

A Direção de Arte como Criação de Mundos: Entre a Inglaterra do Século XVIII e o Futuro Distópico de “Mad Max”

Art Direction as World-Building: Between the England of the Eighteenth Century and the Dystopian Future of “Mad Max”

Alexandra Castro Conceição - Instituto Federal do Pará

RESUMO: Este artigo analisa a direção de arte como instrumento de criação de universos fílmicos, observando seu papel na construção da verossimilhança histórica e da ambientação de futuros distópicos. São estudados os filmes *Orgulho e Preconceito* (2005), de Joe Wright, adaptação do romance de Jane Austen, e *Mad Max* (1979), de George Miller, marco inicial da saga pós-apocalíptica. O objetivo é compreender como cenários, objetos e figurinos operam como narradores visuais, articulando aspectos sociais, culturais e psicológicos dos personagens e de seus contextos.

Palavras-chave: Direção de arte; Figurino; *Mise-en-scène*; Verossimilhança; Cinema.

ABSTRACT: This article analyzes art direction as a narrative strategy in cinema, focusing on its role in constructing diegetic worlds across historical and dystopian settings. Joe Wright’s *Pride and Prejudice* (2005) demonstrate the importance of costume, set design, and props in establishing historical verisimilitude and social hierarchy, while George Miller’s *Mad Max* (1979) explores the creation of a pre-apocalyptic universe through stylized objects, vehicles, and landscapes. By drawing on theoretical approaches to *mise-en-scène* and film production design (Xavier, Bordwell, Sobchack, Higson), the study argues that art direction transcends visual support, functioning as a central element of cinematic dramaturgy.

Keywords: Art direction; *Mise-en-scène*; Verisimilitude; Costume; Cinema.

INTRODUÇÃO

A direção de arte é uma dimensão essencial do cinema, pois organiza os elementos visuais responsáveis pela construção do universo diegético. Para além da estética, trata-se de um trabalho de significação: cenários, figurinos, objetos e paletas de cores participam da narrativa tanto quanto diálogos ou atuações.

Segundo Ismail Xavier (2005), a direção de arte integra a *mise-en-scène* enquanto “escrita da cena”, em que cada detalhe visual comunica significados. Bordwell (1997) reforça que o espectador percebe o mundo fílmico como verossímil quando a coerência estética se sustenta em escolhas que dialogam com os tempos, espaços e personagens da narrativa.

Ao analisar “Orgulho e Preconceito” e “Mad Max, este artigo propõe um contraste: de um lado, o esforço de reconstrução histórica da Inglaterra do século XVIII; de outro, a criação de um mundo pré-apocalíptico, que mistura elementos de *western*, ficção científica e ação.

A RECONSTRUÇÃO HISTÓRICA EM ORGULHO E PRECONCEITO

O filme retrata a Inglaterra e a sociedade, do século XVIII, logo a direção de arte, figurino e cabelo tem um papel muito importante na obra, vez que ela tem o peso de fornecer ao espectador o caráter de verossimilhança da obra.

“Orgulho e preconceito” foi realizado em locações reais na Inglaterra. Tendo apenas um cenário construído: o do salão da Assembléia Meryton. Usado na cena em que são apresentados os personagens de Mr. Darcy, Mr. Bingley e Miss. Caroline Bingley, porque salões de assembléia como o usado na cena, ou são muito difíceis de achar ou não existem mais na Inglaterra.

Há 5 locações principais no filme as residências dos Bennet, dos Bingley, dos Darcy (Pemberley),

Rosings (residência de Lady Catherine) e a casa de Mr. Collins, próximo a Rosings. Todos estes ambientes foram trabalhados para ambientar não apenas o filme, mas as pessoas que ali moravam. Como por exemplo: a residência dos Bingley, Netherfield Park, que apresento nas duas imagens que segue. No filme os Bingley são pessoas ricas, Mr. Bingley, ganha ao ano 5 mil libras, o que para época era considerado muito dinheiro. Logo, ele viveria de forma muito confortável, podendo ter casa no campo e em Londres. Netherfield Park era a casa de campo dele, porém mesmo sendo uma casa em área considerada rural, ela é muito bem decorada, com muitos quartos, salões, jardim e bosque.

A primeira imagem se trata de uma sala, a qual era utilizada após as refeições em que os personagens se dirigiam para ler, escrever cartas, conversar, jogar, se entreter. O filme não apenas retrata a época, como os seus costumes também. Os elementos de arte reconstróem toda a esfera dessa época, com os candelabros, papel e pintura de parede, móveis. O quadro e o cavalete, por exemplo, está presente em cena, porque provavelmente este quadro estava sendo pintado por Miss Bingley. A mobília, as cores, tudo trabalhado para não apenas ambientar, como diferenciar os padrões de vida de cada grupo, núcleo familiar, baseados em seu poderio econômico.



A segunda imagem ainda é de Netherfield Park, na qual é oferecido um baile de gala. A imagem não tem muitos elementos de arte, como na primeira, em que podemos observar mais objetos, mas percebemos as cores, o papel de parede, os candelabros, o quadro na parede, que nos demonstram a época do filme. Além dos personagens principais e secundários, que diferem muito do cenário do outro baile que é mostrado na obra. Neste segundo baile: o cenário, a classe e a educação estão em todos os detalhes. Os figurinos são mais alinhados e especiais, os cabelos mais arrumados, há a presença de oficiais do exército e de criados. Além da decoração e do ambiente, onde está sendo realizado, pois este baile é privado. Enquanto, o primeiro era um baile público e toda a comunidade poderia ir a ele. Logo, percebemos claramente as diferenças sociais e financeiras entre os três personagens que são apresentados e os restantes que estão no baile. As pessoas da comunidade, incluindo o núcleo Bennet, mesmo que sejam mais bonitas que as restantes, mostram-se desalinhadas, suadas, extrovertidas em exagero, são mostrados com um certo exagero em suas ações, o que dá mais ênfase as diferenças. Com relação, ao ambiente as cores utilizadas são muito mais fortes, o local tem muita gente, mesmo grande está abarrotado, é um cenário com aspecto mais sujo, contrastando muito mais com o salão de Netherfield. O fato de estar lotado além de distinguir e marcar ainda mais as diferenças entre os personagens, também simboliza como o personagem principal, Mr. Darcy, sente-se: sufocado, o que faz com o preconceito que ele sente fique mais acentuado ainda.

Netherfield Park



Baile público - Salão da Assembléia



3

Um outro cenário importante é a casa dos Bennet, onde moram as 5 irmãs solteiras, de temperamentos diversos e seus pais. Esse cenário é menor que a residência dos Bingley, é menos opulento. É mais “simples” perante o outro cenário, as cores utilizadas são mais fortes, a mobília mais simples e escura, os candelabros também. Os objetos que compõem o cenário são menos exuberantes, mais desgastados, envelhecidos, com aparência de usados, o que confere mais veracidade ao cenário, de que aquelas pessoas moram ali há anos e estes móveis foram realmente usados. Percebemos a vivência no cenário.



Os outros cenários são mais exuberantes ainda que Netherfield Park. Rosings e Pemberley são residências muito suntuosas e ricas em todos os detalhes. Em Rosings apesar das cores serem escuras, como o vinho e o verde. Há muito dourado, muitos quadros nas paredes. As telas são grandes, pinturas a óleo, a mobília é extremamente austera, o cenário é escuro, o que personifica a personagem autoritária da proprietária do imóvel, Lady Catherine, todo o cenário é rebuscado como ela, tem um aspecto mais pesado, porém de classe e luxuoso.



Pemberley é a propriedade de Mr. Darcy, maior que Rosings. Também exuberante, mas muito mais clássica. Os tons e mobília da casa são bem mais claros, o ambiente tem muita luz, que possui uma característica dourada. É um ambiente “limpo”, *clean*, mesmo com muitos objetos não se tem a impressão de ser um local cheio, sufocante, muito pelo contrário, tudo está na medida exata. O cenário simboliza a riqueza, a classe, o comportamento moral do personagem, que mesmo marcado por ações preconceituosas ou orgulhosas, no fundo é alguém de honra, ético, correto, responsável e de ações transparentes, mas sem exageros, contudo exigente.



O cenário da casa de Mr. Collins é o mais simples de todos. É a residência do pároco de Lady Catherine, é uma casa pequena, sem luxos, com mobília simples, de cores claras, mas que enchem de orgulho Mr. Collins. Como a residência não foi montada por Mr. Collins, ela não o simboliza de forma clara. Todavia, como é visto por Lady Catherine.



5

“Orgulho e Preconceito” por ser um filme de época precisa muito da direção de arte, as vezes mais que filmes contemporâneos, vez que é datado, se passa no Séc. XVIII. Então os cenários, objetos, paletas de cores,

figurino, acessórios têm que estar de acordo com a época em que a obra se passa e são eles, além dos diálogos rebuscados, que proporcionam ao espectador o caráter de verossimilhança da obra. E eles assim a recebem, como algo antigo, de outra época, mas real.



A personagem principal é Elizabeth Bennet, a protagonista da obra “Orgulho e Preconceito”, de Joe Wright. Ela é a segunda filha, de 5 irmãs, não é a mais bonita, mas a mais inteligente e espirituosa, porém isso não faz com que ela não cometa erros, pois é vaidosa. Vaidade que não diz respeito à sua beleza, mas à sua inteligência e é bastante orgulhosa, quando tem sua vaidade ferida.



Seu figurino, de todas as personagens, é um dos mais simples com cores escuras, mas não sombrias, porém que causam a impressão de usabilidade. Cores escuras, porque sujam menos. Os cortes são simples, não são elaborados em contraste com os das personagens mais ricas. Eles têm a aparência de desgaste, de muito uso,

percebemos a vivência da roupa. As cores mais fortes também simbolizam a personalidade da personagem, que é forte, de opinião forte. Não se deixa influenciar, que tira as suas próprias conclusões. O figurino também retrata o espírito dela uma mulher destemida, prática, de ação. Ela não espera como as mulheres da época. Ela não fica sentada pintando, bordando, desenhando ou tocando ao piano, ou mesmo comporta-se e veste-se com o único intuito de conseguir um marido. Ela arregaça as saias do vestido e caminha léguas para ir ao encontro da irmã doente na casa de Mr. Bingley.



O figurino abaixo é do primeiro baile. A personagem veste um vestido verde, quase sem detalhes, de corte simples, tecido mais rústico, sem brilho, o que contrasta com a personagem a sua direita, sua irmã mais velha, Jane Bennet, com um figurino mais trabalhado, com tecido mais sofisticado e brilho. Ela representa uma personagem mais romântica. Também contrasta com a da personagem a sua esquerda, Charlotte Lucas, de uma família menos abastada, mas em que o vestido tem mais detalhes que o de Elizabeth. É a mais velha das três. Inteligente, “menos” bonita e ainda solteira, sua maior preocupação, vez que quanto mais velha fica, mais difícil era casar-se aquela época. As três personagens possuem características e personalidades diferentes, e isto está simbolizado em seus figurinos.



O segundo figurino é o vestido do baile em Netherfield Park, único momento em que vemos Elizabeth usando um figurino mais elaborado, com detalhes, tecido mais fino. Além de um penteado diferente ao que ela usa em quase toda a obra. Contudo, mesmo assim ele é marcado por sua personalidade, um exemplo, ela não usa luvas, uma das poucas personagens principais que não está de luva, o que simboliza o eterno contato com a realidade. Ela sabe que aquelas são noites esporádicas, que a sua realidade não é como um baile, uma noite de sonhos, em que todos podem ser príncipes e princesas.



Este momento também simboliza que a personagem por trás de toda a inteligência e espirtuosidade, também pode ser uma bela mulher, quando assim o deseja. No entanto, a personagem não busca a aceitação por sua beleza camuflada por trás dos trajes surrados, simples e de tons escuros, ela deseja ser aceita por sua inteligência, por não ser frívola ou fútil, como s suas irmãs mais novas. Ela desafia a todos à sua volta independente de suas posições sociais ou econômicas.



O figurino de Elizabeth Bennet além de simbolizar a sua personalidade e ações, também tem a função de caracterizar a época da obra, que se passa no Séc. XVIII.

Conclusão

O filme “Orgulho e Preconceito” (2005), dirigido por Joe Wright, é um exemplo paradigmático da importância da direção de arte em adaptações de época. A ambientação não é apenas um exercício estético, mas uma forma de conferir verossimilhança ao universo de Jane Austen.

As locações escolhidas — residências dos Bennet, dos Bingley, dos Darcy (Pemberley), Rosings e a casa de Mr. Collins — traduzem visualmente a estratificação social da época. Netherfield Park, a casa de campo dos Bingley, expressa riqueza e conforto, com salões decorados, jardins e mobiliário sofisticado. Já a casa dos Bennet, embora acolhedora, revela simplicidade, cores mais fortes e mobília desgastada, sugerindo anos de uso contínuo.

Essa distinção não apenas ambienta a narrativa, mas traduz visualmente as diferenças sociais que estruturam as relações entre personagens. Como observa Higson (2003), o cinema de época utiliza a materialidade do espaço e dos objetos para dramatizar a as hierarquias sociais e econômicas.

A caracterização da protagonista, Elizabeth Bennet, é particularmente reveladora. Seu figurino é simples, em tons escuros, com cortes pouco elaborados, em contraste com personagens mais abastadas. A rusticidade do tecido e a ausência de brilho simbolizam sua personalidade prática e independente, em oposição às convenções femininas da época. Elizabeth não se dedica a bordar ou tocar piano; em vez disso, caminha quilômetros para cuidar da irmã enferma, erguendo a barra do vestido para não se deter na lama.

No baile em Netherfield, o único momento em que veste um traje mais elaborado, Elizabeth mantém sua autenticidade ao recusar as luvas, ao contrário das demais. Esse detalhe a ancora na realidade, sugerindo que, embora transitasse entre ambientes aristocráticos, não se deixava seduzir inteiramente por eles. O figurino, assim, articula subjetividade e contexto social, traduzindo a resistência da personagem frente às expectativas impostas às mulheres.

O PRÉ-APOCALIPSE EM MAD MAX

O filme “Mad Max”, de George Miller, de 1979, é o primeiro de 4 obras, em que o personagem principal Max Rockatansky é apresentado. Os cenários do filme o apresentam ainda como um mundo “normal”, mas pré-apocalíptico. Marcado pela presença de gangues, que não respeitam a ordem e a lei. São transgressores, os quais são apresentados tanto pelos figurinos que usam, como cabelo e maquiagem. São motoqueiros estilizados que pilotam suas motos e aterrorizam as cidades em busca de roubar combustível e atormentar a população, usando violência contra as pessoas. As motos que eles usam simbolizam a transgressão, a liberdade de que não seguem as regras. Fazem as suas próprias regras e lei e exploram o perigo que eles provocam.

Max é um policial, casado e que tem um filho. Até a parte final da obra ele tenta de todas as maneiras não cruzar o limite do perigo e da loucura, contudo não consegue, o que dá início a toda a saga.



Os carros são objetos muito importantes na obra, assim como as motos. No filme eles além de caracterizar os policiais, que usam modelos turbinados e modificados para enfrentar os perigos, nas cores azul e amarelo, sendo que cada veículo de cada policial tem um codinome, como perseguidor, por exemplo.



Há o carro preto que pertence a corporação e que é o carro mais potente e veloz. Toda a história começa com o roubo de um carro desse por um integrante da gangue de motoqueiros e termina com outro, quando Max o pega sem permissão e resolve fazer justiça com as próprias mãos. Os carros, especialmente os pretos, conferem status aos personagens. Estes não são os únicos veículos no filme, nós vemos vários veículos e motos e todos têm participação essencial na obra, são personagens.



Os cenários lembram um pouco o faroeste: o abandono, as ruas empoeiradas, os comércios a beira da estrada, o trilho do trem. Além da presença de um aparente deserto ao redor das estradas, onde a maior parte do filme se desenvolve, além do claro conflito entre a lei e o “bandido”.



Todavia, tem o cenário da casa de Max, próximo a praia. Um cenário mais bucólico, mas os objetos da casa, dão um ar um pouco confuso a história, porque é completamente diferente do cenário árido da cidade ou das estradas. Os objetos presentes na locação também não deixam explicito características pessoais, por exemplo. Talvez indique a confusão entre os dois mundos em que ele circula: o do policial e o de marido, no qual ele acaba não escolhendo nenhum nem o outro, pois se torna um “desertor”, um paladino solitário, com a morte da família e com a tentativa de homicídio de seu parceiro.



Os cenários além de serem marcados por bastante destruição, também são um pouco exagerados, chegando a beirar o inverossímil, o que nos dá a ideia de que é um mundo fictício, de um futuro próximo, mas não futurista, apesar da presença de objetos prateados. Esse primeiro filme de George Miller ainda é um mundo em construção, em desenvolvimento, para o que vai se tornar o mundo de “Mad Max”. Posteriormente, nas 2 obras seguintes, já vemos esse mundo construído e ratificado na ideia de Miller.





Conclusão

Já em “Mad Max” (1979), de George Miller, a direção de arte constrói um universo que mescla elementos reconhecíveis do presente com traços de desagregação social e iminente colapso. Trata-se de um “mundo em construção”, que antecipa os cenários mais desolados das sequências posteriores.

Os figurinos e objetos de cena são fundamentais para marcar essa transição. As gangues de motoqueiros, com roupas estilizadas, cabelos e maquiagens extravagantes, simbolizam a transgressão e a ausência de ordem. Suas motos, modificadas e agressivas, são extensões de sua identidade violenta. Já os policiais, entre eles o protagonista Max, utilizam carros turbinados e uniformes alinhados, reforçando a tensão entre lei e desordem.

Os veículos, em especial, assumem papel quase de personagens. O carro preto, roubado pela gangue e posteriormente tomado por Max, representa poder e status. Como observa Sobchack (1999), os objetos em filmes de ficção científica e ação frequentemente ultrapassam a função utilitária, transformando-se em símbolos de identidade e conflito.

Os cenários também revelam essa construção híbrida: estradas desertas, bares de beira de estrada e pequenas cidades evocam o western, com sua atmosfera de fronteira e violência latente. Ao mesmo tempo, a aridez do ambiente e a presença de objetos metálicos e prateados sinalizam uma estética futurista. A casa de Max, próxima à praia, contrasta com os espaços áridos, mas seus objetos não revelam características pessoais marcantes, sugerindo a fragmentação de sua identidade entre o papel de policial e de marido.

O exagero presente em alguns cenários beira o inverossímil, reforçando que se trata de um mundo fictício, um limiar entre o presente reconhecível e o futuro distópico. Esse hibridismo visual é a marca inicial do universo de “Mad Max”, que nas sequências posteriores se consolidará como imaginário pós-apocalíptico.

Considerações finais

14

A comparação entre “Orgulho e Preconceito” e “Mad Max” evidencia a versatilidade da direção de arte na criação de mundos filmicos. No primeiro, o desafio é reconstruir um passado histórico, conferindo-lhe verossimilhança e coerência social por meio de figurinos, cenários e objetos. No segundo, trata-se de imaginar um futuro próximo em desintegração, no qual cenários e veículos tornam-se símbolos da violência e da ruptura da ordem.

Ambos os casos confirmam que a direção de arte é mais que um suporte visual: é parte constitutiva da dramaturgia do cinema. Ela constrói sentidos, traduz subjetividades e cria atmosferas que situam o espectador no tempo e no espaço. Como lembra Xavier (2005), cada detalhe da *mise-en-scène* é escritura: uma forma de



narrar visualmente aquilo que o diálogo e a ação não dão conta de expressar.

Referências

BARTHES, Roland. *O Sistema da Moda*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 1997.

HIGSON, Andrew. *English Heritage, English Cinema: Costume Drama Since 1980*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

SOBCHACK, Vivian. *Screening Space: The American Science Fiction Film*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1999.

XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

MONACO, James. *Como Ver um Filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BAZIN, André. *O Que é o Cinema?* São Paulo: Cosac Naify, 2014