

Análise dos desdobramentos estéticos da Direção de Arte no filme *Barbie*¹

Lídia da Silva Maciel de Sousa²

Patrícia Azambuja³

Resumo expandido

A direção de arte é o setor no qual o ambiente plástico das produções audiovisuais são construídos. De acordo com Vera Hamburger (2014), trata-se da etapa, em conjunto com a direção de fotografia, que estabelece a criação de atmosferas visuais e particulares para as dramaturgias. "A partir do roteiro, o diretor de arte baliza as escolhas sobre a arquitetura e os demais elementos cênicos, delineando e orientando os trabalhos de cenografia, figurino, maquiagem e efeitos especiais" (HAMBURGUER, 2014, p.18). O objetivo deste trabalho, de cunho exploratório e qualitativo, é analisar a direção de arte do filme *Barbie* (2023, EUA, direção Greta Gerwig), com direção de arte assinada por Sarah Greenwood, no intuito de perceber, por meio da análise fílmica (VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 2012) os efeitos estéticos desdobrados das plásticas envolvidas com os elementos materiais da cena (HAMBURGUER, 2014).

Em uma entrevista ao *HGTV*, Greenwood afirma que projeto foi muito diferente de tudo já havia criado, *Barbie* (EUA, 2023) trouxe um novo desafio, a considerar por exemplo que alguns integrantes da sua equipe, tais como a cenógrafa Katie Spencer, nunca haviam brincado com uma barbie ou possuíam diversas críticas sobre a boneca. Mas quando conheceram a profundidade da história que Greta havia criado, decidiram se aventurar nessa

¹ Trabalho apresentado no XVI Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura. Universidade Federal de Santa Maria/RS, realizado nos dias 27 de novembro a 01 de dezembro de 2023.

² Graduanda do curso de Rádio e Televisão da UFMA. E-mail: lidia.maciell@discente.ufma.br.

³ Orientadora do trabalho. Professora Associada do Departamento de Comunicação Social da UFMA, doutora em Psicologia Social na UERJ e coordenadora do projeto de pesquisa "[Gênero] Audiovisual Distribuído" (Edital Universal FAPEMA) E-mail: patricia.azambuja@ufma.br.

com ela e logo compraram uma casa da Barbie para iniciarem o estudo arquitetônico do filme. A diretora Greta Gerwig viu um desafio ao criar a história de uma boneca que é o ícone da vida de diversas garotas, mas também conseguiu enxergar inúmeras possibilidades de desenvolver o que aquela boneca significava não só para as brincadeiras, mas para a construção de toda uma sociedade, ou talvez poderíamos dizer, como a construção da sociedade influenciou o modo como nós pensamos e utilizamos a Barbie. Ela buscou na experiência da utilização deste brinquedo, nas suas modificações ao longo dos anos e na pesquisa dentro da sua fabricante a maneira de construir o universo fílmico da Barbie. Para Greenwood, Greta não queria fazer um filme real de uma boneca, mas queria mostrar como a realidade está estampada até mesmo no mundo lúdico, deixando claro que a produção é mais sobre ser humano do que ser uma boneca.

[...] com *Barbie*, Gerwig aceitou o desafio de contar a história da boneca criada em 1959 nos EUA e que se tornou um fenômeno comercial no mundo — chegando às décadas recentes envolta também em questionamentos sobre o papel do produto no empoderamento feminino.⁴

A escolha da direção para criar a atmosfera fílmica de *Barbie* (EUA, 2023) faz parte de um universo já existente na vida real, apesar de se tratar das vivências de uma boneca, todo o filme deveria levar o telespectador a crer na veracidade de cada detalhe posto nas cenas. Para isso, a diretora buscou as mais diversas referências em filmes clássicos do cinema e que poderiam transmitir a energia rosa, contagiante, emocionante e que gerasse um sentimento de representatividade. Todas essas escolhas fazem parte do processo de pré-produção do filme, em que, já no roteiro, o diretor pode especificar detalhes, emoções e inspirações que colaborem para que o diretor de arte entenda a mensagem que o mesmo deseja transmitir.

⁴ Disponível no link: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/clj5xlppr8ko>. Acessado em novembro de 2023.

Análise das camadas criativas da narrativa: aspectos materiais e efeitos estéticos

Um aspecto concreto responsável por estabelecer a atmosfera visual do filme *Barbie* (EUA, 2023) é a paleta de cor. É quase impossível pensar em outra cor, senão rosa. E aí que está um dos maiores desafios da equipe da direção de arte, pois teve que descobrir uma infinidade de tons para um mesmo matiz, além de abusar das texturas, para que no final os resultados fossem positivos. Sarah e Katie descrevem o processo de construção de todo o espaço do filme - rosa, brilhante e engraçado -, como referência para construção de um conceito de "autenticidade artificial", termo criado por Greta durante o processo de estudo do conceito desta obra. Essa artificialidade com aparência autêntica objetiva criar um efeito estético de conformação do lugar real em que as bonecas existem, para tanto, as casas foram construídas com uma proporção 23% menor que o comum, pois assim seria possível materializar a desproporcionalidade que as crianças enfrentam da boneca Barbie e seus acessórios, bem como caracterizar a ludicidade da obra. A casa dos sonhos da Barbie - na *Barbielandia* - não possui paredes, assim como o brinquedo real. Neste caso, outro ponto importante na cenografia de *Barbie* (EUA, 2023) são os objetos de cena, como a cama em formato de coração, os patins, a caixa da Barbie que fica no escritório da Mattel.

A caracterização dos ambientes e o desenvolvimento das ações implicam diferentes categorias de objetos numa produção. A primeira delas refere-se à composição do espaço como caracterização do universo particular do personagem, sua história e perspectivas de vida, reveladas pelas escolhas estéticas conferidas a ele (HAMBURGUER, 2014, p.45).

Também podemos ver como os objetos são importantes para caracterização do personagem no momento em que os Kens tomam a cidade e adicionam objetos que agora fazem parte da identidade deles, como as televisões que passam cavalos, as portas das *mojo dojo casa house*, entre outros. Há objetos de cena que são como personagens no filme, os denominados *props* - peças essenciais para o resultado final. “Sua importância na narrativa transforma-os em elementos ativos, com vida própria no decorrer do

filme” (HAMBURGUER, 2014, p.46). É o caso do emblemático salto da Barbie e até mesmo a contribuição deles para reafirmar como os pés da boneca nunca tocavam o chão. Logo, os figurinos no universo Barbie também são emblemáticos para a construção da materialidade na narrativa do filme. A boneca por si só já possuía um repertório de roupas extremamente vasto e dialogava, por diversas vezes, com o mundo da moda, sendo um ícone de vestuário enquanto brinquedo e nós conseguimos enxergar a sua mudança de comportamento de boneca para humana por suas vestimentas.

A vestimenta é também um importante elemento na percepção da passagem do tempo do filme e em sua continuidade cronológica. A cada troca de roupa, presente, passado e futuro são reconhecidos. Quantas horas, dias, meses se passaram entre uma cena e outra? O que aconteceu ao personagem nesse período em que esteve longe dos olhos do espectador? (HAMBURGUER, 2014, p.48)

A plástica empregada no filme, isto é, os elementos materiais e concretos aqui descritos, estão diretamente ligados às sensações que se deseja transmitir através do filme, assim como, seus desdobramentos estéticos. É na construção da materialidade da cena e a partir disto que “o espectador reconhece este espaço como extremamente crível independente do assunto retratado e da forma de abordagem” (BUTRUCE, 2005, p.30). Crível e surrealista ao mesmo tempo, no sentido em que Greta Gerwig escolheu utilizar técnicas do cinema clássico e do teatro para as captações das cenas e principalmente para a produção das cenas caricatas de transição da *Barbielândia* para o mundo real.

Os cenários foram todos pintados e os movimentos dos efeitos especiais foram gerados por pessoas e materiais tangíveis, tudo foi minimamente pensado para que as características reais do filme não fossem descartadas, pouco se deixou para a pós-produção, por mais que fosse um filme sobre bonecas. Além da *dream house*, destacam-se os objetos da rotina matinal de todas as Barbies, em que todas elas realizam a mesma tarefa todos os dias e isso pode ser visualizado por causa das casas que não possuem paredes e servem como o reflexo das ações delas que são iguais. Elas tomam banho, mas não existe água, tomam leite que

também não existe, penteiam o cabelo que não precisa ser penteado e não precisam descer escadas, pois podem descer os andares flutuando, tal qual uma criança faz com seu brinquedo.

Sonhos e memórias também entram em representações em que o tempo inexistente ou existe de uma forma diferente, mas não só. Sendo da ordem do inefável, estas representações são trabalhadas também pela direção de arte, podendo surtir efeitos surrealistas ou impressionistas nas cenas compostas. Às vezes, podem chegar a construir a tônica dominante de todo o projeto, influenciando em toda a sua estética.

Portanto, uma realidade que busca autenticidade para um mundo de fantasia e profundamente artificial, das bonecas e do espaço lúdico da criança, gerando inclusive um certo desconforto em relação ao ponto de vista dos demais públicos, ao considerar que a abordagem buscava envolver o universo como questões e discussões contemporâneas sobre temas relevantes à sociedade como um todo.

No decorrer deste trabalho, percebeu-se as dimensões visuais e materiais da obra cinematográfica *Barbie* (EUA, 2023) e por meio delas a relação entre a direção de arte e a concepção do espaço fílmico. O estudo reforça a ideia de que a direção de arte é uma disciplina que transcende a mera aplicação técnica, transformando-se em uma ferramenta narrativa essencial que desempenha um papel na realização da visão do diretor em emoções do filme. Demonstramos como cada escolha material - desde a paleta de cores até a seleção de objetos e cenários - é planejada e executada para impactar não apenas a visualidade, mas também a materialidade do universo do filme. Por meio dessa análise, conseguimos desvendar os mecanismos pelos quais a direção de arte de *Barbie* (EUA, 2023), idealizada por Greta Gerwig e executada por Sarah Greenwood, contribui para a riqueza e a profundidade de uma obra singular.

Palavras-chave

Direção de arte; Atmosfera fílmica; Análise fílmica; Barbie.