

CAPÍTULO 2.3.

Ambientes como reflexos da vida: os contrastes nos cenários do filme *O Grande Circo Místico*

Environments as reflections of life: the contrasts in the sets of the film *The Great Mystical Circus*

Mariana Lemos SCHWARTZ^{123.)}

Resumo

Os ambientes de uma obra audiovisual atuam na construção da atmosfera fílmica e possuem a capacidade de transmitir muitas mensagens ao espectador. Apesar da sua importância, verifica-se que, ainda hoje, poucos pesquisadores direcionam um olhar para os cenários cinematográficos. O estudo que ora se desenvolve visa analisar o trabalho do diretor de arte Artur Pinheiro, responsável pela concepção material do universo diegético do filme *O Grande Circo Místico* (2018). A obra, dirigida por Carlos Diegues, apresenta a história de cinco gerações de uma família circense e a decadência do circo ao longo desse extenso período. Lançando mão de autores como C. S. Tashiro e Martine Joly, almeja-se salientar os diversos tipos de contrastes presentes nos cenários do filme. É interessante observar como o luxo e a vivacidade apresentados no início da obra foram, ao longo da saga secular, substituídos por espaços paupérrimos e apáticos.

Palavras-chave: cinema, *O Grande Circo Místico*, direção de arte, cenário, Artur Pinheiro

Abstract

The environments of an audiovisual work act in the construction of the film atmosphere and can transmit many messages to the viewer. Despite its importance, it appears that even today, few researchers direct a look at cinematographic settings. This study aims to analyze the work of art director Artur Pinheiro, responsible for the material conception of the film *The Great Mystical Circus* (2018)'s diegetic universe. The film, directed by Carlos Diegues, tells the story of five generations of a circus family and the decay of the circus over a long period. Using authors such as C. S. Tashiro and Martine Joly, the aim is to highlight the different types of contrasts in the film's settings. It is interesting to observe how the luxury and liveliness presented at the beginning of the film were, throughout the centuries-old saga, replaced by poor and apathetic spaces.

Keywords: cinema, *The Great Mystical Circus*, art direction, setting, Artur Pinheiro

¹²³⁾ Universidade da Beira Interior, Portugal. E-mail: artz.mariana(at)gmail(dot)



1. Introdução

O cinema é uma arte que dispõe de diversas ferramentas que devem ser trabalhadas em prol de um objetivo comum. Dentre os elementos da linguagem cinematográfica, está a direção de arte. O diretor de arte materializa o ambiente da narrativa e caracteriza os personagens, utilizando como base o roteiro e as ideias do diretor, levando em consideração alguns parâmetros como a época e o local da história e lançando mão de materiais, formas, cores e texturas. Os espaços onde ocorrem as ações dos personagens constituem um dos elementos pelos quais o departamento artístico de uma produção cinematográfica é responsável. Os cenários de um filme são um artifício de configuração do espaço cênico, e, muitas vezes, denotam também a época em que acontece a história. Os cenários interagem com os personagens e podem influenciar e serem influenciados por seus pensamentos, emoções e atitudes.

O Grande Circo Místico apresenta cenários trabalhados com meticulosidade e os espaços da obra atuam de maneira importante para a transmissão da história. O filme, uma coprodução entre Brasil, Portugal e França, foi dirigido pelo brasileiro Carlos Diegues e inspirado no poema de Jorge de Lima, contido no livro *A Túnica Inconsútil* (1938). O longa-metragem aborda a história de cinco gerações de uma família circense e a decadência do circo desde sua inauguração, em 1910, até o início do século XXI.

A aclamada direção de arte da obra, vencedora, entre outros prêmios, da categoria de Melhor direção artística dos Prêmios Sophia, foi comandada pelo português Artur Pinheiro¹²⁴). Trata-se de uma direção de arte primorosa que enriqueceu o filme em sua totalidade. O presente estudo visa direcionar um olhar para os cenários da obra e destacar os contrastes existentes nesses espaços.

2. Direção de arte e cenários

A narrativa cinematográfica possibilita, para André Gaudreault e François Jost (2009, p. 110), um

'teletransporte' espacial', já que permite tornar presente, em um espaço ocupado por uma assembleia de espectadores, um espaço de outra maneira ausente. A unidade básica da narrativa cinematográfica, a imagem, é um significante eminentemente espacial, de maneira que, ao contrário da maioria dos outros veículos narrativos, o cinema apresenta sempre [...], ao mesmo tempo, as ações que fazem a narrativa e o contexto de ocorrência delas. O caráter icônico do significante filmico vai até mesmo impor ao espaço uma certa forma de primazia sobre o tempo (Gaudreault & Jost, 2009, p. 105).

¹²⁴) Estudou Realização Plástica do Espetáculo na Escola Superior de Teatro e Cinema. Trabalhou como pintor cênico, carpinteiro, assistente de arte, assistente de efeitos especiais. Colaborou com companhias de teatro amador, assinando diversas cenografias. Em 2001, foi convidado a assinar seu primeiro longa como designer de produção. Divide sua carreira entre cenografia de cinema, comercial, teatro e dança. Atuou ao lado de diretores como Carlos Diegues, Marco Martins, Miguel Gomes e João Nicolau. Comandou a arte de filmes como *As mil e uma noites* (Miguel Gomes, 2015), *Ramiro* (Manuel Mozos, 2018) e *Como desenhar um círculo perfeito* (Marco Martins, 2009). Marcou presença em inúmeros festivais e foi nomeado duas vezes ao Prêmio Platino - com *As mil e uma noites* e *O Grande Circo Místico* (Pinheiro, 2021).



Gaudreault e Jost (2009) acreditam que é difícil, no cinema, abstrair a ação do quadro espacial no meio do qual se desenrola cada um dos eventos que constituem a trama da história. De acordo com os autores, toda imagem fílmica que apresenta, por exemplo, um homem em um corredor, diz também se ele está profundamente embrenhado nele, se esse corredor parece extenso, se ele contém objetos, se o homem está apoiado ou não sobre, por exemplo, a parede da esquerda.

Para que o espaço seja adequado à narrativa, é necessário o trabalho de diversos profissionais, dentre os quais está o diretor de arte. O papel do departamento artístico, para as pesquisadoras Elizabeth Motta Jacob e Tainá Xavier (2019, p. 204), "é o de criar para o filme uma imagem visual expressiva, carregada de valores socioculturais e plásticos [...], capaz de materializar o universo diegético da obra e definir atmosferas particulares gestando significados visuais que vão além da narrativa". Segundo Vincent LoBrutto (2002), ao enriquecer visualmente o roteiro e as intenções do diretor, os designers de produção^{125.} criam imagens a partir de ideias e propósitos a partir de imagens.

Conforme Artur Pinheiro (2021), a função do designer de produção/diretor de arte corresponde, resumidamente, em auxiliar o diretor a criar o imaginário da história. Na pré-produção, o trabalho começa com a leitura, a análise e a decupagem do roteiro, com a percepção da época e do local onde se passa a trama, de quantos e quem são os personagens e de onde e em qual momento do dia decorrem as cenas. Realiza-se, então, um levantamento de referências e uma listagem de mobílias, adereços, animais, efeitos visuais, entre outros elementos. Efetua-se uma pesquisa que busca abranger tudo, como por exemplo, textos, fotos e pinturas, que seja adequado para aquela história e relevante para a concepção do imaginário do filme. A partir da compreensão da intencionalidade do roteiro e do contexto real que envolve a história, diversas ideias são concebidas. É importante que sejam estabelecidos diálogos com os demais profissionais envolvidos na produção da obra para que todos os contributos sejam agregados. Após essa concepção temática e a escolha de uma proposta estética, começa a pesquisa por locais que se adequem às filmagens, a elaboração de dossiês com referências visuais e a apresentação do orçamento referente à execução da arte do filme (Pinheiro, 2021).

Na produção, é preciso materializar as ideias, torná-las elementos concretos. Na etapa de construção ou reforma dos cenários, trabalha-se, muitas vezes, com uma equipe extensa, constituída por profissionais da área da construção, da pintura e do design gráfico, por exemplo. Durante a fase de captação das imagens, o designer de produção tem como principal função a de supervisionar e, caso seja necessário, interceder na filmagem. A equipe de arte anda sempre um passo à frente da equipe de cinegrafia, preparando os cenários e, simultaneamente, um passo atrás, realizando a "desprodução" dos ambientes. Pinheiro ressalta que é crucial ter objetivos claros a cumprir e que cada processo de criação é único, ou seja, não há fórmulas que ditam qual o melhor modo para criação da arte de um filme (Pinheiro, 2021).

Segundo C. S. Tashiro (1998, p. 3) "espera-se que os designers tenham um conhecimento profundo da arte de um filme, desde o básico do estilo arquitetônico até o formato de

¹²⁵⁾ Neste trabalho, os termos "designer de produção" e "diretor de arte" serão utilizados como sinônimos.



uma abotoadura". A direção de arte trabalha a partir de deficiências tais como a diferença entre o mundo físico como ele existe e os requisitos de uma narrativa particular. Se o espaço onde as imagens serão registadas não atende às necessidades da história, ele deverá ser projetado, modificado e/ou construído. A própria imagem é uma superfície bidimensional e apresenta uma ilusão de espaço tridimensional. No entanto, é possível organizar o ambiente de forma a acentuar os sinais de profundidade a fim de maximizar essa ilusão (Tashiro, 1998).

Na maioria dos filmes, conforme as pesquisadoras brasileiras Índia Mara Martins e Theresa Medeiros (2019, p. 220), há a necessidade da constituição "de um espaço diegético plausível e verossímil, mas que possua as metáforas intrínsecas à construção de significado dentro da narrativa". Ao ser capaz de transmitir sensações e significados, o espaço pode agir como potência narrativa na imagem fílmica. Nessa mesma linha de pensamento, LoBrutto (2002, p. 99) afirma que o "espaço pode expressar poder, opressão, liberdade, medo, alegria, paranoia, e um misto de emoções, estados, e atmosferas baseados na relação entre os personagens e seus ambientes". Segundo Inês Gil (2005), a atmosfera é um elemento narrativo atrelado ao espaço que proporciona entonação à representação, caracterizando-a e atribuindo-lhe propriedades, qualidades e intensidades.

Para o pesquisador francês Antoine Gaudin (2018), o espaço deve ser considerado como uma potência plástica elementar inscrita na imagem em movimento. Gaudin se refere ao espaço como uma sensação cinestésica primária que nos enlaça permanentemente ao mundo. Dessa forma, ele acredita que um filme não deve ser considerado apenas uma exibição do espaço. "Deve ser considerado também um fenômeno espacial em si, envolvendo todo o corpo do espectador, não apenas a visão e a audição, mas também o sentido cinestésico" (Gaudin, 2018, p. 195).

João Batista Cardoso (2006, p. 21) explica que o cenário é "materializado em formas, cores, volumes, texturas e corporificado a partir de tecidos, madeiras, espumas, ferros, tintas, luzes, projeções etc.". Enfatiza ainda que, para que o cenário seja reconhecido como um elemento de significação, é preciso compreender que a percepção humana funciona através da seleção e da organização dos estímulos que recebe. Os profissionais envolvidos na produção das obras, ao trabalharem seus cenários, podem então prever e controlar essa seleção e organização.

Cardoso (2006) defende a necessidade de existir um objetivo maior por trás das formas, cores, volumes e texturas. Para Cardoso (2006, p. 22), o cenário "deve buscar, através da configuração do espaço cênico, da representação espacial e temporal, gerar uma significação e auxiliar o trabalho do ator, tanto em sua fala, na interpretação do texto, como em seus gestos e movimentos corpóreos". Vale ressaltar que o cenário não atua sozinho, visto que se relaciona com todos os outros elementos presentes na cena, ou seja, com os outros signos visuais e verbais da encenação. É interessante que todos os elementos do cenário estejam em arranjo harmonioso para que se possa construir um contexto favorável à transmissão da ideia proposta. É importante também destacar o aspecto subjetivo das imagens como fator influenciador da minuciosidade do trabalho do departamento artístico, posto que as imagens são passíveis de inúmeras leituras dependendo de quem as observa.



Cenografia não é apenas um signo que denota ou conota um ambiente e/ou uma época, ou que informa um espaço, configurando-o: a boa cenografia é a que participa também da ação narrativa, que não é apenas algo externo da ação, decorativamente, mas que se identifica até com o estado psicológico das personagens ou o ambiente da cena. Como o nome está dizendo, a cenografia é uma escritura da cena, é uma escrita não-verbal, icônica, que deve imbricar-se nos demais elementos dramáticos, trágicos ou cômicos. (Pignatari, 1984, p. 72 in Cardoso, 2001, p. 39).

Pode-se classificar os cenários em algumas categorias como “espaços naturais ou locações”, “cenários naturais representados” e “espaços imaginários”. A primeira diz respeito aos locais que possuem alguma função independente da gravação do filme, como ruas e museus que não foram construídos para serem cenários. A segunda engloba os cenários construídos em meio físico ou digital, que utilizam como modelo os espaços naturais, mas são inteiramente fictícios e destinados à gravação das cenas, como as cidades cenográficas, por exemplo. Já os espaços imaginários são ambientes fantasiosos que não se baseiam em espaços naturais (Cardoso, 2006).

3. Os contrastes nos cenários do filme *O Grande Circo Místico*

Ao assistirmos a um filme, muitas vezes não percebemos tudo que está sendo apresentado nas imagens em movimento. Os planos costumam possuir uma curta duração e nossa visão tende a focar na ação dos personagens. No entanto, tudo o que está presente na imagem é importante para a constituição da história.

Conforme a pesquisadora francesa Martine Joly (1999, p. 73),

uma imagem, assim como o mundo, é indefinidamente descritível: das formas às cores, passando pela textura, pelo traço, pelas gradações, pela matéria pictórica ou fotográfica, até as moléculas ou átomos.

Joly salienta que a interpretação de uma imagem não visa encontrar uma mensagem preexistente, mas em compreender o que essa imagem, nessas circunstâncias, provoca significações no momento em que o observador a analisa. De acordo com Joly (1999, p. 44), que a imagem seja uma

produção consciente e inconsciente de um sujeito é um fato: que ela constitua uma obra concreta e perceptível também; que a leitura dessa obra a faça viver e perpetuar-se, mobilizar tanto a consciência quanto o inconsciente de um leitor ou de um espectador é inevitável.

Ainda que tenhamos a impressão de que reconhecer motivos nas imagens e interpretações sejam operações mentais simultâneas, trata-se de ações complementares. Ao analisarmos uma mensagem visual, devemos nos esforçar para decifrar significados não tão aparentes. Além disso, é importante percebermos que não só a presença, como também a ausência de um elemento na imagem é resultado de uma escolha consciente levada em consideração pela análise (Joly, 1999).

A história secular do *O Grande Circo Místico* começa com o amor de Fred Knievel (a personagem de El Lozano), um aristocrata carioca, por Beatriz (Bruna Linzmeyer), uma acrobata



cria O Grande Circo Místico e o empreendimento se mantém na família por muitas gerações. Portanto, ao longo do filme, é apresentada uma variada gama de personagens que vivem no mesmo picadeiro. O mestre de cerimônia, Celaví (Jesuíta Barbosa) é o único personagem presente em todos os segmentos da obra. A saga se desenvolve no Rio de Janeiro^{126.}) e o ambiente exibido com maior frequência é o cenário natural representado do circo e seu entorno, onde estão estacionados os trailers resididos pelos profissionais circenses. O diretor Carlos Diegues buscou afastar a obra do realismo e se inspirou na arte barroca brasileira. Salienta-se, nesse estudo, os contrastes nos cenários do filme, tanto no que diz respeito às cores, como também à situação financeira daqueles que habitam cada espaço.

Pinheiro (2021) elucida que, para a materialização do universo do filme, foi realizada uma pesquisa exaustiva sobre a história do circo em todo o mundo e sobre a sociedade brasileira ao longo do período em que se passa a trama. Por se tratar de um filme que, conforme Pinheiro, aborda os amores e desamores e as mortes e nascimentos de uma família circense em cinco épocas distintas, o peso da direção de arte nesse projeto foi muito significativo. Carlos Diegues libertou o departamento de arte de um “corpete histórico” ao afirmar que “o filme não deveria ser um documento sobre a história do circo no Brasil. Trata-se de um filme sobre um século de história de uma família que tem e vive em um circo” (Pinheiro, 2021, s/p.). Segundo o diretor de arte,

a história da família circense começa com bastante êxito e glamour, fruto de uma grande paixão e vai decaindo entre desamores, traições, abandono e pobreza, não só financeira, mas também de princípios e valores. (Pinheiro, 2021, s/p.).

A arte do filme deveria representar visualmente essa decadência.

Para Pinheiro (2021), a paleta cromática é fulcral para a criação da identidade de um filme. No início da história, o circo é um espaço com cores vibrantes e, ao longo do filme, essas cores vão se apagando. A mudança de cores saturadas e vibrantes para cores opacas é uma maneira eficiente adotada pelo departamento artístico para retratar a decadência do circo. Ainda que muitas vezes passem “despercebidas”, as cores em uma obra cinematográfica podem acentuar climas e situações, proporcionar sensações e transmitir mensagens. Elas auxiliam nosso processo de imersão na história e de compreensão dos personagens.

Sobre o indivíduo que recebe a comunicação visual, a cor exerce uma ação tríplice: a de impressionar, a de expressar e a de construir. A cor é vista: impressiona a retina. E sentida: provoca uma emoção. E é construtiva, pois, tendo um significado próprio, tem valor de símbolo e capacidade, portanto, de construir uma linguagem própria que comunique uma ideia (Farina, Perez & Bastos, 2006, p. 13).

Em determinado contexto, as cores podem carregar sensações positivas e, em outro, sensações negativas. Apesar de a reação de um indivíduo à cor ser particular, subjetiva

¹²⁶⁾ As filmagens aconteceram em Portugal.



e relacionada a vários fatores, os psicólogos estão de comum acordo quando atribuem certos significados a determinadas cores que são básicas para qualquer pessoa que viva dentro da nossa cultura (Farina, Perez & Bastos, 2006).

Ainda que hoje haja modernas ferramentas de correção de cor, a paleta cromática de um filme não é responsabilidade apenas da equipe de pós-produção. O diretor, o diretor de arte, o figurinista e o diretor de fotografia trabalham juntos para criar uma paleta que combine com a história. Para tanto, levam em consideração a temática, o ambiente, a época em que se passa a trama, entre outros fatores. Segundo Patti Bellantoni (2005), as cores possuem sua própria linguagem, o que pode ajudar visualmente a definir o arco de um personagem ou as camadas de uma trama. A paleta cromática é uma parte crucial do *storytelling* cinematográfico, destarte, nada que aparece no quadro fílmico está lá por acaso. Até mesmo a cor de um abajur pode estar impregnada de significado.

As cores abrem um leque de possibilidades para o diretor, sendo capazes de criar diferentes significados quando combinadas entre si ou com outros recursos cinematográficos. O papel por elas exercido muitas vezes é 'silencioso' ('invisível', de forma clássica), porém crucial para criar atmosferas, estimular sensações e impressões nos espectadores, evidenciar ou minimizar elementos, demonstrar aspectos psicológicos dos personagens e atribuir um determinado sentido à história. A cor pode promover estímulos – imperceptíveis, em uma análise superficial – que influenciam o posicionamento do observador na narrativa, estabelecendo parâmetros de identificação e envolvimento com os personagens que são espontaneamente seguidos (Abreu & Andrade, 2016, p. 13).

A história do primeiro segmento do filme decorre nos anos 1910 e a paleta escolhida é composta, principalmente, por tons de verde-escuro, azul cobalto, azul turquesa e vermelho. Para Pinheiro (2021), essa combinação de cores ricas, fortes e saturadas, contrasta com a luz, potencializando o recorte dos personagens. Almejou-se salientar o fulgor do circo, sua magia e sua mística. Já nos anos 1930 e 1940, o Brasil vivia um período de austeridade e optou-se por utilizar uma paleta cromática mais conservadora, na qual há o predomínio do vermelho, do castanho e do verde (Pinheiro, 2021).

Na década de 1960, há a introdução de cores mais fluorescentes e aguerridas, como amarelos, laranjas e “verdes alface” que remetem ao *flower power* e ao *Woodstock*. Optaram também por mudar o interior da tenda e pendurar tecidos e pinturas de padrões florais. Pinheiro salienta que, para a arte de um filme, as escolhas não devem ser estanques, pois às vezes há momentos que necessitam de algo diferente, como o cenário da boate do longa-metragem. Queriam que esse ambiente fosse enigmático, *underground*, hipnótico e, para tanto, utilizaram tons frios, espelhos e luz negra. De acordo com Pinheiro, a paleta cromática do segmento dos anos 1980 foge do nosso imaginário das imagens desse período e regressa um pouco à paleta do primeiro segmento, no entanto, as cores já não têm o mesmo fulgor e vibração. Assim como o próprio circo, as cores são gastas e sem brilho, enfatizando a decadência do empreendimento. Ademais, visaram fechar um ciclo, pois assim como no início da história, neste período também há a passagem de um cometa. Neste momento do filme, há a introdução de novos personagens e números circenses e a expectativa de um futuro melhor, que não se concretiza (Pinheiro, 2021).



O final da história decorre no princípio do século XXI e a ruína do circo é evidente. Ao longo dos anos ele foi sendo desmantelado e, neste segmento, o acampamento encontra-se paupérrimo e a tenda é um bordel improvisado. Os matizes se mantêm, porém, as cores são extremamente áridas, dessaturadas e cinzentas. Pinheiro salienta que as escolhas cromáticas devem ser muito conscientes e de comum acordo com os demais profissionais, como o diretor de fotografia e o figurinista. O designer destaca que a arte de filmar é colaborativa e que todos trabalham com o mesmo objetivo (Pinheiro, 2021).

Percebe-se no longa-metragem um contraste nos cenários proporcionado pela situação financeira dos personagens. O primeiro espaço apresentado no filme é a residência de Fred. Trata-se de uma casa grandiosa que transpõe a riqueza da família. Observa-se um contraste existente entre a enorme mansão branca e o ambiente, pequeno e escuro, onde a artista Beatriz reside e faz suas apresentações. De encontro ao imponente e requintado quarto do Dr. Frederico Knieps está o quarto da artista, um espaço simples e abarrotado de elementos. No começo, o circo é retratado como um ambiente suntuoso, alegre e organizado e os espetáculos ficam lotados. No entanto, com o passar do tempo, a decadência da família é refletida nos cenários. A tenda aparece com cada vez mais buracos, os espetáculos se esvaziam, o acampamento torna-se um espaço pobre e repleto de lama e entulhos. Nota-se também um contraste entre o número de animais presentes no circo no início do filme e no final. A princípio, há até mesmo apresentações com elefantes e, ao término do longa-metragem, não restam animais. O contraste entre o circo de 1910 e o de 2000 é gritante, toda a magia se foi e os cenários transparecem a dura realidade de uma família empobrecida (Figura 28).

Vale ressaltar ainda a presença de espelhos em diversos cenários ao longo de todo o filme. Os espelhos refletem, de forma intrigante, a intimidade dos personagens que, em algumas cenas, aparecem se olhando em um espelho e, em outras, aparecem refletidos agindo em situações do cotidiano. As imagens com espelhos são menos claras do que aquelas em que esse objeto não é exibido. Ou seja, trata-se de um elemento que proporciona um 'mistério', além de, muitas vezes, uma imagem mais ofuscada e íntima dos



Figura 28. Frames que revelam a decadência do circo O Grande Circo Místico (1910-2000) Fonte: Filme O Grande Circo Místico (2018).





Figura 29. Frames que revelam a decadência do circo O Grande Circo Místico (1910-2000) Fonte: Filme O Grande Circo Místico (2018).

indivíduos neles refletidos (Figura 29).

4.Considerações finais

A narrativa cinematográfica é composta, na maioria das vezes, por elementos visuais e sonoros. Neste estudo buscou-se direcionar um olhar atento para as imagens do longa-metragem *O Grande Circo Místico*, cuja direção de arte foi minuciosamente trabalhada. Artur Pinheiro, um dos grandes responsáveis pela visualidade do filme, preocupou-se não só em encenar ambientes como pano de fundo da história, mas também em transmitir mensagens e intensificar as sensações em cada cena. Essas sensações, ao serem assimiladas pelo espectador, estimulam os seus sentidos e a sua imaginação e o auxiliam no processo de compreensão da narrativa. Pinheiro conseguiu, com êxito, representar dos carmas padecidos pelos personagens desde a inauguração do circo, em 1910, até o início do século XXI.

Por meio dos figurinos, das maquiagens, dos penteados e, como discutido neste artigo, através dos cenários, a arte do filme logrou comunicar pensamentos e emoções. As escolhas do diretor de arte para compor os cenários, revelam, como tudo em uma produção cinematográfica, uma intencionalidade. O papel dos cenários pode e deve ir além de denotar um espaço e um tempo. Os cenários articulam-se com os demais signos imagéticos, verbais e sonoros e participam do filme como um elemento de significação. Neste estudo, observou-se como o luxo e a vivacidade apresentados no início da obra foram, ao longo do filme, substituídos por espaços paupérrimos e apáticos.

O Grande Circo Místico é um filme que depende da direção de arte, sem a qual toda a magia e peculiaridade de uma história circense secular não seria apreendida pelo espectador de maneira profícua. O diretor de arte, após refletir sobre os locais, os objetos de cena, as cores, as texturas, os materiais, os formatos, os tamanhos, contribuiu para a gama de informações visuais necessárias à narrativa e materializou o universo da saga. Os cenários do O Grande Circo Místico, ao apresentarem contrastes cromáticos e de elementos, são fulcrais para a transmissão da decadência da família Knieps.

Referências bibliográficas

- Abreu, T. & Andrade, A. L. (2016). O uso da cor no cinema de animação de Tim Burton. *Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação*, 10(1), 1-15. <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/108967/0>.
- Cardoso, J. B. (2001). A cenografia televisiva: Seu estilo e estrutura. *Revista Comunicação & Inovação*, 1(2), 38-45. http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/1313/965
- Cardoso, J. B. (2006). As formas de representação do castelo: Uma análise semiótica do cenário do programa Castelo Rá-Tim-Bum. [Comunicação]. Congresso Associação Latinoamericana de Investigadores de La Comunicación, São Leopoldo, Brasil. http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/158/2/As%20formas%20de%20representa%20ção%20do%20Castelo_A-LAIC%202006.pdf.
- Fonseca, J., Teles, L. G. & Magalhães, R. A. (Produtores), & Diegues, C. (Realizador). (2018). *O Grande Circo Místico* [Filme]. Brasil, Portugal, França: Fado Filmes, Globo Filmes, Luz Mágica Produções.
- Gaudin, A. (2018). The viewer's embodiment into cinematic space: notes on a "space-image" cinema. In F. Rosário, & I. V. Álvarez (Ed.) *New approaches to cinematic space*. (pp. 193-204). New York, Oxon: Routledge.
- Gaudreault, A. & Jost, F. (2009). *A narrativa cinematográfica*. Brasília: Universidade de Brasília.
- Gil, I. (2005). *A atmosfera no cinema: O caso de A Sombra do Caçador de Charles Laughton entre o Onirismo e o Realismo*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Jacob, E. & Xavier, T. (2019). No encaço de seus passos: O trabalho autoral e a Direção de Arte. *Revista Eco Pós*, 22(1), 197-228.
- Joly, M. (1999). *Introdução à análise da imagem*. (2. ed.) Campinas: Papirus.
- LoBrutto, V. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. New York; Allworth Press.
- Machado, A. (1997). *Pré-cinemas & pós-cinemas*. (4 ed.). Campinas: Papirus.
- Martins, Í.M. & Medeiros, T. (2019). Perspectivas para refletir sobre o novo realismo a partir da representação do espaço e da atmosfera sobrenatural em *Quando eu era vivo*. *Rebeca Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual*, 8(2), 213-237.
- Pignatari, D. (1984). *Signagem da Televisão*. São Paulo: Brasiliense.
- Pinheiro, A. (2021, s/d.). *Masterclass direção de arte com Artur Pinheiro*. [Webpage]. Facebook. <https://www.facebook.com/premiosophiaestudante/videos/150076380176177>.
- Tashiro, C.S. (1998). *Pretty pictures: Production design and the history film*. Austin: University of Texas Press.

