhora da Conceição (disponível em mapio.net).



Fundada em 1735, essa é a igreja de Cabaceiras (Figura 1), cidade onde o filme foi gravado. Ela ainda preserva traços da sua primeira construção e é uma das construções mais imponentes do filme, de modo que não sofreu alterações em sua estrutura, justamente para manter suas características históricas.

Embora o exterior da construção seja branco, as cenas internas são, em sua maioria, escuras. A igreja é palco de uma das cenas mais significativas do filme: o julgamento. Nela, o altar se torna um céu (Figura 2) e uma de suas portas abre espaço para o inferno (Figura 3). Ademais, o interior permanece numa penumbra, com os juizes do tribunal evidenciados pela iluminação. As alternâncias entre estados (céu/inferno) reforçam a ideia de ambiente neutro, influenciável tanto por um lado quanto por outro.

Figura 2: cena do julgamento



Figura 3: Cena do julgamento



Padaria e Casa do padeiro

A padaria divide a fachada com a casa do padeiro e pode ser considerada um dos ambientes mais desprovidos de cor do filme, sem destaque das casas da cidade (Figura 4). Além da paleta cromática dessaturada e neutra, também não há elementos de conforto ou decoração, com paredes lisas e móveis velhos. Diferente da palidez no interior da padaria (Figura 5), a casa do padeiro tem áreas de verde dessaturado, o que cria uma relação visual com a padaria (Figura 6). Além disso, vemos plantas penduradas e utensílios nos outros cômodos. Apesar de simples, carrega uma certa opulência quando contraposto ao desbotamento da padaria e ao ambiente neutro da igreja.

Figura 4: exterior da padaria



Figura 5: interior da padaria



Figura 6: corredor da casa



Figura 7: cozinha da casa do padeiro.



A padaria é visualmente associada aos personagens Chicó e João Grilo, onde passam a trabalhar e morar, enquanto a casa do padeiro possui cores e objetos decorativos – é o local onde moram o padeiro Eurico e Dona Dora e reflete seu estilo de vida. Embora dividam a fachada, a distinção entre os locais caracteriza visualmente a classe social dos indivíduos associados a eles.

Personagens

Chicó e João Grilo

Visualmente, os dois personagens são semelhantes: usam roupas gastas e desprovidas de cor ou adereços. Aparecem na primeira cena, enquanto anunciam um filme que vai passar na igreja local. João Grilo à frente, falando enquanto Chicó carrega o estandarte (Figura 8). Em ambientes externos, usam chapéus; é uma das poucas variações no seu figurino, que não podem se dar ao luxo de ter peças diferentes. Chicó é conhecido por suas mentiras, traduzidas no filme por meio de intervenções gráficas de cenários que remetem aos desenhos tradicionais dos cordéis, inclusive pouco coloridos (Figura 10). Assim, ele elabora as histórias em sua fantasia sem compromisso com a realidade.

Figura 8: Chicó e João Grilo anunciando um filme.



Figura 9: João Grilo e Chicó após uma caçada.



Figura 10: Chicó caçando parcas.



Apesar de não haver muitas mudanças em suas roupas, a relação visual deles com o ambiente em que estão é significativa. Na Figura 11, estão na padaria em busca de emprego. A paleta é quase monocromática, com sobreposição de tons, de modo que os coletes de couro servem de elementos de contraste entre personagens e fundo. Na Figura 12, o contraste desaparece com o uso de tons paralelos: as calças se confundem com mesas cheias de trigo, as camisas têm os tons das paredes e até o escuro do teto remetem aos cabelos. Aí, eles são incorporados ao ambiente. Essa capacidade camaleônica desaparece quando são postos em outro local: na casa do padeiro, por exemplo, Chicó e João Grilo tornam-se corpos estranhos na composição.

Figura 11: Chicó e João Grilo negociando o emprego



Figura 12: Chicó e João Grilo trabalhando na Padaria



Padeiro Eurico e Dona Dora

O relacionamento conturbado caracteriza Eurico e Dona Dora, os donos da padaria. Em contraste com Chicó e João Grilo, desprovidos cor e acessórios, os empregadores, além de mais coloridos, têm roupas mais limpas e intactas, sem os sinais de uso que vemos em outros personagens (Figura 13). Os relógios, colares e pulseiras também comunicam acerca da sua condição de vida. Essa leitura de classe é evidenciada no filme. Na Figura 14, o plano evidencia a hierarquia entre os personagens: enquanto os patrões sentam-se à mesa, João Grilo permanece ao fundo, distante da fartura – inclusive, em outro cômodo, o que adiciona à cena um teor de ruptura entre as classes.

Figura 13: Dora e Eurico discutindo o valor do salário dos ajudantes.



Figura 14: Eurico, Dora e João Grilo, discutindo o salário.



Dona Dora é a personagem que detém as cores em boa parte do filme: além das roupas com estampas, sua marca registrada é o batom vermelho (Figura 15), que reflete a luxúria característica da personagem, conhecida por cometer adultério. Na figura 16, Eurico está disfarçado de padre ouvindo a confissão de Dora, remoendo-se de ciúmes, posicionado no lado escuro, tramando formas de se vingar da esposa. Por outro lado, Dora, apesar de estar confessando trair o marido, mantém-se na luz, sem culpa ou remorso pelos atos.

Figura 15: Dona Dora falando com Rosinha (fora do quadro).



Figura 16: Eurico disfarçado de Padre e Dora se confessando.



Padre e Bispo

O padre João veste apenas a batina, porém sua ganância é mostrada no plano em que está sentado atrás à mesa com o dinheiro arrecadado com a exibição da Paixão de Cristo (Figura 17). Ele também é uma figura de autoridade e, geralmente, quando interage com os personagens de fora da igreja, está sempre à frente deles (Figura 18), o que ressalta a

organização social presente.

Figura 17: Padre João diante do dinheiro arrecadado.



Figura 18: Padre, Chicó e João Grilo



Figura 19: Bispo esperando um cumprimento.



De maneira semelhante, no plano em que o Bispo é apresentado, o foco está em seu anel dourado (Figura 19), uma joia opulenta e símbolo de seu cargo. Logo, vemos que o Bispo não difere do padre. Na cena em que discutem à mesa sobre código canônico da igreja, João Grilo põe dentro do livro o dinheiro do testamento da cachorra de dona Dora. Essa materialização dos símbolos comunica que o dinheiro é indissociável do código que eles discutiam.

Figura 20: Bispo e Padre recebendo o dinheiro do testamento da cachorra.



O Diabo, Jesus e Nossa Senhora

No filme, aparecem na cena do julgamento, como manifestações caricatas do imaginário popular. O Diabo é representado como um personagem de caráter dúbio, através de duas expressões visuais (Figuras 27 e 28). Com o rosto que usa para conversar com as almas a serem julgadas, tenta parecer inofensivo. Porém, esconde sua verdadeira natureza, que se manifesta quando ele vira as costas para os demais. Ele traça uma armadura prateada que cintila, associando-o ao papel de soldado, em que age como o promotor da justiça, defendendo que se posiciona ao lado da lei.

Figura 21: Diabo conversando com os mortos.



Figura 22: Diabo escondendo a verdadeira face.



Figura 23: Altar da igreja.



Figura 24: Jesus Cristo no lugar do altar.



Jesus Cristo surge através de uma sobreposição da imagem do altar da igreja para o personagem, cercado de anjos. A composição é a mesma da imagem, como se o altar ganhasse vida ou como se estivesse sempre ali, apenas não escondido. Entretanto, o Jesus diferencia-se da imagem por ser negro, fugindo ao padrão na igreja que a figura reproduz. Tem as mãos marcadas por feridas e usa a coroa de espinhos.

Figura 25: A Compadecida, surgindo para intervir no julgamento.



Por último, a Compadecida traja o manto tradicional e a coroa sobre a cabeça. Nas roupas, o vermelho se sobressai, composto por bordados e tecidos que remetem à cultura regional, dando à personagem uma ar familiar e acolhedor.

3 Considerações finais

Nosso objetivo de evidenciar como os elementos de design de produção colaboram para a criação de significado do filme, uma vez que:

Um filme é um produto no qual idéias são apresentadas. A concepção e o planejamento visual das idéias, e o subsequente ato de concretizá-las de forma ordenada e potencialmente significativa no mundo artificial contido naquele pedaço de espaço, constitui o design do filme. (STANCIOLI, 2004)

Assim, discutimos os elementos visuais de maneira mais significativa no cinema. Por meio da análise, mostramos que os elementos de design de produção estão imbricados com os outros aspectos visuais – como composição e a caracterização dos personagens – e conseguem comunicar discursos. Há aspectos de design a serem discutidos na comunicação visual do cinema digital e buscamos colaborar pensando o filme como um modo de criar discursos de maneira intencional.

Referências

- Antonio, L. (2012). O auto da Compadecida: um cordel de frente para as câmeras. *Terra roxa e outras terras – Revista de Estudos Literários*, n. 24.
- Baptista, M. (2008). A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção. *Revista Galáxia*, São Paulo, n.15, p. 109-120.
- Bezerra, C. (2004). Do Teatro ao Cinema – três olhares sobre o Auto da Compadecida. *Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual*, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.
- Cook, D. (2016). *A history of narrative film*. Nova York, W.W.Norton&Company.
- Lopes, A. P. & Sousa, F. C. C. (2016). A Direção de Arte na minissérie Hoje é Dia de Maria. *Trabalho apresentado no IJ 05 – Artes Visuais* do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 17 a 19 de junho de 2016.
- Machado, L. A. (2009). Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica. *Dissertação (Mestrado)*. São Paulo: Universidade de São Paulo.
- Magnativa, P. R. (2006). Arquitetura, cinema, tecnologia e cenografia virtual. *Revista de Urbanismo e Arquitetura*, v.7 n.2.
- Martin, M. (2005). *A Linguagem Cinematográfica*. Lisboa: Dinalivro.
- Paiva, M. L. (2015). A direção de arte no audiovisual brasileiro: uma abordagem sobre Subúrbia. *Dissertação (Mestrado)*. Campinas: Universidade de Estadual de Campinas.
- Penafria, M. (2009). Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s). *VI Congresso SOPCOM*, Lisboa: Universidade Lusófona.
- Ramos, F. P. (2009). Apresentação à edição brasileira. Em: L. Jullier & M. Marie, *Lendo as imagens do cinema* (pp. 9-13). São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- Santos Neto, B. F. (2018). Central do Brasil e a direção de arte como encenação. *Anais do Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual*. Goiás: Universidade Federal de Goiás.
- Stancioli, C. (2004). *O design do filme*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes, UFMG.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Maria Renata S. Eloy, graduanda no Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do IFPE – Campus Recife, Brasil <mariars.elay@gmail.com>

Eduardo A B M Souza, doutorando pela UFPE, IFPE – Campus Recife, Brasil <eduardosouza@recife.ifpe.edu.br>