

CATEGORIAS DE VISUALIDADES DO MEDIEVAL FANTÁSTICO EM PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS CONTEMPORÂNEAS

LUCAS PESSOA PEREIRA¹; ANA PAULA CRUZ PENKALA DIAS²; LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR³

¹Universidade Federal de Pelotas – lucaspergrafico@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – penkala@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este texto apresenta resultado parcial da minha dissertação no Mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas, investigação essa que tem o título de “Medieval fantástico: o papel da direção de arte e do design de identidades na construção do imaginário do medieval em produções audiovisuais contemporâneas com narrativas épicas”. Por se tratar de um trabalho ainda em percurso, o título é provisório, tendo esse, nesta fase inicial, o objetivo de nortear e delimitar o que será abordado na pesquisa maior. De qualquer forma, a investigação geral, como o nome indica, trata de compreender como as práticas de direção de arte e de design de identidades em produções audiovisuais contemporâneas tornam possível a criação de mundos ficcionais fantásticos – ou seja, que tenham a magia como pano de fundo ou elemento constituinte – com base estética e de estrutura social na época real da Idade Média, sobretudo no que se refere ao continente europeu. O papel da direção de arte no audiovisual é, além de traduzir visualmente a ideia geral encerrada no roteiro e no projeto do diretor, também o de construir a identidade visual dessa obra. Nesse sentido, a direção de arte se define, resumidamente, como a realização visual da narrativa da produção. Segundo Georgina Shorter, a direção de arte “[...] abrange a concepção, o design, a criação e o arranjo de todos os elementos visuais da narrativa fílmica e assegura que todas as concepções corram consistentemente e coerentemente pela história” (2012, p. 7-8, tradução minha).¹ Além disso, serão mapeados elementos visuais que caracterizam o imaginário desse período histórico, tanto os encontrados na cultura medieval de fato quanto nas próprias produções audiovisuais elencadas. Finalmente, será anexada à dissertação uma produção prática, que se constituirá em um guia de estilo gráfico para a direção de arte do medieval fantástico.

O universo empírico da pesquisa é formado por três produções realizadas nas últimas duas décadas: filme de longa metragem, a trilogia “O Senhor dos Anéis”, iniciada pelo filme “O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel” (*The Lord of the Rings: The Fellowship of The Ring*, Peter Jackson, 2001); uma série televisiva, “Game Of Thrones” (produzida pela HBO a partir de 2011); e jogo eletrônico, a franquia de jogos “Warcraft” (distribuída pela empresa norte-americana de videogames Blizzard Entertainment a partir dos anos 2000). Essas foram selecionadas por serem bem sucedidas em suas áreas específicas, o que é fundamental considerando o conceito de imaginário, que, conforme aponta Michel Maffesoli (2001), é uma espécie de inconsciente coletivo, um cimento social impalpável que atravessa uma cultura ou sociedade:

¹ It encompasses the concept, design, creation and arrangement of all visual elements in a screen narrative and ensures that all conceptual ideas run consistently and coherently throughout the story.

A cultura, no sentido antropológico dessa palavra, contém uma parte de imaginário. Mas ela não se reduz ao imaginário. É mais ampla. Da mesma forma, agora pensando em termos filosóficos, o imaginário não se reduz à cultura. Tem certa autonomia. Mas, claro, no imaginário entram partes de cultura. A cultura é um conjunto de elementos e de fenômenos passíveis de descrição. O imaginário tem, além disso, algo de imponderável. É o *estado de espírito* que caracteriza um povo. Não se trata de algo simplesmente racional, sociológico ou psicológico, pois carrega também algo de imponderável, um certo mistério da criação ou da transfiguração. (MAFFESOLI, 2001, p. 75, grifo meu)

Tanto o conceito de imaginário quanto sua respectiva relação específica com a cultura visual medieval serão abordados de maneira aprofundada no decorrer da dissertação, não cabendo aqui, neste resumo expandido, o detalhamento dos mesmos.

Este texto busca discutir brevemente as primeiras abordagens sobre a classificação das visualidades medievais comuns a todas as produções estudadas na pesquisa maior, de modo que possam ser melhor desenhadas enquanto parte da estrutura da dissertação. Essas visualidades, se separadas e sistematizadas, servem de base para a futura análise geral.

2. METODOLOGIA

Uma vez estabelecido o tema e a problematização de pesquisa, bem como seus objetivos e justificativa, após realizada a delimitação das produções visuais a serem analisadas, o próximo passo do percurso metodológico estabeleceu algumas categorias de visualidades a serem discutidas e que começam a estruturar de forma mais clara e objetiva o trabalho. O primeiro momento dessa etapa específica da investigação foi durante a disciplina de “Poéticas Audiovisuais”. Um dos trabalhos solicitados como avaliação foi a produção de um vídeo relacionado simultaneamente à pesquisa do mestrado e aos conceitos abordados em aula. Através de uma primeira abordagem empírica, observei visualidades e temas específicos que perpassavam todas as narrativas, independentemente do seu tipo. A partir disso, pude delimitar, de forma inicial, quais eram esses pontos, que acabaram se transformando em categorias visuais. No vídeo, organizei-as de modo a fazer justaposições de cenas específicas de cada uma das produções audiovisuais, de maneira que a montagem em si, apenas visualmente, evidenciasse os pontos em comum que perpassam o imaginário do medieval fantástico. Após a avaliação desse trabalho, ficou claro que essas categorias poderiam ser repensadas e eventualmente o vídeo ser refeito baseado nas novas considerações. Tanto a reestruturação das categorias quanto uma breve discussão sobre as mesmas serão apresentadas a seguir.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As categorias visuais estabelecidas foram: (1) aberturas; (2) mapas; (3) paisagens; (4) arquitetura; (5) guerra; (6) figurino; (7) magia.

A categoria (1) se refere aos logotipos e identidades visuais das produções. Os elementos visuais em comum entre as produções são, por exemplo, texturas que remetem à materialidade do ouro ou de outros tipos de metais, sendo estes representados de forma sutilmente tosca, fazendo alusão a um tipo de trabalho

manual, artesanal, típico da época do medievo, como se o metal fosse “esculpido”, estética muito verossímil com relação à prática da ourivesaria.

A segunda categoria é também observável em todas as produções analisadas, remetendo à narrativa de jornadas e à figura do mapa, presente no imaginário medieval referente tanto aos reinados e colonizações quanto às grandes navegações. Provavelmente por conta de se tratarem de mundos ficcionais distintos do real, viu-se necessária a produção de mapas específicos e característicos desses lugares. Não obstante, os estilos gráficos de cada um, embora sejam aparentemente muito distintos, acabam tendo elementos formais que costumam uma lógica de construção de imaginário, mesmo que de forma sutil. É o caso das texturas de papel envelhecido, tipografias de estilo antigo (ou até caligráficas), forma arcaica de organizar e apontar as informações, pouco detalhamento técnico, uso de ilustrações simples para delimitar regiões, etc.

As paisagens (3) se tratam, na verdade, da temática paisagística e sua respectiva forma de representação. Há um forte vínculo com a natureza, porém sempre com ênfase em seus aspectos mais oníricos e até alegóricos, como por exemplo as florestas, campos e espaços naturais que despertam para um imaginário fantástico e remetem a uma visualidade de contos de fadas ou fantásticas.

A categoria (4) tem estética mais clara enquanto ponto em comum entre as produções, trazendo castelos, requintados ou não, com grafismos detalhados ou pedras empilhadas, remetendo à construção típica do período medieval que, com o espaço dos vilarejos com ruas de chão batido ou pedra, os casebres de madeira e tavernas soturnas, formam o referencial de época das primeiras cidades e organização política e geográfica dos reinados, sua corte e povo/súditos.

O modo de representação das guerras (5) é sempre uma ênfase nessas produções. Ao lado da arquitetura e do figurino, talvez seja a categoria que mais caracteriza o medieval. Foi o período em que os maiores conflitos foram estruturados e quando armas, modos de combate (embora evoluídos de períodos históricos anteriores) e toda a visualidade que remete à guerra foi mais visualmente representado (inclusive nos contos de fadas). A luta corpo-a-corpo, com todos os soldados munidos de armaduras de corpo inteiro – feitas de metal e eventualmente detalhadas com desenhos característicos – e armados com espadas e lanças, bradando gritos de guerra e segurando estandartes em nome do reino, entre outras características, delimitam inclusive a forma com que essas sociedades pensam o modo de se viver. As guerras já exploram, inclusive, as identidades visuais de clãs e reinos, manifestas em escudos, armaduras, flâmulas e etc.

A variável (6), embora constitua um amplo espectro investigativo, pode ser vislumbrado aqui de forma mais breve: as roupas de cada indivíduo condizem diretamente com seu *status* social, seja essa pessoa aristocrata, do clero, militar, serva ou plebéia. Os camponeses, por exemplo, vestem figurinos mais simples, porém resistentes o bastante para a lida na terra; rainhas e reis, por outro lado, estão sempre vestidos com trajes que ostentam seu poder e riqueza, cheios de detalhes pormenorizados e até pedras preciosas.

Por fim, a categoria de magia (7) é o que diferencia as produções analisadas nesta pesquisa de obras que retratam unicamente o período medieval de maneira realista. A presença de criaturas mitológicas e a possibilidade de obtenção de habilidades sobrenaturais abrem um leque narrativo muito maior e mais rico, pelo menos no que se refere às visualidades. Nas três produções analisadas, é importante notar, essa categoria é representada de forma diferente, em vários níveis de intensidade e influência na narrativa, Mas, de qualquer forma, isso

acaba também por gerar uma dinâmica na construção geral desse imaginário, já que as obras, mesmo fazendo referência estética umas às outras, mantém suas características estéticas internas de forma coerente.

4. CONCLUSÕES

Conforme explicado na introdução, este trabalho ainda está em percurso. A contribuição resultante deste texto se dá no sentido de estruturar a pesquisa de mestrado em uma etapa fundamental da investigação, pois o estabelecimento e a discussão das categorias aqui apresentadas – embora aqui apresentados de forma introdutória – delinea melhor o problema de pesquisa, além de ser parte da contribuição científica geral da dissertação em si.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MAFFESOLI, M. O imaginário é uma realidade. **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 15, agosto de 2001.

SHORTER, G. **Designing for screen**: Production Design and Art Direction explained. The Crowood Press: Marlborough, 2012.