

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM CENOGRAFIA**

**GIULIANA GENARI**

**O ESPECTADOR MODELO PARA O DIRETOR DE ARTE NO FILME  
“O LABIRINTO DO FAUNO”**

**MONOGRAFIA**

**CURITIBA**

**2018**

**GIULIANA GENARI**

**O ESPECTADOR MODELO PARA O DIRETOR DE ARTE NO FILME  
“O LABIRINTO DO FAUNO”**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Cenografia do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dra. Maurini Souza

**CURITIBA**

**2018**

GIULIANA GENARI

Este Trabalho de Conclusão de Curso em formato de Monografia foi apresentado em 14 de maio de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Cenografia. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

Dra. Marini de Souza  
Prof.(a) Orientadora

---

MSc. Simone Landal  
UTFPR

---

Dra. Amabilis de Jesus da Silva  
UNESPAR/FAP

The best way to predict the future is to  
create it. (Abraham Lincoln)

## RESUMO

GENARI, Giuliana. **O espectador modelo para o diretor de arte no filme “O labirinto do fauno”**. 2018. 24. Monografia (Especialização em Cenografia) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

Esta monografia tem como principal objetivo discutir a relação entre o leitor-modelo e recepção artística (literária) sob a proposta teórica de Umberto Eco, em *Seis Passeios Pelo Bosque da Ficção* (1993), transpondo esses conceitos ao universo do cinema, com o espectador-modelo e direção de arte. Essa transposição utiliza como corpus de pesquisa o filme *O Labirinto do Fauno* (2006), de Guillermo del Toro, que premiou Eugenio Caballero com o Oscar de Melhor Diretor de Arte. Sob a ótica dos temas descritos por Eco, traduzimos para a realidade do filme e exploramos os possíveis espectadores a que Caballero apontou, direta ou indiretamente, ao criar o conceito de arte do filme.

**Palavras-chave:** Leitor-modelo. Espectador-modelo. Direção de arte. Labirinto do Fauno. Umberto Eco.

## ABSTRACT

GENARI, Giuliana. **The model spectator for the art director in the film “Pan’s Labyrinth”**. 2018. 24. Monography (Specialization in Scenography) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

The main objective of this research is to discuss the relationship between the model reader and artistic (literary) response under the theoretical proposal of Umberto Eco, in *Six Walks Through the Forest in the Fiction*. These concepts are applied to the universe of the cinema, with the model spectator and art direction. This transposition uses as a corpus of research the film *Pan’s Labyrinth*, by Guillermo del Toro, which awarded Eugenio Caballero with the Oscar for Best Art Director. From the point of view of the themes described by Eco, we translated into the reality of the film and explored the possible spectators that Caballero pointed out, directly or indirectly, in creating of the concept of the art of the film.

**Palavras-chave:** Model reader. Model spectator. Art direction. *Pan’s Labyrinth*. Umberto Eco.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –Primeira Prova de Ofélia .....	17
Figura 2 –Segunda Prova de Ofélia .....	19
Figura 3 –Terceira Prova de Ofélia .....	21

## SUMÁRIO

<b>1INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2 DESENVOLVIMENTO.....</b>	<b>11</b>
2.1 SEIS PASSEIOS PELOS BOSQUES DA FICÇÃO.....	11
2.2 O LABIRINTO DO FAUNO .....	14
2.3 DIRETOR DE ARTE E ESPCTAOR MODELOXAUTOR E LEITOR MODELO.....	15
2.3.1 As três provas de ofélia e os elementos da direção de arte para o espectador modelo.....	17
<b>CONSIDERAÇÕES.....</b>	<b>23</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>24</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O objetivo desta monografia é transpor a concepção de leitor modelo apresentada por Umberto Eco em *Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção* para o universo do diretor de arte no cinema e seu espectador modelo.

Como objeto de análise, trabalharemos com o filme *O Labirinto do Fauno* (2006) dirigido e produzido por Guillermo del Toro e com a direção de arte assinada por Eugenio Caballero, avaliando os elementos artísticos e discutindo a relação entre leitor modelo e espectador modelo.

Para Eco, que teoriza no campo da Literatura, o texto literário apresenta marcas de quem seria o leitor para o qual foi escrito (leitor-modelo). Esta pesquisa parte da hipótese de que é possível, seguindo as orientações teóricas, entender em que sentido o diretor de arte também investe em marcações que apontam para características reunidas em determinados grupos de espectadores, a quem chamamos, neste texto, de espectadores modelo.

Para isso, num primeiro momento, traremos à tona pontos da obra de Eco que consideramos fundamentais na pesquisa; como a diferença de leitor modelo e empírico, formas que o autor conduz a leitura, acordos imaginários feito entre autor e leitor, sendo esses acordos relacionados a tempo e histórias não críveis.

## DESENVOLVIMENTO

Nesta monografia, iremos explorar o livro de Umberto Eco, em que se desenvolve a discussão sobre recepção literária: *Os Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção* (1993), que é uma analogia a cada caminho que um autor escolhe percorrer, no momento em que escreve a sua ficção. As propostas teóricas apresentadas nesse livro são relacionadas ao filme *O Labirinto do Fauno*, adaptando o conceito de leitor modelo, que Eco apresenta em seu livro, para o de espectador modelo, em uma investigação nas referências visuais. Ademais, o autor da ficção do teórico passa a ser o diretor de arte, responsável por traduzir o roteiro previamente redigido para o plano visual.

### 1.1 SEIS PASSEIOS PELOS BOSQUES DA FICÇÃO

No livro *Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção*, Umberto Eco propõe-se a responder como se dá o processo de interpretação de um texto narrativo, seguindo o caminho deixado pelo escritor Ítalo Calvino. Para Calvino, a protagonista nesse processo é a literatura, que possui qualidades essenciais e únicas, capazes de salvar a linguagem. Já para Eco, a interpretação é uma relação entre o leitor-modelo e o autor-modelo, e o personagem central é o leitor. Ainda de acordo com Eco, para todas as histórias sempre haverá um leitor, e esse leitor é fundamental, não só no modo de se pensar a composição da história, mas também na maneira de contá-la.

Umberto Eco (1993) conceitua leitor-modelo e leitor-empírico como diferentes, pois o primeiro é um leitor específico para a história contada, é aquele que interpreta um texto sem se envolver pessoalmente, procura compreender a intenção da narrativa, lê o texto de acordo com a intenção do autor. Já o segundo, pode ser qualquer indivíduo que leia o texto, sem normas de como este deve ser lido, deixando fluir sentimentos e significados pessoais sobre o texto. Este tipo de leitor também sente-se cúmplice do texto e termina por absorvê-lo de maneira equivocada.

O autor-modelo, para Eco, é uma voz que pode ser entendida como um estilo “claro e inconfundível”. Essa voz é dada como uma estratégia narrativa que surge como uma fórmula para o leitor-modelo seguir. Ao mesmo tempo, esse autor consegue ser também um autor-empírico, narrador, entre outros, tudo com o intuito de gerar nuances

diferenciadas na forma narrativa e funciona em comum acordo com o leitor-modelo; os dois se descobrem conforme a ficção vai se decorrendo.

Fazendo uma analogia com o bosque mencionado no título do livro, Eco orienta que existem duas maneiras de se percorrer por um bosque - ou um texto - como é o caso, percorrendo-o rápido, a fim de chegar em um destino, ou andando calmamente, observando os caminhos, as árvores e descobrindo o que se tem nele. Sendo assim, existe um leitor de primeiro nível, que fica atento à história e quer saber como será seu desfecho, mas também, existe o leitor de segundo nível, que procura imaginar quem seria o leitor-modelo desejado pelo autor. Eco complementa:

Para saber como uma história termina, basta em geral lê-la uma vez. E, contrapartida, para identificar o autor-modelo, é preciso ler o texto muitas vezes e algumas histórias incessantemente. Só quando tiverem descoberto o autor-modelo e tiverem compreendido (ou começado a compreender) o que o autor queria deles é que os leitores empíricos se tornarão leitores-modelos maduros. (ECO, 1993, p.33)

Umberto comenta que as marcas que definem os momentos em que o autor define um leitor-modelo estão no texto (neste caso, no filme, nas opções visuais do Diretor de Arte); são critérios objetivos, não decorrentes das subjetividades dos leitores. Pelo bosque é possível correr por entre as árvores, mas também é possível contemplá-las, e quem dita essa caminhada é o autor, que opta por ritmos diferentes, dado o que precisa para sua narração. O tempo pode ser entendido de três maneiras: da história, do discurso e da leitura.

No “tempo da história”, o autor diz em quantidade: “se passaram cinco anos”, apesar de cinco anos serem bastante longos, o tempo em que se escreve essa frase é curto e, por isso, o tempo de discurso rápido pode representar um tempo bastante longo na história e o contrário também pode ocorrer, sendo um discurso longo representando algo imediato.

Eco diz que o tempo de leitura se dá em relação ao tempo que o leitor leva para ler um trecho da história com o tempo que realmente dura o mesmo trecho. Finalmente, o modo como o autor descreve um acontecimento em sua história dita o tempo de leitura que o leitor levará, podendo ser uma leitura mais arrastada ou, então, uma leitura mais compassada e até mesmo acelerada.

Umberto Eco também explica:

A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de “suspensão da descrença”. O leitor tem de saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras. De acordo com Jon Searle, o autor simplesmente finge dizer a verdade. Aceitamos o acordo ficcional e fingimos que o que é narrado de fato aconteceu. (ECO, 1993, p. 81).

O autor quer dizer que, para esse contrato acontecer, é preciso situar uma história inverossímil em um ambiente verossímil. Assim, o leitor irá acreditar na história que está sendo contada. Claro que, dependendo da história e do ambiente que o autor quer contar, a verdade que o leitor conhece vai se transformando em um voto de confiança, onde, por mais inacreditável que seja o universo retratado, ele acredita que é possível e consegue visualizá-lo se ele conseguir uma coerência nesse universo (verossimilhança).

Outro tema discutido em seu livro é sobre as descrições definidas:

[...] somos constantemente tentados a dar forma à vida através de esquemas narrativos [...]. Em cada declaração que envolve nomes próprios ou descrições definidas, o leitor ou ouvinte deve aceitar a existência da entidade sobre a qual se afirma alguma coisa. Se um sujeito me diz que não pôde ir a um encontro porque sua mulher estava doente, minha primeira reação é aceitar a existência dessa mulher. Só depois, se por acaso descobrir que o sujeito em questão é solteiro, vou poder concluir que mentiu. Mas até então, porque o ato de mencionar sua mulher postulou-ana estrutura discursiva, não tenho motivos para pensar que ela não existe. Essa é de tal forma a tendência natural dos seres humanos normais que, se leio um texto que começa assim: “Como todos sabem, o atual rei da França é calvo” [...] resolvo suspender minha descrença e aceitar esse texto como um discurso ficcional que provavelmente conta a história ambientada na época de Carlos, o Calvo. Faço isso porque é a única maneira de atribuir uma forma de existência à entidade postulada pela declaração, em qualquer mundo que seja. (ECO, 1993, p.105-106).

Assim Eco alega que um indivíduo é condicionado a aceitar a história que uma outra pessoa lhe conta, pois ambos partem de um comum acordo de veracidade (acordo ficcional) e, caso a história seja não crível, o indivíduo cria um mundo paralelo onde a narrativa possa se encaixar. Em um romance histórico, podem-se existir várias personagens fictícias, desde que os fatos relatados sejam parecidos com o que tenha acontecido no real. Além do acordo ficcional e de veracidade, o autor-modelo também parte do pressuposto de que o leitor-modelo conhece o momento histórico, movimento artístico ou qualquer referência do mundo real que ele venha a relatar no plano de fundo de sua narrativa.

Para Eco, quando lemos ou ouvimos uma história, tendemos a acreditar que quem está contando ou escrevendo, está dizendo algo verdadeiro, e a partir disso, julgamos se é verdadeiro ou falso. Apenas quando aparece algum sinal de ficção, suspendemos esse senso e nos preparamos para entrar num mundo imaginário.

Existem dois tipos de narrativas, a natural, que descreve fatos que realmente aconteceram, e a narrativa artificial, que é representada pela ficção e que, por vezes, finge que é real. A narrativa artificial geralmente é percebida por conta de elementos paratextuais que a permeiam, como por exemplo, a palavra “romance” na capa de um livro ou a frase “Era uma vez,...” no começo de uma narrativa.

Quando o plano de fundo de uma história ficcional é intimamente ligada ao mundo real, o leitor chega a um ponto de imersão na narrativa em que não consegue distinguir o real do ficcional, passando a projetar o modelo ficcional no real, e, desta forma, passa a acreditar naquilo que leu.

Isto acontece, pois confiamos em vivências anteriores que crescem junto conosco, que automaticamente vão se enraizando. Quando ouvimos algo que já tenha acontecido ou que se parece com o que vivenciamos, passamos a acreditar sem pensar. O mesmo ocorre quando alguém nos conta uma história, na qual não julgamos e acreditamos. Isso vai formando a nossa memória pessoal e coletiva.

## 1.2 O LABIRINTO DO FAUNO

*O Labirinto do Fauno* é um suspense dirigido pelo cineasta mexicano Guillermo Del Toro, com locações no México, Espanha e EUA. Chegou às telas de cinema em 2006 e recebeu seis indicações para o Oscar (das quais conquistou três estatuetas: como melhor direção de arte, fotografia e maquiagem) e recebeu outros prêmios internacionais.

A história se passa na Espanha, em 1944, quando a Guerra Civil espanhola oficialmente havia terminado. Ofelia (Ivana Baquero), de 10 anos, muda-se para a região de Navarra com sua mãe, Carmen (Ariadna Gil). Lá, elas encontram seu novo padrasto (Sergio López), um oficial fascista que luta para exterminar os guerrilheiros que ainda resistiam na localidade. Solitária, a menina logo descobre a amizade de Mercedes (Maribel Verdú), jovem cozinheira da casa, que serve de contato secreto dos rebeldes.

Em paralelo, o filme retrata outra narrativa, simultânea, que ocorre nesse enredo: Ofélia, encontra uma fada que a conduz para um labirinto próximo a sua nova casa. Ao chegar nesse labirinto, ela encontra um Fauno, que repassa para a menina três tarefas, de modo que possa recuperar, segundo ele, sua condição de princesa.

A história em *O Labirinto do Fauno*, portanto, transcorre num universo no qual há elementos fantásticos e aqueles supostamente reais. Não há uma ruptura ou definição forte sobre qual seria cada um. Ofélia sente-se triste por viver com seu padrasto, um homem que a aterroriza, e encontra na leitura e nas possibilidades da magia das histórias outro espaço de vida para aqueles momentos opressivos. No entanto, não é certo que o que vemos de mágico, de inusitado, seja irreal: elementos das duas realidades dialogam, se cruzam e se impactam. O espectador vai descobrindo e entendendo ambos os mundos conforme vai assistindo.

### 1.3 DIRETOR DE ARTE E ESPECTADOR MODELO X AUTOR E LEITOR MODELO

Para Vera Hamburger (2014), o diretor de arte é responsável pela concepção do ambiente plástico, atuando sobre um dos componentes centrais da construção da linguagem: o aspecto visual. Através de habilidades em traduzir o roteiro com linhas, formas e cores, o diretor de arte coordena uma equipe e determina o conceito geral de arte, que engloba a maquiagem, o figurino e a cenografia.

Em 1939, o cinema norte-americano teve o primeiro diretor de arte da história no filme “E o Vento Levou”. No Brasil, o profissional começa a aparecer em meados de 1960 a 1970, porém, foi só em 1985 com o filme “O Beijo da Mulher Aranha”, que foi possível conferir o diretor de arte no formato como temos nos dias de hoje.

O roteiro é o primeiro contato do diretor de arte com o projeto e ele serve de base de inspiração. Ao ler o texto, ele faz uma análise subjetiva. A dramaturgia conduz o entendimento e o olhar do diretor de arte, e é quando ele se apropria da história, dos personagens e da dinâmica sugerida. (HAMBURGER, 2014)

Vera Hamburguer (2014) escreve que o clima do filme, gênero, abordagem, devem ser o contato inicial do espectador com o filme. A partir disso, o espectador passa a reconhecer a estrutura narrativa e identifica o conflito principal que move as personagens.

A cenografia para o cinema é diferente da cenografia para o palco (arena ou italiano), pois, para a segunda, o ponto de vista do espectador é fixo e geralmente longe da cena. Já no cinema, os enquadramentos ditam o movimento, a relação espacial, e isso transforma o ambiente e os significados que possa ter. As cores, texturas e contrastes criam diferentes circunstâncias para um mesmo cenário. Objetos que em um enquadramento aberto não tinham muita importância, em um enquadramento fechado ganham significados e contam uma narrativa particular que contribui para a história geral. O conjunto de toda direção de arte tem como objetivo, além de reforçar a história e o entendimento completo do espectador, proporcionar uma experiência sensorial e emocional. (HAMBURGER, 2014)

Relacionando o que Eco apresenta em seu livro sobre o leitor modelo e leitor empírico, podemos dizer que, o espectador modelo para o filme *Labirinto do Fauno* é alguém específico, que conhece sobre a guerra civil espanhola - plano de fundo da narrativa - e que assiste sem se envolver pessoalmente com a história da personagem e seus dilemas, compreendendo a intenção narrativa, observando os detalhes de acordo com o que o foi programado pelo diretor. Enquanto isso, o espectador empírico pode ser qualquer indivíduo que esteja assistindo ao filme, que deixa fluir sentimentos e se compadece com a personagem, sentindo-se seu cúmplice e, portanto, absorvendo o filme de uma maneira diferente da do espectador modelo. Cada espectador empírico tem sua impressão pessoal do filme.

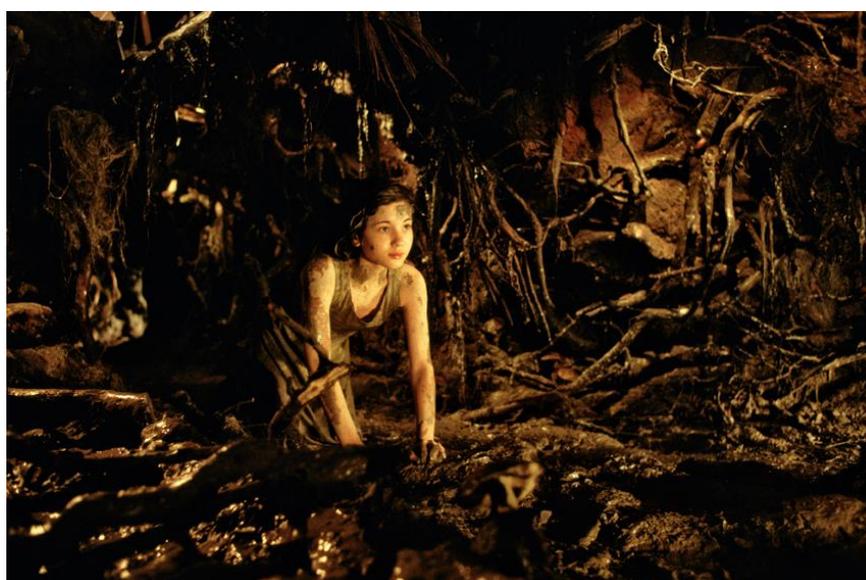
O diretor de arte-modelo, em uma possível análise, a partir dos conceitos de Eco, seria o conceito visual, claro e entendível, como se revelasse as referências que usou, fazendo com que o espectador as percebesse.

Como, no cinema, a direção de arte trabalha em conjunto com o diretor e diretor de fotografia, Umberto Eco diria que trabalham como um autor-empírico, que têm o intuito de gerar nuances diferenciadas na forma narrativa e funcionam como um acordo com o leitor-modelo - neste caso, espectador-modelo - os dois lados se descobrem no decorrer do filme.

Para apoiar essa transposição, foram escolhidas as cenas referentes às três provas de Ofélia, a fim de se destacar os elementos que remetem às escolhas do Diretor de Arte na marcação do espectador-modelo.

### 1.3.1 As três provas de Ofélia e os elementos da direção de arte para o espectador modelo

Ofélia lê no livro que ganhou do Fauno, aos 31 minutos de filme : “... os animais, os homens e as criaturas mágicas dormiam juntos embaixo da sombra de uma enorme árvore que cresce na colina perto do moinho, mas agora a árvore está morrendo, seus ramos estão secos e seu tronco preto e torcido. Debaixo de suas raízes, há um enorme sapo albino que retira a força da árvore...”



(Figura 1 – Primeira Prova de Ofélia: Acesso em: <https://goo.gl/eMVg5x> 19/03/1018)

Como remete a Figura 1, nesta primeira prova, Ofélia tem que entrar na Figueira e dar três pedras ao sapo para comer. Isso faz com que o sapo morra e libere uma chave na sequência. A árvore volta a florescer.

Voltando ao pensamento de que, para Umberto Eco (1994), existem dois tipos de leitor: o leitor-modelo o leitor-empírico, no caso do filme, esses leitores seriam o equivalente ao espectador-modelo e ao espectador-empírico, sendo o primeiro um espectador específico para a história contada, que observa as cenas friamente sem se envolver pessoalmente, que procura compreender a intenção de cada objeto colocado em cena (avaliando signos subjetivos), assiste vislumbrando a ideia do diretor. Já o segundo pode ser qualquer pessoa que assista ao filme, sem regras ou normas, contemplando e deixando fluir sentimentos e significados pessoais, sentindo-se

cúmplice da personagem e que entende o filme e seu significado, de acordo com as suas percepções, diferentes das do diretor.

Em todo o filme podemos observar que o espectador predominante é o espectador empírico, pois a primeira impressão é de cumplicidade a Ofélia e torcida para ela se sair bem no desafio. Nesse caso, por exemplo, o director de arte investe em um ambiente gósmo e repleto de insetos, capaz de gerar repulso no espectador. A menina se apresenta preocupada, uma vez que ela está prestes a ir a um jantar importante, no qual tem o dever de se apresentar de maneira distinta. O espectador empírico torce para que ela encontre o sapo e salve a árvore da vida.

Já o espectador-modelo entenderia as referências postas em cena, como por exemplo, a simbologia da árvore da vida que está morrendo se parecer com o formato de um útero atrofiado e, nesse caso, fazer uma analogia ao que Carmem - mãe de Ofélia - vem sofrendo em sua gravidez de risco, onde pode ser que perca o bebê ou não sobreviva. O espectador-modelo também poderia entender essa cena como um reflexo da Guerra Civil na Espanha, em que o sapo, grande, albino e repulsivo seria o ditador Franco, que tira as forças da árvore da vida - a população hispânica - que sofreu na Guerra; nessa analogia, Ofélia seria a salvadora, que representa os resistentes à ditadura facista – que precisa vencer o sapo. Sendo assim, o espectador-modelo é capaz de captar as marcas oferecidas pelo diretor e pelo diretor de arte e entende os possíveis significados para os objetos postos na cena. O tempo de cena, no primeiro momento, confunde-se com o da projeção; a partir desta visão “modelo”, porém, é possível entender que o tempo da narrativa se estende pelo tempo necessário para a derrubada do inimigo (Franco).

A segunda tarefa consiste em Ofélia entrar no mundo do devorador através de uma passagem, e usar a chave adquirida na primeira tarefa para pegar um punhal. Tudo isso, sem comer ou beber nada proveniente da farta mesa de comida. Teria de cumprir esta tarefa em tempo determinado, caso contrário, a passagem se fecharia.

Ofélia cumpre essa tarefa parcialmente, visto que consegue resgatar o punhal, mas sucumbe ao desejo proibido e come uma fruta da mesa, o que faz com que o monstro desperte e a persiga no caminho de volta. Por conta de sua falha, duas fadinhas que a protegiam são devoradas pelo monstro devorador e por muito pouco Ofélia não consegue voltar a tempo.



(Figura 2 – Segunda Prova de Ofélia. Acesso em: <https://goo.gl/VZXXfS>. 19/03/2018)

Como vemos na Figura 2, Ofélia está em um mundo aparentemente real, com comida real; no entanto, existe uma criatura fictícia. Eco (1993) diria que, para essa criatura, o devorador, ser crível, é preciso que exista um acordo entre diretor e espectador (acordo ficcional). Nessa aliança, o diretor cria uma criatura irreal em um ambiente aparentemente verossímil, assim, o espectador aceita facilmente a existência da criatura. Sendo assim, a verdade que o espectador conhece vai se transformando em um voto de confiança, onde, por mais inacreditável que seja o devorador e seu universo retratado, ele acredita que tudo isso é possível no universo de Ofélia; e consegue visualizá-lo.

Eco alega, também, que um indivíduo é condicionado a aceitar a história que uma outra pessoa lhe conta, pois ambos partem de um comum acordo de veracidade. Caso a história seja não crível, o indivíduo cria um mundo paralelo onde a narrativa possa se encaixar. Por isso, ao ver o devorador, o espectador aceita e não questiona a veracidade dele, pois é verossímil à proposta do filme. No caso do espectador-modelo, em vez de questionar a veracidade do monstro, ele vai além e se questiona, no contexto do filme (elementos metafóricos), o que representa esse personagem no contexto de opressão e ditadura fascistas denunciados na película. O diretor de arte insere elementos para conduzir esse espectador, como por exemplo a referência dessa cena com a cena do jantar importante que Vidal dá na noite em que Ofélia chega, no

início do filme, com o capitão Vidal, vários membros da igreja e da classe alta, expondo sua visão para o futuro da Espanha. Podemos perceber que os enquadramentos, a mesa de jantar proibida e a fatura sobre ela é a mesma em ambas cenas, o ambiente em que se passa o jantar também é o mesmo e na ponta, onde está sentado o Vidal, está o devorador (ou Homem Pálido).

Assim, o espectador-modelo entende as referências do diretor e do diretor de arte, em que o devorador pode ser relacionado ao Vidal e por sua vez ao Ditador Franco; conforme vai assistindo a cena e vai descobrindo novas pistas, cena – conforme mostrado na figura 2 - como o Devorador ser apresentado com elementos que remetem a representações da Igreja Católica na ascensão dos fascistas: além de uma boca virada para baixo, que o faz parecer estar sempre em estado de desaprovação, ele também não tem rosto e, em vez disso, um par de olhos que é revelado em estigmas em suas mãos. A combinação da boca adversa, e do rosto sem olhos com os estigmas das mãos implica na cumplicidade da igreja na ascensão dos fascistas quando, num primeiro momento, apresentaram discursos repreensivos aos resistentes e também fecharam os olhos ao conflito e se aliaram a Franco e suas forças.

Percebe-se, com os elementos cênicos, que não é comida que o devorador deseja comer, mas crianças. Deste modo, a criatura passa a representar os líderes de ambos os lados da guerra, velhos que enviaram incontáveis jovens homens e mulheres, meninos e meninas para a morte. Da mesma forma, as pinturas na parede do salão do devorador lembram as imagens dos campos de extermínio fascistas e nazistas durante a Segunda Guerra Mundial, um tema que é simbolizado por uma pilha de sapatos infantis descartados no canto.

Na terceira e última prova, Ofélia tem que levar o irmão recém nascido ao centro do labirinto, quando a lua estivesse cheia, para regressarem ao reino. Em meio a um tumulto externo, Ofélia consegue pegar seu irmão e corre para o labirinto, sendo seguida pelo Capitão. Lá ela encontra o Fauno, que lhe diz que para adentrar ao reino é necessário que gotas de sangue de um inocente sejam derramadas no centro do labirinto, para que o portal se abra. Segundo o Fauno, seria um pequeno corte feito com o punhal, mas Ofélia não concorda, mesmo que, para isso perca a oportunidade de entrar no reino e se tornar uma princesa. Ofélia sacrifica seu sonho de retorno e seu direito sagrado; e eventualmente desiste de ser princesa. Na sequência, o Capitão

chega, lhe tira o menino e atira em Ofélia. Ela permanece ali, caída, vendo seu sangue escorrendo pela mão. A morte se aproxima e ela vê a lua cheia, refletida na água da fonte. Seu sangue escorrendo e gotejando na água da fonte, abre o portal, Ofélia ouve a voz de seu pai que lhe diz para levantar-se, e quando se levanta está no reino e é convidada a se sentar no trono ao lado de seu pai e de sua mãe.



(Figura 3 – Terceira Prova de Ofélia: Acesso em: <https://goo.gl/oKoTFL> 19/03/2018)

Como mostra na figura acima, nesta cena, podemos observar que existem dois tipos de narrativas visuais: a natural, representada pela série de acontecimentos que simulam a realidade, como o tumulto que se inicia quando Ofélia rouba seu irmão; e a narrativa artificial, representada pela ficção, que conduz Ofélia a perceber que foi atingida por uma bala só após o espectador, e que acredite estar viva em um outro universo com seus pais.

Em um livro, a narrativa artificial é percebida por conta de elementos paratextuais que a permeiam, contudo, nesse filme, percebe-se a iluminação diferenciada que decorre nesta cena. Os tons terrosos do filme passam a ser cores vibrantes e contrastantes e uma leve sensação de imagem embaçada. Eco (1993), diz que quando o plano de fundo de uma história ficcional é intimamente ligada ao mundo real, o leitor chega a um ponto de imersão na narrativa que ele não consegue distinguir o real do ficcional, e ele passa a projetar o modelo ficcional no real e, desta forma, passa a acreditar naquilo que viu; sendo assim, o espectador acredita que

Ofélia derramou seu sangue inocente e que por conta disso, pôde se realizar, ao ver a si em seu trono de princesa, ao lado de seus pais. Como crítica político-histórica, o *Labirinto do Fauno* também, nessa cena, aponta para questões desse posicionamento. Assim, o Diretor de Arte, ao desenvolvê-las, insere marcas nas cenas, que serão reconhecidas pelo espectador-modelo. Um exemplo é a ideia de um submundo, um mundo que existe abaixo e fora do mundo real, onde Ofélia vai se juntar aos seus pais e retornar a sua posição de princesa. Embora haja uma forte implicação no final do filme de que o mundo de fantasia de Ofélia realmente exista, ele ainda serve como uma metáfora de como a morte de um resistente abre portas para um novo universo. O filme todo retrata dois ambientes, sendo um real e um fantasioso, sempre existindo lado a lado.

Ainda na cena (retratada na figura 3), o espectador-modelo entende que Ofélia representa uma substituta para a nação espanhola e aqueles que sofreram nas mãos do regime de Franco (que constantemente é simbolizado por Vidal, no filme). Sendo assim, Ofélia enfrenta desafios que são perigosos e destacam sua impotência diante dessas situações. Embora Ofélia se torne outra vítima nas mãos do Capitão Vidal, ela se torna uma mártir para a geração futura - neste caso, seu irmãozinho - crescer nas mãos da resistência. Também indica que o resistente não deve negociar seu sangue, pois luta por um mundo em que esse tipo de negociata (de tons mortos e terrosos) não existe (o mundo com cores vibrantes).

## CONSIDERAÇÕES

Com essa monografia, apresenta-se o diretor de arte como responsável pela concepção do ambiente plástico, atuando sobre um dos componentes centrais da construção da linguagem: o aspecto visual. Através de habilidades em traduzir o roteiro com linhas, formas e cores, ele, junto ao diretor, ditam como vai ser “a cara” de um filme e, no caso do *Labirinto do Fauno*, tons terrosos, pouca iluminação e contrastada, retratando as sensações da personagem com ambientes fantasiosos que, seguindo a linha de estudo de Umberto Eco, são verossímeis por conta do comum acordo entre o diretor de arte e o espectador.

O espectador empírico é o que se torna mais fácil de vislumbrar nesse tipo de obra, já que o filme apela para um lado emocional ao qual nos percebemos torcendo pela personagem – uma criança que sofre violência - e nos comovendo com as situações apresentadas. Como marcações para os espectadores modelos, observam-se elementos pontuais e medidos. O espectador-modelo do filme seria alguém que soubesse perceber as referências visuais, tanto objetivas quanto subjetivas – desde o conhecimento do contexto histórico em que a narrativa se constitui (luta contra Franco) até as similaridades nas composições de cenas diferentes (mesa farta), a fim de criarem as associações. Mesmo assim, é possível identificar esses elementos, o que demonstra o quão oportuna é a transposição da teoria de Eco, proposta para a literatura, para o cinema.

A escolha do filme *O labirinto do Fauno* se deu, inclusive, pelos olhares dos pesquisadores enquanto espectadores-modelo. Entende-se que essa obra faz parte do conjunto de arte por resistência e potência (partindo do pressuposto de Barbara Szaniecki, 2007), o que só pode ser afirmado após uma leitura além das características apresentadas no tempo da narrativa. Este trabalho pretende, em última instância, provocar interesse dos pesquisadores de cinema para uma ampliação nas teorias fontes, buscando demonstrar que os escritos voltados à literatura podem ser adaptados, não somente aos estudos de roteiros cinematográficos, como também aos semióticos.

## REFERÊNCIAS

ECO, Umberto. 1932. *Seis Passeios Pelo Bosque da Ficção*. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

HAMBURGER, Vera. *Arte em Cena: A Direção de Arte no Cinema Brasileiro*. São Paulo: Editora Senac São Paulo; São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2014.

SCREEN PRISM. *What does pan's labyrinth have to say about fascism in 1944. Spain*. 2016. Disponível em: <http://screenprism.com/insights/article/what-does-pans-labyrinth-have-to-say-about-fascism-in-1944-spain>. Acesso em: 07 mai. 2018

SEEMS OBVIOUS TO ME. *Exploring the trauma of the Spanish Civil War at the intersection of fantasy and reality*. 2013. Disponível em: <https://seemsobvioustome.wordpress.com/2013/12/12/exploring-the-trauma-of-the-spanish-civil-war-at-the-intersection-of-fantasy-and-reality/comment-page-1/>. Acesso em: 07 mai. 2018

SZANIECKI, Barbara. *Estética da multidão*. São Paulo: Record, 2007.