

DIREÇÃO DE ARTE E SENSIBILIDADE: OS OBJETOS DE CENA EM “MARTE UM”

Marina Schlodtmann Bessa¹

bessa.181@gmail.com

Resumo

Na realização audiovisual, a direção de arte se dedica a criar a estética visual de um projeto, definindo a aparência e o estilo que melhor expressam a visão do diretor. Essa área abrange diversas funções, sendo responsável por aspectos como cenografia, figurino, caracterização e a composição de cena. Na composição de cena, os objetos são cuidadosamente selecionados ou criados para transmitir não apenas informações visuais, mas também para evocar emoções e enriquecer a experiência do espectador. Diante disso, proponho uma reflexão profunda sobre a significativa influência dos objetos no universo audiovisual e, em particular, sobre a expressão emocional que eles evocam. Esta análise será conduzida através da obra cinematográfica “Marte Um” (Gabriel Martins, 2022) com direção de arte de Rimenna Procópio.

137

Palavras-chave: Produção de objeto; Direção de Arte; Cinema Mineiro; Marte Um; Imaginário

1. Introdução

Nas obras audiovisuais, especialmente as de ficção, os objetos de cena desempenham um papel fundamental na criação de atmosferas, na transmissão de mensagens e na conexão emocional com a narrativa. Esses objetos carregam consigo uma sensibilidade afetiva capaz de despertar emoções e memórias nas pessoas. Neste texto, exploraremos a importância dos objetos de cena e a forma como sua utilização pode enriquecer as narrativas audiovisuais e intensificar experiências emocionais no audiovisual, tomando como foco a análise do filme “Marte Um” (2022, Gabriel Martins; direção de arte de Rimenna Procópio; Produção de objetos de Natália Nadaletto). Através do estudo da sensibilidade afetiva dos objetos, planejamos compreender como eles se tornam

¹ Trabalho orientado por: Tainá Xavier (taina.huhhold@espm.br)

agentes poderosos na construção de significados e na transmissão de emoções no universo audiovisual.

Para embasar nossa pesquisa, apresentamos o papel da direção de arte no cinema, destacando a produção de objetos e sua relevância tanto para o aspecto afetivo quanto para a criação da narrativa cinematográfica, essa contextualização antecede o estudo de caso do filme, onde serão aplicados os conceitos e metodologias apresentados. Os autores que embasaram minha pesquisa são: Vera Hamburger, a Debora Butruce, Marcus Dohmann e Juliana di Grazia.

A pesquisa está estruturada em cinco partes onde inicialmente apresentamos uma introdução ao tema, logo depois explico sobre direção de Arte, discutindo suas funções, elementos constituintes e importância no audiovisual e para a narrativa e a partir dessa contextualização, adentramos a produção de objetos, fornecendo visões sobre a origem da profissão, suas atribuições e explorando, em seguida, a importância emocional dos objetos na construção visual.

Na terceira parte, dedicamos analisar o filme “Marte Um”, que serve como objeto central da pesquisa. Apresentamos uma breve contextualização do filme e no quarto capítulo aprofundamos a análise dos objetos nele presentes, comparando suas relevâncias ao longo da narrativa. E por fim concluímos.

A metodologia adotada para essa pesquisa foi a análise fílmica, uma abordagem metodológica detalhada que envolve a observação minuciosa e a interpretação aprofundada de elementos visuais e narrativos presentes em um filme. No contexto desta pesquisa, adotamos esta metodologia pois com ela podemos desvendar a complexidade das relações entre os objetos de cena e a construção emocional da narrativa em “Marte Um”. Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2009) escrevem um livro sobre análise fílmica e nele explicam que:

Um filme é um produto cultural situado num contexto social e, para uma análise do filme em si, é preciso decompor os elementos. Contudo, vale ressaltar que é necessário tomar cuidado para que não se construa outro filme - ou seja, a obra analisada [...] é ponto de partida e o ponto de chegada da análise.” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2009, p. 15).

Por meio dessa abordagem, tiramos registro de tela de cada cena, anotamos observações sobre os objetos nelas presentes e contextualizamos sua importância. Essa

análise considerou tanto aspectos verbais quanto não-verbais do filme. Além disso, anotamos observações detalhadas sobre esses objetos, explorando sua função na cena, suas características visuais e qualquer simbolismo associado.

A análise fílmica assume um papel crucial, pois nos permite explorar como a produção de objetos contribui para a atmosfera emocional do filme. A comparação entre os objetos presentes nas cenas e a produção de objetos em geral enriquece nossa compreensão, revelando padrões e visões valiosos sobre o papel desses elementos na construção narrativa e na experiência emocional proporcionada pelo filme.

No final desse texto temos em vista entender melhor a relação entre os objetos e a sensibilidade das narrativas audiovisuais.

2. Objetos de cena: a narrativa visual no cinema

Num filme o papel da direção de arte é de escolher os elementos visuais, como cores, tipografia, cenários, figurinos e iluminação junto com o diretor de fotografia, a fim de criar uma identidade visual coerente e harmoniosa para aquilo que se passa na tela, ou em cena. A diretora de arte e cenógrafa Vera Hamburguer, afirma que “Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e objetos quanto pela caracterização das figuras em cena” (HAMBURGUER, 2014, p.18).

Ou seja, o diretor de arte atua como um artista multidisciplinar que trabalha com elementos plásticos e arquitetônicos para desenvolver uma linguagem única para cada projeto. Ele estabelece relações visuais entre a personagem em destaque, os objetos e o espaço na criação de composições bidimensionais em movimento, dotadas de uma voz própria e intrinsecamente vinculadas à narrativa. A direção de arte é um encontro de sensibilidade e de provocação de sensações. Na função de direção de arte as principais áreas criativas são: a cenografia, produção de objeto, o figurino e a caracterização.

O figurinista é o responsável pela criação de roupas e acessórios a partir dos personagens propostos pelo roteirista e diretor. Ele pode desenhar todo o guarda-roupa ou optar por mistura de roupas criadas por ele, ou de lojas.

Segundo Adriana Leite e Lisette Guerra (2002), o figurino é

O figurino representa um forte componente na construção do espetáculo, seja no cinema, no teatro ou na televisão. Além de vestir os artistas,

respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marca a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público. (GUERRA apud IGLECIO, 2012, p.2)

A caracterização audiovisual refere-se à aplicação de técnicas de maquiagem e cabeleireiro em contextos relacionados à produção de conteúdo audiovisual. Normalmente, a caracterização audiovisual é utilizada para otimizar a aparência dos artistas nas câmeras, pensando na iluminação e nos enquadramentos também, utilizada para construção do personagem, desenvolvendo sua psicologia, explorando traumas, relações e também pensando na visualização estética, considerando o ambiente, a época, o gênero, a personalidade do personagem e sua função na trama. A maquiagem no audiovisual também pode ser utilizada para criar efeitos especiais e transformações de personagens.

As equipes de cenografia desempenham um papel na concepção do desenho e na materialização do espaço cênico, dando forma ao universo narrativo. A luz desempenha um papel significativo na operação de dar forma ao universo narrativo, contribuindo para a complexidade e expressividade do cenário. A reconfiguração do espaço pela luz.

140

(...) este espaço estruturado primeiramente pela direção de arte, ou seja, o espaço cenográfico, sofre a ação de um elemento durante seu registro que atua de maneira significativa nesta operação: a luz. A luz que incide sobre este espaço e seus objetos constituintes determinará uma relação de consonância com a direção de arte ou não. A direção de arte visa uma intenção plástica, de certa forma inerente dado seus elementos de trabalho, essencialmente visuais, que pode ser desestruturada ou não de acordo a uma determinada atuação da iluminação. (BUTRUCE, 2005, p.32)

A produção de objetos, muitas vezes chamada de produção de arte ou decoração de cena, desempenha um papel fundamental na construção de narrativas visuais. Ela conta histórias através dos objetos daquele cenário. Segundo Ju di Grazia, em depoimento no evento SIDART, antigamente a produção de objetos era curadoria da rua para encontrar objetos que faziam parte daquela história, mas hoje em dia, a composição do espaço é pensada pelo produtor de objetos. O trabalho do produtor de objetos termina quando ele entrega o universo sensível do personagem através da composição do espaço cênico. A produção de arte e objetos e a decoração de cena é a materialização de um universo

sensível por meio de objetos, com suas cores, suas texturas e como elas se correlacionam no espaço tridimensional, sendo a finalização da cenografia. O produtor de objetos é responsável pelos props, que são os objetos pessoais que compõem cada personagem e estão descritos no roteiro e pelo “set decoration”, ou seja, responsáveis por ambientar os cenários conforme a visão de mundo e o contexto social, histórico, geográfico do personagem mais o conceito estético desenvolvido pelo diretor de arte.

A produção de objetos parte de uma relação que acontece fora do cinema, a relação das pessoas com os elementos materiais do mundo. Os objetos são muito importantes para as pessoas, eles carregam memória e provocam emoções, segundo Marcus Dohmann

Objetos, coisas, troços e tralhas. Todos estão repletos de sentidos e significados, coisas, troços e tralhas... ressignificações por aqueles que lhes atribuem valores e simbolismos, frutos das experiências intersubjetivas e interativas dos indivíduos, entre si e com o resto do mundo (DOHMANN, 2010, p.71-72)

Por isso, a importância dos objetos em um filme vai além de sua presença visual, eles servem como veículos que carregam consigo não apenas uma materialidade, mas também memórias e emoções. Conforme Marcus Dohmann destaca, eles ganham vida por meio das experiências e significados atribuídos pelos indivíduos, tornando-se elementos ricos em simbolismo. É a partir dessa interação humana com o mundo material que surgem as histórias, e no cinema, os objetos desempenham um papel crucial ao serem entrelaçados às narrativas, provocando ressignificações e conexões emocionais que enriquecem a experiência cinematográfica. Dohmann também diz que

O objeto é, portanto, prova documental que imprime suas marcas nos indivíduos, criando interna e externamente um processo dinâmico, comunicativo e intercultural. Os objetos já não possuem morfologia padronizada, sendo apresentados, representados ou imaginados de forma distinta em cada lugar, ganhando muitas vezes significados diferentes, de acordo com a imaginação e ação dos sujeitos. Aos objetos são atribuídos valores simbólicos que se relacionam com os contextos nos quais estão inseridos, seja fora ou dentro do espaço estritamente orientado pelo senso comum, ou mesmo pelas convenções sociais. (DOHMANN, 2010, p.74)

Ou seja, o objeto tem suma importância para criação de narrativa e para a relação afetiva que o espectador estabelece com ela, a posição e a disposição do espaço ajudam a trazer a narrativa da história e na construção da sensibilidade através da correlação que se

faz. Segundo Juliana Di Grazia, “A produção de objetos é uma poética, é uma linguagem” (SIDART, 2022), ou seja, os objetos são componentes de uma linguagem, juntos é que eles significam. Decorar uma cena é ambientar cenário conforme a visão de mundo, contexto, social, histórico do personagem alinhado ao conceito estético, subjetividade. Objetos contam uma história. Essa composição de cena conta narrativas diferentes dependendo de quais objetos estão nela, das posições desses objetos. Cada correlação, posição e ângulo entre esses objetos constroem uma sensibilidade diferente.

Para Ju Di Grazia, Merleau-Ponty diz que somos cercados por um tecido de mundo que são essas coisas que vão nos atravessando, vivemos em torno das coisas e as coisas em torno da gente, como dito anteriormente, a escolha de cada objeto provoca quando posicionado de determinada forma, uma sensação no espectador e cada coisa remete a uma época, tipografia, gênero do personagem e desperta sensações diferentes no telespectador.

O mobiliário ocupa, veste e é a continuidade desses personagens, família e com ele entendemos a função, sala, quarto, também entendemos a época do filme, o estilo, a classe social dos personagens, a idade, gênero, gosto etc.

Os objetos e a forma como são colocados, carregam consigo memórias e emoções, enriquecendo a experiência cinematográfica ao estabelecerem conexões emocionais. Assim, a direção de arte vai além da estética visual, sendo uma linguagem que conta histórias, evoca emoções e enriquece a narrativa cinematográfica.

3. Marte um: uma história sobre sonhos e relações familiares

O filme brasileiro “Marte Um,” dirigido por Gabriel Martins, conta a história da família Martins que vive em Contagem, em Minas Gerais, e mostra sua vida após a posse de um presidente de extrema-direita e como isso afetou eles, sendo uma família negra de classe média baixa. Dentro dessa família temos Tércia (Rejane Faria), a mãe, que trabalha como diarista em domicílios e revê seu mundo depois de uma pegadinha de televisão onde ela acredita que está amaldiçoada. Seu marido, Wellington (Carlos Francisco), que está empregado como porteiro de um condomínio e coloca todas as suas esperanças na carreira de seu filho, Deivinho (Cicero Lucas), que por querer agradar o pai e o sonha em estudar astrofísica e colonizar Marte numa missão em 2030. Enquanto isso, a filha mais velha, Eunice (Camilla Damião), que é universitária, se apaixona por uma mulher e questiona se é

hora de sair de casa. “Marte Um” é uma narrativa sensível que fala sobre sonhos, sobre o direito de sonhar e da importância do afeto e da compreensão nas relações familiares. Segundo Gabriel Martins, diretor do filme, o filme é sobre

(...) descobrir o que os outros realmente querem. Essa família está tentando se unir, mas mesmo assim eles têm seus próprios interesses na vida. Mas a forma como vai funcionar é tentando entender o que o outro está passando. Veja a filha que ama outra mulher e não é aceita pela família. Ou a mãe que está tendo sua própria luta interior. Cada um tem um sonho e uma luta. E até que eles se entendam não pode haver paz nessa família. É realmente um filme sobre empatia e compaixão. E isso é algo muito importante neste mundo hoje; especialmente neste mundo no qual todos estão tão envolvidos pessoalmente. Então, não é apenas um filme sobre sonhos pessoais, mas também sobre compreensão. Entendendo um ao outro. (Martins, 2022).

Escolher sonhos é um privilégio social de poucos, o filme fala sobre uma família negra, o que faz com que a importância de poder sonhar seja muito maior. Crianças negras são constantemente tiradas da sua infância pela sobrevivência contra a pobreza ou o genocídio. No entanto, a família de Devinho opta por permitir que ele sonhe, não só defendendo a individualidade, mas também enviando uma mensagem poderosa sobre a importância de permitir que crianças negras sonhem.

No filme, a temática racial é predominantemente abordada através da riqueza cultural preta, utilizando elementos como o candomblé, o samba e esses elementos são ferramentas para a resolução de conflitos e momentos de felicidade. Um exemplo de quando aparece esses elementos no filme é em uma das primeiras cenas no aniversário de Tércia, onde ela comemora seu aniversário em clima de festa com muito samba ou quando ela está aflita e vai atrás do candomblé para ajudá-la. O filme também traz personagens negros bem-sucedidos, exemplificados pelos personagens da médica e pelos patrões de Tércia. Além do fator de que o diretor do filme é um homem negro.

A produtora do filme é a Filmes de Plástico, criada em 2009 em Minas Gerais. A equipe é composta pelos diretores André Novais Oliveira, Gabriel Martins, Maurilio Martins e pelo produtor Thiago Macêdo Correia.

Em conjunto, seus filmes conquistaram seleções em mais de 200 festivais tanto no Brasil quanto internacionalmente, incluindo eventos como a Quinzena dos Realizadores em Cannes, Festival de Cinema de Locarno, Festival de Rotterdam, FID Marseille, Indie Lisboa, BAFICI, Festival de Cartagena, Los Angeles Brazilian Film Festival, Festival de Cinema de

Brasília e Mostra de Cinema de Tiradentes. Ao todo, a equipe acumulou mais de 50 prêmios. Originária de espaços socialmente marginalizados, a produtora encontrou seus primeiros apoios por via de editais de incentivo ao setor, possibilitando sua expansão e desenvolvimento.

Gabriel Martins é o diretor do filme e um dos donos da produtora. Ele é cineasta, roteirista, montador e diretor de fotografia. Estudou Cinema, Vídeo e Fotografia no Centro Universitário UNA. Debutou como montador e diretor de fotografia do curta-metragem *Fantasma* (2010), dirigido por André Novais Oliveira. Sua trajetória como realizador começou com o curta *Meu Amigo Mineiro* (2012).

A diretora de arte do filme é Rimenna Procópio, que desempenhou um papel fundamental na criação do visual do filme, garantindo que a atmosfera e a estética do filme contribuam para a experiência cinematográfica. Rimenna é mineira e é bacharel em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Minas Gerais (2004). Trabalha com direção de arte no cinema, figurino, cenografia, atuação e dança. No cinema, assinou a direção de arte dos longas-metragens “No Coração do Mundo”, de Gabriel Martins e Maurílio Martins, “Minha Amiga Kevin”, de Joana Oliveira, “Marte Um”, de Gabriel Martins, “Sem Raiz”, de Renan Roviada, e os figurinos de “Temporada”, de André Novais Oliveira. Rimenna ministrou aulas de direção de arte no Centro Universitário UNA, no Núcleo de Produção Digital e no Quilombo dos Marques.

144

4. Objetos de cena: a narrativa afetiva em Marte Um

Analisaremos alguns objetos no filme “Marte Um” e a importância singular que desempenham na narrativa do filme. Esses objetos não apenas compõem a ambientação, mas também desempenham um papel crucial em provocar sensibilidade e entendimento ao longo da trama, enriquecendo a experiência cinematográfica.

Os objetos são muito importantes para as pessoas, eles carregam memória e provocam emoções e em “Marte Um,” os objetos e a decoração de cena, tem um papel importante na construção da sensibilidade, dos afetos e do sonhar. Na sequência inicial do filme, somos apresentados a Devinho, contemplando o céu em uma cadeira de praia. Ao longo da narrativa, compreendemos que o desejo de Devinho é tornar-se astrofísico. A última cena do filme cria um paralelo com a primeira, onde, após resolverem todos os seus

conflitos, a família se reúne na mesma cadeira de praia, olhando para o céu e se amando e se ajudando.

Figura 1: Primeira imagem do filme



Fonte: Filme "Marte Um" no YouTube

Figuras 2, 3 e 4: Últimas imagens do filme



145





Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

A cadeira de praia é um objeto de grande importância na trama, sendo o local onde Devinho inicia todas as questões e também sonha com um futuro diferente, na época em que seu pai tinha outros planos de torná-lo jogador. No desfecho, a família se reúne novamente nessa mesma cadeira de praia, não apenas resolvendo seus conflitos, mas dessa vez unidos, compartilhando amor e apoio enquanto Devinho finalmente pode sonhar tranquilo e com o apoio de sua família. Nessa última parte é compreendido que o foco do filme é falar do amor entre uma família negra e a possibilidade de sonhar. Quando a cadeira de praia, retoma a posição cria esse sentido simbólico para a cadeira (um lugar de sonhar), que inclusive difere do uso mais corriqueiro do objeto, normalmente usado de dia e no filme usado a noite.

146

Após a cena de Devinho na cadeira de praia, o filme nos leva a diferentes ambientes de trabalho, revelando o cotidiano diversificado da família: Tércia como diarista, Wellington como porteiro, Eunice dedicada à faculdade de Direito e Devinho imerso na escola. E vamos entendendo um pouco as dinâmicas familiares quando vemos eles jantando juntos, como a configuração do espaço como espaço de refeição (dotado de objetos como mesa, cadeiras, comidas) permite esse momento e esses encontros e diálogos. Aqui, não apenas compreendemos a personalidade de cada personagem através da narrativa, mas também por meio dos objetos que os cercam.

Conforme a trama avança, são expostos os dilemas familiares e pessoais. Devinho, com seu sonho de ser astrofísico, contrasta com o desejo persistente do pai de vê-lo como jogador do Cruzeiro. Eunice, ao se apaixonar por uma mulher e desejar mudar-se, confronta a necessidade de aceitação e compreensão familiar. Wellington, demitido injustamente, lida com a dualidade de ser ex alcoólatra e ainda nutrir o anseio de ver o filho no futebol. A narrativa também destaca a crença de Tércia, que se sente amaldiçoada após ser vítima de uma pegadinha em uma padaria.

Eles ainda imersos em um Brasil que, pós-eleições de 2018, experimentam a ascensão da extrema-direita, com políticas que desrespeitam minorias e minimizam dores alheias, priorizando o individual. No filme a questão política aparece por meio de imagens da TV com o Bolsonaro passando, sons no começo do filme falando que ele foi eleito, mas o contexto político aparece como plano de fundo da narrativa.

A análise tem foco em apenas um ambiente, o terraço e nos conjuntos de objetos significativos afetivamente para os personagens. O terraço emerge como um cenário de significativa importância ao longo do filme, sendo palco tanto da primeira quanto da última cena, e também de muitos momentos marcantes. É nesse espaço que se desdobram as celebrações, alegrias e, principalmente, manifestações de afeto. A primeira vez que o terraço é introduzido na narrativa ocorre durante o aniversário de Tércia, um momento de puro, onde a família e os amigos se reúnem para celebrar, compartilhando a felicidade do momento. Como podemos ver na imagem abaixo:

Figura 5: Aniversário de Tércia



Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

Outra cena importante passada no terraço é o momento em que a filha, Eunice, decide se mudar para viver com sua namorada e seu pai não saiu para dar tchau no dia da mudança. Em meio a esse contexto, seu pai, que anteriormente estava descontente com a situação, oferece a Eunice uma cadeira que tem atravessado gerações na família. Essa cadeira, passada de uma geração para outra, torna-se um elo emocional profundo. Seu pai a conserta especialmente para Eunice, transformando esse gesto em um momento comovido de aceitação, onde ele reconhece e apoia a escolha dela de se mudar. A prova desse entendimento e aceitação é materializada na cadeira, que carrega não apenas o peso físico das gerações passadas, mas também um significado emocional intrínseco para a

família. A importância dos objetos nessa cena é como testemunhas silenciosas das emoções familiares. A cadeira, ao passar de geração em geração, não apenas conecta os membros da família, mas também reforça o papel essencial dos objetos na narrativa. Eles não são simples adereços, mas elementos que enriquecem os sentimentos, afetos e a complexidade emocional da história.

Figura 6: Cadeira



Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

148

O filme explora os contrastes entre os sonhos de Devinho e as expectativas de seu pai, desde o início. E ao longo da narrativa fica claro que o desejo de Devinho é tornar-se astrofísico diferente do que o que seu pai quer para ele, que é vê-lo como jogador do Cruzeiro. Mais adiante, surge um impasse quando Wellington é demitido injustamente por um erro que não cometeu e ele bota as expectativas de uma vida melhor na peneira do Cruzeiro, que aconteceria em breve. No entanto, Devinho, com medo de conversar com seu pai, decide quebrar o próprio braço intencionalmente, andando de bicicleta e assim impedindo sua participação na peneira. Diante dessa quantidade de situações ruins, o pai, ex-alcoólatra, retorna ao álcool. E a cena subsequente exibe uma bola imóvel no quintal, retratando a paralisia das circunstâncias ligadas ao futebol e aos eventos recentes.

Figura 7: Bola



Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

Logo em seguida, a narrativa transita para uma cena similar, porém com Devinho no mesmo cenário, mas agora com seu telescópio. Aqui, a mudança simboliza não apenas a escolha de Devinho, mas também a escolha de seus sonhos. Essas cenas mostram as tensões familiares e o preço emocional envolvido na busca dos próprios sonhos.

Uma das últimas cenas no terraço é onde a família usa o telescópio construído por Devinho e acrescenta uma camada essencial à narrativa, mostrando o afeto entre eles e reflete a união da família em apoio aos sonhos de Devinho. Ao compartilhar a experiência do telescópio, a família não apenas participa do interesse de Devinho pela astrofísica, mas também demonstra compreensão e aceitação mútua. O filme, assim, não se limita a explorar os sonhos pessoais de Devinho, mas se estende a uma mensagem mais ampla sobre a importância de compreender e apoiar as aspirações uns dos outros. O telescópio é feito por Devinho, com a mistura de objetos que ele acha no lixão e restos dos objetos das coisas do seu avô. Nesse contexto, ele não é apenas um instrumento para explorar o cosmos, mas também uma metáfora poderosa para a ampliação de um sonho. Portanto, o filme, ao abordar não apenas os sonhos individuais, mas também os laços familiares e a aceitação, destaca a relevância da empatia como uma força capaz de transcender diferenças e fortalecer as relações humanas. Ele nos lembra da importância de nos conectarmos mutuamente, entendendo e apoiando nossas jornadas individuais, tornando-se assim uma obra que ressoa com a sensibilidade e a necessidade de compreensão no mundo contemporâneo.

Figuras 8 e 9: Família vendo telescópio



Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

150

Aqui voltamos a analisar objetos separadamente. Devinho vai atrás do seu sonho de ser astrofísico e com isso decide construir seu próprio telescópio para explorar os mistérios do universo. Em uma das cenas ele se aventura até um lixão em busca de objetos que possam compor seu telescópio artesanal, transformando assim seu sonho em realidade.

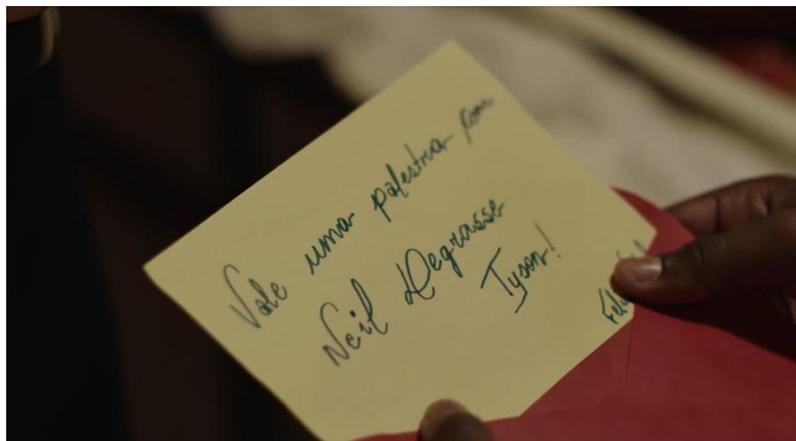
Diante da limitação financeira, Devinho encontra soluções criativas ao utilizar materiais encontrados no lixão para a construção do telescópio. Essa narrativa em torno do telescópio revela a complexidade da jornada de Devinho, que, ao lutar para concretizar seu sonho, enfrenta o desafio de conciliá-lo com as expectativas paternas. O objeto, então, transcende sua função prática, tornando-se um catalisador para a reflexão sobre sonhos, identidade e os conflitos familiares que permeiam a trama.

Figura 10: Devinho com objetos

Fonte: Filme "Marte Um" no YouTube

Outro objeto a ser explorado é continuando nos sonhos de Devinho, no Natal, o desejo fervente de Devinho era conhecer seu ídolo, o astrofísico Neil deGrasse Tyson. Nesse cenário festivo, sua irmã o presenteia com um valioso presente: um vale em formato de papel que ela fez para uma palestra com o astrofísico, realizando assim o sonho do seu irmão. Mais uma vez, esta cena destaca a importância dos objetos e a poderosa narrativa por trás de sua construção, especialmente quando se trata de objetos que carregam um significado afetivo profundo na história, mostrando quanto só um papel escrito tem uma grande importância.

151

Figura 11: Presente de Eunice para seu irmão Devinho

Fonte: Filme "Marte Um" no YouTube

Devinho e sua mãe dedicam um momento explorando as lembranças do avô, pai do seu pai. Um homem multifacetado, o avô era músico, fluente em inglês, notavelmente inteligente e apaixonado por criar. Essas características transparecem através dos objetos apresentados. A personalidade vívida do avô se revela por meio desses itens cuidadosamente guardados na caixa. Estes objetos não apenas são tesouros emocionais para a família, mas também desempenham um papel crucial na jornada de Devinho. Ao ver esses pertences, ele encontra paralelos entre os sonhos do avô e os seus próprios. Os objetos não só encapsulam o afeto familiar, mas também a partir deles ele faz seu telescópio, conectando-o aos sonhos e aspirações e também criando elos significativos entre o passado e o presente.

Figura 12 e 13: Caixa com objetos antigos do avô de Devinho



Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

Logo após sua filha assumir sua orientação sexual e decidir morar com a namorada, os pais enfrentam um período desafiador para aceitar essa mudança. No entanto, durante o processo de mudança de apartamento, a mãe toma uma delicada iniciativa: entrega duas pequenas xícaras de café para a filha e sua namorada. Esse gesto por meio desses objetos fala muito, revelando um momento de aceitação por parte da mãe em relação à decisão da filha e à sua mudança de lar.

Nesse ato aparentemente simples, a mãe comunica seu entendimento e apoio e as xícaras de café tornam-se símbolos poderosos desse subentendimento, representando a aceitação incondicional da mãe em relação à nova fase da vida de sua filha. No final, essas xícaras de café tornam-se mais do que simples recipientes. Elas encapsulam o calor do entendimento e a doçura da aceitação, transformando-se em na evolução dos sentimentos entre mãe e filha. O ato de oferecer as xícaras transcende o gesto físico, tornando-se um símbolo marcante de afeto e compreensão.

Figura 14: Família se despedindo de Eunice



Fonte: Filme “Marte Um” no YouTube

Os objetos, em sua diversidade de formas, cores e texturas e seu posicionamento, revelam-se como elos fundamentais na construção das narrativas de personagens como Devinho, Tercia, Wellington e Eunice. Cada objeto, cuidadosamente selecionado e moldado, torna-se mais do que um mero adereço, é um reflexo das jornadas emocionais e aspirações individuais. Além desses objetos serem elementos contextualizadores de pertencimento social (raça, classe, região). Ao explorarmos a relação entre os objetos e as emoções,

percebemos como o telescópio artesanal de Devinho, a cadeira de praia, o vale em formato de papel para a palestra com Neil deGrasse Tyson e outros elementos narrativos são cuidadosamente pensados e são elementos que provocam sensações específicas no espectador, conduzindo-nos para conexão afetiva com a narrativa.

Dessa forma, vemos que os objetos não são apenas elementos estéticos; são fios condutores que unem as histórias desses personagens. Eles não apenas decoram os cenários, mas moldam as emoções, a compreensão e a essência de cada narrativa.

5. Conclusão

Observamos, assim, que a produção de objetos e composição de cena desempenham um papel crucial na elaboração de narrativas visuais cinematográficas. Os objetos narram a história dos personagens que habitam o ambiente, refletindo sua visão de mundo, contexto social, histórico e geográfico, alinhados ao conceito estético desenvolvido pela equipe de direção de arte. Eles desempenham um papel essencial na transmissão dessa história, contribuindo para a criação de um universo visual autêntico, envolvente e capaz de imergir o público nas tramas apresentadas na tela.

Os objetos carregam sentidos e significados, tornando-se um emaranhado de ressignificações moldadas por valores e simbolismos. Essas reinterpretações resultam das experiências intersubjetivas e interativas dos indivíduos, tanto entre si quanto com o vasto contexto do mundo ao seu redor.

Dessa forma pode-se dizer que existe, sem dúvida, “uma alma nas coisas”, remetendo a paisagens subjetivas em que encontramos os sujeitos [re]situados pelos objetos, mediante os aspectos memoriais que as coisas encerram enquanto expressão da materialidade da cultura de determinado grupo social, em razão do fortalecimento de suas raízes e seus vínculos com o espaço em que se situam. O objeto é, portanto, prova documental que imprime suas marcas nos indivíduos, criando interna e externamente um processo dinâmico, comunicativo e intercultural (-DOHMANN, 2010, p.72)

No cinema, os objetos desempenham um papel similar, porque eles podem fortalecer a narrativa, estabelecer conexões emocionais entre os personagens, contribuindo para a compreensão cultural e emocional da história. A partir da análise do filme “Marte Um,” dirigido por Gabriel Martins, com a direção de arte de Rimena Procópio e produção de objetos por Natália Nadaletto, pode ser percebida a força narrativa dos objetos. Desde a cadeira de praia que testemunha a trajetória de Devinho até as xícaras de café que

simbolizam aceitação, cada objeto transcende sua função física, tornando-se um elo emocional e simbólico na trama.

O filme não apenas explora os sonhos individuais, mas também tece uma narrativa sobre família, aceitação e empatia, destacando a importância dos objetos na construção de sensibilidade e entendimento. Dessa forma, a direção de arte, por meio da escolha e disposição desses elementos, não apenas decora, mas enriquece a narrativa, dando vida a emoções e tornando-se uma linguagem única no vasto universo cinematográfico.

Esse estudo representa apenas um ponto de partida para uma investigação mais abrangente e aprofundada sobre a relação entre objetos cinematográficos e sua influência na construção do significado. Dessa forma, imagino desdobramentos significativos para este tema, propondo futuras pesquisas que possam explorar não apenas a função simbólica dos objetos, mas também a evolução de seu significado ao longo do tempo, sua interconexão com a trama e seu impacto nas experiências dos espectadores.

Referências

- ABC, 2022. [Semana ABC 2021]. **Decoração de cena, as múltiplas camadas criativas no departamento de arte** (Brasil), out. 2021. Disponível em: <https://youtu.be/F9RC2K6hZ7k?si=SqjK9dR5nORWuNjs>. Acesso em: 27 de nov. de 2023.
- ANAIS do 7º CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN 2006. Curitiba: Departamento de Design da UFPR, 2006. Acesso em: 27 de nov. 2023.
- COELHO, Luiz Antonio Luiz. **O objeto na condução da narrativa: o caso Ano Passado em Marienbad**. 2001. (Apresentação de Trabalho/Congresso).
- COELHO, Luiz Antonio Luzio. **O papel narrativo do objeto cênico**. In: VII P&D DESIGN. 7 CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 2006, Curitiba.
- DOHMANN, Marcus, **O objeto e a experiência material**, Rio de Janeiro, p. 71 – 16, abril. 2022. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/51555/27918>. Acesso em: 27 nov. 2023.
- HAMBURGUER, Vera. *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*. São Paulo: Senac, 2014.
- LEITE, Adriana Leite; GUERRA, Lisette. **Figurino - uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- Maffesoli, M. (2008). **Michel Maffesoli: o imaginário é uma realidade**. *Revista FAMECOS*, 8(15), 74–82. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2001.15.3123>
- MARTE UM**. Direção de Gabriel Martins. Rio de Janeiro: Filmes de plástico, 2022. YOUTUBE (132 min.). Acesso em: 27 de nov. 2023.
- MARTINS, GABRIEL. **MARS ONE :Interview with director: Gabriel Martins**. Entrevista concedida a Emmanuel Itier. Disponível em:

https://www.filmfestivals.com/blog/sundance/mars_one_interview_with_director_gabriel_martins. Acesso em: 27 de nov. de 2023.

NIDAA Grupo CNPq. SIDART Comunicações. **Direção de Arte em primeira pessoa** (Brasil), jun. 2022. Disponível em:

<https://www.youtube.com/live/mtA024B1pk0?si=Pe55s-BDSQCd5A2q> . Acesso em: 27 de novembro de 2023. Acesso em: 27 de nov. 2023

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2008.