



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

MARTHA RIBEIRO MARIOT

**O realismo mágico traduzido na manualidade - Uma reflexão a partir do filme
Huesera (2022).**

Pelotas/RS

2023

MARTHA RIBEIRO MARIOT

**O realismo mágico traduzido na manualidade - Uma reflexão a partir do filme
Huesera (2022).**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Ma. Vivian Herzog

Pelotas
2023

MARTHA RIBEIRO MARIOT

**O realismo mágico traduzido na manualidade - Uma reflexão a partir do filme
Huesera (2022).**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em (data da banca por extenso).

Banca Examinadora:

Ma. Vivian Herzog

Ma. Guilherme Carvalho da Rosa

Dra. Nadia Miranda Leschko

RESUMO

O presente artigo tem como finalidade relacionar o realismo mágico e a prática artesanal da direção de arte e efeitos práticos observados no cinema latino-americano. Para isso o filme mexicano *Huesera* (2022) é tomado como objeto central de análise, a partir de uma perspectiva estilística em relação a *mise-en-scène*. Apesar de não ter sido divulgado como pertencente à temática do realismo mágico, a partir de considerações da diretora Michelle Garza Cervera a análise do filme também acontece sob essa perspectiva. O artigo se divide em dois capítulos. O primeiro constroi um referencial teórico sobre a origem literária do realismo mágico e sua presença no cinema e apresenta considerações sobre o fazer manual inserido na direção de arte latino-americana, especialmente brasileira. O segundo parte para o estudo de *Huesera* (2022), depois da descrição dos acontecimentos e temáticas do filme a fim de contextualizar a análise estilística feita logo após. O objetivo do artigo não é trazer conclusões definitivas, mas propor uma reflexão sobre os efeitos práticos e o fazer manual inseridos na direção de arte como uma potencial poética que pode aproximar elementos fantásticos à premissas realistas no cinema.

PALAVRAS-CHAVE: realismo mágico; fantástico; latino-americano; *Huesera* (2022); sobrenatural; cinema; *mise-en-scène*; direção de arte; artesanal

ABSTRACT

This article aims to associate magical realism and the artisanal practice of art direction and practical effects observed in Latin American cinema. For this purpose, the Mexican film *Huesera* (2022) is taken as the central object of analysis, from a stylistic perspective in relation to its *mise-en-scène*. Although it was not disclosed as belonging to the theme of magical realism, based on the director Michelle Garza Cervera's considerations, the analysis has this perspective. The article is divided into two chapters. The first builds a theoretical framework on the literary origin of magical realism and its presence in cinema and presents considerations on manual making inserted in Latin American art direction, especially in Brazil. The second presents the study of *Huesera* (2022), after describing the events and themes of the film in order to contextualize the stylistic analysis afterwards. The purpose of the article is not to bring definitive conclusions, but to propose a reflection on the practical effects and manual making inserted in art direction as a poetic potential that can bring fantastic elements closer to realistic premises in cinema.

KEYWORDS: magical realism; Fantastic; Latin American; *Huesera* (2022); supernatural; cinema; *mise-en-scène*; art direction; handmade

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem de arquivo fabricada utilizada em Recife Frio.	16
Figura 2 - Exemplo do uso do figurino e filtro azulado em <i>Recife Frio</i> .	16
Figura 3 - Um pequeno broto cai aos pés de Fausta.	18
Figura 4 - Flashback de Chicó (Selton Mello).	19
Figura 5 - Cena com stop motion, em que o cabo se prepara para desafiar Chicó.	19
Figura 6 - Maria (Fernanda Montenegro) e Jesus (Maurício Gonçalves) em uma still feita em set.	23
Figura 7 - Detalhe da auréola da personagem Maria, em uma still feita em set.	23
Figura 8 - O Diabo (Luís Melo) em uma still feita em set.	24
Figura 9 - Florencio (Fabián Vena) colocando o dedo no balcão.	26
Figura 10 - Estátua da Nossa Senhora de Guadalupe	28
Figura 11 - Corte para mulher em chamas, que depois descobrimos ser a entidade.	28
Figura 12 - Primeira aparição da entidade, vista da janela do apartamento de Valeria.	29
Figura 13 - Primeiro ritual que Valeria realiza. A entidade está presa no copo.	30
Figura 14 - Berço incendiado.	31
Figura 15 - Valeria deitada no chão depois do ataque.	32
Figura 16 - A entidade envolta em um manto.	32
Figura 17 - As mulheres da família na cozinha da casa dos pais de Valeria.	34
Figura 18 - Valeria e sua sogra no apartamento.	34
Figura 19 - Detalhes do cenário no apartamento de Octavia.	35
Figura 20 - As amigas da tia na casa de rituais.	35
Figura 21 - A guitarra e a caixa com pôsteres de Valeria ao lado do berço queimado.	36
Figura 22 - Valeria em seu escritório.	36

Figura 23 - O quarto do bebê pronto.	37
Figura 24 - Plano enquadrando as costas de Valeria.	38
Figura 25 - Close nas costas de Valeria.	38
Figura 26 - Entidades empilhadas ao redor de Valeria.	39
Figura 27 - Close em machucado de Valeria.	39
Figura 28 - Valeria deitada depois de ser atacada.	40

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. O REALISMO MÁGICO	11
1.1. A manualidade e os efeitos práticos inseridos na direção de arte	20
2. HUESERA (2022)	27
2.1 Análise estilística do filme	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	42

INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso está delimitado dentro de um olhar empírico sobre o fazer manual inserido no campo da direção de arte. A escolha do tema vem de um carinho pela área desenvolvido durante minha trajetória como estudante do curso de Cinema e Audiovisual da UFPel. Cercada pelo interesse nos efeitos práticos, termo que se refere à efeitos visuais feitos diretamente em cena, proponho uma reflexão sobre as relações entre esta prática e o realismo mágico latino-americano, a partir de um filme específico. Dessa forma o objeto central de pesquisa consiste na observação dos efeitos práticos e a relação que se estabelece entre corpo e espaço inserido na direção de arte. Para isso, tomo como objeto de observação o filme mexicano *Huesera* (2022), que apesar de ter sido comercializado somente como um filme de horror, apresenta a partir das considerações da diretora Michele Garza Cervera elementos característicos do realismo mágico. Na trama, a protagonista começa a ser assombrada durante a gravidez por uma entidade que faz com que seus ossos quebrem e sofram deformações produzindo novas estruturas. A temática fantástica do filme mostra-se como uma forma de lidar com questões como maternidade, identidade, e gênero. O filme reflete sobre um sentimento de poder e controle, ou a falta deles, sobre o próprio corpo deflagrado a partir da maternidade.

O realismo mágico está presente no cinema brasileiro em filmes como *O Auto da Compadecida* (Guel Arraes, 2000), *Trabalhar cansa* (Juliana Rojas E Marcos Dutra, 2011), e elementos do gênero podem ser identificados também em filmes de premissas mais realistas como *Aquarius* (Kleber Mendonça Filho, 2016). Em outros países latino-americanos temos exemplos de filmes que tiveram circulação e premiações diversas¹ como o filme peruano *A Teta Assustada* (Claudia Llosa, 2009), o argentino *O Dedo* (Sergio Teubal, 2011), e o mexicano *Veneno Para as Fadas* (Carlos Henrique Taboada, 1984). A origem do realismo mágico vem da literatura, identificado como um movimento que surgiu em países hispânicos da América Latina durante a primeira metade do século XX (FIGUEIRA, 2000). Segundo Irlemar Chiampi, o termo se refere à estética de uma nova visão *mágica* da realidade (1980,

¹ A colocação sobre as premiações dos filmes é uma identificação da validação que os filmes tiveram em festivais, inclusive festivais brasileiros como é o caso de *O Dedo*, que participou do *São Paulo International Film Festival* em 2011.

p. 19), indo contra as correntes realistas e naturalistas² da época. O primeiro a atribuir o termo *realismo mágico* a esse movimento é o venezuelano Arturo Uslar Pietri, no livro *Letras y Hombres de Venezuela (1948)*. Apesar de ter elementos fantásticos, o que diferencia o gênero da classificação de uma obra de fantasia clássica é a relação estabelecida com tais elementos. Enquanto na fantasia considerada clássica³ o sobrenatural é posto em conflito com a realidade, interrompendo o *status quo*, no realismo mágico o sobrenatural é aceito como parte do cotidiano, considerado algo possível dentro daquele real. Para além disso, as características sobrenaturais do gênero estão ligadas à práticas culturais, folclores e uma mistura de crenças e misticismos de países latino-americanos. O realismo mágico passou a ter mais reconhecimento na década de 1970, com o surgimento de autores como Gabriel García Márquez, Juan Rulfo, e José J. Veiga no Brasil.

O artigo explora a premissa empírica de que os efeitos práticos se colocam como um saber manual que dialoga com a estruturação do campo da direção de arte no cinema brasileiro a partir de uma tensão entre o artesanal e o industrial, como analisado pela professora Tainá Xavier em seu texto *Direção de arte no Brasil: Um percurso de formação entre o artesanato e a indústria*, publicado em 2017. Esta tensão (entre *industrial* e *artesanal*) contextualiza em certas produções uma característica e um potencial poético que se relaciona a elementos do cotidiano e do fantástico que se fazem presentes na produção cinematográfica latino-americana, em especial na brasileira. Por meio disto, associa-se este saber manual com o gênero realismo mágico. Os efeitos práticos, inseridos nesta manualidade, são efeitos especiais feitos diretamente em cena sem intervenções de *softwares*. Geralmente são atribuídos à maquiagem e ao figurino para a confecção de ferimentos realistas ou de personagens com características não humanas. Com o aprimoramento de técnicas CGI⁴, eles caíram em desuso. Apesar da maior facilidade ao acesso a efeitos especiais tecnológicos, os efeitos práticos estão presentes em

² Chiampi explica que o realismo mágico vai em contrapartida ao “modelo envelhecido do realismo dos anos vinte e trinta” (1980, p. 19) e cita exemplos de obras latino-americanas pertencentes a tal modelo realista como *La vorágine* (José Eustasio Rivera, 1924), *Doña Bárbara* (Rómulo Gallegos, 1929), entre outros.

³ No caso, utilizo o termo “fantasia clássica” para me referir ao gênero “fantasia” como um todo, de maneira generalizada. Tomo o conceito como ele é apresentado na obra *A Construção do Fantástico na Narrativa* (1980), do autor Filipe Furtado.

⁴ CGI é a sigla para *Computer Graphic Imagery*, ou seja, imagens geradas por computador em três dimensões (EBAC online, 2023).

menor escala e podem ser associados a questões de escolha poética, ou também como recurso a cineastas independentes. A análise estética do filme *Huesera* (2022), contemplada com exemplos de outros filmes latino-americanos inseridos no realismo mágico e que utilizem efeitos práticos, parte da consideração que tais abordagens poéticas estão imbricadas com questões estruturais, contudo, não se definem apenas por restrição orçamentária. A escolha das temáticas de filmes inseridos no gênero também estão relacionadas à visão de mundo popular. Mesmo entre produções de maior orçamento à presença do realismo mágico e do artesanal na direção de arte se inserem geralmente em temáticas que envolvem a classe popular.

Com o intuito de analisar *Huesera* (2022), o artigo estabelece um referencial teórico no primeiro capítulo, que serve de base para o estudo do filme. O primeiro capítulo explora primeiramente o realismo mágico, sua origem e presença na cultura brasileira e latino-americana e como o gênero é retratado no cinema, analisando livros e filmes inseridos no gênero. Os exemplos trazidos são em sua maioria brasileiros, com o intuito de exemplificar o gênero de maneira mais clara, com obras próximas da nossa realidade. Em seguida, o capítulo explora os efeitos práticos e a abordagem manual na direção de arte para a criação de atmosferas fantásticas, com base nas considerações da professora Tainá Xavier (2017). Enfim, o segundo capítulo tem como base este referencial para a observação de *Huesera* (2022). O método para este estudo parte da análise de elementos estilísticos em relação ao corpo e o espaço dentro da *mise-en-scène* do filme. Segundo Bordwell, a *mise-en-scène* é “[...] o controle do diretor sobre o que aparece em quadro fílmico” (2010, p. 205), e tem o poder de criar a atmosfera desejada a partir de elementos do corpo e do espaço, como figurino e cenário por exemplo (BORDWELL e THOMPSON, 2010). O uso de efeitos práticos no corpo da personagem e a confecção do espaço em que ela está inserida são analisados a partir deste conceito. Por fim, esta análise é associada à temática do filme e como ela se insere dentro do realismo mágico.

1. O REALISMO MÁGICO

Em sua defesa de doutorado, publicada em 1980 com o título *Realismo Maravilhoso*, Irlemar Chiampi defende que o termo realismo mágico não abrange completamente todas as nuances do gênero. Para a autora, a justificativa da mudança vem por uma perspectiva literária. A palavra *maravilhoso* tem um significado poético que abrange faces do gênero que a palavra *mágico* não contempla, por não significar exclusivamente um discurso poético (FIGUEIRA apud CHIAMPI, 2000, p. 25). O debate que Chiampi trás para a definição do que é realismo mágico trouxe diversas perspectivas. Alguns críticos que defendem a proposta de aderir o termo *maravilhoso* veem nele uma possibilidade de distinguir o realismo mágico mais claramente como um gênero latino-americano, se distanciando das vanguardas européias do início do século XX (IEGELSKI, 2021). Além disso o termo *maravilhoso* parece abranger também sutilezas e facetas que o gênero apresenta, nem sempre com elementos *mágicos* tão óbvios⁵. Por conveniência, utilizo o *realismo mágico* nesse artigo para referir ao movimento literário e o gênero que se estabeleceu na literatura e no cinema exclusivamente na América Latina, por ser o termo mais popularmente conhecido. Porém, vale ressaltar a importância desse debate por conta da confusão que tal termo gera pela sua origem e sobreposição com outros gêneros fantásticos.

Uma das primeiras pessoas a tentar definir o que seria realismo mágico foi o pesquisador Ángel Flores, que em um artigo publicado na revista *Hispania* em 1955, identifica de maneira categórica as características do gênero. Entre elas, as principais seriam elementos fantásticos agregados à vida cotidiana, a apresentação do fantástico de maneira lógica e verossímil, e a tendência do “[...] desaparecimento da cronologia como ordenadora lógica” (IEGELSKI, 2021, p. 4). Flores também faz uma relação com o romantismo e o realismo, afirmando que é uma característica da literatura latino-americana e do realismo mágico uma mistura desses dois conceitos (FLORES, 1955). A caracterização proposta por Flores foi fundamental para o desenvolvimento de pesquisas acerca do realismo mágico, principalmente por ter sido feita ainda na década de 1950, mas pode ser questionada pelo apego do autor

⁵ Um crítico contemporâneo a Chiampi que fala sobre isso é Leonardo Padura, que defende o uso do *maravilhoso* em troca do *mágico* no livro *Lo Real Maravilloso - creación y realidad* (1989). (FIGUEIRA, 2000).

a uma concepção de fantástico europeu, e uma falta de profundidade quanto às relações do gênero e as especificidades do lugar.

Para explorar o que é o realismo mágico, e o que faz o gênero ser necessariamente latino-americano, é preciso considerar que a realidade retratada nas obras é um ponto importante em sua caracterização. Em um ensaio sobre a história conceitual do realismo mágico, a professora Francine Iegelski afirma que o realismo mágico não é apenas uma “[...] operação narrativa de naturalização do real[...]” (2021, p.5), típica de ficções como as de Kafka, por exemplo. A localidade do realismo mágico é importante, pois a realidade latino-americana é uma peça central do gênero, além de que os elementos sobrenaturais das obras são específicos à cultura local em que as histórias se passam. A autora afirma;

O realismo mágico é mais uma proposta disruptiva, uma maneira de se instaurar uma percepção diferente sobre a realidade americana, destacando-a das outras realidades (IEGELSKI, 2021, p. 5).

A primeira vez que o termo aparece em uma publicação foi no livro *Realismo mágico - post expressionismo (1925)* do crítico de arte alemão Franz Roth, onde o autor se referia ao movimento artístico pós-expressionista na Alemanha. Apenas duas décadas depois que o termo aparece relacionado ao realismo mágico latino-americano, no livro *Letras y Hombres de Venezuela (1948)*, onde o autor Arturo Uslar Pietri analisa contos e crônicas de escritores venezuelanos. Existe também o gênero ‘realismo fantástico’, que é identificado, segundo Janluis Duarte;

[...] interpretação de acontecimentos do passado da humanidade a partir de bases e suposições que divergiam bastante daquilo que era afirmado pela ciência oficial. Sua temática, portanto, não buscava a crítica social, mas simplesmente apresentava uma versão alternativa do passado [...] (DUARTE, 2017, p. 1).

É característico do realismo mágico temáticas sociais e políticas como peças centrais ou como pano de fundo. O livro *O Reino Deste Mundo (1949)*⁶ do cubano Alejo Carpentier, considerado um dos precursores do realismo mágico (IEGELSKI, 2021), tem como tema central a independência haitiana. Trazendo um exemplo conhecido, a escritora Isabel Allende traça um panorama histórico e político do Chile

⁶ Carpentier é considerado um dos ‘pais’ do realismo mágico não apenas por ser um dos primeiros autores a serem identificados como adeptos do gênero, mas também pelo seu manifesto no prólogo de *O Reino Deste Mundo*, onde identifica e analisa em sua obra e a de companheiros latino-americanos várias características que depois serão atribuídas mais ‘formalmente’ ao realismo mágico.

que percorre grande parte do século XX em sua publicação mais famosa, *A Casa dos Espíritos* (1982), da perspectiva de três gerações de mulheres da mesma família.

A aproximação dessa realidade com o fantástico, também tem relações profundas com um possível ‘inconsciente sobrenatural’ latino-americano. O que há de *mágico* no gênero parte desse ‘*inconsciente*’, que surge da cultura oral popular, folclore ameríndio e uma mistura de superstições e crenças (MELLO, 2021), elementos corriqueiros no dia a dia do povo latino-americano. Trazendo um exemplo contemporâneo, o livro *A Cabeça do Santo* (2014) da autora cearense Socorro Aciole⁷ conta a história de Samuel, que busca abrigo na cabeça oca de uma estátua de Santo Antônio, e ouve dentro dela as preces e simpatias de mulheres da região procurando casamento, apresentando no enredo o catolicismo, simpatias e benzeduras. Esses elementos, que aparecem em uma conotação fantástica no livro, existem no cotidiano brasileiro popular. Na última entrevista concedida por José J Veiga, falecido em 1999, ao falar sobre as temáticas de seus livros afirma que o fantástico presente em diversas obras “[...] não é tão fantástico assim” (VEIGA, 1999, p. 2), pois fez parte de sua vivência. Ele fala sobre a falta de luz elétrica em sua infância no interior, e como isto gerava medo à noite ao ouvir histórias de assombração não como lendas mas como fatos ocorridos “[...] as pessoas mais velhas contando estórias de assombração, coisas inexplicáveis que *aconteciam*.” (VEIGA, 1999, p. 2). O autor também relaciona o misticismo no realismo mágico com questões estruturais do continente;

[...] Além disso, coisas incríveis como a lepra, erradicada de muitos países, acontecem ainda aqui. O desrespeito pela pessoa exercido pelos poderosos..., fantástica mesmo é a existência de sociedades que ainda toleram isso no mundo de hoje, com um pé já no novo milênio (VEIGA, 1999, p. 2).

A partir desta consideração, nota-se que o que há de sobrenatural em seus livros teriam a ver com uma visão de mundo pertencente à uma classe popular. Assim, podemos relacionar este fantástico com as temáticas políticas e sociais características das obras de realismo mágico. O livro *A Hora dos Ruminantes* (1966) de José J. Veiga, faz uma alegoria clara com o golpe militar de 1964. Uma pequena

⁷ A autora conta no prólogo do livro que ele foi desenvolvido durante a oficina ‘Como Contar um Conto’, ministrada pelo escritor Gabriel García Márquez. (ACIOLI, 2014)

cidade no interior do Brasil é visitada por homens estranhos, que começam a dominar a cidade, agindo de maneira autoritária, exigindo serviços da população. Com o tempo, a cidade passa a ser inabitável, tomada por bois e cachorros que aparecem do nada, ocupando todas as ruas, impossibilitando a passagem de pessoas⁸. Existiu uma tentativa de adaptação dessa obra para o cinema, um roteiro chegou a ser escrito em 1967 por Luiz Sergio Person e Jean-Claude Bernadet, porém nunca chegou a ser filmado, sendo possível deduzir características que o filme viria a ter através do roteiro e a pouca documentação que foi arquivada (MELLO, 2021). Caso tivesse sido produzido, o filme teria se tornado um dos primeiros a ser identificado como pertencente ao realismo mágico.

Quando o realismo mágico passa a marcar presença no cinema, é feita uma adaptação da narrativa e da estética a partir da literatura, mas também a construção de uma nova maneira de retratar o gênero, condizente com a linguagem cinematográfica. Existem, em alguns elementos, semelhanças entre as duas artes. As semelhanças, porém, são tão numerosas quanto as diferenças. A camada imagética e a montagem na criação da narrativa é um dos elementos que torna o cinema uma linguagem específica, distanciando-se da literatura. A construção estética de uma atmosfera fantástica no campo da direção de arte, principalmente, é um dos pontos de interesse principal deste artigo.

Ao observar a classificação dos filmes considerados pertencentes ao realismo mágico em sites com amplo acesso como *IMDB*, *Letterboxd* e *Filmow*⁹, nota-se que poucos filmes latino-americanos são anunciados diretamente como pertencentes ao gênero. A definição do gênero como temos na literatura é diluída, tornando difícil considerar o realismo mágico um gênero cinematográfico. As definições de gênero no cinema são diferentes das para literatura, portanto pode-se identificar o realismo mágico geralmente como temática dentro do cinema. A percepção de que determinado filme pode ser classificado dentro do realismo mágico vem muitas vezes do espectador e de críticas especializadas. No artigo *A Teta Assustada e a atualização do Realismo Mágico* (2012), por exemplo, a pesquisadora Bárbara França justifica a associação que faz do filme peruano com o realismo mágico

⁸ Fazendo uma relação com a citação anterior do autor, é interessante notar que o “sobrenatural” de *A Hora dos Ruminantes* (1966) venha justamente de animais tão comuns no interior do Brasil, bois e cachorros.

⁹ Esta observação é feita de maneira empírica, em pesquisas nos sites citados.

(FRANÇA, 2012). Em uma pesquisa sobre a presença deste em relação ao filme *O Auto da Compadecida (2000)*, encontram-se mais resenhas e análises da peça teatral de Ariano Suassuna da qual o filme foi adaptado, mesmo com a popularidade da versão em filme. Portanto, a identificação de elementos do realismo mágico em filmes específicos acontece na maioria das vezes a partir da observação empírica dos espectadores e da crítica, e não necessariamente de uma catalogação do filme em determinado gênero feita por diretores ou distribuidoras.

Tendo estabelecido isso, é possível observar o realismo mágico entranhado em filmes latino-americanos de diferentes maneiras. É interessante observar como a mistura do *real* e do *mágico* se apresenta na construção estética, e como a linguagem cinematográfica o traduz visualmente na direção de arte e de foto. A criação de uma atmosfera dentro da condição do realismo mágico é específica dele. A atmosfera criada não pode ser classificada como puramente realista ou puramente fantástica. Isso acontece tanto em obras associadas a consideração da "[...] tela como janela [...]", segundo a definição de Ismail Xavier (REVISTA SIGNIFICAÇÃO, 2018), com uma direção de arte *transparente* no sentido de buscar uma alusão a uma realidade específica, quanto em filmes em que a arte se faz presente em diálogo com a consideração de opacidade trazida pelo autor¹⁰. O elemento fantástico vem diversas vezes entranhado na narrativa e pode se apresentar sutilmente na direção de arte, dispensando uma necessidade de efeitos visuais elaborados. Em outras instâncias, em filmes que podem ser considerados opacos, o fantástico aparece de maneira clara, mas está inserido em uma realidade que muitas vezes também é exagerada ou satírica, acolhendo o sobrenatural em sua narrativa. O fantástico precisa de certa coerência com a realidade em que está inserido. Ele é construído muitas vezes a partir de objetos familiares, como monstros que remetem a animais reais. Diferente do surrealismo, onde existe uma mudança de escala e temporalidade destes objetos familiares, destacando-os de seu contexto e gerando estranhamento (OSTROWER, 2000).

¹⁰ Nota-se que a oposição entre o *opaco* e o *transparente*, não é uma oposição entre o *real* e o *fantástico*. Xavier dá o exemplo que um filme de ficção científica pode se comportar como uma janela tanto quanto um filme realista, pois o que define esta transparência é a capacidade do filme de transportar o espectador para aquela realidade, logo a direção de arte não é tão perceptível. Um filme "opaco" assume sua condição de filme, com escolhas mais exageradas e caricatas. (REVISTA SIGNIFICAÇÃO, 2018)

No curta metragem *Recife Frio* (2009), do diretor pernambucano Kleber Mendonça Filho, é possível identificar elementos do realismo mágico apresentados dentro de um visual realista, apesar de não ser geralmente discutido por críticos ou pelo próprio diretor por este viés¹¹. No curta-metragem, um meteorito cai sobre a cidade de Recife, fazendo com que as temperaturas caiam bruscamente. O filme adota uma estética documental, com entrevistas e imagens fabricadas.



Figura 1 - Imagem de arquivo fabricada utilizada em *Recife Frio*.
Fonte: *Recife Frio (Cold Tropics, 2009)*, Kleber Mendonça Filho no Vimeo.

Para representar a mudança de clima visualmente, códigos simples são utilizados; as gravações ocorreram em dias chuvosos, a foto tem cor azulada, e os personagens vestem roupas próprias para o frio.

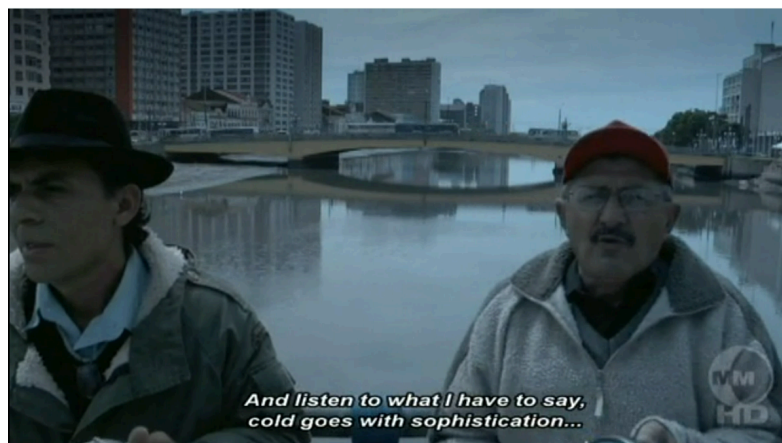


Figura 2 - Exemplo do uso do figurino e filtro azulado em *Recife Frio*.
Fonte: *Recife Frio (Cold Tropics, 2009)*, Kleber Mendonça Filho no Vimeo.

¹¹ Recife Frio é identificado principalmente como um filme de ficção científica além de um falso documentário, tanto por sites como IMDB quanto pelo próprio diretor em uma breve entrevista para o Canal Curta no youtube. (A Vida é Curta! - Kleber Mendonça Filho - Recife Frio, Canal Curta!). Ademais, não foram encontrados materiais de críticos ou pesquisadores que relacionem o realismo mágico com o filme.

A linguagem documental e a direção de arte realista se mesclam imperceptivelmente à premissa fantástica do filme, não se tornando necessário a aparição do meteorito. Isso pode ser considerado também uma escolha estilística do diretor. Em relação ao diálogo com o realismo mágico, esta leitura é reforçada por alguns elementos característicos da temática. Como o uso de elementos culturais locais (brasileiros, e também especificamente nordestinos), como os violeiros repentistas que cantam sobre a mudança de clima, e a dança da ciranda na última cena do filme. E também uma certa crítica social. Ao mesmo tempo que trata da mudança climática sofrida durante os últimos anos pelo aquecimento global, brinca com a romantização do frio típica dos brasileiros, que o associam à Europa.

Outro filme que possui uma atmosfera realista é *A Teta Assustada* (2009), mencionado anteriormente. Na trama, a protagonista Fausta herda de sua mãe (quase de maneira genética, através do leite materno) um medo da violência sexual, sugerido pelo fato de ser mulher. Para se proteger, Fausta coloca uma batata em sua vagina, e o vegetal permanece e cresce lá como se plantado em solo. O elemento fantástico principal do filme não é mostrado em nenhum momento, sabemos de sua presença pelo diálogo e pela sugestão de planos em que ouvimos brotos sendo cortados, e os vemos caindo aos pés do personagem (fig. 3). França faz a seguinte consideração sobre o filme;

Não é ao sobrenatural evidente que *A Teta Assustada* recorre para dizer de certas características da realidade, mas ao detalhe, aos pequenos aspectos que compõem essa realidade e que passam despercebidos na pressa da vida contemporânea (FRANÇA, 2012, p. 39).

A inserção de elementos sobrenaturais é sutil. No filme, além da cena do corte dos brotos, o fantástico só é mostrado visualmente pelo sangramento nasal de Fausta quando ela se sente em perigo. Esta sutileza ajuda a naturalizar esses elementos dentro da premissa realista do filme. Percebe-se nos dois exemplos citados uma escolha estilística em não mostrar o sobrenatural de maneira explícita, o que entra em diálogo com o realismo mágico. O sobrenatural vindo do cotidiano, do banal, e sendo tratado com naturalidade, é uma das principais características do realismo mágico. A maneira com que ele se apresenta nos filmes mencionados faz com que se perceba o uso da linguagem cinematográfica para traduzir a temática do realismo mágico.



Figura 3 - Um pequeno broto cai aos pés de Fausta.
 Fonte: *A Teta Assustada*, Ricardo Vieira no Youtube

Um exemplo de um filme em diálogo com a questão da opacidade em sua execução é *O Auto da Compadecida* (2000). Na comédia acompanhamos os personagens João Grilo e Chicó, que tentam ganhar a vida no interior da Paraíba seguindo os esquemas bolados por João Grilo. Os dois conseguem emprego em uma padaria, mas como estão sendo explorados pelo padeiro e sua esposa, tentam arrumar dinheiro através de pequenos golpes, cujo objetivo parece ser o de ir embora em busca de uma vida melhor. Durante o desenrolar da trama vemos várias injustiças acontecendo além da situação na padaria, como a ganância do padre da cidade e o coronel rico que todos tratam com reverência. O fantástico do filme vem apenas no final, quando João Grilo morre. Ao morrer, ele se vê em uma espécie de purgatório, dentro da igreja da cidade, onde o diabo e Jesus aparecem para julgar as almas. Ao ser condenado por suas mentiras e golpes, João Grilo recorre a um julgamento mais justo, chamando a Virgem Maria, argumentando que ela está mais presente na vida do povo brasileiro. Por fim, João Grilo é defendido pela santa, que entende a pobreza no Brasil e sabe que as mentiras do personagem foram um modo de sobrevivência. João Grilo recebe mais uma chance de viver, e ressuscita pouco antes de Chicó terminar de cavar sua cova. Apesar da história em si ser realista durante a maior parte do filme, o diálogo e a performance dos personagens é teatral, com gestos largos e falas de efeito. O filme conta também com mecanismos que tornam a atmosfera mais lúdica e fantástica, como os *flashbacks* de Chicó em cenários desenhados parecidos com xilogravuras¹² de cordel (fig. 4). Além deste,

¹² Xilogravura é uma técnica onde se grava em madeira uma imagem para depois carimbá-la com tinta no papel. Ela é usada na literatura de cordel, tipo de literatura popular no Brasil feita em folhetos.

existe o uso de efeitos sonoros não realistas, e uma montagem similar a técnica de *stop motion*¹³ (fig. 5).



Figura 4 - Flashback de Chicó (Selton Mello).
Fonte: *AS MENTIRAS DE CHICÓ (O AUTO DA COMPADECIDA)*, Valter Silfer no Youtube



Figura 5 - Cena com stop motion, em que o cabo se prepara para desafiar Chicó.
Fonte: *O Auto da Compadecida (2000)*, arquivo DVDrip.

Em relação a direção de arte, em específico ao figurino, o filme apresenta uma manualidade, na qual o artigo se aprofundará em seguida.

¹³ Não é possível afirmar se os planos em que isso acontece foram gravados utilizando a técnica de *stop motion* ou foi usado um truque de montagem, pela falta de um making of que se aprofunde em questões mais técnicas do filme.

1.1. A manualidade e os efeitos práticos inseridos na direção de arte

Os exemplos trazidos até o momento dialogam em certa medida com questões relacionadas à formação do campo de atuação da direção de arte nos filmes brasileiros. A produção cinematográfica brasileira transita entre o artesanal de filmes independentes e o padrão industrial da produção voltada para a televisão, vindas de produtoras como por exemplo a *Globo Filmes*. Estes dois extremos coexistem no país, e por vezes se sobrepõem de maneira paradoxal em produções industriais que visam utilizar o mínimo de recursos possíveis (XAVIER, 2017), ou tomam o artesanal como poética. Em seu texto sobre a formação da direção de arte no Brasil, a professora Tainá Xavier coloca que a existência da direção de arte como um *campo* dentro do cinema vem de um padrão industrial. A primeira vez que o cargo de diretor de arte é creditado em âmbito nacional é em *O Beijo da Mulher Aranha* (Hector Babenco, 1985), que não coincidentemente é uma co-produção estadunidense. Pode-se dizer que a presença relativamente nova da área no cenário brasileiro somado à falta de formação especializada em direção de arte em diversas escolas de cinema¹⁴ faz com que profissionais que atuam na área busquem sua formação em outros caminhos. Xavier afirma que:

Diante da falta de espaços de formação especializada no passado, cada profissional trilhava seus próprios caminhos na busca pelo conhecimento, em geral em formações em artes plásticas e cênicas ou arquitetura, que buscavam complementar com conhecimentos relacionados à construção da narrativa audiovisual (XAVIER, 2017, p.142).

A evolução técnica da direção de arte no Brasil é marcada, assim como toda atividade cinematográfica, pela implementação de moldes estrangeiros em produtoras nacionais. É importante reconhecer a presença destes moldes na produção brasileira, e seu valor no advento de diversas práticas cinematográficas por meio da vinda de profissionais estrangeiros. Apesar disto, o artesanal entendido por vezes como uma falta de formação especializada no passado permanece na produção brasileira, em especial (mas não necessariamente) nos circuitos independentes. Pode-se considerar este saber como potência poética que permanece como algo possível a ser trabalhado. No início da década de 1960 surgem novas tecnologias de captação de imagem e som, o que torna possível

¹⁴ Xavier levanta em seu texto que a maioria das escolas de cinema brasileiras não possuem capacitações dentro da direção de arte em seus currículos, segundo levantamento apresentado no XII Congresso do FORCINE. (XAVIER, 2017)

cinastas independentes produzirem filmes com mais facilidade. Isso resulta em um cinema que assume a falta de recursos como uma estética, utilizando locações ao invés de cenários montados, indo contra os padrões de produtoras como a *Vera Cruz*, que fechou em 1952 (XAVIER, 2017). Ao falar sobre isso, Xavier trás como exemplo o filme *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (Glauber Rocha, 1964), e discorre sobre a manualidade presente no filme. É observado que as texturas, os figurinos e objetos no espaço juntamente com a encenação “[...] mobilizam para o universo diegético códigos extrafilmicos, pontuando a narrativa com objetos vivos” (2017, p.145). Argumenta-se no presente artigo que este artesanal possui um valor artístico que dialoga com o tato, com uma sensação que afeta o corpo como um todo, mas ao mesmo tempo tem na pele um caráter mediador.

Neste contexto, ao entender a pele como um órgão em maior extensão no corpo ou mediador de outras sensações que atravessam os corpos, a questão estilística pode ser entendida como *a pele de um filme*. A pele pode ser pensada como um órgão que percebe o filme, indo para além do olhar. Apesar da visão ser peça central do cinema, ao se concentrar apenas no olhar, fecha-se possibilidades de discussões sobre as outras maneiras de se absorver experiências fílmicas (ELSAESSER, 2010). As texturas do filme, os objetos, figurinos e personagens podem provocar uma resposta sensorial no corpo do espectador. Estes elementos fazem parte do que se considera a *mise-en-scène*. Independente do gênero ou temáticas abordadas, argumenta-se que são esses elementos que deixam uma *impressão* no espectador. O público entende a história através deles. Bordwell considera as escolhas feitas na *mise-en-scène* parte do estilo do filme, que não seria “[...] simplesmente decoração de vitrine em cima de um roteiro; ele é a própria carne da obra” (2013, p. 22). Um objeto familiar ou a textura de um tecido no figurino em cena pode evocar memórias. De maneira poética, estes objetos tornam-se *vivos*, como colocado anteriormente por Xavier em que os códigos extra filmicos aparecem como elementos reconhecíveis à cada sujeito.

Em relação ao fantástico, é através dos objetos e do reconhecimento deles que podemos perceber a inserção do sobrenatural naquele contexto. Esta inserção acontece mantendo uma coerência com a realidade. Para Ostrower há uma diferença entre arte surrealista e fantástica. Ela considera;

Enquanto a arte surrealista parte de componentes individuais realistas e os recombina em contextos deliberadamente incoerentes, na arte fantástica componentes e contextos guardam a coerência. Apenas é uma coerência do imaginário (2000, p. 329).

A autora está se referindo à uma temática artística presente em pinturas, mas o mesmo pode ser considerado para o cinema. Em diálogo com realismo mágico, isso pode acontecer com o uso da familiaridade nos objetos para aproximar o sobrenatural da realidade.

Retomando o exemplo de o *Auto da Compadecida* (2000), é possível notar um caráter artesanal na direção de arte, em especial no figurino dos personagens fantásticos (o Diabo, Jesus, e Maria). Isso acontece mesmo sendo um filme produzido em condições industriais. Pode-se argumentar que esta escolha tenha sido poética, para ressaltar o aspecto teatral que o filme possui em sua narrativa. O filme utiliza em alguns momentos na cena do purgatório efeitos especiais em *CGI*. Mesmo assim, as auréolas das entidades e a coroa de espinhos de Jesus são feitas de arame, esculpidas de maneira meticulosa (fig. 6 e 7). Seria possível produzir uma alternativa em *CGI*, ou até mesmo produzir objetos mais *plásticos*, talvez considerados mais *refinados*. Isto vale também para os chifres do Diabo, que são moldados em uma peruca (fig. 8). Tanto os chifres quanto as auréolas são feitos de materiais próximos ao cotidiano (cabelo e arame), de forma com que o material seja assumido dentro da estética dos objetos. Por consequência trazem uma aproximação no *tato* em sua materialidade¹⁵. A textura do cabelo e do arame podem vir a aproximar o espectador do personagem, e trazê-los para o real¹⁶. Além desse aspecto sensorial e estético, nota-se que neste contexto o artesanal também funciona para traduzir o realismo mágico presente na narrativa do filme, trazendo o fantástico para um nível material, passível ao toque.

¹⁵ Vale mencionar, apesar de não aparecer por muito tempo em cena, as asas dos anjos que aparecem com Jesus logo que ele surge. Não é possível afirmar o material utilizado com certeza, mas parece madeira ou bambu.

¹⁶ A maneira como as auréolas se movem, mostrando que são objetos cenográficos, em vez de flutuar sobre a cabeça das entidades como possivelmente esperado, reforçam isso.



Figura 6 - Maria (Fernanda Montenegro) e Jesus (Maurício Gonçalves) em uma still feita em set.

Fonte: 22 anos de O Auto da Compadecida: A Imortalidade do Cinema Nacional, HQZONA, 2023



Figura 7 - Detalhe da auréola da personagem Maria, em uma still feita em set.

Fonte: Fernanda Montenegro, 93, não para: atriz estará em 'O Auto da Compadecida 2', *Folha de S. Paulo*, 2023



Figura 8 - O Diabo (Luís Melo) em uma still feita em set.
Fonte: Por onde anda o elenco de O Auto da Compadecida, *Leia Já*, 2021.

Os efeitos práticos observados estão inseridos na manualidade da direção de arte. Eles são definidos como efeitos visuais que não usam nenhum tipo de computação gráfica para sua realização. Exemplos disso seriam chuva artificial, pirotecnia, maquiagem prostética, sangue e ferimentos falsos e uso de miniaturas para simular planos abertos. Em uma escala global, os efeitos práticos ainda são utilizados no cinema, mas com o aperfeiçoamento do *CGI* e o aumento do mercado de animação 3D, aparecem em uma escala bem menor comparado a poucas décadas atrás. Muitas vezes técnicas de efeitos práticos são utilizadas em conjunto com efeitos visuais em *CGI*, para tornar o efeito mais realista ou interessante. Um exemplo de Hollywood recente é *A Forma da Água* (Guillermo del Toro, 2017), no qual a criatura aquática interpretada por Doug Jones foi confeccionada através da maquiagem prostética, mas suas pupilas foram animadas em 3D (CNET, 2018). Esta escolha, porém, faz parte de uma poética do diretor, que buscando uma performance específica, opta por efeitos práticos em seus filmes. Ao pesquisar sobre estes efeitos, não é encontrado grande quantidade de material escrito descrevendo técnicas em detalhe. Um dos livros mais completos na descrição minuciosa da técnica, *Techniques of special effects of cinematography* do cineasta Raymond Fielding, foi publicado em 1985. Apesar de ter extremo valor histórico, algumas práticas descritas não seriam facilmente aplicadas hoje em dia, pois dependem do

uso de câmeras analógicas, ou são trabalhosas demais a ponto de ser mais rápido e barato utilizar CGI¹⁷.

O *reality show* brasileiro CINELAB¹⁸, realizado pelos especialistas em efeitos especiais Kapel Furman, Raphael Borgh e Armando Fonseca apresenta os bastidores da realização de efeitos práticos acessíveis a cineastas independentes. No programa, os participantes precisam realizar um curta-metragem de gênero por episódio com auxílio dos apresentadores. Cada curta possui baixíssimo recurso, logo os cineastas precisam buscar soluções com qualquer material disponível, como “utilizar massa de pastel para fazer pele falsa ou goiabada para simular carne fresca” (SETCENAS, 2015, p.1). Em uma entrevista sobre o longa-metragem *Skull: A Máscara de Anhangá* (2020), os diretores Kapel Furman e Armando Fonseca falam sobre a falta de recursos do filme e o impacto estético dos efeitos práticos. O filme se passa nos anos 1980, e ao serem perguntados sobre esta escolha, eles explicam que como suas condições para realizar os efeitos presentes no filme eram análogas ao cinema produzido nos anos 1980, pareceu um caminho claro para seguir. Isso aconteceu pelo baixo orçamento da produção, que foi realizada de maneira independente com financiamento de um único investidor (HISTÓRIA DO CINEMA E DA TV, 2021). Os efeitos práticos foram utilizados como uma ferramenta para contornar essa falta de recurso, mas também são uma marca poética do filme e dos diretores.

Trazendo os efeitos práticos para o realismo mágico, podemos observar esta prática sendo usada para inserir o sobrenatural no filme. No filme *O Dedo* (2011), por exemplo, seu elemento fantástico é posto de maneira central através de um objeto cenográfico. Na trama, a vila Cerra Colorado no interior da Argentina acaba de ser considerada legalmente uma cidade depois do nascimento do 501º habitante. Baldomero, um possível candidato a prefeito por ser amado por muitos, é assassinado pelo concorrente rico, Hidalgo. O irmão de Baldomero, Florencio, corta um dedo do morto e jura se vingar do assassino (até então desconhecido). O dedo é posto em um jarro com formol (fig. 9), e ele passa a ser consultado para ajudar na

¹⁷ Além disso, vale ressaltar que o livro está inserido em um contexto estadunidense. Logo, mesmo na época em que foi publicado, algumas técnicas também não poderiam ser facilmente confeccionadas na indústria brasileira.

¹⁸ O programa estreou no canal de TV Syfy em 2014, e hoje em dia pode ser acessado pelo serviço de streaming *Globoplay*.

investigação do crime, além de concorrer a prefeito. As pessoas da cidade começam a trazer outras questões para o dedo também, e ele *aponta* para as respostas girando dentro do jarro.¹⁹



Figura 9 - Florencio (Fabián Vena) colocando o dedo no balcão.
Fonte: “El Dedo”, de Sergio Teubal (trailer), *cinemanacional* no youtube

Novamente, é possível analisar a materialidade como elemento potente à elaboração poética. Sendo um objeto e não uma animação, pode-se argumentar que a naturalidade da inserção deste elemento sobrenatural vem principalmente da interação física dele com o elenco. Porém, nota-se também certa sutileza. Mesmo com a utilização de efeitos práticos para criar um *objeto*²⁰ sobrenatural, o filme ainda mantém uma estética realista.

A partir das considerações apresentadas no capítulo, considera-se que a manualidade dos efeitos práticos vai além de um recurso para cineastas independentes que buscam métodos acessíveis para realizar efeitos especiais em seus filmes. Ela também é um tipo de fazer artesanal que possui valor artístico, podendo vir a ser utilizado como poética. Inclusive ao assumir na estética do filme a falta de recursos. É possível relacionar este artesanal com o realismo mágico, considerando que a manualidade na direção de arte pode servir como meio de traduzir a temática na *mise-en-scène* de um filme. A análise de *Huesera* (2022) será feita sob esse viés, a fim de aprofundar os conceitos apresentados ao longo do capítulo dentro de um único exemplo.

¹⁹ É possível fazer uma relação entre o tema político do filme a ditadura militar na Argentina, pelo filme se passar em 1983, ano que marca a redemocratização do país.

²⁰ Me refiro ao dedo como um objeto por estar analisando a produção artística de objetos, mas seu papel no filme é de personagem.

2. HUESERA (2022)

O horror é uma marca da diretora Michelle Garza Cervera, que dirigiu diversos filmes inseridos no gênero. O uso do sobrenatural como metáfora para questões sociais, em específico como meio para traduzir a frustração feminina em relação ao patriarcado é recorrente no trabalho da diretora. Dentro desta premissa está o curta *La Rabia de Clara* (2016), onde se acompanha uma mulher que também se esforça para viver de acordo com uma expectativa externa, e acaba se rebelando contra o que é imposto pela família. Por meio do gênero horror, Cervera também insere elementos da cultura mexicana e apresenta o sobrenatural de seu trabalho em diálogo com o realismo mágico. Em *Huesera* (2022) a temática da maternidade é a peça central da narrativa. A maternidade aparece em diversos filmes de horror²¹, como *O Bebê de Rosemary* (1968). A perspectiva de *Huesera* (2022) destaca-se pelo questionamento direto do suposto instinto materno, que culturalmente é considerado um traço intrínseco a todas mulheres. O filme explora também modos de viver marginalizados, principalmente em comunidades LGBT, questionando o que é posto como uma *feminilidade* ideal na trama. Na primeira parte deste capítulo, o filme e seus temas serão descritos para que mais tarde possam ser analisados sob uma perspectiva estilística.

Na primeira cena acompanhamos a protagonista Valeria caminhando com sua mãe até uma estátua da Nossa Senhora de Guadalupe (fig. 10), rodeada por outras mulheres. A santa é um símbolo importante para o catolicismo mexicano. Sua primeira aparição teria sido em 1531, a Juan Diego Cuauhtlatoatzin, um indígena asteca (BIBLIOTECA CATÓLICA, 2022). Em volta da estátua, as mulheres fazem simpatias e cantam músicas religiosas. A mescla de um conservadorismo cristão e crenças ameríndias permeiam o filme, e este tom já é colocado no primeiro momento com a referência da santa. A atmosfera tensa do filme também já é insinuada, quando a imagem da santa é cortada por a de uma mulher queimando (fig. 11).

²¹ Cervera em entrevista para o *Letterboxd* cita *Babadook* (Jennifer Kent, 2014) como uma de suas referências. O filme é um dos poucos inseridos dentro da temática da maternidade no cinema de gênero que foi dirigido por uma mulher.



Figura 10 - Estátua da Nossa Senhora de Guadalupe
Fonte: Captura de arquivo DVDRip.



Figura 11 - Corte para mulher em chamas, que depois descobrimos ser a entidade.
Fonte: Captura de arquivo DVDRip.

Valeria reza pela sua fertilidade, e em sequência vemos ela descobrindo sua gravidez. O filme mostra a felicidade dela, do marido Raúl e de sua família. Apesar de ser entendido inicialmente que ela quer um bebê, aos poucos se vê a personagem passar por situações que colocam a gravidez como fruto de uma pressão familiar, e algo possivelmente indesejado. Sua irmã faz uma piada sobre ela não saber cuidar de crianças, por conta de um acidente do passado. A mãe a compara com sua tia Isabel, que não tem filhos, comemorando que a filha não vai *acabar* como ela. A protagonista, que é carpinteira, é impedida de continuar seu ofício pelo médico obstetra, por conta dos químicos que poderiam afetar a gravidez. Ela transforma o estúdio onde produzia móveis em um quarto para o bebê. O marido Raúl, que apesar de estar longe de ser uma caricatura de um homem machista, acaba por reduzir Valeria à sua gravidez, exibindo uma preocupação extrema em diversos momentos. Por exemplo, ao tentar iniciar sexo, Valeria é rejeitada porque

Raúl está com medo de machucar o bebê, mesmo estando nas primeiras semanas de gravidez.

No decorrer destes fatos, quando percebe-se que Valeria talvez tenha sido levada a acreditar que queria engravidar por uma pressão externa, o sobrenatural começa a se fazer presente no filme. Primeiro ele é insinuado com o aparecimento de aranhas e pelo design de som, e depois com a aparição da entidade. Ela aparece para Valeria como mulheres diferentes, sem rosto, que se contorcem quebrando e parecendo deformar os próprios ossos, como mostra a figura a seguir.



Figura 12 - Primeira aparição da entidade, vista da janela do apartamento de Valeria.
Fonte: Captura de arquivo DVDRip, brilho aumentado para facilitar visualização

A entidade aparece quase como uma manifestação da rejeição de Valeria pela maternidade, que a personagem tenta reprimir. No que seria o *normal* esperado dela pela família, ela vê uma perda de outras possibilidades de vida, o que gera uma sensação de medo na protagonista. Um exemplo desta sensação aparece quando Valeria está cuidando dos sobrinhos e fica irritada com eles, demonstrando sua rejeição da maternidade, e ela é assombrada pela segunda vez. A inspiração para esta entidade vem de uma história pertencente ao folclore mexicano. Homônima ao filme, a *Huesera* é uma mulher que coleta ossos de animais, principalmente ossos de lobos, e monta esqueletos com eles. Ao montar um esqueleto completo, ela canta para que a criatura ganhe vida. Os lobos que ela cria viram mulheres *selvagens*, que correm livres (LYONS, 2023). Apesar de ter servido apenas como inspiração, o contexto da história original *Huesera* reitera a leitura da entidade como um inconsciente de Valeria que busca se libertar. Não apenas da gravidez, mas de toda uma pressão social para viver de acordo com o que se espera de uma mulher.

Perturbada pelos acontecimentos sobrenaturais em sua casa, e desanimada pelo marido não acreditar nela, Valeria busca uma solução com as amigas de sua tia Isabel, que fazem um tipo de bruxaria. A mulher que realiza o ritual prende a entidade que assume um formato de aranha, que a personagem descreve como uma casa, mas também uma prisão²² (fig. 13). Ao observar sua tia a esperando na casa, é insinuado que ela seja lésbica e que Valeria tem conhecimento sobre isso. Isabel é a única pessoa em sua família que a conforta e acredita nela. O outro conforto de Valeria é um caso que ela desenvolve com uma ex-namorada, Octavia. Ambas mulheres representam outras possibilidades de vida que Valeria deseja, mas teme ao mesmo tempo. A vida aparentemente perfeita da protagonista dentro de um padrão cultural não contempla a personagem, e a afasta de sua própria identidade²³. Isto é reforçado em um *flashback* de Valeria, mostrando a protagonista adolescente inserida dentro do movimento *punk*, presente não apenas como um *estilo*, mas também como movimento anárquico. A protagonista segue tentando reprimir seus desejos, e a entidade volta a aparecer durante um jantar com colegas de Raúl. Valeria começa a entrar em uma espiral de ansiedade, que é percebida pelo design de som e pela performance da atriz. Enquanto ela fuma no quarto do bebê, fugindo do jantar, a entidade quebra e incendeia o berço do bebê (fig. 14).



Figura 13 - Primeiro ritual que Valeria realiza. A entidade está presa no copo.
Fonte: Captura de arquivo DVDRip.

²² A presença da figura da aranha no filme faz referência, segundo Cervera, a estátua *Maman* produzida pela artista Louise Bourgeois. A aranha representa uma mãe, mas também uma predadora. (LYONS, 2023)

²³ Me refiro a identidade principalmente em relação a sua personalidade e desejos, que vão contra os esperados de uma mulher. Porém, também pode-se fazer a leitura de identidade em relação a sua sexualidade, sendo os dois exemplos de modos diferentes de viver vindos de mulheres LGBT.



Figura 14 - Berço incendiado.
Fonte: Captura de arquivo DVDRip.

Neste momento do filme fica mais clara a leitura de que a entidade é uma manifestação de Valeria, por estar com um isqueiro na mão quando isso acontece. A sogra de Valeria a visita por alguns dias, e tenta acalmá-la falando que o medo da gravidez é normal. Desesperada para sair de casa, ela volta a procurar Octavia, que a ajuda como amiga, mas rejeita as intenções românticas da personagem, por buscá-la como um escape para depois voltar para a proteção social que sua *vida ideal* oferece.

Durante o filme existe uma certa expectativa em relação aos instintos maternos de Valeria, que tenta de diversas maneiras negar o que sente e aceitar a maternidade. Quando a criança nasce, logo após a briga com Octavia, por um momento pode-se acreditar que eles irão aflorar. Porém, isso não acontece. A entidade para de assombrá-la por um tempo, mas Valeria permanece apática. Ela não olha a filha nos olhos, como nota Raúl, e a cuida de maneira mecânica. Em determinada noite, quando está sozinha em casa, sua filha começa a chorar no meio da noite. Valeria senta na cama e seus ossos começam a se contorcer, parecendo formar novas estruturas dentro de seu corpo. Neste momento é como se ela estivesse sendo possuída pela entidade. A implicação da deformação e reconstrução dos ossos na entidade, e neste caso na própria protagonista, também remetem a gravidez. A construção de novas estruturas ósseas é quase como uma invasão ao seu corpo, e reflete a falta de poder que a protagonista sente.

Depois da cena em que Valeria é possuída, ela aparece dormindo. Quando acorda e nota que a filha não está mais no berço, se desespera procurando por ela.

Ela encontra a bebê na geladeira, e entende-se que a entidade que teria posto ela ali. Valeria volta a procurar as amigas da tia para realizarem um novo ritual, mais intenso, para expulsar realmente a entidade. Durante o ritual, Valeria se vê em uma floresta, onde é atacada por várias mulheres sem rosto, que quebram seus ossos. Depois disso, vemos a entidade saindo do corpo da personagem envolta em um manto. Quando ela se vira para observá-la, ela tem o rosto de Valeria. As duas se encaram e Valeria sorri (fig. 15 e 16).



Figura 15 - Valeria deitada no chão depois do ataque.

Fonte: Captura de arquivo DVDRip, brilho aumentado para facilitar visualização.



Figura 16 - A entidade envolta em um manto.

Fonte: Captura de arquivo DVDRip, brilho aumentado para facilitar visualização.

Em primeiro momento após o ritual pode se supor que a expulsão da entidade significa que a personagem vai finalmente aceitar seu papel de mãe, agora que está livre dela. Porém, depois do ritual, Valeria se vê liberta justamente dos medos que a envolviam em relação ao seu poder de decisão sob seu corpo e sua vida. Ela faz a escolha de deixar a filha e o marido. *Huesera* (2022) questiona isso, e não pune a

personagem por sua escolha. A diretora procura questionar a verdade universal do *instinto materno* em seu filme, como ela coloca em entrevista ao *Letterboxd*.

2.1. Análise estilística do filme

Observa-se no estudo de *Huesera* (2022) como suas temáticas são evidenciadas na *mise-en-scène* do filme. Em nenhum momento discute-se explicitamente os desejos e medos de Valeria, a trama é construída principalmente através da *mise-en-scène*. Esta construção passa por diversas áreas, como o design de som e a montagem. O foco deste artigo é no campo da direção de arte, em específico a manualidade inserida nele, mas outros aspectos do estilo do filme serão trazidos com intuito de complementar a análise. É possível dividir elementos da direção de arte em uma cena entre o *corpo*, *espaço* e *objeto* (que transita entre os dois conceitos anteriores, podendo interagir diretamente com um personagem ou não). O uso de cores no cenário e objetos específicos, além dos efeitos práticos inseridos na performance da personagem Valeria e da entidade, constroem a atmosfera do filme e permitem que o espectador entenda a história.

A entidade assombra Valeria apenas em contextos banais, no apartamento da personagem ou na casa de seus pais. Desta forma, a *mise-en-scène* construída associa o horror com o ambiente doméstico, cores primárias cálidas e organização harmoniosa presente no cenário. Esta dissonância entre o horror e o ambiente em que ele se insere enfatizam a tensão da protagonista, reforçando a ideia de que o medo dela vem da domesticidade em si. Todas as primeiras cenas, quando começa-se a perceber aos poucos a rejeição da maternidade por parte da protagonista, possuem este caráter estético (fig.17). Estes aspectos do cenário do apartamento são postos de maneira central novamente quando sua sogra visita. (fig. 18)



Figura 17 - As mulheres da família na cozinha da casa dos pais de Valeria.
Fonte: Captura de arquivo DVDrip.



Figura 18 - Valeria e sua sogra no apartamento.
Fonte: Captura de arquivo DVDrip.

Além disso, a construção sonora é feita completamente de sons encontrados no dia-a-dia da personagem, mesmo os efeitos não diegéticos e os da entidade se contorcendo foram realizados com esta preocupação (LYONS, 2023). Ao contrário de seu apartamento e a casa dos pais, os ambientes em que Valeria está segura da entidade possuem cores escuras e uma disposição caótica dos objetos (comparado aos em que ela é assombrada). O apartamento de Octavia e a casa de rituais, por exemplo, mostrados nas figuras 19 e 20. A casa de rituais em específico possui estampas e textura nas paredes e nos objetos que não aparecem no apartamento de Valeria. Este contraste também evidencia o desejo inconvençional de Valeria de viver fora do que seria considerado *ideal* ou correto para ela, representado pela harmonia e pelas cores primárias e claras.



Figura 19 - Detalhes do cenário no apartamento de Octavia.
Fonte: Captura de arquivo DVDrip.



Figura 20 - As amigas da tia na casa de rituais.
Fonte: Captura de arquivo DVDrip.

Em relação aos objetos, é evidente o uso deles no filme para insinuar os temas de *Huesera* (2022). O isqueiro de Valeria, por exemplo, que leva a entender que foi ela mesma que incendiou o berço. Na mesma cena, o cigarro, que ela usa depois de ter se esforçado para parar, reforçando o desespero da personagem. Durante a reforma do seu escritório, Valeria precisa remover objetos que remetem à sua juventude no movimento punk, uma guitarra e uma caixa com pôsteres e desenhos. Ela não consegue, e só faz isso depois de incendiar o berço do bebê, sob o olhar de Raúl, separando os objetos junto ao berço queimado, supostamente para jogar fora, como mostra a figura a seguir.



Figura 21 - A guitarra e a caixa com pôsteres de Valeria ao lado do berço queimado.
Fonte: Captura de arquivo DVDrip.

A reforma em si gera outros momentos em que os objetos são foco da cena. O cuidado de Valeria ao fabricar os móveis e tricotar mantos para o quarto do bebê mostra, no primeiro momento do filme, a expectativa da personagem em relação à maternidade. Depois, vemos Valeria desmanchando o escritório utilizado para produzir estes móveis, retirando suas ferramentas, seguido do momento com a guitarra e a caixa. Existe uma quebra dessa expectativa, e um senso de perda de identidade. A forma lenta, metódica, que a personagem lida com todos estes objetos faz com que se preste atenção neles e em suas texturas. Vemos o escritório cheio de materiais brutos e ferramentas de metal (fig. 22) se transformando em um quarto harmonioso (fig. 23), assim como o resto do apartamento. Apesar destes objetos estarem inseridos no espaço, observa-se a transição deles para o corpo à medida que interagem de maneira direta com a personagem.



Figura 22 - Valeria em seu escritório.
Fonte: Captura de arquivo DVDrip.



Figura 23 - O quarto do bebê pronto.
Fonte: Captura de arquivo DVDrip.

É no corpo, principalmente, que o elemento fantástico do filme se faz presente. O corpo não se altera em suas proporções ou aparência geral, mas se contorce de maneira não natural. Pode-se considerar que esta familiaridade que leva uma resposta de repulsa do espectador, ao se identificar uma coerência com a realidade (SIMBLET, 2005). Isso faz parte, também, da escolha estilística de *Huesera* (2022) de construir o sobrenatural a partir do doméstico. Os movimentos não naturais da entidade e de Valeria foram feitos a partir da performance das atrizes, pontuados pelos sons de ossos quebrando e carne rompendo. Tanto na performance quanto no som²⁴ nota-se uma abordagem manual, sem efeitos especiais elaborados²⁵, aproximando o fantástico da realidade do filme. Isto é evidente na cena em que Valeria é possuída. Está presente em quadro durante a maior parte do tempo apenas os ossos das costas de Valeria se movendo por baixo da pele (fig. 24 e 25), acompanhados dos sons de ossos estalando e carne rompendo, a cena deixa uma impressão inquietante que atravessa o corpo do espectador. Os movimentos que a personagem faz não parecem possuir interferências de efeitos especiais, e não precisam disto para serem insinuados como algo sobrenatural. O uso de efeitos práticos durante o filme é pontual, e serve para enfatizar em determinados momentos esta construção do sobrenatural pela performance, som, e enquadramentos.

²⁴ Refere-se ao fato dos sons serem compostos por *foleys* captados de ambientes domésticos. (LYONS, 2023) Em particular, os sons dos ossos da entidade remetem ao som de um frango sendo desossado no início do filme.

²⁵ Os únicos momentos que possuem a presença de efeitos especiais, são truques de montagem para parecer que a entidade está se movendo rapidamente.



Figura 24 - Plano enquadrando as costas de Valeria.
Fonte: Captura de arquivo DVDrip.



Figura 25 - Close nas costas de Valeria.
Fonte: Captura de arquivo DVDrip.

Os efeitos práticos no filme são inseridos durante o filme em algumas aparições da entidade e na pirotecnia para a cena do incêndio, por exemplo. Sua inserção na entidade vem principalmente na confecção de ferimentos falsos que expõem os ossos, como mostrado anteriormente na Figura 12. Os efeitos práticos possuem enfoque em apenas uma cena, durante o segundo ritual. Nela, várias representações da entidade aparecem em uma floresta, um ambiente onírico. Elas atacam Valeria e quebram seus membros (fig. 26). Rapidamente, se vê machucados que parecem ter sido confeccionados manualmente tanto nas entidades quanto em Valeria (fig. 27). Depois, vemos Valeria no chão contorcida de maneira não natural (fig. 28). Apesar de não ser possível afirmar com certeza, o uso de CGI é mínimo ou

talvez inexistente²⁶. Nenhum movimento feito pelas atrizes sai do ramo de possibilidades reais, é a maneira como a performance acontece juntamente com os efeitos práticos e a camada sonora que dão caráter sobrenatural à cena. É possível analisar esta escolha, de reservar esta cena para o uso mais deliberado dos efeitos, para enfatizar a tensão do momento.



Figura 26 - Entidades empilhadas ao redor de Valeria.
Fonte: Captura de arquivo DVDrip, brilho aumentado para facilitar visualização.



Figura 27 - Close em machucado de Valeria.
Fonte: Captura de arquivo DVDrip, brilho aumentado para facilitar visualização.

²⁶ Esta suposição é feita através dos créditos do filme. Neles, vemos profissionais de maquiagem e efeitos especiais em cena creditados sob a categoria SFX, termo que se refere geralmente à efeitos produzidos diretamente em cena (INNES, 2022). Porém, por vezes ele é utilizado em filmes como sinônimo à VFX, que seriam efeitos especiais produzidos através de softwares. Por conta disto, apesar de efeitos práticos especificamente serem presentes e creditados no filme, não pode-se descartar o uso de CGI em algum momento.



Figura 28 - Valeria deitada depois de ser atacada.

Fonte: Captura de arquivo DVDrip, brilho aumentado para facilitar visualização.

Essa proximidade do real com o fantástico na performance também torna possível relacionar o filme à temática do realismo mágico. Ademais, apesar de ter uma história universal passível de ser relevante para pessoas em diferentes contextos culturais, *Huesera* (2022) é marcado pela sua localidade, como observado na descrição do filme. Isso passa pela mistura de crenças e superstições, misturando catolicismo, folclore (em relação também a lenda da *Huesera*) e bruxarias. Essa localidade é evidente também sob contexto político. O filme é lançado um ano após a onda de protestos a favor da lei para a descriminalização do aborto na Cidade do México, que foi aprovada (BARRAGÁN, 2021). Apesar de não falar desta temática especificamente, *Huesera* (2022) trata da falta de um sentimento de poder de uma mulher em relação ao seu corpo, tópico em voga no país enquanto o filme estava sendo produzido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo foi feito com intuito de relacionar, de maneira subjetiva, o realismo mágico e o aspecto artesanal da direção de arte no cinema latino-americano. Não é o objetivo deste texto buscar uma conclusão definitiva, mas sim propor uma reflexão sobre o valor do fazer manual neste contexto como uma potencial poética que pode aproximar elementos da ordem do fantástico à uma premissa realista. Partiu-se de um interesse em efeitos práticos especificamente, e do uso deles no cinema independente brasileiro em diálogo com o realismo mágico.

Contudo, à medida que o referencial teórico foi produzido, a pesquisa passou seu foco para o fazer manual dentro da direção de arte. Isto aconteceu principalmente pela observação que os filmes inseridos no realismo mágico analisados, em sua maioria, possuem uma escolha estilística que minimiza efeitos especiais de qualquer tipo. Os efeitos práticos ainda estão presentes no artigo, mas inseridos dentro do aspecto artesanal da direção de arte, e não como foco principal. Apesar de *Huesera* (2022), objeto central de análise, usar em diversos momentos os efeitos práticos, percebe-se que a atmosfera fantástica (inserida no gênero horror) criada é insinuada sutilmente, principalmente pela *mise-en-scène*. Em relação à direção de arte, nos contrastes entre cenários e na interação da protagonista com objetos.

Ademais, é relevante ressaltar a falta de registros de *making-of* como um empecilho na análise. Não é possível fazer afirmações definitivas sobre uso de materiais e efeitos práticos tanto em *Huesera* (2022) quanto nos filmes trazidos como exemplos no primeiro capítulo por esta falta de material. A análise foi feita a partir dos créditos dos filmes e da observação empírica. Além disso, apesar de diversas análises fílmicas sob a perspectiva do realismo mágico terem sido feitas, foi notado durante a pesquisa que existe pouco material que trate do realismo mágico como uma temática latino-americana especificamente no cinema.²⁷ Logo, a pesquisa baseou-se principalmente em teóricos literários e em um certo empirismo na observação dos filmes para analisar o realismo mágico na *mise-en-scène*, o que reitera o caráter reflexivo do artigo.

²⁷ Estes artigos, de maneira geral, também acabam por utilizar uma perspectiva estritamente literária para a conceituação do gênero.

REFERÊNCIAS

ACIOLI, Socorro. **A cabeça do santo**. [s.l.] Editora Companhia das Letras, 2014.

ALLENDE, Isabel. **A casa dos espíritos**. [s.l.] Bertrand, 2022.

ARRAES, Guel (Diretor). **O Auto da Compadecida**. [DVD]. Brasil: Lereby Productions, 2000. 95m.

BADINTER, Elisabeth. **Um amor conquistado : o mito do amor materno**. Rio De Janeiro (RJ): Nova Fronteira, 1985.

BARRAGÁN, Almudena; BREÑA, Carmen Morán. **México descriminaliza o aborto após decisão judicial histórica**. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/internacional/2021-09-07/mexico-descriminaliza-o-aborto-a-pos-decisao-judicial-historica.html>>. Acesso em: 1 maio. 2023

BENNET, Janet. **Materia Vibrante: Una ecología política e las cosas**. Buenos Aires (Argentina): Caja Negra Editora, 2022.

BIBLIOTECACATOLICA. **A história de Nossa Senhora de Guadalupe**. Disponível em: <<https://bibliotecacatolica.com.br/blog/devocao/historia-de-nossa-senhora-de-guadalupe/>>. Acesso em: 30 abril. 2023.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. São Paulo (SP): Editora Unicamp, 2013.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: Uma introdução**. São Paulo (SP): Editora Unicamp, 2010.

CANAL CURTA!. **A Vida é Curta! - Kleber Mendonça Filho - Recife Frio**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-bLMSuN5Mvs>>. Acesso em: 5 abril. 2023.

CARPENTIER, Alejo. **O reino deste mundo**. Rio de Janeiro (RJ): Editora Record, 1997.

CERVERA, Michelle Garza (Diretora). **Huesera**. [DVD] México: Macchete Producciones, Señor Z, 2022. 93m.

CHIAMPI, Irlemar. **O realismo maravilhoso**. São Paulo (SP): Perspectivas, 1980.

DAVID-MÉNARD, Monique. **A vontade das coisas**. [s.l.] Ubu Editora, 2022.

DE MELLO, Marcelo. **Entre distopia, realismo mágico e ficção científica: o problema do gênero no roteiro cinematográfico não filmado inédito de A hora dos ruminantes**. Revista Memorare, v. 8, n. 1, p. 93, 21 jul. 2021.

DUARTE, Janluis. **Realismo fantástico: pseudociência e história social**. Conexão comunicação e cultura, v. 16, n. 32, p. 199–218, 1 dez. 2017.

ELSAESSER, Thomas; MALTE HAGENER. **Film Theory**. [s.l.] Routledge, 2015.

FIELDING, Raymond. **Techniques of special effects of cinematography**. Londres (Inglaterra); Routledge, 2021

FIGUEIRA, Lauro. **Realismo mágico ou realismo maravilhoso?** MOARA – Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Letras ISSN: 0104-0944, v. 2, n. 14, p. 21–33, 31 jul. 2016.

FILHO, Kleber Mendonça (Diretor). **Aquarius**. [DVD]. Brasil: CinemaScópio Produções, 2016. 145m.

FILHO, Kleber Mendonça (Diretor). **Recife Frio**. [VIMEO]. Brasil: CinemaScópio Produções, 2009. 25m.

FLORES, Angel. **Magical Realism in Spanish American Fiction**. Hispania, v. 38, n. 2, p. 187, maio 1955.

FRANÇA, Bárbara. **A Teta Assustada e a atualização do realismo mágico**. Cambiassu, v. 19, n. 10, p. 30, jun./jul. 2012.

FURTADO, F. **A construção do fantástico na narrativa**. Lisboa: Livros (Portugal) Horizonte, 1980.

HAMBURGER, Vera. **A Arte em Cena**. São Paulo (SP): Editora Senac, 2014

HISTÓRIAS DO CINEMA E DA TV. **Terror nacional é bom!!! Skull: A Máscara de Anhangá**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GCnKkgZ1hD4>>. Acesso em: 15 março. 2023.

IEGELSKI, Francine. **História Conceitual do Realismo Mágico - A Busca Pela Modernidade e Pelo Tempo Presente na América Latina**. Almanack, n. 27, 2021.

INNES, Maari. **VFX, SFX, CGI - What?** Disponível em: <<https://www.redsharknews.com/vfx-sfx-cgi-what#:~:text=VFX%20vs%20SFX&text=Everything%20VFX%20happens%20after%20shooting>>. Acesso em: 1 maio. 2023.

JAMESON, Frederic. **On Magic Realism in Film**. The University of Chicago Press, v. 12, n. 2, p. 301, 1986.

KENT, Jennifer (Diretora). **Babadook**. [DVD]. Austrália: Causeway Films, 2014. 94m.

LLOSA, Claudia (Diretora). **La Teta Asustada (A Teta Assustada)**. [DVD]. Peru: Vela Films, 2009. 93m.

LYONS, Anne. **Reassembled Bones: Michelle Garza Cervera on the punk heart beating behind Huesera: The Bone Woman • Journal • A Letterboxd Magazine**. Disponível em: <<https://letterboxd.com/journal/reassembled-bones-huesera-michelle-garza-cervera/>>. Acesso em: 10 março. 2023.

OSTROWER, Fayga. **O Universo da Arte**. [s.l.] Editora Campus, 2000

PADURA, Leonardo. **Lo real maravilloso, creación y realidad**. [s.l.: s.n.], 1989.

PIETRI, Arturo Uslar. **Letras y hombres de Venezuela**. [s.l.] Editorial Mediterraneo Agedime, 1974.

REVISTA SIGNIFICAÇÃO. **A opacidade e a transparência no cinema - Ismail Xavier**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZLVF94mZZnI>>. Acesso em: 5 abril. 2023.

ROJAS, Juliana; DUTRA, Marco (Diretores). **Trabalhar Cansa**. [DVD]. Brasil: Dezenove Som e Imagem, 2011. 99m.

SETCENAS. **Cinelab: programa de TV sobre Efeitos Especiais**. Disponível em: <<http://www.setcenbras.com.br/jornal-sonhar/cinelab-programa-de-tv-sobre-efeitos-especiais/>>. Acesso em: 10 abril. 2023

SIMBLET, Sarah. **Sketchbook for the artist**. New York (NY, EUA): Dk Pub, 2009.

TABOADA, Carlos Enrique (Diretor). **Veneno para as Fadas**. [DVD]. México: Cinematográfica ABSA, 1986. 90m

TEUBAL, Sergio (Diretor). **El Dedo (O Dedo)**. [DVD]. Argentina: Tornasol Films, 2011. 93m.

VAZ, Juliana. **CGI: os efeitos visuais no universo cinematográfico**. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/cgi-efeitos-visuais-no-cinema>>. Acesso em: 1 maio. 2023.

VEIGA, José J.. **A hora dos ruminantes**. [s.l.] Editora Companhia das Letras, 2015.

VEIGA, José J. **Entrevista com José J. Veiga**. Revista Banzeiro, 1999. Disponível em: <<https://banzeirotextual.blogspot.com/2010/03/jose-j-veiga-entrevista.html>>. Acesso em: 23 mar. 2023.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. . São Paulo: Paz e Terra. . Acesso em: 09 mar. 2024. , 2005

XAVIER, Tainá. **Direção de arte no Brasil: Um percurso de formação entre o artesanato e a indústria**. A Direção de Arte no Brasil, p. 142, Rio de Janeiro (RJ): Caixa Cultural, 2017.