UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
PUBLICIDADE E PROPAGANDA

GABRIELA TAVARES SILVA
YASMIN FERNANDES DE BARROS

MAQUIAGEM E FIGURINO:
ANÁLISE E DIREÇÃO DE ARTE DO CURTA-METRAGEM REVINDA

GOIÂNIA
2019

GABRIELA TAVARES SILVA

YASMIN FERNANDES DE BARROS

MAQUIAGEM E FIGURINO:
ANÁLISE E DIREÇÃO DE ARTE DO CURTA-METRAGEM REVINDA

Projeto experimental apresentado ao Curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação e Informação da Universidade Federal de Goiás, para a obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Tadeu

GOIÂNIA

2019

GABRIELA TAVARES SILVA

YASMIN FERNANDES DE BARROS

MAQUIAGEM E FIGURINO:
ANÁLISE E DIREÇÃO DE ARTE DO CURTA-METRAGEM REVINDA

Monografia apresentada ao Curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do grau de Bacharel. Aprovadas em _____ de _____ de _____, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

_____

Prof. Dr. Alexandre Tadeu – UFG

Presidente da Banca

_____

Prof.ª Ms. Karine do Prado Ferreira Gomes – UFG

_____

Mestranda Lidianne Porto Moraes – UFG

AGRADECIMENTOS

São muitos os merecedores da nossa Gratidão, as pessoas e os lugares que contribuíram para que este projeto fosse realizado. Agradecemos, juntas, à energia que preenche esse universo, à Universidade Federal de Goiás e a Faculdade de Comunicação e Informação, por nos acolher e permitir que essa jornada fosse possível, ao Karlos que dividiu conosco sua obra e nos deu apoio em cada decisão, ao nosso orientador Alexandre, que nos incentivou e nos guiou durante o percurso, às atrizes Giovanna, Laryssa e Ana Caroline que abraçaram nosso TCC e a todo grupo de produção envolvido no projeto.

Eu, Gabriela, agradeço aos meus pais, Florisval e Andréa, por estarem ao meu lado até aqui, por todas as vezes que estive frágil e me acolheram, por me darem o amor maior de todos, por mostrarem não apenas que eu mereço o mundo, mas que é minha função conquistá-lo. Pai, obrigada por ser uma inspiração e, mãe, obrigada por ser meu alicerce. À minha irmã Rafaela, que é uma fiel escudeira, esteve comigo nos projetos práticos e se prontificou a ajudar sempre que precisei. Maninha, você é fantástica. Ao Leonardo, meu parceiro de vida, que escolheu todos os dias me amar e apoiar, que esteve ao meu lado no início dessa jornada e permaneceu até último minuto, obrigada por sua paciência, por acreditar em mim, incentivar-me nos momentos difíceis e comemorar as conquistas, obrigada por dormir no sofá durante as gravações das cenas que roubavam nosso quarto e ainda acordar preocupado se tudo tinha dado certo, não existem palavras para descrever tamanha minha gratidão, você é Luz. Jaqueline, obrigada por me amparar e me fazer entender que é normal não estar sempre bem, ter uma amiga como você é um presente lindo. Agradeço à minha parceira de pesquisa, Yasmin, você foi incrível desde o primeiro dia e sei que juntas fizemos muito mais do que teríamos feito separadas, sou muito grata por ter acreditado no meu projeto e na nossa amizade. Obrigada, ainda, a todos os meus amigos e familiares que acompanharam a trajetória até aqui, eu tenho certeza que sem vocês o percurso não seria completo.

Eu, Yasmin, agradeço aos meus três amores, João Silvestre, Maria Auxiliadora e João Marcos, que sempre estiveram presente e apoiaram as minhas decisões, mesmo que para muitas pessoas fossem loucuras. Ter uma família acolhedora e se sentir amada é um privilégio indescritível, obrigada por se esforçarem para que eu

tivesse o melhor (e eu realmente tive). Ao meu namorado, Gabriel, que me tira as melhores risadas e me faz amar e me sentir amada a cada dia mais. Você recarregou as minhas energias com todo o seu afeto, conselhos e bom humor nas diversas vezes que estive esgotada com o trabalho, obrigada por ser tão parceiro. À Marina, uma mulher forte e digna de admiração, sou grata pelo seu otimismo, por me mostrar como as coisas mais desastrosas da vida podem ser bonitas. À Natália, Isabella, Kamilla e Ana Paula por me lembrarem que nós mulheres podemos, sim, ser tudo o que quisermos. À Gabriela que me acolheu neste projeto e nunca desistiu da nossa amizade. Obrigada pelo carinho e por partilhar resultados lindos, desde a primeira escolha de materiais para o curta, com certeza somos melhores trabalhando juntas.

Nós agradecemos à Gabriela e à Yasmin do passado por terem escolhido viver este projeto, foi uma longa caminhada até aqui, mas, no final, elas descobriram que a vista é linda e vale muito a pena.

Somos um círculo,
Dentro de um círculo,
Sem um começo e sem um fim.

Claudiney Prieto

RESUMO

O presente trabalho visa compreender o papel e a importância da direção de arte na produção audiovisual, tendo como foco a maquiagem e o figurino. Para viabilizar o estudo acerca dessa temática, contam-se com pesquisas bibliográficas que se apoiam em autoras como Vera Hamburger (2014) para explicar o trabalho do diretor de arte fazendo um apanhado geral, Adriana Leite e Lisette Guerra (2002) para esclarecer a relevância do figurino, e Patrice Pavis (2015) para discorrer sobre a maquiagem dentro do universo cinematográfico. Aplicando esses conhecimentos de modo a trazer uma maior clareza às ideias discutidas e dar maior visibilidade à essas temáticas, o trabalho conta com a realização de um projeto experimental que se concretiza no efetivo planejamento e execução da direção de arte do curta-metragem *Revinda (2019),* dirigido por Karlos Eduardo.

Palavras-chave: Cinema. Direção de arte. Figurino. Maquiagem.

ABSTRACT

This paper aims to know the art direction purpose and importance in film production, focusing on makeup and costume design. To make the study on this subject is possible, this work is based in a bibliographic research relied on authors such as Vera Hamburger (2014) to explain the work of the art director making a general overview, Adriana Leite and Lisette Guerra (2002) to clarify the relevance of the costume design and Patrice Pavis (2015) to discuss makeup within the cinematic universe. Applying this knowledge to bring more clarity to the ideas discussed and to give greater visibility to these themes, this work counts on the realization of an experimental project that materializes in art direction planning and execution of the short film *Revinda (2019*), directed by Karlos Eduardo.

Keywords: Cinema. Art direction. Costume design. Makeup.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Assinado por Travilla para *O pecado mora ao lado (1955).*.....28

FIGURA 2 – Assinado por Hubert de Givenchy para *Bonequinha de Luxo (1661*)
.....28

FIGURA 4 – Assinado por Jean Paul Gaultier em *A Pele que Habito (2011)*.....29

FIGURA 5 – Assinado por Rodarte para *Cisne Negro (2011)* 29

FIGURA 6 – Atriz Grazi Massafera 35

FIGURA 7 – Gazi Massafera interpretando Larrissa em Verdades Secretas *(2015)*
.....36

FIGURA 8 – O ator Brad Pitt 36

FIGURA 9 – O personagem Benjamin Button 37

FIGURA 10 – A atriz Angelina Jolie e o seu disfarce em *Salt (2010)* 38

FIGURA 12 – Processo de transformação de Angelina Jolie em *Salt (2010)* 38

FIGURA 13 – O ator Eddie Redmayne e o seu papel em *A Garota Dinamarquesa (2016)*.....38

FIGURA 14 – A atriz Meryl Streep e sua atuação como Rabino em *Angels in America (2003)*.....39

FIGURA 15 – O ator John Travolta e sua atuação como Edna Turnblad em *Hairspray (2007)* 39

FIGURA 16 – A atriz Daveigh Chase e a personagem Samara.....40

FIGURA 17 – Naomi Grossman e o seu papel Pepper em *American Horror Story (2011)*.....41

FIGURA 18 – Personalização das mãos do boneco Chucky 41

FIGURA 19 – Cicatrizes feitas no rosto do boneco Chucky 41

FIGURA 20 – A Maldição de Chucky (2013) 41

FIGURA 21 – Imagem da Vênus de Willenforf.....43

FIGURA 22 – Personagem Grande Cobra, interpretada por Giovanna Pontes..50

FIGURA 23 – Primeira e segunda tentativa de caracterização da Grande Cobra 51

FIGURA 24 – Grande Cobra antes e depois de entrar em cena 52

FIGURA 25 – Comparação entre a anatomia da cobra e a personagem Grande Cobra.....52

FIGURA 26 – Mortícia Addams.....53

FIGURA 27 – Mulher Aranha.....53

FIGURA 28 – Croqui desenhado por Yasmin Barros para o figurino da Grande Cobra.....54

FIGURA 29 – Figurino da Grande Cobra 54

FIGURA 30 – A maquiagem de Layla.....58

FIGURA 31 - Tatuagem no pulso da personagem Layla 59

FIGURA 32 – Referências de vestidos lisos e brancos.....60

FIGURA 33 – Croqui do vestido de Layla.....60

FIGURA 34 – Figurino de Layla.....61

FIGURA 35 – Maquiagem da personagem Guia.....63

FIGURA 36 – Croqui do figurino da Guia 64

FIGURA 37 – Figurino da personagem Guia.....65

FIGURA 38 – Episódio *Black Museum (2017)*, da série *Black Mirror* na Netflix.68

FIGURA 39 – Personagem Eleven.....68

FIGURA 40 – A Bruxa de Blair (1999) 69

FIGURA 41 – Desenho do cenário mítico.....69

FIGURA 42 – Pés da personagem Layla.....70

FIGURA 43 – Layla e Grande Cobra antes e depois de passar por um processo de edição de imagem 70

FIGURA 44 – Objetos de cena: baú, chocalho e coco 71

FIGURA 45 – Cenas do episódio White Christmas (2014) na Netflix 71

FIGURA 46 – Oona Chaplin como Greta.....72

FIGURA 47 – Esboço dos cenários reais 72

FIGURA 48 – Objetos de cena do ritual.....73

FIGURA 49 – Teste de luz no primeiro cenário.....73

FIGURA 50 – Teste de luz no segundo cenário 74

FIGURA 51 – Prova de figurinos 77

FIGURA 52 – Maquiagem das atrizes Giovanna Pontes e Ana Caroline 78

FIGURA 53 – Maquiagem da atriz Giovanna Pontes 78

FIGURA 54 – Altar no cenário real.....80

FIGURA 55 – A escolha dos tecidos.....81

FIGURA 56 – Saída de banho 82

FIGURA 57 – Acessórios da Guia e Layla.....83

FIGURA 58 – Lente de contato com a íris alongada.....84

FIGURA 59 – Mistura de água e pó de café.....85

FIGURA 60 – Aplicação da mistura no livro.....85

FIGURA 61 – Livro em "descanso".....86

FIGURA 62 – Resultado final.....86

FIGURA 63 – "Noite líquida".....86

FIGURA 64 – Coco nas mãos da Grande Cobra 87

FIGURA 65 – Yasmin maquiando a atriz Ana Caroline 90

FIGURA 66 – Gabriela maquiando a Guia 91

FIGURA 67 – Gabriela maquiando a personagem Grande Cobra interpretada por Giovanna Pontes.....92

FIGURA 68 – Gabriela maquiando a personagem Grande Cobra interpretada por Giovanna Pontes e o resultado.....93

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Maquiagens de filmes fantásticos 32

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 15

2 DIREÇÃO DE ARTE: QUAL O SEU PAPEL? 17

2.1 A direção de arte na construção da narrativa 22

3 MAQUIAGEM E FIGURINO COMO ELEMENTOS ESSENCIAIS 26

3.1 O papel do figurino no audiovisual 26

3.2 A função da maquiagem na caracterização do personagem 31

4 RELATÓRIO DE ESCOLHAS VISUAIS 43

4.1 Representações do feminino 43

4.2 Mito envolvido 44

4.3 Grande Cobra 46

4.3.1 Termo 46

4.3.2 Biologia das serpentes 46

4.3.3 A personagem Grande Cobra 47

4.3.4 Possível origem da Grande Cobra 48

4.3.5 Simbologia das serpentes 48

4.3.6 Escolhas plásticas 49

4.3.7 Perfil da personagem Grande Cobra 49

4.3.8 Maquiagem da Grande Cobra 50

4.3.9 Figurino da Grande Cobra 53

4.4 Layla 55

4.4.1 Quem são os bruxos 55

4.4.2 O tempo do futuro 56

4.4.3 Perfil da personagem Layla 57

4.4.4 Maquiagem de Layla 57

4.4.5 Figurino de Layla 59

4.5 Guia 61
4.5.1 Função da personagem na trama 62
4.5.2 Perfil da personagem Guia 62
4.5.3 Maquiagem da Guia 62
4.5.4 Figurino da Guia 63
4.6 Cenários 65
4.6.1 Dicotomia preto e branco 65
4.6.2 Mundo mítico 67
4.6.3 Mundo real 71
5 DIÁRIO DE PRODUÇÃO DE ARTE 75
5.1 Nossas intenções 75
5.2 Entrevistas com as atrizes 76
5.3 A busca por fornecedores 76
5.4 Orientações sobre rituais 78
5.5 A busca de materiais 79
5.6 A compra de tecidos dos figurinos 80
5.7 A compra de maquiagens e acessórios 82
5.8 *Props* que nós fabricamos 84
5.9 Dia da primeira gravação 87
5.10 O que foi alterado entre uma gravação e outra 88
5.11 Lista de materiais utilizados nas maquiagens 88
5.12 Resumo da experiência 93
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 95
REFERÊNCIAS 96
APÊNDICE 101
APÊNDICE A – Roteiro do curta Revinda 101

ANEXO A – Roteiro de perguntas para atrizes no *casting*.....109

ANEXO B – Modelo de Termo de Autorização de Uso de Imagem.....110

ANEXO C – Mapa de roupa Layla.....111

ANEXO D – Mapa de roupa Grande Cobra 112

ANEXO E – Mapa de roupa Guia.....113

ANEXO F – Plano de direção de arte.....114

ANEXO G – Fotos.....116

1 INTRODUÇÃO

A produção de conhecimento relativa a direção de arte ainda é pouco explorada e as discussões que se restringem ao ambiente prático de trabalho não se mostram suficientes para que a direção de arte tenha o seu devido reconhecimento e que os seus limites de atuação sejam esclarecidos. Na busca pela disseminação de informações a respeito da área, Vera Hamburger (2014), diretora de arte e autora, concentra seus esforços para delimitar e abrir espaço para discussões sobre sua profissão. Por ter um vasto conhecimento e ser referência na sua área de atuação no Brasil, o presente projeto contemplará outros autores pertinentes à temática do trabalho, mas será ancorado nas ideias Hamburger (2014).

Ao colocar em pauta discussões que permeiam a direção de arte dentro de um contexto audiovisual, focando principalmente em assuntos que se dirigem à maquiagem e ao figurino, o projeto experimental foi realizado a partir da hipótese de que esses dois elementos tem peso significativo na construção visual dos personagens e da narrativa cinematográfica, através da efetiva direção de arte do curta-metragem *Revinda (2019)*, dirigido por Karlos Eduardo e produzido pelas autoras deste projeto Yasmin Barros e Gabriela Tavares e, também, por outros três alunos do curso de publicidade e propaganda da Universidade Federal de Goiás: Isadora Duarte, Matheus Sena e Alexandre Fonseca.

O objetivo do presente texto é a realização da direção de arte, nas categorias de maquiagem e figurino dos personagens do curta metragem que é baseado no conto de mitologia indígena *Tucumã, A Origem da Noite (1997)*, criando um universo verossímil, vislumbra-se comprovar em *Revinda (2019)* a influência da maquiagem e do figurino na narrativa e no aspecto plástico do produto final. Para que isso fosse possível, foi preciso recorrer à pesquisa bibliográfica, fazendo um apanhado sobre a profissão do diretor de arte no Brasil, estudando e apresentando o contexto do roteiro escolhido e, a partir dele, buscar referências adequadas para o projeto, além de criar e executar um plano de direção de arte e demonstrar de forma prática de que modo o cenário, a maquiagem e o figurino contribuem na constituição da obra, atribuindo um foco maior a esses dois últimos.

Para melhor aproveitamento e facilidade de leitura, o presente projeto foi dividido em três partes. A primeira consiste em uma apresentação sobre a direção de arte no

Brasil, demonstrando a escassez sobre as discussões sobre o tema e as dificuldades enfrentadas com a verba, além de demonstrar a forma de organização de trabalho de cada membro sob a supervisão do profissional em questão e dos demais que não estão ligados diretamente, mas que cooperam e se relacionam ao diretor de arte. Outro assunto tratado é a relação entre o universo audiovisual com as suas formas, cores e texturas, e a construção da narrativa para demonstrar que, ao contrário do que é amplamente difundido, a necessidade de contar histórias nem sempre esteve atrelada ao cinema (AUMONT, 1995).

A segunda parte discutirá a relevância do figurino aplicado ao audiovisual, diferenciando-o de moda e discorrendo sobre como ele revela detalhes importantes que auxiliam na produção de sentido na trama, fundamentando através dos conhecimentos das autoras Leite e Guerra (2002) e lançando mão de referências fílmicas em que as roupas dos personagens tiveram destaque. Outro assunto a ser tratado é a maquiagem, assunto que terá o apoio dos estudos de Pavis (2015), recurso que também auxilia na caracterização dos personagens e na significação da trama, podendo ser uma ferramenta de múltiplas funções, tais como a uniformização da pele, a acentuação um estado físico e a produção de criaturas fantásticas.

Finalmente, a terceira e última parte contará com a descrição do processo que perpassa a leitura do roteiro e vai até a entrega do produto final através de imagens das etapas da direção de arte do curta-metragem *Revinda (2019)*. Nessa descrição, será apresentado o estudo do contexto da trama, o planejamento da caracterização dos personagens junto às escolhas estéticas, à seleção das atrizes, aos testes de maquiagem, às confecções, ao trabalho realizado no dia das gravações e às demais atividades que contribuíram para a realização da direção de arte do curta-metragem.

2 DIREÇÃO DE ARTE: QUAL O SEU PAPEL?

O exercício da direção de arte dentro do universo audiovisual ainda é pouco discutido, mesmo que ela tenha uma participação significativa na construção cinematográfica. Na busca pela disseminação de informações e pelo reconhecimento da contribuição dessa área de atuação, Vera Hamburger (2014) escreveu sobre a realidade de compor cenários, figurinos e maquiagens no Brasil. Nas primeiras páginas de *Arte em Cena: A Direção de Arte no Cinema Brasileiro,* percebendo a escassez de publicações sobre o assunto, a diretora de arte encontra a motivação para a escrita da obra que vai de encontro à a proposta da realização deste projeto experimental. Em seu livro, a autora apresenta:

> O projeto nasceu de uma necessidade pessoal de compreender a amplitude de minha própria atividade profissional, diante da escassa bibliografia e dos raros cursos específicos sobre o tema e, principalmente, do sentimento de que, mesmo no meio profissional ou na percepção da obra cinematográfica por parte do espectador, muitas vezes não há clareza sobre a participação e a influência da direção de arte na concepção e realização dos filmes. (HAMBURGER, 2014, p. 15)

Butruce e Bouillet (2017), assim como Hamburger (2014), também defendem a falta do compartilhamento de informações sobre a profissão. Para os estudiosos, a importância direção de arte não é facilmente percebida, ainda há uma falta de reconhecimento dessa área como elemento dramático e principal constituinte da atmosfera apresentada no filme. Na maioria das vezes, ela se destaca em gêneros cinematográficos bem específicos em que as significações da trama são criadas a partir de elementos visuais das cenas, assim como ocorre em filmes musicais e de ficção científica. Para os autores, o cenário, pensado pelo diretor de arte, é mais evidente no teatro do que no cinema, visto que o espaço cênico do primeiro é demarcado pela iluminação e as limitações do palco são percebidas imediatamente pelo público. No cinema, o ambiente no qual se desenvolvem as ações dos personagens é menos notável em relação aos espetáculos teatrais devido à mediação da câmera no “recorte” do será mostrado ao espectador, através do enquadramento. Por essa razão, surgem as confusões para avaliar a efetiva participação da direção de arte no audiovisual. Como uma forma de difusão dos conhecimentos dos autores já citados e outros que ainda serão mencionados, é viável apresentar o que está por detrás dos processos cinematográficos para se notar os esforços da elaboração dos

elementos visuais do audiovisual que envolvem duas áreas pouco difundidas: a maquiagem e o figurino.

Os filmes, sob uma perspectiva geral do cinema, são resultados da união de uma equipe que se propõe a criar um universo visual e sonoro, pretendendo oferecer ao espectador uma vivência da narrativa. Nesse contexto, estão presentes diferentes áreas trabalhando em conjunto como um só organismo vivo e mutável, no qual as vias de comunicação se interlaçam e as funções se tornam codependentes, exigindo organização e coordenação dos membros envolvidos (HAMBURGER, 2014). Antes do termo “diretor de arte” ser cunhado por Clóvis Bueno e Felippe Crescentti em *O Beijo da Mulher Aranha (1985),* dirigido por Hector Babenco, os cenógrafos, maquiadores e efeitistas, profissionais de efeitos visuais, produziam seus trabalhos articulados diretamente pelo diretor e/ou produtor, dificultando a visão especializada e global da obra. Após perceber a necessidade da direção de arte assumida por um profissional efetivo que tivesse uma compreensão mais geral da produção cinematográfica, estudiosos e profissionais diretos da área levantaram discussões sobre o assunto para compreender ainda mais a ocupação desse cargo, assim como Hamburger (2014, p. 53) ao descrever que “o diretor de arte tem papel relevante ao conferir identidade visual a obra, contribuir com a formação de atmosferas visuais distintas em cada cena ou passagem, imprimir características plásticas marcantes a cada personagem e cenário”. Para a autora, esse profissional auxilia na construção de um universo físico visual definida juntamente com o diretor que é compatível à proposta do filme. Em consonância às ideias da Hamburger (2014), Santos Neto (2018) discute em seu artigo *Central do Brasil e a direção de arte como encenação* não só essa função, como a ligação com outros diretores:

> Inserida em um modelo usual de cinema de ficção, em que a equipe reunida se dedica à criação de um universo visual, rítmico e sonoro, e o diretor de arte propõe e efetiva imagens, sensações e experiências para a criação daquilo que está sinalizado no roteiro cinematográfico, gerando um trabalho de colaboração com o diretor cinematográfico e o diretor de fotografia. (SANTOS NETO, 2018, p.22)

Hamburger (2014) chama de alquimia do cinema o carácter colaborativo das obras visuais e define os papeis que precisam ser executados pelos participantes do tripé de criação de imagem: diretor, diretor de arte e diretor de fotografia. O primeiro define a abordagem, o ritmo, a intensidade e as qualidades dramáticas da realização cinematográfica. O segundo providencia a expressão plástica e arquitetônica, enquanto o terceiro fabrica o quadro final. A comunicação entre os dois últimos se dá

através do empenho do diretor de arte em sua função em delimitar e estabelecer as referências básicas da fotografia, visto que a arquitetura e disposição dos objetos constrói perspectivas e condições para viabilizar o enquadramento da câmera. As decisões sobre o figurino e maquiagem, por exemplo, são essenciais para que o fotógrafo se programe para equilibrar os contrastes entre pele, vestimentas e espaço. Assim, o diretor de arte trabalha como uma espécie de “maestro visual”, do mesmo modo como Santos Neto (2018) define:

> Em geral, na fase de preparação do filme ocorre um levantamento minucioso do que é necessário para a realização do projeto de direção de arte, a definição das locações e a contratação de uma equipe. Na seguinte, a pré-produção, é definido se o filme será realizado em locações, podendo ser adaptadas ou não, ou em estúdio, por exemplo. Estabelecendo o diretor de arte como um “maestro visual”, ele conduz as relações dos profissionais da cenografia, produção de arte e de objetos, figurinos, maquiagem e efeitos especiais para que, na etapa de filmagem, tudo se adéque ao modo de produção estabelecido. As fases finais – desprodução e finalização – envolvem a devolução dos itens alugados e emprestados, entregas das locações e, caso seja necessário, participação do diretor de arte na correção de cor do material gravado. (SANTOS NETO, 2018, p.31)

A produção é o alicerce que sustenta o tripé de criação, servindo para transformar os “sonhos em realidade”. Entretanto, é válido lembrar que esses mesmos “sonhos” apresentam limites e desafios que precisam ser identificados e solucionados por profissionais para cooperar com o bom andamento da realização de um curta, média ou longa-metragem, é isso que faz com que esse campo da produção seja tão importante para o audiovisual. A direção de produção fica responsável por certificar se cada departamento envolvido tem a estrutura necessária para desenvolver o projeto cinematográfico, tendo, assim, uma relação com todas as áreas, incluindo a direção de arte. A produção é distribuída em fases: depois de reunidos os profissionais, inicia-se a fase de pré-produção, na qual se define o elenco e as principais locações. Logo após esse trabalho, o desenho de produção é elaborado, contendo os esboços dos cenários, mapas de figurino e maquiagem e efeitos especiais. Depois, são realizados testes de cor e efeitos ou qualquer outro tipo de verificação que o projeto julgue necessário na fase de preparação. Por fim, após as reuniões decisórias e a confirmação da direção e produção geral das atividades a serem realizadas ao longo do processo audiovisual, ocorre execução do projeto.

Durante todo o período de pré-produção, o diretor de arte fica encarregado de múltiplas funções, como acompanhar os testes de figurino, as opções de locação, os cenários novos, os mobiliários a serem utilizados, além de testar texturas e cores que se alinharão à proposta do filme. Devido às tantas competências atribuídas ao diretor

de arte, o profissional tem uma equipe própria que trabalha sob a sua supervisão, composta por cenógrafos; figurinistas; maquiadores; produtores de objetos e coordenadores de arte, de acordo com a demanda e o caixa de cada produção. O processo de criação do diretor de arte se inicia com a leitura do roteiro, não de maneira mecânica, mas de forma a criar relações de aproximação e envolvimento com o universo dos personagens. Logo após esse exercício de conhecimento dos personagens, começa o estudo sobre esses integrantes do filme a partir das perguntas: “quem são?”, “de onde vêm?”, “qual a relação entre eles?” e “qual a relação deles com o ambiente em que se encontram?”. Os cenários que ambientam a trama também respondem a questões como tempo e espaço geográfico, visto que a época em que se passa a história e o lugar influenciam diretamente no conceito visual do filme.

Finalizada a leitura e análise, a equipe principal de criação se une para realizar uma leitura coletiva do processo, passando por um momento de *brainstorm*[1] que servirá de incentivo a aparição do repertório pessoal de cada um dos envolvidos, criando um compilado de interpretações para que, a partir delas, se dê o processo de criação iniciado com a pesquisa. Voltada ao campo visual do filme, a pesquisa começa o inventário criado após o *brainstorm*, servindo como guia para pautas, tais como figurino, maquiagem, efeitos especiais, cenografia, acessórios, iluminação, objetos de cena, costumes e atmosferas. A compreensão das tradições que compõem a trama é pertinente à produção cinematográfica para dialogar com o propósito e a mensagem a ser passada através da realização do projeto, assim como pontua Hamburger (2014):

> O entendimento dos códigos sociais próprios a cada grupo, tempo e lugar, sua organização política e econômica ou preceitos e signos religiosos, morais e afetivos dão embasamento à eleição de elementos da sua composição. (HAMBURGER, 2014, p. 31)

A direção de arte é dividida principalmente em três núcleos: cenografia, figurino e maquiagem. Ainda neste item, pretende-se explorar a cenografia, mas os objetos principais da pesquisa, o figurino e a maquiagem, serão desenvolvidos ao longo do

[1] *Brainstorm* é um termo que surgiu nos Estados Unidos a partir da junção das palavras *brain* que se traduz em “cérebro” e *storm* que significa “tempestade”. Em uma tradução mais popular consiste em uma “tempestade de ideias”, um método utilizado para estimular o pensamento criativo e se chegar ao consenso de ideias de um projeto, através da reunião das mesmas lançadas pelos membros da equipe.

próximo. Essas três áreas são os pilares para a composição dos personagens dentro da narrativa audiovisual, considerando que a caracterização de cada um deles também se dá por meio da visualização do ambiente no qual eles estão inseridos. Os cenários são elementos mutáveis que, somados às cores e aos efeitos, conseguem fabricar atmosferas.

Os efeitos especiais têm a função de resolver problemas cinematográficos de modo criativo. A partir de elementos físicos e químicos manipulados pelos efeitistas, são produzidos fenômenos na cena como chuva, vento, enchente, fogo, explosão e tiro, além de ser possível a inserção de objetos que ganham ação dentro de cena como são os casos das garrafas que se quebram sem machucar os atores e das facas sem corte presentes em cena. Quando há ferimentos ou qualquer tipo de acidente na trama, os profissionais trabalham ao lado dos maquiadores a fim de criar uma imagem crível ao espectador. Infelizmente, essa área recebe poucos investimentos no Brasil, dificultando o seu desenvolvimento, ainda que haja a formação de equipes qualificadas todos os anos no país.

O desenho do espaço é realizado com antecedência, de modo que os acontecimentos da cena aconteçam de forma fluída e natural, com os elementos dispostos no cenário participando em segundo plano da trama, sem chamar muito a atenção, exceto em casos em que essa seja a finalidade, de modo estratégico, como o foco em um determinado objeto que se apresenta como um elemento importante no desenvolvimento da diegese[2]. Além disso, os espaços também provocam sensações. Um local fechado e sem muita profundidade de campo, por exemplo, pode gerar sensações de sufocamento, urgência e claustrofobia. As medidas dos ambientes devem ser consideradas no momento de escolha das locações não só em função das sensações provocadas no espectador, como também de uma demanda em específico para a realização do filme, envolvendo os espaços ocupados pelo recuo da câmera, pela movimentação dos atores e pelos equipamentos de luz e som.

[2] Em um significado moderno, a diegese é uma história fictícia validada por um conjunto de acontecimentos que seguem uma sequência lógica. Por essa razão, evoca um sentimento de verossimilhança no espectador (AUMONT, 1995).

2.1 A DIREÇÃO DE ARTE NA CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA

A direção de arte parte de um estudo de todo o contexto histórico no qual o filme se encontra, incluindo tempo e espaço para que, assim, a narrativa faça sentido na interação dos personagens com o cenário e os *props,* descritos como objetos de cena por Vera Hamburger (2014). Apesar de ser um elemento fundamental no processo de construção da maioria dos filmes da atualidade, a narração nem sempre esteve atrelada à produção audiovisual, visto que:

> A princípio a união de ambos [o filme e a narrativa] não era evidente: nos primeiros tempos de sua existência, o cinema não se destinava a se tornar maciçamente narrativo. Poderia ser apenas um instrumento de investigação científica, um instrumento de reportagem ou de documentário, um prolongamento da pintura e até um simples divertimento efêmero de feira. Fora concebido como meio de registro, que não tinha a vocação de contar histórias por procedimentos específicos. (AUMONT, 1995, p. 89)

A aproximação concebida entre a narrativa e o universo cinematográfico partiu de uma necessidade de contar histórias decorrente de três principais motivos. Primeiro, percebeu-se que, ao ser colocado em movimento, um objeto seria não apenas representado como seria alvo da multiplicidade de produção de sentido e significações, assumindo um propósito pela sua representação no filme. Dentro dessa perspectiva, o objeto é o seu próprio discurso devido ao seu valor de significação já existente dentro da sociedade na qual ele está inserido. Um outro motivo pertinente à preocupação em se produzir uma narrativa audiovisual é que a imagem em movimento está em constante transformação, mesmo que o objeto seja estático na cena. O próprio tempo gasto no desenrolar do filme permite essa movimentação e transformação do que está sendo representado. Por último, a narrativa estabelece um elo ao audiovisual com o desejo de reconhecerem o cinema como arte para obter um título artístico nobre pela sua complexidade narrativa, assim como aconteceu com o teatro e a pintura, devido às suas respectivas capacidades de contar histórias (AUMONT, 1995). Aos poucos, o cinema deixou de ser apenas uma representação do real e passou a ser uma linguagem pautada em relatos ou ideias (MARTIN, 2003), ficando cada vez mais complexo com suas inúmeras possibilidades visuais de retratar um mesmo acontecimento através dos enquadramentos de câmera, ordem das cenas, dos jogos de luz, da caracterização dos personagens e dos cenários.

A narrativa audiovisual não está presente apenas na trama desenvolvida no roteiro, mas também em todos os elementos visuais inseridos e captados durante a

gravação das cenas. Cada elemento participa da construção do cenário físico e produz signos que constituem significados na narrativa do filme. Detalhes como pinturas em fachadas, chão, anúncios, controle de passagem de figurantes, veículos e animais são tão decisivos quanto os atores caracterizados para a formação do quadro final. As cores exercem um papel fundamental na transmissão de significados nos materiais visual e ao formar acordes cromáticos[3]. Elas delineiam a percepção do espectador de acordo com as intenções presentes na narrativa do filme, sendo uma poderosa ferramenta para provocar sensações.

> Uma questão importante que deve ser destacada é a de que, em determinado momento, os cineastas despertaram para o potencial da cor como um modo expressivo para enfatizar efeitos dramáticos e a cor então passou a constituir-se em um elemento significante da narrativa participando no contexto da produção de significados que por sua vez foram incorporados às novas demandas e convenções do realismo fílmico. (COSTA, 2011, p. 4)

As cores produzem diferentes sensações que variam de acordo com cada acorde e situação, assim como ocorre com o azul que pode incentivar a calmaria ou o frio e com o amarelo que pode refletir riqueza ou doença. As cores ainda podem representar simbolismos culturais dependendo das ocasiões na qual elas estão inseridas (HELLER, 2013) e, em termos de audiovisual, essas ocasiões podem ser traduzidas pelas sequências de ações realizadas nas cenas. O vermelho, por exemplo, presente no tecido de uma bandeira, de uma cena que se passa durante a Revolução Russa, produz um significado diferente do tecido vermelho que aparece nas mãos de um toureiro em uma cena que passa na atualidade. Na primeira situação, o vermelho simboliza a política do marxismo-leninismo, isto é, o comunismo, enquanto na segunda, é um símbolo marcante da própria tourada.

Assim como as cores, a textura participa como um indicador de informações cruciais: elas marcam a passagem de tempo no desgaste, por exemplo, das páginas de um livro antigo, indicam a situação climática da trama, através do aspecto úmido do figurino de um personagem e apontam os desgastes de superfícies de mobiliários presentes nas cenas para mostrar que os itens da casa são de segunda mão. Os objetos caracterizam o espaço, trazendo as últimas informações a respeito do universo representado. Vera Hamburger (2014) dá o exemplo de um trono em um espaço vazio que caracteriza um reino. Esse trono, sem ornamentos ao redor, pode

[3] Conjunto de cores que são frequentemente associadas à uma determinada sensação (HELLER, 2013).

provocar uma sensação de decadência, mas se a essa imagem for acrescentada uma rica cortina bordada em ouro, a percepção do observador em relação ao ambiente muda, passando a enxergá-lo como um espaço mais requintado e próspero. O mesmo acontece no interior das casas retratadas nas cenas, visto que cada mobiliário com suas cores, formas, texturas e disposições dão informações a respeito de seus residentes, revelando suas personalidades e posições sociais. As combinações dos objetos de cena criam significações e fundamentam a narrativa apresentada no filme. O que é mostrado no filme nunca é neutro, sempre há um signo por trás de cada elemento presente em cena, visto que o que a câmera enquadra é não o objeto propriamente dito, mas a sua representação e, por essa razão, o cinema opera com linguagem (MARTIN, 2003).

A imagem, segundo Hamburger (2014), é capaz de narrar por si mesma e aproximar o espectador com outro universo através da percepção das suas próprias referências visuais ao assistir um filme. Não há regras para a formação desse universo a ser construído, o importante é atingir uma coesão crível e consistente a partir do estabelecimento de códigos visuais. Para isso, a direção de arte explora, principalmente, a cenografia, tanto para reproduzir, quanto para fazer acreditar que reproduz uma determinada “realidade”, caracterizando uma atmosfera “irreal verossímil”. (SANTOS NETO, 2018). O diretor de arte brasileiro, Marcos Flaksman (apud HAMBURGER, 2014) apoia essa perspectiva, afirmando: “não me interessa, a hora de criar um mundo de ficção, a verdade. Interessam-me as verdadeiras mentiras”. De fato, o cenário extrapola o enquadramento de câmera e, ao mesmo tempo, tem uma estrutura limitada. Por essa razão, pode atribuir por si só novas significações em relação ao que será mostrado no dispositivo.

Os materiais físicos, com todas as suas características presentes em cena, auxiliam na constituição da narrativa audiovisual. Ainda que que hajam esforços de autores de discutirem sobre a direção de arte, o pouco que se aborda sobre a temática, muito se discute sobre cenários. Além disso, o que se encontra ainda é mais voltado ao teatro do que ao cinema. Felizmente, é possível buscar referências teatrais e estabelecer uma relação válida entre esses dois campos. Os limites da direção de arte ainda não são bem definidos e a ideia não é completamente uniforme. Há uma falta de compartilhamento de informações maior quando o assunto é a caracterização de personagens, o ofício da elaboração de figurinos e maquiagens. Esses dois elementos visuais, apesar de pouco explorados no campo da pesquisa, são

fundamentais no trabalho do diretor de arte para tecer uma narrativa cinematográfica e, por esta mesma razão, são o foco deste projeto.

3 MAQUIAGEM E FIGURINO COMO ELEMENTOS ESSENCIAIS

Todos os elementos presentes nas cenas que compõem os ambientes de um projeto cinematográfico têm um importante papel para a construção e o desenvolvimento da narrativa dos filmes. Entretanto, a discussão sobre maquiagem e figurino é tão rara que seu caráter essencial chega a ser questionado. Esse vazio teórico abre espaço para o desconhecimento do exercício da direção de arte, fazendo com que não haja discussões acerca dessa profissão no Brasil (BUTRUCE; BOUILLET, 2017). Novamente, a necessidade de explorar mais sobre essa temática, principalmente, a relevância do processo de caracterização dos personagens.

3.1 O PAPEL DO FIGURINO NO AUDIOVISUAL

Para compreender o que é figurino é preciso, primeiramente, diferenciá-lo da moda. A última é um fenômeno efêmero e essencialmente urbano que atende aos desejos humanos da busca pelo novo. A moda acompanha a dinâmica mercadológica de renovação constante de produtos para fomentar o consumo através do apelo das tendências. Ao serem consumidas, as roupas tornam-se parte da identidade do indivíduo e acabam revelando os valores, os costumes e a classe social da civilização que eles pertencem, servindo como objetos de diferenciação de grupos sociais (HAMBURGER, 2014), podendo ser definida como:

> [...] uma manifestação cotidiana, coletiva – na medida em que é regida por uma estética, uma ética e uma moral comuns a uma determinada sociedade individual – no sentido de que o homem imprime nela a sua marca pessoal, tanto no que veste como no que cria. (LEITE; GUERRA, 2002, p. 37).

O vestuário é capaz de transmitir informações, sendo uma forma de constituir linguagem e informar posições ideológicas, visto que ele produz significados e aponta o modo escolhido para que esses significados sejam produzidos (ECO apud MONTEIRO, 2009). Como elemento identitário, a moda atua como uma participante das transformações sociais que o mundo passou ao longo dos anos, sendo possível demarcar as suas três fases. A primeira ocorreu no século XVI e, durante esse período, cada nação tinha o seu estilo próprio e todo indivíduo, dentro de suas possibilidades, poderia dar um toque pessoal às suas roupas, caracterizando o surgimento do traje civil. A segunda fase teve início na metade do século XIX, período

em que houve a ascensão da alta-costura e a sobreposição das vestes internacionais e do luxo aos gostos pessoais. A terceira ocorreu após a Segunda Guerra Mundial, em um momento de forte estímulo à produção industrial que fomentou um estilo de traje casual americano para atender à realidade de trabalho nas fábricas da época (LEITE; GUERRA, 2002).

Para se compreender o que é figurino e diferencia-lo de moda, é preciso pressupor que as pessoas são personagens de um espetáculo aberto atuando em um mundo real e procuram formas de se expressar, sendo uma delas o uso de roupas (LEITE; GUERRA, 2002). Esse “espetáculo aberto” é onde se localizam os indivíduos que seguem a moda através da atuação do real. Ao trazer essa ideia para uma perspectiva audiovisual, essas personagens se encontram no que Adriana Leite e Lisette Guerra (2002) chamam de “espetáculo fechado”, isto é, uma delimitação de espaço onde há a encenação do mundo real. Nesse caso, as roupas são figurinos que obedecem às determinações do contexto da história em que o espetáculo acontece, seja ele no teatro ou no cinema.

O figurino é tão marcante no campo do audiovisual que cria tendências e estereótipos, como é possível notar, por exemplo, a alta frequência de vestes com capa em heróis. O personagem, de fato, é o objeto de destaque da narrativa, sendo uma manifestação plástica direta que desenha e delineia visualmente a sua presença ao público. Através do uso do figurino, o personagem se sobrepõe à figura do ator e informa as suas características físicas e os seus traços de personalidade. Modelagem, cor, material e acessórios sugerem os aspectos psicológicos e posicionam o indivíduo no enredo, transparecendo a circunstância particular em que vive, como pontua Hamburger (2014):

> Sensações ligadas a à temperatura, peso e volumetria são estimuladas à visão das formas, cores e texturas presentes na vestimenta. Um homem que veste uma sobreposição incomum de peças cinzentas em seu andar solitário por uma passagem de neve, provoca aflição e compadecimento. No entanto se houver um detalhe vermelho em sua composição, outros sentimentos podem ser ativados no espectador. (HAMBURGER, 2014, p 48)

Assim como Leite e Guerra (2002), Hamburger (2014) também defende a importância da diferenciação moda e figurino. Segundo a autora, enquanto moda segue as leis de mercado e a realidade social, o figurino é baseado em repertórios e interpretações plásticas de significados, embora, em algumas situações, há estilistas que assinam figurinos de filmes, como no caso do icônico vestido de Marilyn Monroe em *O Pecado Mora ao Lado (1955),* assinado por Travilla; do “pretinho básico” de

Hubert de Givenchy para *Bonequinha de Luxo (1661);* das vestes futuristas de Paco Rabanne para *Barbarella (1986); os bodies* utilizados por Vera, interpretado por Elena Anaya, de Jean Paul Gaultier em *A Pele que Habito (2011);* e das inesquecíveis roupas de Rodarte para *Cisne Negro (2011),* que marcaram a trajetória da personagem durante a trama e no final viraram tema de exposição em Paris.

FIGURA 1 – Assinado por Travilla para *O pecado mora ao lado (1955).*

Fonte: <https://rupez.com/entertainment/marilyn-monroes-beauty-ticket-to-freedom>. Acesso em 2 de set. 2019.

FIGURA 2 – Assinado por Hubert de Givenchy para *Bonequinha de Luxo (1661*)

Fonte: <https://www.pinterest.co.uk/pin/432064776582544451/?autologin=true&nic=1>. Acesso em 2 de set. 2019.

FIGURA 3 – Assinado por Paco Rabanne para *Barbarella (1986)*

Fonte: <https://www.pinterest.co.uk/pin/432064776582544 51/?autologin=true&nic=1>. Acesso em 2 de set. 2019.

FIGURA 4 – Assinado por Jean Paul Gaultier em *A Pele que Habito (2011)*

Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-CEk4RfYW54U/TrXZDiJWyLI/AAAAAAAABSo/8XGfr-m3FVo/s1600/pele.jpg>. Acesso em 2 de set. 2019.

FIGURA 5 – Assinado por Rodarte para *Cisne Negro (2011)*

Fonte: <https://modelete.wordpress.com/page/8/>. Acesso em 2 de set. 2019.

O figurino é mais notável em sua totalidade, quando todas as suas peças estão reunidas em um personagem, mas cada item que o constitui consegue passar alguma informação. Em algumas civilizações antigas, uso dos cintos de castidades pelas mulheres, indicava que ela era virgem e somente o futuro marido poderia retirá-lo, uma forma de submissão feminina que era motivo de orgulho das famílias (MONTEIRO, 2009). Os sapatos simbolizam a liberdade e a independência financeira

do homem devido a um imaginário coletivo criado a partir de um antigo costume russo que consistia no momento da noite de núpcias, quando a noiva retirava as botas do esposo: um dos calçados continha um rebenque e o outro tinha dinheiro (CHEVALIER; GHEERBRANT apud MONTEIRO, 2009).

As vestes são, ainda, elementos usados para demarcar a passagem de tempo. Ao sair de uma cena e entrar em outra, permanecendo com a mesma roupa, os atores podem revelar ao espectador que ainda estão dando continuidade às suas ações no mesmo dia. Ao trocar de roupa, os personagens podem contar ao observador que a história já se encontra em outro momento, o que não inclui somente o passar de um único dia, mas de semanas, anos ou, até mesmo, milênios. Isso é possível com a identificação do período histórico do figurino pelo acervo de referências já existente na mente do espectador que permite localizar o período em que se passa a trama. A adaptação feita pelas autoras Leite e Guerra (2002), do *Screen Writers Guide,* criado por Doc Comparato (1995), é um parâmetro utilizado nas telenovelas brasileiras passível de ser relacionado com a demarcação temporal presente no figurino dentro da realidade cinematográfica. Essa adaptação divide a relação de tempo-espaço e figurino em quatro instâncias. A primeira é a “atual”, na qual a trama se desenvolve na atualidade e dialoga com o figurino que segue a moda do momento em que o filme é produzido. A segunda é “de época”, ou seja, a produção audiovisual é realizada com base em um roteiro que contempla o passado ou o futuro e, nesse caso, as roupas dos personagens não seguem uma moda em específico. A terceira, as roupas precisam conversar com o espaço “urbano”, independentemente se a trama se desenrola no presente, passado ou futuro. A quarta, o traje é mais “regional”, isto é, relaciona-se à uma determinada cultura ou região específica e à uma história que ocorre no presente ou passado.

Do mesmo modo em que os figurinos são necessários para estabelecer uma coerência visual entre os personagens e a narrativa do filme, há outro elemento que “veste” o personagem e que também participa do processo de significação dos acontecimentos que se desenvolvem nas cenas: o cabelo. Para Leite e Guerra (2002), o puro ato de se vestir compreende não só a roupa, mas também todos esforços ornamentais de caracterização de um indivíduo, incluindo os penteados. O cabelo, durante muitos anos, assim como os trajes, assumia uma função de declarar o sexo, a faixa etária, o estado civil, a profissão, a religião e o grupo social das comunidades, funcionando como um documento de identidade (ARAUJO, 2012). A cabeça raspada,

por exemplo, já foi uma forma de humilhação para os prisioneiros de guerra ou mesmo para os judeus nos campos de concentração nazistas. O cabelo feminino longo e solto para mulheres durante a Idade Média, por influências da Igreja Cristã, representavam as solteiras e as dotadas do pecado sexual, referência utilizada para a personagem Grande Cobra do curta-metragem deste projeto que será detalhada mais adiante. As sociedades contemporâneas, por sua vez, usam os cabelos para demarcar a beleza na busca da personalização do próprio estilo, numa tentativa de constituir uma identidade.

O imaginário audiovisual se apropria desses acontecimentos históricos através dos estudos desses marcos pelo diretor de arte para reproduzir uma realidade fictícia expressa nos cabelos dos atores de maneira verossímil, de acordo com a proposta temporal do projeto. Mas o processo de caracterização dos personagens não se restringe às pesquisas acerca das roupas e penteados, visto que há as expressões dos atores representadas pela face e pelo restante do corpo também dizem muito na trama, podendo ser reforçadas ou construídas com técnicas de maquiagens.

3.2 A FUNÇÃO DA MAQUIAGEM NA CARACTERIZAÇÃO DO PERSONAGEM

A maquiagem passou a ser usada para fins estéticos por volta de 3000 anos a.C., durante o Antigo Egito e a utilizada com mais frequência era uma pasta verde extraída do minério malaquita, além do Kohl que era um pigmento preto que levava galena, carvão, malaquita e fuligem para deixar os olhos, as sobrancelhas e os cílios mais escuros e marcantes. As maçãs do rosto e os lábios, ganhavam um tom de vermelho-escuro com o uso de óxido de ferro hidratado, anteriormente retirado do solo, secado e queimado (ACCIOLY, 2016). Ao longo do tempo, a maquiagem foi ganhando novos direcionamentos até alcançar o teatro e o cinema no processo de caracterização dos atores, auxiliando na percepção dos personagens nas telas do audiovisual.

O espectador é mais sensível ao que é mais humano na atuação, visto que primeiro, ele percebe as ações realizadas pelos atores e, depois, reconhece os elementos “invasores”, tais como o figurino e a maquiagem (PAVIS, 2010). A última vai em contato com a pele do ator que performa no ambiente diante das câmeras com seus gestos e expressões faciais, compactuando com a caracterização não só do

rosto, mas, também com os demais membros do corpo. Uma marcação de cansaço do personagem realizada com sombras avermelhadas e arroxeadas ao redor dos olhos, por exemplo, precisam dialogar com a linguagem corporal produzida através das ações do ator, a não ser que a proposta da cena seja a quebra de uma expectativa desenvolvida por meio das divergências entre o que está sendo encenado e expresso no rosto do personagem maquiado. Dessa forma, a maquiagem auxilia na composição da ficção, dando pistas da especificidade de cada personagem envolvido na trama. Aliada ao figurino e à cenografia, ela corrobora na construção e compreensão da diegese, marcando as variações expressas no corpo dos atores de acordo com a necessidade de produzir significações de cada cena, sendo:

> Capaz de criar os mais variados efeitos plásticos: acentuar ou eliminar marcas de expressão; falsear idades e proporcionar efeitos de embelezamento; alterar formatos faciais ou corporais; forjar marcas de cicatrizes ou ferimentos; realizar implantes falsos; alongar, pintar e formatar cabelos, barbas e bigodes, além de encardir a pele, unhas e dentes de acordo com a vida do personagem. (HAMBURGER, 2014, p. 49)

Uma maquiagem mais suave pode passar despercebida pelo espectador ao assistir um filme, mas ela é frequentemente utilizada para uniformizar e retirar o brilho da pele, esconder sinais de expressão e acnes, realizada tanto em mulheres quanto em homens, em situações em que o personagem não exige uma composição visual mais complexa. Há casos em que é preciso modificar radicalmente a cor e textura da pele de um elenco e a maquiagem com toda a sua capacidade de transformação já foi ferramenta em muitos filmes internacionais, sendo ainda mais evidente nos que representam um mundo fantástico, como ocorreu na caracterização do Chapeleiro Maluco em *Alice no País das Maravilhas (2010);* Capitão Jack Sparrow em *Piratas do Caribe: A Maldição do Pérola Negra (2003);* Edward em *Edward Mãos de Tesoura (1990);* Willy Wonka em *A Fantástica Fábrica de Chocolate (2005);* Tonto em *O Cavaleiro Solitário (2013);* Barnabas Collins em *Sombras da Noite (2012),* representados pelo ator Johnny Depp; O Homem Pálido, interpretado por Doug Jones, em *O Labirinto de Fauno (2006);* Deadpool em *Deadpool (2016),* interpretado por Ryan Reynolds, e o Rei da Noite em *Game of Thrones (2011),* representado por Richard Brake.

Tabela 1 – Maquiagens de filmes fantásticos

	1. O ator Johnny Depp sem maquiagem artística **Fonte da imagem:** <https://www.daninseries.it/uomini-sexy-2016/2/>. Acesso em 2 de set. 2019.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

2. Willy Wonka em *A Fantástica Fábrica de Chocolate (2005),* direção de Tim Burton
Fonte da imagem: <https://www.mensagenscomamor.com/mensagem/146985>. Acesso em 2 de set. 2019.

3. Capitão Jack Sparrow em *Piratas do Caribe: A Maldição do Pérola Negra (2003),* direção de Gore Verbinski
Fonte da imagem: <https://www.mondofox.it/2016/06/09/auguri-johnny-depp-oggi-l-attore-compie-53-anni/>, Acesso em 2 de set. 2019.

4. Chapeleiro Maluco em *Alice no País das Maravilhas (2010),* direção de Tim Burton
Fonte da imagem: <http://ligadonomundoteen.blogspot.com/>. Acesso em 2 de set. 2019.

5. Tonto em *O Cavaleiro Solitário (2013),* direção de Gore Verbinski
Fonte da imagem: <http://whatculture.com/film/10-actors-whose-credibility-suffered-2013?page=4>. Acesso em 2 de set. 2019.

6. Barnabas Collins em *Sombras da Noite (2012),* direção de Tim Burton
Fonte da imagem: <https://www.mensagenscomamor.com/mensagem/215802>. Acesso em 2 de set. 2019.

	Ator: Doug Jones **Papel:** O Homem Pálido **Filme:** *O Labirinto do Fauno (2006)* **Direção:** Guillermo del Toro **Fonte da imagem:** <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/104813-o-poder-da-maquiagem-veja-transformacoes-incriveis-feitas-em-17-atores.htm>. Acesso em 2 de set. 2019.
	Ator: Ryan Reynolds **Papel:** Deadpool **Filme:** *Deadpool (2016)* **Direção:** Tim Miller **Fonte da imagem:** <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/104813-o-poder-da-maquiagem-veja-transformacoes-incriveis-feitas-em-17-atores.htm>. Acesso em 2 de set. 2019.
	Ator: Richard Brake **Papel:** Rei da Noite **Série:** *Game of Thrones (2011)* **Direção:** David Nutter **Fonte da imagem:** <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/104813-o-poder-da-maquiagem-veja-transformacoes-incriveis-feitas-em-17-atores.htm>. Acesso em 2 de set. 2019.

No Brasil, os espectadores da novela *Verdades Secretas (2015)* foram surpreendidos com a transformação de Larissa (interpretada por Grazi Massafera), uma modelo que enfrentou dificuldades no relacionamento com a mãe, não conseguiu lidar com as instabilidades de sua profissão e se tornou uma usuária de drogas. Para representar essa fase obscura de Larissa, houve uma transformação radical na aparência da atriz: os dentes foram sujados; criou-se um falso melasma na pele para representar a sua constante exposição ao sol na rua; a expressão da atriz ficou mais cansada com modificações ao redor dos olhos; a boca ganhou um falso ressecamento, os cabelos ficaram opacos e bagunçados; as unhas e a pele foram sujadas. Isso foi possível devido às técnicas de maquiagem, executadas por Dayse

Teixeira que conseguiram alinhar a caracterização da personagem à construção de uma narrativa crível. Mas todo esse esforço para se aproximar da realidade contou com um estudo prévio de Dayse que envolveu uma visita à Cracolândia (região de São Paulo conhecida por ter uma grande concentração de usuários de crack nas ruas), na busca por referências de como a droga afetava o corpo e a mente dos usuários.

O estudo tanto visual quanto psicológico realizado na Cracolândia foi válido para a caracterização de Larissa, visto que a maquiagem “veste tanto o corpo como a alma daquele que o usa” (PAVIS, 2005, p. 170), ou seja, reflete a aparência, a personalidade e o estado de espírito do personagem em um dado momento. Para que isso funcione da melhor forma, é necessário que haja uma boa conexão entre maquiador e elenco, na qual o primeiro deve executar um trabalho alinhado à proposta do filme e o segundo, deve receber a maquiagem de modo a estabelecer uma afeição entre o seu papel e o trabalho do maquiador, assim como pontua Constantin Stanislavski (1989):

> Todo ator deve ter uma atitude de grande respeito, afeição e atenção para com sua maquiagem. Ela não deve ser aplicada mecanicamente, deve ser feita, por assim dizer, com psicologia, enquanto o ator medita sobre a alma e a vida do papel. Assim, o vinco mais sutil adquirirá sua base interior a partir de alguma coisa que, na vida, lhe deu origem. (STANISLAVSKI, 1989, p. 101)

FIGURA 6 – Atriz Grazi Massafera

Fonte: <https://www.tumbral.com/tag/Grazi%20Massafera>. Acesso em 2 de set. 2019.

FIGURA 7 – Gazi Massafera interpretando Larrissa em Verdades Secretas *(2015)*

Fonte: <https://emais.estadao.com.br/noticias/tv,veja-10-motivos-pelos-quais-grazi-merece-ganhar-o-emmy-por-sua-atuacao-em-verdades-secretas,10000078310>. Acesso em 2 de set. 2019.

Em *O Curioso Caso de Benjamin Button (2008),* a maquiagem foi um recurso de transformação para acentuar o estado físico de Benjamin, interpretado por Brad Pitt. No filme, a vida do personagem passa de forma incomum: ele nasce pequeno e velho, e vai rejuvenescendo, de acordo com o seu crescimento. Para marcar as fases da vida de Benjamin, o ator recebeu uma maquiagem FX, também conhecida como maquiagem artística, sofrendo alterações corporais com cor e o uso de próteses de envelhecimento. Na face, foi colocada uma membrana, tão fina quanto um papel na testa de Brad Pitt, indo até as sobrancelhas para desenvolver as rugas e fazer com elas se mexessem junto às expressões do personagem, criando um visual mais natural da velhice de Benjamin. É notável que, sem toda a produção visual, principalmente no que diz respeito à maquiagem, o personagem não corresponderia à narrativa do filme que é ancorado no rejuvenescimento de Benjamin e, a partir desse aspecto particular de sua aparência, os conflitos vão se formando, sendo assim, uma ferramenta essencial para o desenvolvimento da história do filme.

FIGURA 8 – O ator Brad Pitt

Fonte: <https://www.britannica.com/biography/Brad-Pitt>. Acesso em 24 10 de out. 2019.

FIGURA 9 – O personagem Benjamin Button

Fonte: <https://www.cineramaclube.com.br/10040603/a-profundidade-de-o-curioso-caso-de-benjamin-button/>. Acesso em 24 10 de out. 2019.

Em alguns casos, a maquiagem é uma ferramenta usada para modificar a aparência do ator ou da atriz, afim de torná-lo do sexo oposto para executar o seu papel na trama. Assim foi o caso de Eddie Redmayne, ao interpretar Lili Elbe em *A Garota Dinamarquesa (2016);* Meryl Streep ao se tornar Rabino em *Angels in America (2003);* e John Travolta ao interpretar Edna Turnblad, em *Hairspray (2007).* Também ocorreu com a atriz Angelina Jolie no filme *Salt (2010),* que precisou se transformar em um homem para viver a outra face de Evelyn Salt, uma agente da CIA acusada de estar envolvida em um plano de assassinato do presidente da Rússia, que usa muitas artimanhas para fugir das perseguições, dentre elas, um disfarce masculino. Para isso, houveram muitos profissionais envolvidos para estudar a nova aparência da atriz e chegarem na conclusão de que seria mais interessante desenvolver um rosto que não descaracterizasse muito os traços de Angelina. Para isso, a atriz precisou usar próteses de silicone no pescoço para criar um pomo-de-adão, demarcar o maxilar e o queixo, modificar as orelhas e aumentar as dimensões do nariz e das mãos. Além disso, engrossou as sobrancelhas com pequenos tufos de pelos, reduziu o comprimento do cabelo com o uso de uma peruca que cobriu os fios naturais e recebeu camadas de base para uniformizar a pele. Apesar da colocação de muitas próteses, a caracterização masculina conseguiu refletir a imagem real da atriz.

FIGURA 10 – A atriz Angelina Jolie e o seu disfarce em *Salt (2010)*

Fonte: <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/104813-o-poder-da-maquiagem-veja-transformacoes-incriveis-feitas-em-17-atores.htm>. Acesso em 24 de out. 2019.

FIGURA 11 – Próteses utilizadas em Angelina Jolie em *Salt (2010)*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=LTY9EyQxyE8>. Acesso em 24 de out. 2019.

FIGURA 12 – Processo de transformação de Angelina Jolie em *Salt (2010)*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=LTY9EyQxyE8>. Acesso em 24 de out. 2019.

FIGURA 13 – O ator Eddie Redmayne e o seu papel em *A Garota Dinamarquesa (2016)*

Fonte: <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/104813-o-poder-da-maquiagem-veja-transformacoes-incriveis-feitas-em-17-atores.htm>. Acesso em 2 de set. 2019.

FIGURA 14 – A atriz Meryl Streep e sua atuação como Rabino em *Angels in America (2003)*

Fonte: <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/104813-o-poder-da-maquiagem-veja-transformacoes-incriveis-feitas-em-17-atores.htm>. Acesso em 2 de set. 2019.

FIGURA 15 – O ator John Travolta e sua atuação como Edna Turnblad em *Hairspray (2007)*

Fonte: <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/104813-o-poder-da-maquiagem-veja-transformacoes-incriveis-feitas-em-17-atores.htm> Acesso em 2 de set. 2019.

A direção de arte se apropria das referências para elaborar ambientes e caracterizar personagens, visto que as ideias surgem a partir de outras já existentes e que fazem parte do acervo mental do profissional criado a partir de experiências e conhecimentos adquiridos ao longo do tempo. O universo audiovisual, como um todo, é uma constante busca pela validação do que está sendo representado pelo espectador a partir da captação de referências. Assim como ocorreu no estudo da região da Cracolândia para o papel de Larissa em *Verdades Secretas (2015),* a construção da maquiagem de qualquer personagem pode partir de um fato passado ou de um acontecimento atual. Assim como na novela, há filmes que também se preocupam em validar essa “realidade” lançando mão de artifícios no momento da caracterização, não só através da personalização das vestimentas, mas, também, da aplicação da maquiagem. “São inúmeros os artifícios e técnicas de maquiagem empregadas no cinema. De uma forma ou de outra, sua realização é regida pela busca de uma representação que autentifique a figura do personagem” (HAMBURGER, 2014, p. 50). Apropriando-se de referências, a direção de arte, através da maquiagem, abre inúmeras possibilidades de transformação de um mesmo ator, mesmo que haja recursos limitantes, em relação à vida real de um ser humano.

A estética confere ao personagem uma lógica própria e uma ilusão do ilimitado, através da combinação perfeita de um número sempre limitado de elementos de caracterização. Por isso, o personagem possui um número mais reduzido de aspectos do que um ser humano possui, mas ganha com isso em nitidez e um caráter definitivo que o faz tomar atitudes mais radicais, envolvendo-se muito mais vezes em situações-limite do que uma pessoa comum em seu cotidiano. O personagem em relação ao ser humano, ganha em dramaticidade e expressividade. (BASSI apud MONTEIRO, 2009)

A maquiagem, dentro de suas complexidades, ainda participa da formação de criaturas para o gênero de terror, assim como ocorreu na caracterização de Samara, em *O Chamado (2002),* interpretada por Daveigh Chase; de Naomi Grossman em seu papel Pepper, na série *American Horror Story (2011),* e da produção do boneco Chucky no longa-metragem *A Maldição de Chucky (2013).* O último foi feito a partir de uma estrutura interna robótica, permitindo o controle das suas movimentações por uma grande equipe durante as gravações do filme, revestido por um silicone “cru” com os moldes da face do personagem que recebeu mãos de tinta para atribuir características humanas e ao mesmo tempo aterrorizantes ao boneco, tais como a acentuação das pálpebras e o desenvolvimento de cicatrizes. Cada estágio da aparência de Chucky é estudado individualmente e desenvolvido em revestimentos de silicone distintos.

FIGURA 16 – A atriz Daveigh Chase e a personagem Samara

Fonte: <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/104813-o-poder-da-maquiagem-veja-transformacoes-incriveis-feitas-em-17-atores.htm>. Acesso em 2 de set. 2019.

FIGURA 17 - Naomi Grossman e o seu papel Pepper em *American Horror Story (2011)*

Fonte: <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/104813-o-poder-da-maquiagem-veja-transformacoes-incriveis-feitas-em-17-atores.htm>. Acesso em 2 de set. 2019.

FIGURA 18 – Personalização das mãos do boneco Chucky

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=4tIsr7N6e9E>. Acesso em 24 de nov. 2019.

FIGURA 19 – Cicatrizes feitas no rosto do boneco Chucky

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=4tIsr7N6e9E>. Acesso em 24 de nov. 2019.

FIGURA 20 – A Maldição de Chucky (2013)

Fonte: <https://thisorthatedition.com/curse-of-chucky-2013/> Acesso em 30 de ago. 2019.

No processo de estruturação de uma identidade visual à obra (HAMBURGER, 2014), é notável a relevância de se pensar nos detalhes, do que tange não só o figurino, envolvendo as vestes e os penteados, mas também todo planejamento e técnica da maquiagem que colaboram na construção de um personagem. Para tornar

mais clara essa relevância, a bagagem teórica absorvida através do que foi exposto anteriormente será aplicada na efetiva direção de arte, com foco na maquiagem e figurino de um curta-metragem inspirado no mito indígena *Tucumã, A Origem da Noite (MAGALHÃES, 1876),* nomeado *Revinda (2019),* dirigido por Karlos Eduardo e produzido por mais cinco alunos do curso de publicidade e propaganda da Universidade Federal de Goiás: Gabriela Tavares, Yasmin Barros, Isadora Duarte, Matheus Sena e Alexandre Fonseca.

4 RELATÓRIO DE ESCOLHAS VISUAIS

As decisões plásticas precedem a pesquisa. Cada uma delas é fundamentada por diversos aspectos, podendo ser estéticos; históricos; geográficos, que, unificados à vivência dos diretores de arte, culminam na visão plástica da obra. Antes que cada objeto seja inserido, cada figurino seja utilizado ou maquiagem seja feita, um estudo é realizado, cujo objetivo não é, necessariamente, criar uma relação de verossimilhança, mas sim de reconhecimento e identificação de signos por parte dos espectadores e, por esse motivo, cada detalhe visual tem uma justificativa. O relatório a seguir tem o objetivo de conhecer melhor as personagens e os universos em que elas estão inseridas para, dessa forma, compreendermos o processo de criação da imagem.

4.1 REPRESENTAÇÕES DO FEMININO

Todas as personagens do curta-metragem são mulheres, cabendo à direção de arte representar a força presente em cada uma delas, dentro da proposta apresentada. Sendo o curta voltado à temática mítica e à bruxaria, esses foram os caminhos adotados para enxergarmos as definições de feminino a seguir. Para Buckland (2019), a figura feminina começa a aparecer ainda nas origens dos Deuses, como um elemento fundamental para fertilidade. A imagem da “Vênus de Willenforf” é muito conhecida por seus atributos femininos em tamanho aumentado, representando a grande provedora, a nutriz e, até mesmo, a mãe natureza.

FIGURA 21 - Imagem da Vênus de Willenforf

Fonte: <https://f5.folha.uol.com.br/voceviu/2018/03/facebook-se-desculpa-apos-censura-de-venus-do-paleolitico.shtml>

Na tradição bruxa, existem duas figuras, a masculina e a feminina, mas não se sabe, segundo Buckland (2019), qual surgiu primeiro, mas é de seu conhecimento que

a figura feminina é cultuada em igual ou até maior escala do que a masculina, ou seja, as duas têm uma importância equivalente de modo geral, mas em algumas vezes a Deusa tem ainda mais relevância, sendo símbolo de força, vida, renascimento, natureza e poder. Em seu estudo denominado *O Resgate do Sagrado Feminino: Fundamentos e Práticas da Wicca*, Eduarda Barroso (2017) discorda da afirmação anterior, segundo ela:

> A Grande Deusa Mãe era a divindade que reconheciam como a criadora de tudo e de todos, considerada a Senhora do Destino, a qual obtinha todo o poder, e que ainda criou seu próprio complemento, o Deus Cornífero. Levando em consideração o contexto no qual os indivíduos se encontravam, a força e adoração ao Sagrado Feminino se destacavam. A figura feminina era entendida como virtuosa devido aos mistérios que existiam para eles sobre questões do corpo feminino, como a menstruação e a gravidez. Desse modo, mesmo com a existência de um deus masculino, a divindade feminina era tida como principal, possuindo o papel preponderante nos mitos, práticas e crenças. (BARROSO, 2017, p. 4)

Apesar dos dois autores discordarem sobre a ordem de prestígio dos deuses, ambos concordam com a importância da Deusa, sendo um alicerce para a antiga religião.

4.2 MITO ENVOLVIDO

A figura da Grande Cobra ou Cobra Grande, é representada diversas vezes nas culturas indígenas brasileiras por se tratar de uma entidade relacionada à natureza, à serpente e às águas. Ela aparece em diversos mitos com funções e personalidades diferentes. Para o desenvolvimento do curta, o objeto motivador desta pesquisa, um mito foi escolhido como referência principal, presente no livro *O Selvagem (1876)* de Couto Magalhães.

> No princípio não havia noite – dia sómente havia em todo tempo. A noite estava adormecida no fundo das águas. Não havia animaes; todas a cousa fallavam.
>
> A filha da Cobra grande, contam, casara-se com um moço.
>
> Este moço tinha tres famolos fieis. Um dia elle chamou os tres famulo e lhes disse: - ide passear por que minha mulher não quer dormir comigo.
>
> Os famulos foram-se, e então elle chamou sua mulher para dormir com elle.
>
> A filha daCobra grande respondeu lhe:
>
> – Ainda não é noite.
>
> O moço disse-lhe: – Não ha noite; somente ha dia.

A moça fallou: – Meu pai tem noite. Se queres dormir comigo manda bucal-a lá, pelo grande rio.

O moço chamou os tres famnlos; a moça mandou-os a casa de seu pai para trazerem um caroço de tucumã.

Os famulos foram, chegaram em casa da Cobra Grande, esta lhes entregou um caroço de tucumã muito bem fechado, e disse-lhes: - Aqui está; levai-o. Eia! Não o abraes, senão todas as cousas se perderão.

Os fâmulos foram-se, e estavam ouvindo barulho dentro do coco de tucuman, assim: tem, tem, tem... (*) era o barulho dos grilos e dos sapinhos que cantam de noite.

Quando já estavam longe, um dos fâmulos disse a seus companheiros: - Vamos ver que barulho será este?

O piloto disse: – Não; do contrario no perderemos. Vamos embora, eia, rema! Elles foram-se e continuaram a ouvir aquelle barulho dentro do coco de tucumã, e não sabiam que barulho era.

Quando já estavam muito longe ajuntaram-se no meio da canôa, acenderam fogo, derreteram o breu que fechava o coco e o abriram. De repente tudo escureceu.

O puloto então disse: – Nós estamos perdidos; e a moça em sua casa, já sabe queabrimos o coco de tucuman! Elles seguiram viagem.

A moça, em sua casa, disse então a seu marido: – Elles soltaram a noite; vamos esperar a manhã.

Então todas as cousas que estavam espalhadas pelo bosque se transformaram em animaes e em pássaros.

As cousas que estavam espalhadas pelo rio se transformaram em patos e peixes. Do paneiro gerou-se a onça; o pescador e sua canôa se transformarão em pato; de sua cabeça nascerão a cabeça e bico do pato; da canôa o corpo do pato; dos remos as pernas do pato.

A filha da Cobra Grande, enquanto vio a estrella d'alva, disse a seu marido:

– A madrugada vem rompenso. Vou dividir o dia da noite.

Então ella enrolou um fio, e disse-lhe: - Tú serás cujubim. Assim ela fez o cujubim; pintou a cabeça do cujubim de branco, com tabatinga; pinto-lhe as pernas de vermelho com ucucú, e então disse-lhe: - Cantarás para todo sempre quando a manhã vier raiando. Ella enrolou o fio, sacudio cinza em riba dele e disse: tú seras inambú, para cantar nos diversos tempos da noite, e de madrugada.

De então pra cá todos os pássaros cantaram em seus tempos, e de madrugada para alegrar o princípio do dia. Quando os tres famulos chegaram o moço disse-lhes: – Não fostes fiéis – abriram o caroço de tucumã, soltaram e a noite e todas as cousas se perderam, e vos também que vos

> metamorfoseastes em macacos, andareis para todo sempre pelos galhos dos páos.
>
> (A boca preta, e a risca amarela que eles têm no braço dizem ainda que é signal do breu que fechava o caroço de tucumã que escorreu sobre eles quando o derreteram). (MAGALHÃES, 1876, p. 172).

O curta-metragem *Revinda (2019)* não é uma releitura desse mito, ele apenas o toma como um ponto de partida para remetendo aos aspectos deste, não sendo, portanto, uma reprodução, mas uma nova história que surgiu a partir dessa referência. Segundo os autores do projeto, *Revinda: a experimentação da estrutura narrativa mítica em um curta-metragem (2019):*

> A história arquitetada para este curta-metragem parte-se de um processo escatológico em que o mundo está se desfazendo e um dos sintomas disso é o desaparecimento da noite. Os personagens têm plena consciência de que, para fazê-la reaparecer, é preciso entender como se deu seu surgimento, bem como retornar à sua origem. O mito tupi em questão narra exatamente essa origem e é seu conhecimento que possibilita o reaparecimento da noite. (DUARTE *et al.*, 2019, p. 37)

Revinda (2019) trata de um futuro apocalíptico, no qual a Noite já não existia. Para recuperá-la, Layla, com a ajuda da sua Guia Espiritual, volta ao tempo do princípio e encontra a Grande Cobra feiticeira, detentora da Noite. Após alguns obstáculos, ao final da jornada, a heroína cumpre o seu propósito.

4.3 GRANDE COBRA

4.3.1 Termo

Antes de tudo, é importante entender o nome, a origem da palavra que nomeia a personagem. Segundo o dicionário Michaelis, o termo “cobra-grande” é sinônimo de *boiuna*, que são cobras grandes. Boiuna é uma:

> Figura da mitologia indígena representada por uma enorme cobra, muito temida por sua crueldade, que pode tomar a forma de uma embarcação ou, às vezes, de uma mulher, que faz virar os barcos; cobra-d’água, cobra-grande, cobra-maria, mãe-d´água, mãe do rio, senhora das águas. *(Dicionário Michaelis, 2019)*. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em 10 de out. 2019.

4.3.2 Biologia das serpentes

Sendo a personagem Grande Cobra uma entidade com características das serpentes, é necessário entender aspectos que caracterizam esse animal, pois somente assim é possível criar relações de reconhecimento do público com a imagem. Nos mitos, não existem denominações da possível espécie dessa cobra, ainda que, após algumas análises, pode-se fazer uma ponte entre a *boiuna* e a espécie sucuri, devido à origem brasileira e ao *habitat* dessa serpente se localizar no Brasil, seus hábitos semiaquáticos que podem ser relacionados com outros mitos em que ela aparece e seu tamanho avantajado que também é característica marcante presente em diversos mitos. Foi decidido, entretanto, que o projeto não faria referência à uma espécie específica, mas sim à toda ordem desses animais, trabalhando com aspectos mais presentes no imaginário do público, afim de alcançar alto índice de pregnância[4], ou seja, identificação dos elementos criando maior relação de reconhecimento.

4.3.3 A personagem Grande Cobra

Para tratar do curta-metragem *Revinda (2019)* que discute temas como magia e religião, é preciso esclarecer que o objetivo desse trabalho não é adentrar nesses assuntos, visto que não é o lugar de fala de suas autoras, em nenhum momento este projeto experimental se propõe a discutir com profundidade tais temas, estando ciente de sua rasa experimentação teórica. No decorrer desse capítulo são apresentadas denominações e explicações encontradas na obra *O livro completo sobre bruxaria de Raymond Buckland: tradições, rituais, crenças e prática (2019),* também conhecido como *Big Blue,* assim como dados colhidos pelas autoras em reuniões com uma praticante de uma vertente bruxa, Giovanna Pontes, pesquisas em livros e sites e, por fim, conclusões das autoras do projeto que estiveram frente à toda a direção de arte do curta.

[4] Qualidade que uma forma tem de impregnar o espírito do indivíduo e de ser por ele percebida no processo de agrupação de elementos, o que leva à completude e à regularidade de um conteúdo de percepção. Nas leis de Gestalt, pregnância é em resumo a interpretação de um inteiro que é visto de uma forma maior do que a soma de suas partes. *(Dicionário Michaelis, 2019).* Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em 10 de out. 2019.

4.3.4 Possível origem da Grande Cobra

Sobre a origem dessa entidade ou deusa, Raymond Buckland em sua obra *O livro completo sobre bruxaria de Raymond Buckland: tradições, rituais, crenças e prática (2019)* defende que, há vinte e cinco mil anos atrás, os homens acreditavam numa multiplicidade de deuses, todos relacionados primariamente à natureza, ao ar, à correnteza e aos relâmpagos. Respeitando tais acontecimentos, foram dados nomes a esses “espíritos” e foi feito de cada um, uma divindade, que ele explica ser considerado animismo[5], então agora cada deus controlava um local ou acontecimento. A teoria aqui proposta, então, é que a Cobra Grande foi criada da mesma maneira, associada às águas e à noite, sendo considerada uma guardiã e uma entidade divina.

4.3.5 Simbologia das serpentes

A serpente está presente em diversas culturas, em diversas religiões, mitos e crenças. Partindo da mitológica Medusa com cobras na cabeça e indo até à serpente que tenta Eva no paraíso cristão, as cobras são representadas continuamente ao longo da história. *Em sua obra Imaginário da serpente de A à Z*, Ribeiro discute sobre esse assunto:

> O ritmo dinâmico dos seus movimentos está associado aos ciclos existenciais: mudando de pele periodicamente, aparecendo, desaparecendo e reaparecendo, fluindo da terra como a água, a serpente é o triplo símbolo da transformação temporal, da fecundidade e, por fim, da perenidade ancestral. (RIBEIRO, 2017, p. 10)

A serpente representa um paradoxo: de um lado é ameaçadora com seus ataques e venenos, de outro, simboliza a renovação devido ao seu processo de troca de pele. Diferentes cultos e cerimônias ritualísticas reverenciam este réptil podendo estar ligadas às luzes ou às trevas; à vida ou à morte; a cultos solares ou lunares, a sociedades matriarcais ou patriarcais; ao bem e ao mal; inúmeras culturas projetam na serpente essa ideia de espiritualidade dicotômica.

---

[5] Crença que atribui alma própria a plantas, objetos inanimados e fenômenos da natureza. *(Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa, 2008).*

> A gama de papéis míticos, arquetípicos e simbólicos que a serpente desempenha no imaginário coletivo é devida ao seu tremendo e fascinante mistério que imprimiu medo e encantamento nos homens de todas as épocas e lugares, inspirando-lhes imagens e enredos fabulosos. Com efeito, o imaginário da serpente é sempre algo aterrador e enigmático. As imagens míticas, simbólicas e arquetípicas que modelam o perfil da serpente são ambivalentes e criativas. Nelas se expressam, paradoxalmente, malignidade e benignidade que exprimem o conhecimento empírico. (RIBEIRO, 2017, p. 10)

O culto à essa classe de animais é antigo e ainda prevalece nos dias atuais, e é por isso que na produção *Revinda (2019)*, ela aparece como uma divindade misteriosa guardiã da noite, que, ao longo da narrativa, vai mostrando seus interesses e personalidade.

4.3.6 Escolhas plásticas

Entendidas as principais características desse universo acerca da personagem inicia-se aqui as escolhas e os processos realizados.

4.3.7 Perfil da personagem Grande Cobra

No audiovisual, para que a equipe de direção de arte possa tomar decisões sobre a aparência dos personagens, é necessário que os roteiristas passem o perfil das personagens que é um resumo das características que cada carrega e que devem ser valorizados durante a execução do trabalho. Este foi o perfil recebido:

> Grande Cobra: uma cobra feiticeira que possui poderes sobrenaturais. Possui habilidade de adquirir características humanas quando em contato com algum. É um ser sábio, por vezes traiçoeiro, mas de coração bondoso quando entende que é necessário. Grande Cobra não é um ser maléfico, que busca destruir, mas que procura instigar a sabedoria de quem a procura. Essa personagem veste, principalmente, o arquétipo de sombra uma vez que desafia Layla, além de ser considerada antagonista por direcionar-se em oposição à ela. Revinda: a experimentação da estrutura narrativa mítica em um curta-metragem. (DUARTE *et al.*, 2019, n.p).

Outro aspecto desse arquétipo aplicado à personagem são suas características de poder e elegância. Além disso, durante a trama ela aparece como oponente desafiadora na jornada de Layla. Entretanto, não são os únicos arquétipos percebidos, segundo os criadores do produto audiovisual:

> Neste curta-metragem, por exemplo, tem-se a Grande Cobra com traços que sobrepujam aqueles ilustrados para o arquétipo de camaleão. Assumindo, ainda, uma terceira máscara, a Grande Cobra aproxima-se do arquétipo de Velha Sábia. Isso se dá devido ao seu papel de mentora já na finalização de

> seu encontro com Layla, visto que, ao se render à perseverança desta, presenteia-a com a noite aconselhando-a sobre os cuidados que devem ser tomados. Revinda: a experimentação da estrutura narrativa mítica em um curta-metragem (DUARTE *et al.,* 2019, n.p).

4.3.8 Maquiagem da Grande Cobra

Para criar uma identificação do público com a personagem, fomos em busca da anatomia das serpentes que, tal como foi demonstrado nas pesquisas anteriores, trazem consigo uma diversidade de aspectos e signos facilmente identificáveis e, por esse motivo, os aspectos da feiticeira serpente não ficaram presos apenas à uma espécie, mas sim à uma grande quantidade de signos que norteiam a percepção dos espectadores, criando uma imagem capaz de gerar a identificação do animal. A maquiagem dessa personagem conta com modificações corporais externas, com o objetivo de alterar a fisionomia da atriz, atribuindo um aspecto intermediário entre o humano e a serpente.

Afim de retomar à característica das serpentes de não terem pelos, as autoras do trabalho optaram por apagar a sobrancelha da atriz, inicialmente o processo seria realizado com massinha *slug* e látex, porém, depois de muitos testes, o material escolhido para a cobertura foi cola bastão da marca Pritt.

FIGURA 22 - Personagem Grande Cobra, interpretada por Giovanna Pontes

Curta-metragem *Revinda (2019)*. Direção: Karlos Eduardo. Fotos: Gabriela Tavares. Maquiagem: Gabriela Tavares.

Para reproduzir os olhos da cobra, a opção escolhida, num primeiro momento, foi o uso de lentes de contato amarela com a íris em formato alongado por ter alta

pregnância com o imaginário de cobras, fazendo uma analogia aos olhos das serpentes. Porém, a atriz não se adaptou às lentes que provocaram um grande desconforto e dificuldades para enxergar. Sendo assim, as lentes foram trocadas por um modelo mais tradicional e de cor caramelo que mantiveram o aspecto animalesco.

As mãos da atriz foram pintadas de corante preto, diluído em gel com uma proporção inferior à recomendada, atribuindo uma pigmentação verde à pele. As unhas postiças pretas e longas foram coladas sobre as naturais da atriz. A intenção dessas mudanças foi reforçar a origem pantanosa das serpentes, criando uma sensação de sujeira e umidade, e as unhas alongadas e negras estão presentes no imaginário popular como características de personagens perigosos e ameaçadores.

FIGURA 23 – Primeira e segunda tentativa de caracterização da Grande Cobra

Curta-metragem *Revinda (2019).* Personagem Grande Cobra, interpretada por Giovanna Pontes. Direção: Karlos Eduardo. Fotos: Gabriela Tavares. Maquiagem: Gabriela Tavares

FIGURA 24 – Grande Cobra antes e depois de entrar em cena

Fotos com diferentes iluminações da personagem Grande Cobra, interpretada por Giovanna Pontes. Curta-metragem *Revinda (2019).* Direção: Karlos Eduardo. Fotos: Gabriela Tavares. Maquiagem: Gabriela Tavares

As serpentes possuem uma anatomia bastante específica, visto que, olhando de frente pode-se identificar os formatos triangulares e, por esse motivo, a maquiagem da personagem contou com sombreados pretos que conferiram o aspecto triangular e formato da boca em referência à cobra.

FIGURA 25 – Comparação entre a anatomia da cobra e a personagem Grande Cobra

Fonte: <https://exame.abril.com.br/mundo/cobra-de-quatro-metros-e-capturada-na-tailandia/>

4.3.9 Figurino da Grande Cobra

O figurino da Grande Cobra foi pensado para transparecer a sensualidade da mesma, reforçando o seu poder e a sua beleza com uma peça longa capaz de valorizar os maneirismos da interpretação da atriz que não impedisse a sua movimentação.

As principais referências foram os figurinos da Mortícia Addams (interpretada por Carolyn Jones num sitcom dos anos 60, dirigido por Jerry Hopper, Sidney Lanfield, Sidney Salkow, Jean Yarbrough, Arthur Lubin, Arthur Hiller e Sidney Miller) e da Mulher Aranha (interpretada por Sonia Braga, no filme de 1985, direção de Héctor Babenco).

FIGURA 26 – Mortícia Addams

Fonte: <http://www.fashionistasdeplantao.com/2017/10/figurino-morticia-familia-addams.html>. Acesso em 24 de out. 2019.

FIGURA 27 – Mulher Aranha

Fonte: <https://siterg.uol.com.br/cultura/2015/07/28/10o-festival-de-cinema-latino-americano-comeca-nesta-quinta-30-07/#2>. Acesso em 24 de out. 2019.

É importante esclarecer que o objetivo desse trabalho é desenvolver a direção de arte para o curta-metragem *Revinda (2019)*. As estudantes autoras do projeto são estudantes de Publicidade e Propaganda, portanto a moda é tratada rasamente e

sendo a maioria dos conhecimentos aqui explícitos, adquiridos durante o processo de pesquisa sobre o tema. Logo, o desenho dessas peças é de nível experimental. Os croquis desenhados pela autora Yasmin Barros foram de extrema importância para visualização do material que seria confeccionado e, através deles, foi possível planejar os detalhes e passar as informações para a responsável pelos cortes e costuras Alvanice Tavares.

FIGURA 28 – Croqui desenhado por Yasmin Barros para o figurino da Grande Cobra

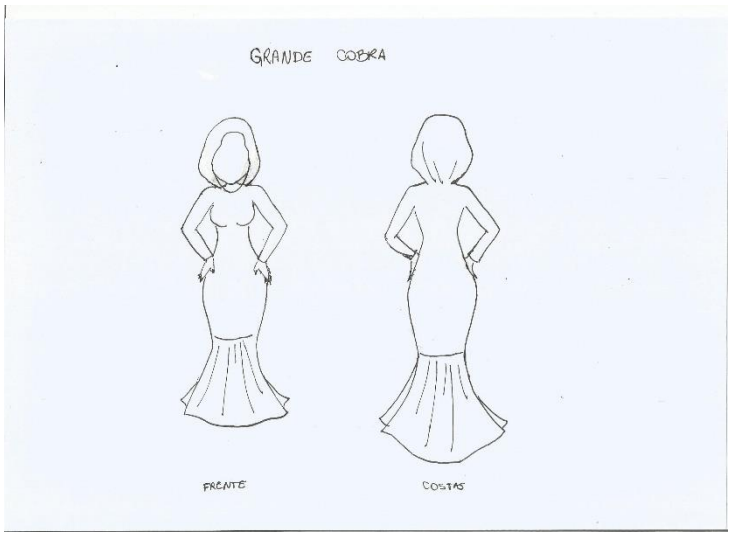


FIGURA 29 – Figurino da Grande Cobra

Curta-metragem *Revinda (2019).* Personagem Grande Cobra, interpretada por Giovanna Pontes. Direção: Karlos Eduardo. Fotos: Gabriela Tavares. Maquiagem por Gabriela Tavares. Figurino: Gabriela Tavares e Yasmin Barros.

Para o figurino da Grande Cobra foi decidido usar uma cor escura como as referências apresentadas, além facilitar a mesclagem com o fundo, o tecido escolhido para dar caimento e peso à peça foi o Suplex *Light* de cor preta, bastante colado,

dando o efeito de segunda pele, como esperado. O vestido foi produzido com um capuz arredondado assim como a instrução de Buckland (2019) para vestimenta de feiticeiros. Apesar do figurino não seguir todas as diretrizes do autor, em cada personagem foi feito um detalhe seguindo os seus conselhos. O capuz serviu ainda para criar um mistério em algumas cenas escondendo o rosto da personagem durante as gravações. A cauda do vestido foi pensada para ser longa, estilo sereia com alguns centímetros de sobra, cobrindo seus pés, criando uma unificação entre a Grande Cobra e o chão. A parte de trás a cauda é ainda mais longa, referenciando a anatomia das serpentes, criando um efeito sonoro de folhas arrastadas provocado pelo caminhar da personagem. O decote da peça é em “V” e as mangas são justas e longas.

A princípio pretendia-se criar uma careca falsa na personagem remetendo à anatomia das cobras, mas, após um estudo mais aprofundado sobre a ideia do que seria transmitido, decidiu-se que a Grande Cobra teria cabelos longos com aspecto úmido para representar uma figurinha feminina forte e sensual. Segundo Araújo (2012), essa característica sempre foi associada à sensualidade, à magia e ao mistério, sendo conveniente que a personagem remetesse à essas características.

4.4 LAYLA

Na trama, a personagem Layla apresenta o arquétipo de heroína, sendo uma feiticeira que, com o conhecimento do mito da origem da noite e através de um ritual, consegue ter o contato com a Grande Cobra e resgatar a preciosa noite.

4.4.1 Quem são os bruxos

Em sua obra já citada anteriormente e apelidada de forma carinhosa por seus leitores de *Big Blue*, Buckland (2019) afirma que os bruxos são “pessoas inteligentes, com elevada consciência de comunidade e poder de reflexão”. A bruxaria para Margaret Murray (apud Buckland, 2019) é vista como uma religião que surgiu junto aos rituais praticados no período paleolítico que se sofisticaram com o passar dos anos, chegando em um ponto em que foi preciso desenvolver um sacerdócio em que apenas poucos membros comandassem os rituais.

> Esses líderes rituais, ou Sacerdotes e Sacerdotisas, tornaram-se conhecidos como os *Wicca*- os “Sábios” [...]. Na Inglaterra, na época dos anglo-saxões, o rei nunca pensaria em agir em relação a um assunto importante sem consultar o *Witan*, o Conselho dos Sábios [...]. Eles não apenas conduziam rituais religiosos, mas também deveriam ter conhecimento de ervas, magia e adivinhação; eram médicos, advogados, magos; Sacerdotes. Para o povo os Wicca eram embaixadores entre eles e os Deuses. (BUCKLAND, 2019, p. 34)

Os bruxos, no entanto, foram caçados e só voltaram a praticar sua arte fora da clandestinidade, nos anos 70 e 80, quando livros voltaram a ser publicados e arte a ser valorizada. No ano 1974, adotou-se um conjunto de princípios dessa crença. Em resumo, segundo Buckland (2019), “a *Wicca* se baseia no ensinamento do amor por todas as formas de vida” e tem como doutrina máxima “faça o que quiser, mas não prejudique ninguém”, mostrando que existe uma ideia negativa e errônea sobre o que é a bruxaria. A *Wicca* contemporânea estima a natureza e busca a complementaridade e o equilíbrio entre ela, o homem e a mulher.

4.4.2 O tempo do futuro

O roteiro de Karlos Eduardo não é definido numa linha temporal, não existe nenhuma data e, segundo o roteirista, a intenção foi criar um conceito não fixado em temporalidades, mas em acontecimentos, a trama se passa em um futuro escatológico[6], onde a noite já não existe e, para trazê-la de volta, é necessário voltar à origem de seu surgimento. Nesse sentido, foi assumido que a narrativa se passa num tempo futurístico, levando em consideração o cenário atual: queimadas intensas nas florestas; aquecimento global; má gestão dos bens naturais e rios e mares poluídos. Existem diversas direções a serem seguidas a partir desse cenário, mas a que foi tomada neste projeto foi a seguinte: as tecnologias não foram suficientes, a escravidão da natureza pelo homem culminou no fim dele mesmo e o fim da noite é um dos sintomas. Pouco existe da natureza intocada e, diante desse mundo que está se perdendo, o universo em que as personagens Layla e Guia vivem é bastante diferente do futuro brilhante imaginado pelas obras Hollywoodianas[7], tal como é

---

[6] Tratado sobre os fins últimos do homem*. (Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa, 2008).*

[7] Hollywoodiano Relativo ou pertencente a Hollywood, bairro da cidade de Los Angeles, Califórnia. Próprio ou característico da indústria cinematográfica de Hollywood. Próprio ou característico do estilo de vida ou do comportamento dos artistas de Hollywood*. (Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa, 2008).*

representado no filme *De Volta Para o Futuro (1985),* visto que essa “realidade” é cercada de branco apenas, representando a fé perdida na noite retornando ao presente. Essa situação é refletida nas roupas e nos acessórios das personagens que veremos a seguir.

4.4.3 Perfil da personagem Layla

Como já foi mencionado anteriormente, a personagem Layla é uma bruxa/feiticeira que veste o arquétipo de herói, doando-se para uma busca incerta pela noite perdida.

> Em função do retorno à origem, cria-se Layla, uma jovem feiticeira com conhecimentos míticos, que veste o arquétipo de herói. Segundo Vogler (2015), esse arquétipo é, geralmente, o mais ativo do roteiro e é marcado não pelo traço de coragem, mas pelo de sacrifício. Ele aceita se sacrificar pelos outros e tem a função de agir ou realizar. O herói assume riscos e responsabilidades e executa a ação mais decisiva da história. Layla é delineada nesse arquétipo para ir em busca do ressurgimento da noite a partir do conhecimento do mito de surgimento da noite. Revinda: a experimentação da estrutura narrativa mítica em um curta-metragem (DUARTE *et al.*, 2019, n.p)

O perfil criado pelo roteirista a ser seguido para essa personagem é:

> Layla: de cabelos longos e vestimentas comedidas, Layla é uma jovem feiticeira. Seu jeito de ser é calmo e determinado. Embora sinta medo em algumas situações, ela enfrenta isso tentando reagir com coragem e confiando em quem ajuda ela a se desenvolver. Foi escolhida para realizar um retorno mítico devido à sua forte conexão com sua Guia e a uma capacidade de sentir compaixão pelas vidas de todos os seres. 25 anos - cabelos longos - baixa - aparenta inocência. Revinda: a experimentação da estrutura narrativa mítica em um curta-metragem (DUARTE *et al.*, 2019, n.p).

Desse modo, todas as escolhas plásticas têm como objetivo transparecer tais características, autentificando a figura da personagem.

4.4.4 Maquiagem de Layla

Em seu livro sobre direção de arte, Vera Hamburger (2014) discute sobre os aspectos dos objetos de cena, desgaste, cor, textura e o quanto esses detalhes são importantes para situar a obra e apresentar informações ao espectador. A direção de arte explora bastante esse conceito nos objetos e cenários, mas aqui ele é aplicado à maquiagem, à textura da pele, assim como cada detalhe foi desenvolvida afim de informar. Dito isso, entende-se que a maquiagem dessa personagem pretende ser compatível à de uma habitante do futuro, já esclarecido no item “4.2”. A intenção foi

criar um aspecto iluminado que saísse da pele da atriz e fosse visível, para demonstrar a luz interior sendo emanada da personagem, além de outros aspectos que visam fazer emergir a personagem sob a pele da atriz.

A intenção é ressaltar a força e beleza naturais da personagem, mostrar a iluminação que salta de sua pele e a inocência de seus traços. Para tal, foi realizada uma maquiagem iluminada com uma preparação de pele específica, contando com um iluminador líquido; poucos produtos de cobertura de pele; blush rosado, simulando a cor natural das bochechas; pó para selar os produtos em creme, evitando acúmulos; iluminador em pó nos pontos altos do rosto em que é positivo o realce; hidratante lábial para dar um efeito úmido e corado; sombra marrom clara nas sobrancelhas e olhos, além de máscara de cílios para valorizar o olhar. Essa personagem foi descrita com aparência inocente e seu propósito é bastante puro, por isso, foram colocados mais tons claros, sem intervenções nos traços naturais da atriz, criando uma maquiagem de textura suave, brilhosa, inocente e embelezadora.

FIGURA 30 – A maquiagem de Layla

Curta-metragem *Revinda (2019).* Personagem Layla, interpretada por Ana Caroline. Direção: Karlos Eduardo. Fotos: Gabriela Tavares. Maquiagem: Yasmin Barros

Em cada pulso da atriz foi colada uma tatuagem temporária prata (suave referência a ideia de futuro Hollywoodiana) com diversos triângulos que se completam e se complementam. Essa figura geométrica aparece em diversos rituais e símbolos Wicca, sendo muito comum ser associada à religião.

FIGURA 31 - Tatuagem no pulso da personagem Layla

Curta-metragem *Revinda (2019)*. Tatuagem no pulso da personagem Layla. Direção: Karlos Eduardo. Foto retirada de um frame da gravação.

4.4.5 Figurino de Layla

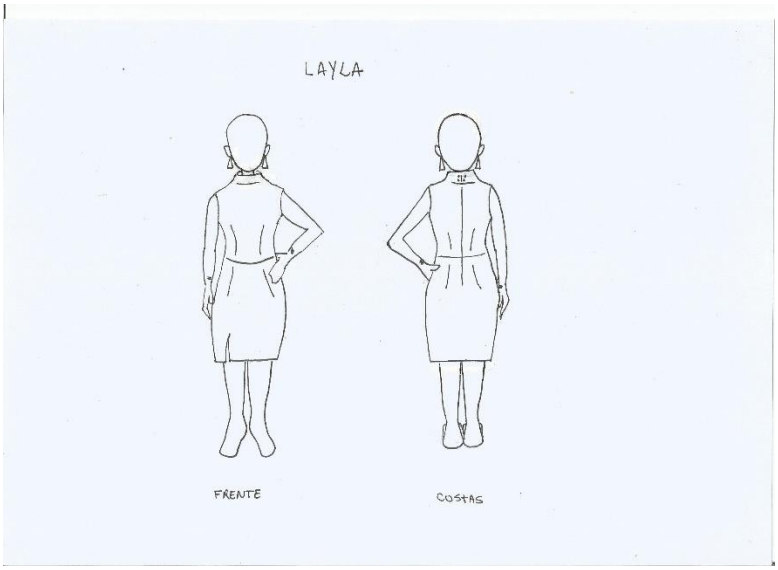
O figurino é um elemento identitário, além de localizador no tempo e espaço. Layla vive num futuro sem delimitação de data e, por isso, alguns cuidados foram tomados no momento da decisão do figurino. A primeira decisão foi fugir dos padrões Hollywoodianos, do prata relacionado a tudo que é futurista e, para isso, a cor branca foi escolhida devido ao seu simbolismo na magia: pureza, verdade e sinceridade (BUCKLAND, 2019). A moda atua como participante nas transformações sociais, diante do cenário colocado no item 4.2, baseando-se na série *Black Mirror* (criada por Charlie Brooker, 2011) e no exercício realizado sobre as suposições acerca das tendências do futuro, foi possível chegar as seguintes diretrizes: em uma situação de retenção de matéria-prima, as roupas tendem a ser menos elaboradas em relação à quantidade de ornamentos e os cortes mais retos buscam uma relação entre o minimalismo e a elegância.

FIGURA 32 – Referências de vestidos lisos e brancos

Fonte: <https://www.pinterest.de/pin/467178161345252188/>. Acesso em 24 de out. 2019.

Fonte: <https://www.pinterest.de/pin/732327589386907557/>. Acesso em 24 de out. 2019.

FIGURA 33 – Croqui do vestido de Layla



Desenhado por Yasmin Barros para o figurino da Layla

Esse é o modelo desenhado por Yasmin Barros da peça que foi encomendada, e deve-se ressaltar que é um vestido tipo “H” também conhecido como lápis, é ajustado nos ombros e quadris e termina nos joelhos (modelo criado por Christian Dior), cintura ajustada, com gola alta, sem mangas e com uma pequena fenda do lado direito. A seguir fotos do vestido pronto:

FIGURA 34 – Figurino de Layla

Curta-metragem *Revinda (2019).* Personagem Layla, interpretada por Ana Caroline. Direção: Karlos Eduardo. Fotos: Gabriela Tavares. Maquiagem: Yasmin Barros. Figurino: Gabriela Tavares e Yasmin Barros.

Para o cabelo da personagem foi decidido que ele seria solto, as madeixas livres têm um longo histórico de significações, sempre atrelados à sexualidade e cercada de tabus. No entanto, diante dos avanços feministas, supõe-se que no cenário futurista em que ela reside, esse estereótipo seja quebrado junto à expectativa de uma delicada heroína que pode usar seus cabelos naturais sem ser rotulada. No caso da Layla, foi bastante positivo que a atriz fosse uma ruiva natural, uma vez que na Grécia antiga o ruivo era considerado a cor das feiticeiras (ARAUJO, 2012), fazendo um contraste entre o que foi uma forma de opressão e a situação de força em que ela se encontra. O acessório que a personagem utiliza, é um brinco com dois símbolos básicos, um círculo e um triângulo, ambos têm grande importância na bruxaria, sendo o círculo utilizado para demarcar a fronteira de uma área que é sagrada (BUCKLAND, 2019) e o triângulo uma forma geométrica amplamente utilizada em rituais.

4.5 GUIA

É a mentora espiritual que ajuda Layla em sua missão. Essa personagem veste o arquétipo de velho sábio, porque sua função é ensinar e proteger a heroína.

4.5.1 Função da personagem na trama

Na bruxaria, segundo os rituais de iniciação descritos por Buckland (2019), existem duas opções, de iniciação: em um Coven com grupos de bruxos com quantidade tradicional de treze pessoas ou solitária, é provável exista uma espécie de "professor" nomeado no *Big Blue* como escudeiro. A seguir, uma passagem do ritual descrito, apresentando a Donzela, o diálogo é entre a Sacerdotisa e o Escudeiro:

> Sacerdotisa: "Quem fala por ela?" [pela Donzela que está sendo iniciada] Escudeiro: "Eu falo. Como seu professor", mostrei a ela os costumes; apontei a direção certa e coloquei seus pés no caminho. Mas ela escolheu dar esse passo e agora pede que lhe deixem entrar. (BUCKLAND, 2019, p. 135)

Analisando esse processo personagem da Guia pode ser então associado como professora encarregada de guiar Layla em sua jornada espiritual, sendo sua mentora, motivando-a e orientando-a.

4.5.2 Perfil da personagem Guia

Para a elaboração das características dessa personagem foi importante perceber a sua missão e o seu lugar, segundo o perfil enviado pelo roteirista Karlos Eduardo:

> GUIA: Encarrega de guiar Layla através do retorno mítico. Possui uma sabedoria mágica que a permite realizar rituais sobrenaturais. Um ser humano calmo, benevolente, que possui confiança nas suas habilidades e no seu destino. Conhecedora dos mitos de origem, busca repassar seus conhecimentos para Layla, através de uma conexão mística que ambas possuem. Revinda: a experimentação da estrutura narrativa mítica em um curta-metragem (DUARTE *et al.*, 2019, n.p).

Em nenhum momento essa personagem é rotulada como professora, escudeira ou outro nome que pudesse limitar a criação e, por esse motivo, adotando a perspectiva Wicca estudada no processo criativo do curta, ela foi encaixada no momento da direção de arte nessa categoria, servindo muito bem ao propósito apresentado pela mesma.

4.5.3 Maquiagem da Guia

O propósito era criar uma imagem serena, benevolente, que irradiasse beleza e luz. A maquiagem foi essencial para imprimir esses aspectos, uma vez que, através

dela, foi possível trazer à superfície da pele essas características, utilizando bastante dourado nos lábios e nos olhos, além de iluminador nas maçãs do rosto. Essa cor está relacionada ao ouro e simbolicamente significa persuasão, encanto e confiança, além da ligação com a cor do Sol, bastante presente na antiga religião.

FIGURA 35 – Maquiagem da personagem Guia

Curta-metragem *Revinda (2019)*. Personagem Guia, interpretada por Laryssa Camilo. Direção: Karlos Eduardo. Fotos: Gabriela Tavares. Maquiagem: Gabriela Tavares.

A maquiagem foi feita de maneira a cobrir as imperfeições do rosto da atriz, reforçar os contornos naturais do rosto e corar levemente as bochechas (cuidando para reforçar os aspectos saudáveis da pele e não atribuir um ar de inocência), ressaltar com iluminador os pontos altos do rosto, selar com pó para manter a fixação e, principalmente, valorizar a iluminação, tanto do rosto como um todo quanto especificamente no delineado dos olhos, realizado com sombra brilhante. Também foi utilizada uma máscara de cílios nos olhos e nas sobrancelhas uma sombra, afim de trazer uma atenção maior para o olhar da atriz.

4.5.4 Figurino da Guia

Notoriamente, essa personagem vive no mesmo espaço-tempo do que Layla. As considerações sobre seu universo durante as gravações já foram citadas anteriormente, portanto, seguiremos direto aos detalhes do figurino desenhado para a personagem em questão. A criação dessa peça foi completamente livre, não existiu uma barreira étnica, religiosa ou geográfica, visto que, través do perfil da personagem, houve a tentativa de desenvolver um vestido que pretende abraçar sua essência. Uma mulher sábia, com a maquiagem banhada em dourado; simultaneamente vestida com uma “cor de luz” (bege bem claro), tecido leve, sem muitos adornos, transparecendo simplicidade e coroada com adereços pratas e dourados. Essa junção visou criar uma identidade única.

FIGURA 36 – Croqui do figurino da Guia

Croqui desenhado por Yasmin Barros para o figurino da Guia

A intenção desse figurino foi fazer referência às roupas dos magos presente no imaginário popular: uma túnica longa, fazendo também uma ponte com o vestuário sugerido no *Big Blue,* em que Buckland (2019) dá instruções de como elaborar uma vestimenta que, segundo o autor, pode ser simples ou elaborada. A cor também foi uma escolha baseada nesse livro que incentiva o uso dos tons claros e de combinações com acessórios dourados e prateados. Os bruxos usam, ainda, cordões presos a cintura, mas nesse vestido foi escolhido que o cordão seria interno, embutido na peça, por uma questão puramente estética. O vestido é longo com mangas estilo asa de morcego, cor bege e capuz arredondado.

Para adornar o corpo, foram utilizadas quatro pulseiras, sendo duas douradas e duas pratas, associadas ao brilho do ouro e à pureza da prata, referências cromáticas

ao sol e à lua (elementos importantes da religião), além de dois colares, sendo um dourado com um pingente de lua e algumas estrelas, e outro, prata, com losangos, símbolos associados ao triângulo que representam o equilíbrio.

Fazendo um intermédio entre a sensualidade e a rebeldia dos fios soltos, e entre a decência e a pureza dos presos, o cabelo foi mantido preso com algumas mechas soltas, representando esse lugar que ela ocupa, sendo uma personagem afastada dos extremos e das imposições sociais, estando mais intimamente ligada a aspectos espírituias do que padrões estéticos.

FIGURA 37 – Figurino da personagem Guia

Personagem Guia, interpretada por Laryssa Camilo. Curta-metragem *Revinda (2019*). Direção: Karlos Eduardo. Fotos: Gabriela Tavares. Maquiagem: Gabriela Tavares

4.6 CENÁRIOS

Apesar deste trabalho ser direcionado à maquiagem e ao figurino, como aspectos primários na importância da nossa direção de arte, também era nosso papel construir a cenografia do projeto, desenvolvendo o conceito dos cenários.

4.6.1 Dicotomia preto e branco

O grande contraste da direção de arte do curta-metragem é entre as cores preto e branco, elas são usadas como símbolos demarcadores de lugar e jornada. Durante todo o tempo, essas cores são colocadas em contraste, os dois cenários são resultado

dessa dualidade, contrapondo e complementando um ao outro ao mesmo tempo. Em seu livro *Psicologia das Cores,* Eva Heller afirma que as palavras “preto” e “branco” em muitas línguas são as primeiras para definir as cores e para diferenciar o claro do escuro, e o mais importante para esse caso, distinguir o dia e da noite. “Em todas as línguas encontram-se primeiramente as palavras para branco e preto – elas advêm das palavras para claro e escuro, dia e noite.” (HELLER, 2014, p. 86)

> Branco-cinza-preto é o espectro das cores acromáticas; branco é o começo, preto é o fim. O branco é composto de todas as cores da luz, o preto é a ausência de luz. Caso sejam misturadas não as cores da luz, mas cores palpáveis, materiais, obtém-se, a partir da mistura do vermelho, do azul e do amarelo, como somatório de todas as cores, o (quase) preto. (HELLER, 2014, p. 235)

Para Farina (1990), o branco em associação afetiva representa, dentre outros elementos, a simplicidade, a limpeza, o bem, a juventude, o otimismo, a paz, a pureza a inocência, a dignidade, a afirmação, o despertar da alma, a harmonia, a estabilidade e a divindade. Enquanto o preto, em uma associação material, pode representar a sujeira, a sombra, o enterro, a noite, o carvão, a fumaça, a condolência, o morto, o fim e coisas escondidas. Heller (2014) afirma que o branco é considerado uma cor absoluta e quanto mais puro mais perfeito ele é, sendo qualquer acréscimo de cor, negativo, sendo usada por reis e rainhas em ocasiões importantes, enquanto o preto é lembrado em situações de luto, sendo uma cor do poder violência e morte. “Tudo termina em preto: a carne decomposta fica preta, assim como as plantas podres e os dentes cariados.”[8] (HELLER, 2014). Para a criação de uma obra, então, a oposição dessas cores deve funcionar com bastante harmonia.

> Preto-e-branco é a combinação de cores mais unívoca, inequívoca, relacionada inclusive à verdade. No xadrez, assim como em todos os jogos cujo resultado depende da capacidade do jogador, e não dá sorte, as cores que se usam são o preto e o branco. Quando se estabelece uma relação funcional entre o branco e o preto – como a que existe entre o papel branco e as letras pretas nele impressas – o preto, que em outros casos é cor negativa, adquire um novo valor. Nesse contexto, o preto é melhor inclusive do que o vermelho: números vermelhos significam perdas, enquanto os pretos significam ganhos. (HELLER, 2014, p. 264)

No caso do curta-metragem, o branco, bastante explorado nas cenas do mundo real, reflete as intenções da Layla, ao mesmo tempo que evidencia a falta da noite, enquanto o preto no cenário mítico é uma expressão do mistério, medo, do jogo de poder entre as personagens e a presença da noite. Quando colocadas em duelo com

[8] Apesar da citação apresentar um discurso racista, as autoras deste projeto não compactuam com qualquer discriminação de minorias.

as cenas entrepostas, as cores mostram a dualidade de mundo e das personagens e criam uma diferenciação entre o mundo especial e o mundo comum. “O mundo especial da história apenas será especial se pudermos vê-lo em contraste com o mundo normal, de assuntos cotidianos, do qual o herói é enviado. O mundo comum é o contexto, a base o histórico do Herói.” (VOGLER, 2015, p.138). Ainda segundo Vogler (2015), é positivo que existam grandes diferenciações entre o mundo especial e o comum, para facilitar o entendimento do receptor quando os limites forem cruzados. No curta *Revinda (2019)*, o “mundo especial” é o cenário mítico e o comum, o “mundo real”.

4.6.2 Mundo mítico

Para o projeto do cenário mítico foi necessário criar algo novo, construir uma realidade que pudesse absorver a complexidade de um mundo inventado, que não se tem imagens semelhantes para reproduzir. Foi seguida a ideologia de Marcos Flaksman (apud HAMBURGER, 2014): “não me interessa, a hora de criar um mundo de ficção, a verdade. Interessam-me as verdadeiras mentiras”. O universo mítico onde Layla encontra a Grande Cobra, é resultado de um ritual que a feiticeira realizou. Ele foi entendido como uma quebra na linha do tempo, um mundo paralelo e um conector entre a realidade e o misticismo.

As autoras deste projeto acrescentam que não estão em seu local de fala (por falta do domínio necessário e por ser uma experiência única a cada indivíduo) para explicar as relações dos rituais com as experimentações pessoais dos praticantes. Portanto, o cenário criado se trata de uma reprodução da suposição das autoras de um “lugar” em que a personagem está localizada, que se passa de modo mágico em seu subconsciente, mas que, também, ocorre fisicamente (informação que é fornecida quando Layla consegue a noite no mundo mítico e traz em sua boca para o mundo real).

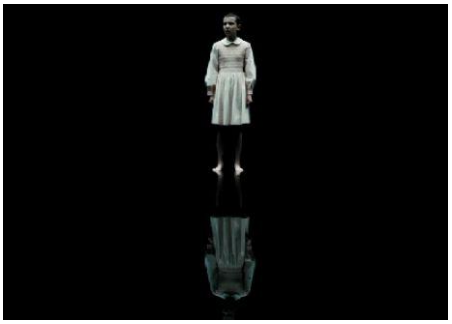
Nesse sentido, obedecendo a demanda desse lugar fantasioso, foi pensado um cenário que pudesse simular um meio termo entre um limbo perdido no espaço-tempo e um referencial de matéria. Quando se fecha os olhos, nada se vê e pode-se, então, relacionar a escuridão à uma forma de se imaginar a mente. Essa junção foi concretizada em paredes negras, criando um vazio e através de folhas secas no chão,

aludindo a um habitat comum das serpentes. As referências que guiaram essas escolhas foram: o cenário de episódio *Black Museum (2017),* que retrata a mente de uma pessoa, vazia e escura, apenas com um corpo inserido tecnologicamente no centro; o “vazio” na mente que a personagem Eleven de *Stranger Things (2016)* é capaz de acessar, um lugar que presenta a divisória entre o “mundo real” e o “mundo invertido” apresentado na série. Esse “mundo invertido” é bastante escuro e apresenta água no chão que reflete a imagem de Eleven e, através dele, a personagem pode realizar diversos tipos de feitos como encontrar ou se comunicar com pessoas; por fim, a floresta do filme *A Bruxa de Blair (1999),* cercada de folhas secas, criando um ambiente sombrio, uma referência que foi muito importante para a elaboração do projeto de cenário.

FIGURA 38 – Episódio *Black Museum (2017)*, da série *Black Mirror* na Netflix

Fonte: <https://www.digitalspy.com/tv/ustv/a845969/black-mirror-black-museum-alexandra-roach-twist/>. Acesso em 24 de out. 2019.

FIGURA 39 – Personagem Eleven

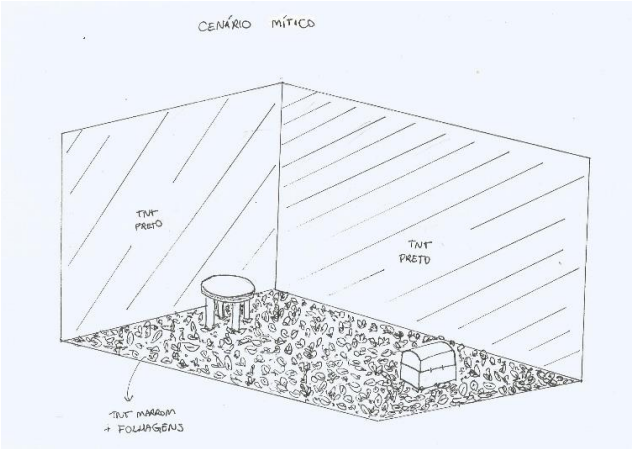


Fonte:<https://aminoapps.com/c/strangerthingsbrasil/page/item/ovazio/8gGJ_1xSXInGjX5Bl12ab0pql2E2e7aa4E>. Acesso em 24 de out. 2019.

FIGURA 40 – A Bruxa de Blair (1999)

Fonte: <https://www.complex.com/pop-culture/scariest-movies-all-time/>. Acesso em 24 de out. 2019.

FIGURA 41 – Desenho do cenário mítico



Esboço desenhado por Yasmin Barros para o cenário mítico

No esboço de Yasmin Barros, pode-se observar as paredes revestidas de TNT preto (o desenho é bidirecional, mas todas as paredes foram cobertas de igual forma) e o chão coberto de folhas secas. Também foram desenhados dois objetos que apareceram nas cenas: o baú e o banco, ambos feitos de madeira.

FIGURA 42 – Pés da personagem Layla

FIGURA 43 – Layla e Grande Cobra antes e depois de passar por um processo de edição de imagem

Curta REVINDA (2019), direção de Karlos Eduardo, Fotos e edição por: Gabriela Tavares

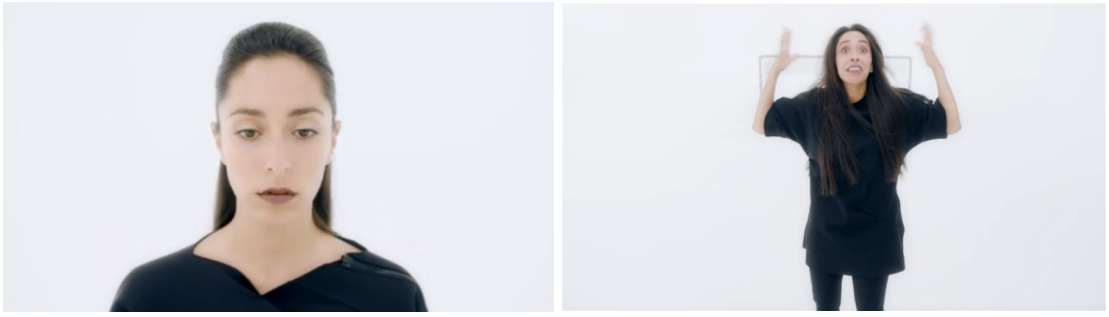
O figurino, maquiagens, cenários e objetos desse produto audiovisual foram pensados, aparecendo em cena apenas o que foi necessário para o cumprimento do roteiro, sendo eles: um banco de madeira (emprestado por um membro do grupo produtor do curta-metragem), um coco seco (comprado para armazenar a “noite líquida”) e chocalho artesanal (comprado para a gravação do curta).

FIGURA 44 – Objetos de cena: baú, chocalho e coco

4.6.3 Mundo real

As circunstâncias dessa “realidade” foram descritas em “Tempo do futuro”, tópico 4.2 deste projeto, portanto, cabe a essa etapa mostrar as inspirações utilizadas. Tratando-se de futuro, foi natural lembrar de *Black Mirror (2011)*, por ser uma série que se relaciona à essa temática futurista. Boa parte de seus episódios possui cenários brancos, minimalistas e carregados de aparatos tecnológicos. O episódio da figura a seguir é *White Christmas (2014)*, as cenas apresentadas têm poucos objetos e assim como o cenário pensado para esse tempo no curta-metragem. A Figura 46 é uma foto da mesma atriz Oona Chaplin, posada em uma decoração muito semelhante a que aparece como sendo a casa da personagem Greta, do episódio citado anteriormente, percebe-se a predominância do branco representando, ainda, uma certa esterilização do ambiente.

FIGURA 45 – Cenas do episódio White Christmas (2014) na Netflix



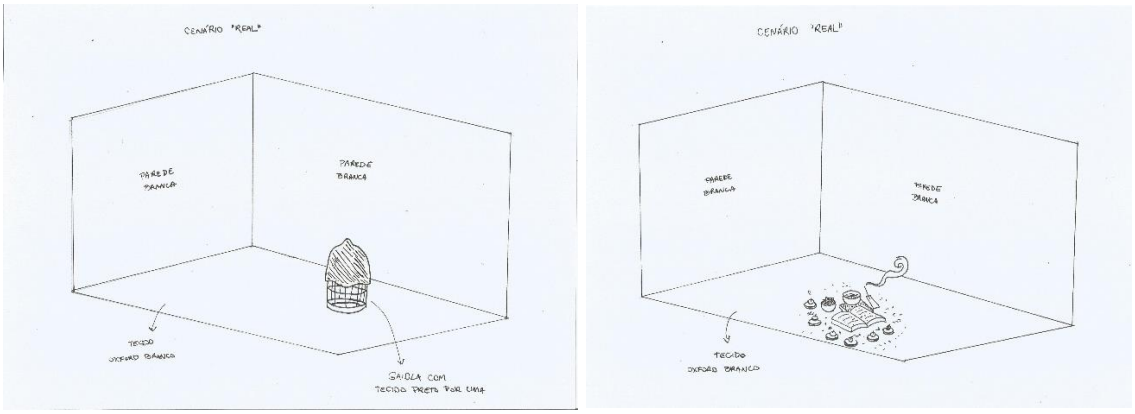
Fonte:<https://www.internetlab.org.br/pt/opiniao/black-mirror-white-christmas-s02-e04-criptografia-e-vigilancia/>. Acesso em 24 de out. 2019.
<https://www.tor.com/2018/01/09/black-mirror-shared-universe-cookies-human-rights-copies/>. Acesso em 24 de out. 2019.

FIGURA 46 – Oona Chaplin como Greta

Fonte: <https://odisseianocinema.wordpress.com/2014/12/25/series-black-mirror-white-christmas/>. Acesso em 24 de out. 2019.

Inicialmente, foram dois cenários desenhados, ambos para representar a mesma realidade em situações distintas. O primeiro é onde a Guia leva a gaiola coberta por um pano preto e o segundo, onde as personagens Layla e Guia aparecem juntas. Os dois cenários tinham o mesmo princípio e desenho arquitetônico: paredes e chão brancos, apenas com a gaiola no primeiro caso, e a simulação do altar no segundo.

FIGURA 47 – Esboço dos cenários reais



Esboços desenhado por Yasmin Barros para os cenários reais.

Para representar o altar de rituais[9], foram utilizados alguns elementos escolhidos com a ajuda da praticante de uma vertente Bruxa, Giovanna Pontes, uma das atrizes do curta. Velas brancas, vasilhame de barro, pedras e cristais, incensário, incenso, ervas, suportes de madeira e um livro que passou por um processo químico de envelhecimento (mais detalhes no diário), foram os objetos utilizados, anteriormente comprados exclusivamente para esse fim. Além deles, foi acrescentado o livro principal que baseou o entendimento sobre bruxaria neste projeto *O livro completo de bruxaria de Raymond Buckland: tradições, rituais, crenças e prática (2019)* que, por

[9] As autoras do projeto entendem que esse não é seu local de fala devido a não prática e estudo superficial do tema, e buscaram representar um altar sem ofender quaisquer religiões ou ritos.

ter uma capa interessante à proposta do curta-metragem, tornou-se um item decorativo da cena, além de uma pequena vasilha de madeira que pertence à uma das diretoras de arte.

FIGURA 48 – Objetos de cena do ritual

Simulação do altar montado por Gabriela Tavares e Yasmin Barros.

Sabe-se que o audiovisual é incerto. No momento das gravações, a equipe de fotografia e filmagem resolveu manter a essência da cena mudando apenas o formato de utilização do tecido comprado para forrar o chão.

FIGURA 49 – Teste de luz no primeiro cenário

Teste de luz no cenário 1. Foto por: Alexandre Fonseca.

FIGURA 50 – Teste de luz no segundo cenário

Making of da gravação no cenário 2 produzido na hora por toda a equipe presente no local. Foto por: Karlos Eduardo.

5 DIÁRIO DE PRODUÇÃO DE ARTE

Neste capítulo, descreveremos a experiência que vivemos como diretoras de arte do curta-metragem *Revinda (2019)* e, por esse motivo, este é o único capítulo escrito em primeira pessoa do plural. Aqui consta o processo criativo, as dificuldades, comemorações, produções e, por fim, o diário do dia das gravações em si. Antes de destrinchar esse processo, já passado por ele, podemos dizer que, apesar das dificuldades, para nós, o processo foi de significativo aprendizado e contribuiu grandemente para a visualização das nossas hipóteses sobre a importância da maquiagem e do figurino inseridos na direção de arte do cinema.

5.1 NOSSAS INTENÇÕES

Quando decidimos fazer esse trabalho, o primeiro passo foi a leitura do roteiro. Ao nos depararmos com ele, percebemos que seria interessante para o nosso objetivo. O roteiro é conceitual e mítico, tudo o que nossa equipe de direção de arte queria para explorar a imaginação. De fato, foi um desafio escolher os detalhes, pensar em como cada figurino e maquiagem ficariam em cena, mas este era nosso propósito: demonstrar a importância desses aspectos.

O primeiro desafio foi estudar elementos físicos das serpentes, visto que uma das personagens é uma entidade conhecida como a “Grande Cobra”. Precisávamos entender como passar características desse ser e a personificar, sem torná-lo caricato. Procuramos por referências que ligavam a entidade serpente à uma espécie mais específica de cobra. Então, fizemos conexões com as espécies brasileiras cascavel e sucuri, mas optamos por deixar que essa personagem reunisse em si aspectos mais gerais de serpentes, detalhes que estão presentes no imaginário dos espectadores, favorecendo, assim, um reconhecimento do animal atrás da figura feminina. Ainda que tenha sido um processo longo, não é possível mensurar a complexidade de lidar com uma entidade. Nós precisávamos de informações de fontes confiáveis, além de ter extremo cuidado, pessoalmente, para lidar com um tema tão delicado quanto um que envolve crenças e, até mesmo, outro que pode ser encarado e relacionado a aspectos religiosos. Foi necessário um entendimento de que era necessário retratar o que queríamos de forma a não ofender qualquer crença ou

religião, especialmente porque este não é nosso lugar de fala, nem o objetivo deste trabalho.

A heroína do curta-metragem não usa capa ou têm os aspectos pré-concebidos do herói tradicional. Foi, para nós, uma jornada de conhecimento entender os traços que representassem a personalidade dessa personagem, já que queríamos que ela demonstrasse força e sensibilidade, duas características que marcam a sua jornada de heroína. O cabelo, as cores usadas e a maquiagem, necessariamente, precisavam refletir esta personagem em toda a sua grandeza.

A terceira personagem do curta nasceu tardiamente no roteiro, o que desencadeou um novo desafio para nós, na questão de tempo e de construção das suas características. Essa personagem representa um arquétipo de velha sábia e na trama tem o papel de guiar a jornada espiritual da heroína Layla. Assim, nós precisávamos que ela fosse serena, forte, sábia e afetuosa. Nossa intenção não era caracterizá-la como uma pessoa mais velha e torná-la caricata, mas de demonstrar certa pureza alinhada ao conhecimento que uma guia dispõe. Por isso, seguimos essa linha de pensamento e utilizamos de elementos estéticos para representar essas vontades expressos nos adereços usados pela personagem que apresentam significados, tal como o valor relacionado ao ouro e a força, à prata.

5.2 ENTREVISTAS COM AS ATRIZES

No momento do *casting* com as atrizes, nossa equipe de direção de arte se reuniu com cada uma das interessadas e fez perguntas relacionadas à arte. Todas foram muito bem aceitas e, durante esse processo, descobrimos detalhes importantes sobre as atrizes. A atriz Ana Caroline (que posteriormente interpretou Layla) usa lentes de contatos com grau e sem elas não conseguiria enxergar bem durante as gravações, portanto, não poderia usar as lentes coloridas e sem grau previstas para a personagem Grande Cobra. A atriz Giovanna Pontes (escolhida para interpretar a entidade) é vegana, o que limitaria os ingredientes previstos para a cena nomeada “noite líquida”.

5.3 A BUSCA POR FORNECEDORES

Antecedeu a busca de fornecedores a decisão de onde viria o dinheiro a ser investido na produção do curta-metragem, então, foi feita uma rifa de uma caixinha de som da JBL, modelo Go2, com mil números em que cada um foi vendido a um real, restando um pouco menos de oitocentos reais. Todo o custo foi dividido igualmente entre os membros deste projeto (Yasmin Barros e Gabriela Tavares) e, também, do projeto de execução do curta (Alexandre Fonseca, Isadora Duarte, Karlos Eduardo e Matheus Sena). O bloco de rifa e a caixinha custaram, juntos, pouco mais do que duzentos reais e o custo total para realizar o curta chegou a quase dois mil reais. A diferença entre os custos e os ganhos com a rifa foi rateada entre todos os membros do trabalho.

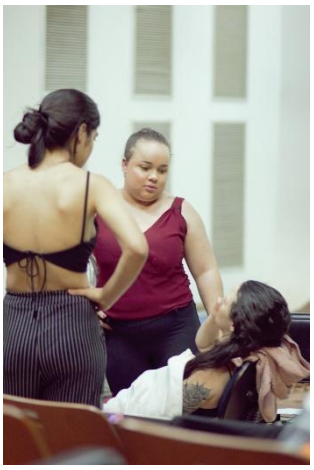
Para confeccionarmos os modelos de figurino, levamos as atrizes até a costureira escolhida para o trabalho. Ela se chama Alvanice Tavares e é da família de uma das autoras deste projeto. Por já conhecer seu trabalho com a costura, e após o apoio de todos os envolvidos com o roteiro e a direção, ficou decidido que ela seria nossa parceira. Alvanice, apesar de sua simplicidade, confeccionou as peças do figurino da maneira como elas foram pensadas. Esse foi o nosso primeiro contato com um produto físico do nosso trabalho pronto.

FIGURA 51 – Prova de figurinos

Fotos de Yasmin Barros e Gabriela Tavares no teste dos vestidos.

No primeiro dia de gravação, ainda tivemos o apoio do nosso colega de sala Mateus Castro, que, por ser fotógrafo, pôde nos ajudar registrando o *making of* daquele dia.

FIGURA 52 – Maquiagem das atrizes Giovanna Pontes e Ana Caroline



Gabriela Tavares e Yasmin barros trabalhando nas maquiagens das personagens. Fotos por: Mateus Castro.

FIGURA 53 – Maquiagem da atriz Giovanna Pontes

Gabriela Tavares e Giovanna Pontes. Fotos por: Mateus Castro.

5.4 ORIENTAÇÕES SOBRE RITUAIS

O roteiro em que trabalhamos tem uma particularidade: ele trata de entidades, feiticeiras e rituais, assuntos que até então nos eram alheios e que continuam não fazendo parte do nosso local de fala por falta, de aprofundamento teórico e prático no tema. Entretanto, ao longo do processo, esses assuntos nos fizeram deparar com a necessidade de entender mais sobre o tema que iríamos lidar. Nossa primeira fonte, como é de se esperar, foi a internet, mas não demorou muito até que ela se mostrasse uma fonte não confiável. Foi, então, que pedimos ajuda à uma das atrizes do grupo, Giovanna Pontes, que é praticante de uma vertente bruxa e mostrou ter conhecimento pessoal sobre ritualística, por ter estudado anos sobre o assunto. Ela pôde nos indicar leituras e se reuniu conosco presencialmente e via ligação de vídeo, onde nos deu dicas sobre como lidar com esse assunto sem ofender quaisquer religiões ou crenças e sobre uma visão geral dos elementos e motivações de um ritual. Sua ajuda foi de

extrema importância e, motivadas por uma fonte que pudéssemos efetivamente usar nessa jornada de conhecimento, adquirimos a obra impressa *O livro completo sobre bruxaria de Raymond Buckland: tradições, rituais, crenças e prática (2019).* O livro foi de grande ajuda para entendermos diversos aspectos dessa cultura para que dessa forma pudéssemos fazer uma ambientação crível, não ofensiva e embasada.

5.5 A BUSCA DE MATERIAIS

Ainda que nossos objetos de estudo primários sejam maquiagem e figurino e sua importância na direção de arte, também coube a nós pensar os cenários do projeto, desenvolvendo o conceito dos cenários, comprando e produzindo os materiais necessários, além de ajudar a montar os ambientes e providenciar todo o material necessário para isso.

O acervo do curta contou com objetos que os integrantes da equipe já possuíam, alguns empréstimos de pessoas externas ao projeto e, por fim, algumas compras de materiais e *props* de cena. Escolhemos trabalhar com a ressignificação de objetos para alcançar o efeito desejado. O projeto é minimalista e conta apenas com os objetos essenciais em cada cena.

No cenário Mítico, os objetos utilizados são: um banco de madeira, emprestado por um integrante do grupo de gravação do curta, Karlos, um baú de madeira fornecido pelo mesmo integrante, além de um chocalho comprado em uma loja de fantasias situada na Avenida T-63, em Goiânia. A ambientação foi feita com TNT preto. Foram duas faixas de 13m x 1,5m e duas faixas de 4m x 1,5m, que foram unidas com fitas transparentes e isolantes. No chão foi utilizado um TNT marrom de quatro faixas de 6m x 1,5m, também unidas por fitas aderentes (ambos TNT's foram comprados em uma casa de festas do Setor Central, Rua 4, em Goiânia, nos dias nove e dez de outubro). Sobre o tecido marrom, foram adicionadas folhas secas recolhidas no dia da primeira gravação, dia oito de outubro, no Parque Macambira, Goiânia. Parte da colheita foi impedida pela chuva e para completar o que faltava, o restante das folhas foi recolhido no estacionamento da Faculdade de Informação e Comunicação (FIC), na Universidade Federal de Goiás (UFG), Campus Samambaia, Goiânia.

No cenário que representa o "mundo real", foi utilizado um tecido Oxford branco com as seguintes medidas: três faixas de 3m x 1,5m (comprado no Setor Campinas,

Goiânia, dia sete de outubro). Foram utilizados, ainda, *props*: velas, suportes de madeira, recipientes de barro, incenso e incensário (comprados em uma loja de variedades no Centro de Goiânia, dia nove de outubro), além de um livro comprado no Centro de Goiânia (que passou por um processo de envelhecimento, mencionado mais à frente), pedras e cristais (comprados em uma loja de produtos alternativos na Avenida Pasteur, Goiânia), a obra *O livro completo sobre bruxaria de Raymond Buckland: tradições, rituais, crenças e prática (2019),* comprado pela internet, no site da Amazon . Folhas de diversas espécies foram utilizadas para representar as ervas naturais nos rituais (foram compradas em uma loja de produtos naturais na Avenida Pasteur, Goiânia, dia nove de outubro), além de um pequeno refratário de madeira de uma das integrantes da equipe de direção de arte (Gabriela Tavares).

FIGURA 54 – Altar no cenário real

Imagem da simulação do altar. Foto por Gabriela Tavares.

5.6 A COMPRA DE TECIDOS DOS FIGURINOS

No que diz respeito aos figurinos, a costureira que nos ajudou no processo nos deu orientações sobre as texturas necessárias. Mas coube a nós, diretoras de arte desse projeto, a função de escolher dentre as opções. Decidimos que, graças à grande quantidade de opções, buscaríamos nossos tecidos no Bairro Campinas. Entramos em diversas lojas e escolhemos os tecidos adequados através do toque, textura, aspecto visual e cores. As compras foram realizadas no dia dois de outubro.

Para o figurino da Grande Cobra, precisávamos de um tecido escuro que ficasse colado ao corpo da atriz, mas que fosse confortável e proporcionasse uma livre movimentação. O material precisava ser pesado para dar caimento e se ajustar bem

ao corpo. O tecido escolhido foi Suplex *Light*, e foram comprados dois metros e meio, para que as medidas do figurino fossem atendidas.

No caso da personagem Layla, o tecido precisava ser grosso o bastante para favorecer os cortes retos do nosso planejamento. A cor precisava ser, necessariamente, branca para se encaixar nas descrições de roteiro e passar a imagem proposta pela personagem, através da teoria das cores e o do imaginário de que o branco representa algo limpo e/ou puro. Depois de perceber que o tecido Crepe de Alfaitaria seria o ideal, foi comprado um 1,5 metro do material. Nos deparamos também com a necessidade de comprar 1 metro de um tecido fino padrão utilizado como forro para tecidos mais grossos.

O último tecido comprado foi o Viscose, utilizado para fazer o figurino da Guia. Nós tínhamos um modelo a ser seguido e levamos no dia da compra: uma saída de banho estilo “asa de morcego”. O formato da roupa é muito parecido com o modelo ideal que tínhamos em mente para dar a leveza que buscávamos para essa personagem. A cor ainda precisava ser definida, apenas sabíamos que a paleta precisava seguir os tons de bege, nude ou palha, tons que ajudassem a diferenciar o branco do figurino de Layla, mas que não fugissem da ideia de claridade, e representassem um contraste com os acessórios previstos para a imagem final. Depois de decidido, foram comprados 2,5 metros do tecido escolhido na cor bege.

FIGURA 55 – A escolha dos tecidos

Selfie na loja de tecidos. Foto por Yasmin Barros.

FIGURA 56 – Saída de banho

Foto: Yasmin Barros

5.7 A COMPRA DE MAQUIAGENS E ACESSÓRIOS

Os acessórios foram escolhidos minuciosamente com significados específicos. A maioria foi comprada em uma loja de bijuterias no Setor Marista. Entre eles: quatro pulseiras, sendo duas douradas e duas pratas (utilizadas para trazer luz e brilho para os pulsos da Guia, graças ao valor associado ao ouro e a pureza à prata representadas nesses acessórios, além da referência cromática ao sol e à lua, importantes para a representação mítica retratada). Também foram comprados dois colares, sendo um dourado com um pingente de lua e algumas estrelas, e outro prata com diversos losangos (símbolo associado ao triângulo, que por sua vez representa o equilíbrio). Apenas um acessório foi comprado no Setor Campinas: os brincos presentes no figurino da personagem Layla. Eles são pratas, compostos pelo círculo, representando os ciclos, e pelo triângulo, representando o equilíbrio.

FIGURA 57 – Acessórios da Guia e Layla

Maquiagem da Guia: Gabriela Tavares. Maquiagem da Layla: Yasmin Barros. Curta-metragem *Revinda (2019).* Direção: Karlos Eduardo. Fotos: Gabriela Tavares.

Para as maquiagens, utilizou-se muito dos acervos pessoais e foi comprado apenas itens que não tínhamos ou que, para proteção da saúde e oferecer uma maior higiene no processo de maquiagem das atrizes, optamos por materiais novos, tal como as máscaras de cílios. Todos os itens comprados foram adquiridos no Setor Central de Goiânia no dia seis de outubro, foram eles: rímel (Ruby Rose), sombra dourada em mousse (Luisance), pó solto translúcido (Luisance), delineador em gel (Unique), base cor 6 (Ruby Rose) e duas esponjas de aplicação.

Para as maquiagens artísticas, compramos no dia vinte e cinco de setembro uma careca falsa em uma loja de fantasias. Mas, ao abrir, percebemos que não se adequava ao que buscávamos. Nessa mesma loja, compramos um chocalho que foi utilizado na trama para o ritual de evocação da entidade da Grande Cobra. No mesmo dia, compramos no Setor Central uma massinha Slug e látex, que pretendíamos usar na maquiagem da entidade, mas que se mostraram inviáveis após vários testes. No dia trinta de setembro, compramos no mercado livre duas carecas profissionais da marca Slug, porém depois de mais testes, chegamos à conclusão de que nossa personagem não seria mais careca, mas sim teria longos cabelos úmidos. Essa decisão se deu devido ao aspecto obtido com a careca. Além de não apresentar a aparência que queríamos, houve um distanciamento da intenção de que a personagem não fosse apresentada de forma caricata. Além disso, a intenção era de que a entidade se apresentasse de uma forma quase humana ao entrar em contato com a feiticeira. No dia dezenove de setembro, encomendamos através do site

Mercado Livre um par de lentes de contato com a íris alongada, com a intenção de referenciar a biologia das serpentes, entretanto, a atriz não teve uma boa adaptação ao modelo escolhido e as lentes foram utilizadas apenas na primeira tentativa de gravação. No dia nove de outubro, em uma ótica no Setor Campinas, foi comprada um segundo par de lentes de cor caramelo com a íris no formato humano. Esse formato se adaptou melhor ao olho da atriz e nos surpreendeu por ter um efeito mais impactante e menos caricato em relação à primeira tentativa. A lente contribuiu para o aspecto subjetivo da maquiagem, tirando a obviedade da primeira lente e fortalecendo visualmente a característica das cobras por atribuir um olhar fixo e vidrado aos olhos de Giovanna. As unhas postiças, o esmalte preto e a cola de fixação foram comprados no Setor Itatiaia, em uma farmácia, no dia oito de outubro, horas antes da primeira tentativa de gravação.

FIGURA 58 – Lente de contato com a íris alongada

Personagem Grande Cobra, interpretada por Giovanna Pontes. Curta-metragem *Revinda (2019).* Direção: Karlos Eduardo. Foto: Mateus Castro. Maquiagem: Gabriela Tavares.

5.8 *PROPS* QUE NÓS FABRICAMOS

Ainda que o minimalismo tinha sido escolhido para compor a estética do cenário, algumas coisas precisavam ser utilizadas, parte delas naturais, outras fabricadas ou alteradas.

O baú de madeira, conseguido com o diretor do curta-metragem, Karlos Eduardo, tinha alguns adesivos florais que não representavam o aspecto necessário. Com a ajuda de uma pessoa externa ao projeto, e de elementos como água, sabão,

bucha e faca de serra, os adesivos foram retirados sem estragar a estrutura de madeira.

O livro que compramos para o cenário, mencionado em “Busca de materiais” foi adquirido novo e, para que ele atendesse a proposta do curta-metragem, passou por alguns processos de envelhecimento no dia vinte e sete de setembro. Primeiro, fervemos 1,5 litro de água e misturamos a 3 colheres de sopa de café em pó num recipiente de vidro. Essa grande quantidade de mistura foi feita, pois, inicialmente, a ideia era imergir o livro no recipiente, envelhecendo todas as folhas de uma só vez. Entretanto, num segundo momento, achamos mais viável fazer testes em menor escala.

FIGURA 59 - Mistura de água e pó de café

Foto por Yasmin Barros

Para isso, aguardamos a mistura esfriar e usamos um pincel de cozinha para mergulhar as cerdas no produto e aplicar verticalmente, apenas nas páginas de interesse e nas laterais do livro. Depois, pequenas quantidades da mistura foram adicionadas ao longo das folhas para deixar algumas áreas mais manchadas do que as outras. Após esse processo, o objeto “descansou” por 24 horas, até chegar ao resultado final. O excesso de borra de café foi retirado para que o livro pudesse ser usado nas gravações.

FIGURA 60 - Aplicação da mistura no livro

Foto por Yasmin Barros

FIGURA 61 - Livro em “descanso”

Foto por Yasmin Barros

FIGURA 62 - Resultado final

Foto por Yasmin Barros

Também foi produzida para o curta a “noite líquida”. No roteiro, ela é apresentada dentro de um coco e depois que o coco é quebrado é ingerida por Layla. A textura esperada era densa, mas sem perder a qualidade de líquido, e precisava ser escura e comestível. Chegamos então na mistura de glucose, mel e água, nas seguintes proporções estimadas: 40% glucose, 20% mel e 40% água.

FIGURA 63 – “Noite líquida”

Maquiagem: Gabriela Tavares. Curta-metragem *Revinda (2019).* Direção de Karlos Eduardo. Foto retirada de um frame da gravação.

O coco (comprado em um supermercado na Avenida T-63, Goiânia) que deveria carregar a “noite” também sofreu modificações: primeiro, foi limpo, retirando alguns dos fios de sua estrutura externa e, depois, foram feitos testes para tentar abri-lo usando ferramentas distintas. Resolvemos quebrar o coco com impacto forte no chão e, apesar de conseguirmos abrir dessa forma, ele ficou com algumas rachaduras que tentamos colar com cola quente, o que não funcionou como o esperado. Porém, mais

tarde isso não apresentou ser um problema, já que no momento da gravação o diretor resolveu modificar a cena da noite líquida, a colocando direto na boca das atrizes e dispensando o uso do coco. Assim, usando fita adesiva colamos novamente as partes quebradas apenas para a cena em que a Grande Cobra o entrega fechado para a Layla.

FIGURA 64 - Coco nas mãos da Grande Cobra

Curta-metragem *Revinda (2019).* Direção de Karlos Eduardo. Foto retirada de um frame da gravação.

5.9 DIA DA PRIMEIRA GRAVAÇÃO

No dia oito de outubro, acordamos cedo, tentamos recolher as folhas no parque para o cenário mítico, o que se tornou mais difícil por causa da chuva. Voltamos para casa, organizamos os detalhes, compramos as pedras e as ervas, buscamos o diretor do curta e a atriz que interpretou a Grande Cobra, e chegamos na locação combinada ainda pela manhã. Montamos o chão, buscamos mais folhas, começamos a caracterização da atriz que fez a entidade, assim teríamos tempo para fazer quaisquer alterações que julgássemos necessárias. Depois de um tempo, a atriz que interpretou Layla também chegou e foi preparada. No meio da tarde, vimos que nem tudo saiu como planejado, mas tínhamos o pensamento de que aquele dia de gravação estava próximo do fim. Entretanto, já se passava das sete da noite quando o diretor nos convidou para uma reunião a sós, disse que a captação da imagem não estava ficando como o esperado, que as paredes da locação estavam se sobressaindo e que isso não valorizava de forma alguma as nossas produções e nem mesmo o cenário que havíamos construído. Além disso, durante a gravação, houve um ensaio de baterias que influenciaram no áudio. Durante a conversa, foi tomada a decisão de que deveria haver uma nova gravação. Nesse momento, percebemos que teríamos que repetir todo o processo e que esse não havia sido o dia da gravação oficial. Quando voltamos à locação, Karlos, diretor do curta, fez uma pausa e conversou com toda a equipe,

informando a situação. Depois de uma longa reunião, a segunda gravação ficou marcada para dois dias depois, numa quinta-feira, dia dez de outubro.

5.10 O QUE FOI ALTERADO ENTRE UMA GRAVAÇÃO E OUTRA

O audiovisual é feito de experimentações, erros e acertos, e com o primeiro dia pudemos enxergar o que poderia ser alterado. O primeiro ponto foi mudar a locação. Quando nós, da direção de arte, desenhamos o cenário, o imaginamos exatamente para caber no quarto de uma de nós, que ao nosso ver acomodaria o cenário perfeitamente. Entretanto, a equipe de fotografia e câmeras achou que o espaço para movimentações seria reduzido e, por isso, a primeira gravação foi mudada para a locação do Estúdio de TV da Faculdade de Informação e Comunicação. Depois de todas as dificuldades, a locação voltou a ser na casa da integrante Gabriela. Testes foram feitos na quarta-feira à noite, para que tudo saísse como o planejado na segunda gravação. Aproveitamos o fato de ser uma casa e utilizamos um dos quartos como camarim, ligamos o ar condicionado para conforto das atrizes e das maquiadoras (que também são as autoras deste projeto e diretoras de arte desse curta). A porta se manteve fechada, tanto por conta do ar ligado, quanto para minimizar a entrada de pessoal não relacionado a equipe de maquiagem. Percebemos dessa forma que tínhamos mais espaço para organizar nossos produtos e mais tranquilidade para maquiar. Além da alteração da lente, a maquiagem da Grande Cobra foi feita de maneira mais intensa, as partes em preto foram reforçadas para contrastar ainda mais com a pele.

5.11 LISTA DE MATERIAIS UTILIZADOS NAS MAQUIAGENS

Para trazer a sensação de pureza à personagem Layla, optamos por uma maquiagem mais leve e pele iluminada, de modo a não descaracterizar os traços naturais da atriz.

1. Primeiro, preparamos a pele aplicando um lenço umedecido da marca FeelClean para retirar as impurezas e a oleosidade da face.
2. Aplicamos o hidratante Nivea *soft* em todo o rosto e parte do pescoço com o auxílio de um pincel próprio com cerdas sintéticas e macias para dar mais viço e

impedir que a base ficasse craquelada após um longo período em contato com a pele.

3. Depois de secar por, aproximadamente, cinco minutos, a face estava pronta para receber uma leve mistura realizada em uma paleta de metal do iluminador líquido da Vult e da base francesa Alice Academy cor *light* 02, aplicada com um pincel mais ovalado e de cerdas macias.

4. Finalizada essa etapa, usamos uma bruma fixadora *perfect glow* da Ruby Rose e aguardamos o produto secar.

5. Feito isso, depositamos um corretivo da Natura, cor claro vinte, ao redor dos olhos e em algumas áreas em que havia espinhas e manchas, utilizando uma esponja de maquiagem da Oceane.

6. Aplicamos um pó solto da Miss Lary cor “A”, com o auxílio de um pincel mais espesso, em toda a face para selar a mistura fixada na pele anteriormente.

7. Depois, fizemos movimentos circulares suaves com um pincel M-905, para dar um tom marrom nas pálpebras da atriz, usando a cor *soft brown* da paleta de sombras *9 Shades* da Oceane.

8. Aplicamos um hidrante labial da Nivea, cor melancia.

9. Coramos as maçãs do rosto utilizando o *blush* da Mary Kay.

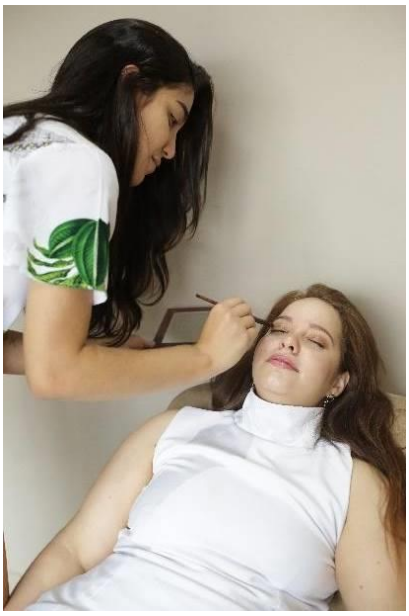
10. Aplicamos o iluminador em pó Golden, da marca Bruna Tavares, nas regiões no nariz, acima e abaixo da boca, no canto dos olhos e acima das maçãs do rosto.

11. Para realçar o olhar da personagem, aplicamos a sombra *soft brown* da paleta da Oceane nas sobrancelhas, com o auxílio de um pincel fino e, para manter a naturalidade dos fios, retiramos o excesso com cotonetes.

12. Foi utilizada a máscara de cílios trópico verde, da Ruby Rose, para valorizar os olhos da atriz.

13. Por fim, finalizamos a maquiagem com a aplicação da bruma fixadora *perfect glow* da Ruby Rose.

FIGURA 65 - Yasmin maquiando a atriz Ana Caroline



Curta-metragem *Revinda (2019).* Direção: Karlos Eduardo. Foto por: Gabriela Tavares

Na maquiagem da personagem Guia, escolhemos trabalhar em tons iluminados, afim de demonstrar as características de elevação espiritual, através da iluminação corporal.

1. Primeiro, limpamos a pele usando algodão comum e água micelar da marca L'oreal Paris para retirar as impurezas e a oleosidade da face.
2. Aplicamos o hidratante Nivea *soft* em todo o rosto e parte do pescoço com o auxílio de um pincel próprio com cerdas sintéticas e macias.
3. Depois de seco o hidratante, foi aplicada uma mistura da base número seis da Ruby Rose com a cor número um da Pausa para Feminices, afim de chegar no tom ideal do rosto e colo, ambas de acabamento *matte,* devido a pele da atriz ser oleosa.
4. Foi feita uma mistura das cores claro vinte e claro trinta da Natura para alcançar o tom de iluminação perfeito abaixo dos olhos, ao mesmo tempo em que esconde as olheiras e marquinhas da pele.
5. A base foi selada com o pó cor A da marca Miss Lary, e um pincel bem grande e fofo.
6. Foi utilizado um contorno da linha Bruna Tavares, cor *brown sugar*, para devolver o contorno natural do rosto.
7. Em seguida, foi aplicado o blush na cor caraltim da marca Quem Disse Berenice?, nas maças do rosto e levemente sobre o nariz.

8. Essa parte foi a mais importante para a produção, foi aplicada uma camada bastante generosa de iluminador *golden* da Bruna Tavares, acima das maçãs do rosto, abaixo e acima das sobrancelhas, no nariz, no arco do cupido dos lábios, no centro da testa e no queixo. A atriz ficou intencionalmente radiante.

9. Nas sobrancelhas, para dar acabamento ao olhar, usamos com a ajuda de um pincel chanfrado o segundo tom da paleta de sobrancelhas da Ruby Rose.

10. Nos olhos, fizemos um delineado com um pincel fino, usando a sombra dourada em mousse da Luisance.

11. Finalizamos os olhos com o rímel trópico verde da Ruby Rose, afim de valorizar os cílios.

12. Nos lábios, na intenção de manter esse aspecto especial da personagem, passamos uma camada da mesma sombra dourada utilizada no delineado.

13. Para garantir a duração da maquiagem, utilizamos um *spray* fixador da marca Ruby Rose.

FIGURA 66 – Gabriela maquiando a Guia

Curta-metragem *Revinda (2019).* Direção: Karlos Eduardo. Foto: Yasmin Barros

A maquiagem da Grande Cobra, como era esperado, foi a mais trabalhosa, tanto no momento de escolhas, quanto na execução, como pode ser observado no passo a passo.

1. A atriz lavou o rosto com o sabonete líquido *lipkar surgras* da La Roche.

2. O processo de cobertura da sobrancelha com cola bastão foi longo, devido a espessura dos fios da atriz. Foram no total oito camadas de cola, sendo que

entre cada camada era necessário esperar a anterior secar por completo. A cola que conseguimos o resultado esperado foi da marca Pritt.

3. Para selar a cola, utilizamos o pó solto translúcido da Luisance.

4. Na intenção de cobrir a cor dos pelos, foi feita uma camada generosa de camuflagem da Makiê, da cor *snow*. Esse produto tem mais poder de cobertura do que um corretivo comum, sendo utilizado para cobrir, inclusive, cicatrizes e manchas fortes.

5. Selamos a camuflagem com mais pó solto e começamos a fazer a pele.

6. Utilizamos, para uniformizar a pele e fazer uma camada grossa, a base cor *light* 02, da Alice Academy, com a ajuda da esponjinha da Oceane.

7. Para selar toda a base passamos com um pincel grande o pó translúcido da Luisance por todo o rosto.

8. Nos olhos, como base preta de sombras, utilizamos o delineador em gel da Unique com a ajuda de um pincel pequeno macio.

9. Para selar o delineador, criar os efeitos triangulares e o formato do rosto, foi usada a sombra *black* da paleta “9 *shades*” da Oceane. Nas maçãs, foi colocada uma fita crepe já sem cola para que o sombreado ficasse com o efeito de corte reto.

FIGURA 67 – Gabriela maquiando a personagem Grande Cobra interpretada por Giovanna Pontes

Curta-metragem *Revinda (2019).* Direção: Karlos Eduardo. Foto: Mateus Castro.

10. Nos lábios, com um pincel fino, usamos o delineador em gel para fazer o formato da boca da serpente.

11. Entre as faixas pretas, foi aplicado bastante iluminador Golden, da Bruna Tavares e cor 3 da Ruby Rose, para fazer essas partes do rosto terem um efeito saltado e brilhante característico das serpentes.

12. Tudo foi finalizado com uma bruma fixadora *perfect glow,* da Ruby Rose.

Além da maquiagem na face, essa atriz também teve o colo e mãos maquiados.

Colo e pescoço:

1. Depois do hidratante, foi aplicado sobre a tatuagem da atriz, no ombro, a camuflagem *snow* da Makiê.

2. Para uniformizar o tom, a mesma base do rosto foi aplicada.

3. Tudo foi selado com o mesmo pó translúcido do rosto

4. Com a mesma sombra preta do rosto, alguns traços foram feitos para ajudar a esconder a tatuagem e criar dimensão no colo e pescoço.

5. Com o iluminador *golden*, as áreas ao redor das coloridas de preto foram ressaltadas.

Nas mãos:

1. Foi realizada uma mistura de corante em pó preto com gel de cabelo Bozzano para que a textura não ficasse muito líquida. Essa mistura foi aplicada nas mãos para reforçar o habitat pantanoso da serpente e também auxiliar a esconder as tatuagens nos dedos da atriz.

2. Com a cola Tek Bond, colamos as unhas pintadas de preto na atriz.

FIGURA 68 – Gabriela maquiando a personagem Grande Cobra interpretada por Giovanna Pontes e o resultado

Direção de Karlos Eduardo. Fotos por: Isadora Duarte e Gabriela Tavares, respectivamente.

5.12 RESUMO DA EXPERIÊNCIA

Trabalhar com audiovisual é uma experiência que requer muito trabalho e tentativas, mas ao acompanhar o resultado final foi gratificante. O processo de escolhas foi bastante longo, muito estudo antecedeu cada decisão, as compras certamente foram um misto de cansaço e animação, os figurinos foram escolhas tensas no início, e todo o processo com os erros no caminho foram exaustivos. O dia da gravação final durou quase quatorze horas, com apenas uma pausa curta para o

lanche. Pensamos em desistir uma dúzia de vezes, transformar nosso projeto em uma monografia, talvez, mas seguimos firmes. A primeira satisfação foi durante o *casting,* nós vimos o diretor e roteirista Karlos Eduardo interpretar e orientar as atrizes e tivemos, pela primeira vez, a esperança de um processo bem-sucedido. Também ficamos entusiasmadas ao pegarmos os figurinos, nós os vimos ali, prontos e como tínhamos planejado, naquele ponto já não importavam as atrizes que tinham desistido, os testes que não deram certo e a quantidade de dinheiro gasto. Pegar as roupas foi a primeira tarefa do nosso dia, achávamos que era um sinal que tudo sairia bem. Entretanto, tivemos complicações, os tecidos para o cenário eram caros, não poderíamos pagar, estávamos confusas, andamos muito tempo no sol, já exaustas nos sentamos no chão, em uma calçada de loja em Campinas. Olhávamos uma para outra, fazíamos contas, dávamos as mãos e dizíamos que “na pior das hipóteses, o figurino ficou incrível”. Em alguns momentos, pensamos de novo em desistir, mas algo nos movia, a esperança de fazer um trabalho completo. Por fim, resolvemos outras pendências que precisavam de menos dinheiro e, nesse dia, saímos de campinas com as mãos vazias. Vivemos, ainda, a decepção e angústia de refazer todo um dia de gravação, visto que, naquele dia, sentíamos como se algo tivesse sido retirado de nós. Mas de fato, nada é por acaso, depois de dois dias, conseguimos resolver os detalhes pendentes, fizemos as compras que faltavam, ficamos exaustas no dia da gravação, mas tudo valeu a pena quando vimos o produto do nosso trabalho, quando nossos colegas nos mostraram na câmera as personagens, os objetos e tudo o que tínhamos criado. Foi gratificante viver essa experiência e poder compartilhar esse projeto com nossos colegas de TCC, que se encarregaram dos outros detalhes do curta e, acima de tudo, foi um privilégio que este trabalho tenha sido produzido por duas amigas que se apoiaram e cuidaram uma da outra em cada momento de luta e que, agora, colhem ansiosas os frutos desse projeto.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo da direção de arte, inserida dentro de um contexto audiovisual, é uma tarefa que exige persistência para reunir informações dessa área que, infelizmente, ainda é pouco explorada pelos pesquisadores, ainda mais quando o assunto é voltado à caracterização de personagens, especificamente, maquiagem e figurino. O campo de trabalho se mostra insuficiente para colocar em pauta e o motivar uma discussão que dê voz aos diretores de arte brasileiros e apresente as delimitações e a relevância dessa profissão.

Feitos os desenhos de cenários, os planos de direção de arte e os mapas de figurino, o diretor trabalha em equipe para que tudo saia alinhado à proposta do filme junto ao apoio do diretor geral e diretor de fotografia. Os diretores de arte, com suas referências adquiridas em suas formações e experiências pessoais, são capazes de planejar os aspectos visuais plásticos de uma obra cinematográfica e significar cada elemento cênico, através de objetos que são passíveis de significações e podem ser decodificados pelo espectador, como é o caso das cores, formas e texturas dos *props.*

Como parte das escolhas da direção de arte, os figurinos e as maquiagens, assuntos poucos tratados e difundidos pelas pesquisas acadêmicas, abrem espaço para uma discussão: a partir da direção de arte desenvolvida no curta-metragem *Revinda (2019),* de que maneira é possível elucidar a relevância desse trabalho na construção visual e da narrativa cinematográfica? A partir do que foi discutido nos itens anteriores, é possível compreender o papel significativo desses dois elementos na determinação da passagem do tempo, da revelação de detalhes fundamentais para o desenvolvimento da trama, da criação de do reforço de expressões faciais, o perfil psicológico e o estado de espírito do personagem.

Ainda há muito o que se discutir sobre a direção de arte, mas o projeto experimental que teve como produto o curta-metragem *Revinda (2019)* foi um passo dado frente à longa caminhada que o audiovisual tem a percorrer até atingir seu devido reconhecimento. A execução teórica e prática deste trabalho foi uma atividade que levou à exaustão das autoras do projeto, mas que foi, ao mesmo tempo, muito gratificante. Ver a concretização das maquiagens e dos figurinos nas gravações foi um tanto empolgante e assertiva para percebermos o quanto a direção de arte é capaz de dar vida, sentido e participar ativamente da construção visual cinematográfica.

REFERÊNCIAS

A BRUXA de Blair. Direção: Daniel Myrick; Eduardo Sanchez. Produção: Robin Cowie; Gregg Hale. Intérpretes: Heather Donahue; Michael C. Williams; Joshua Leonard; Patricia DeCou. Roteiro: Daniel Myrick; Eduardo Sanchez. Distribuição: Europa Filmes. Estados Unidos, 1999 (78 min).

ACCIOLY, Tassia**. Narrativa e maquiagem:** a maquiagem como narrativa em Mad Max – Estrada de Fúria. Niterói: 2016

A FAMÍLIA Addams. Direção: Jerry Hopper; Sidney Lanfield; Sidney Salkow; Jean Yarbrough; Arthur Lubin; Arthur Hiller; Sidney Miller. Produção: Nat Perrin; David Levy. Intépretes: John Astin; Carolyn Jones; Ted Cassidy; Blossom Rock; Jackie Coogan; Ken Weatherwax; Lisa Loring; Felix Silla. Roteiro: David Levy. Distribuição: ABC. Estados Unidos, 1964 (30 min. cada episódio)

A FANTÁSTICA Fábrica de Chocolate. Direção: Tim Burton. Produção: Brad Grey; Bruce Berman. Intérpretes: Johnny Depp; Freddie Highmore; Anna Sophia Robb; David Kelly; Helena Bonham Carter; Noah Taylor; James Fox e Missi Pyle. Roteiro: John August. Distribuição: Warner Bros. Estados Unidos, 2005 (115 min).

A GAROTA Dinamarquesa. Direção: Tom Hooper. Produção: Tim Bevan; Eric Fellner; Tom Hooper. Intérpretes: Eddie Redmayne; Alicia Vikander; Ben Whishaw; Amber Heard; Sabastian Koch; Mattias Schoenaerts; Adrian Schiller; Emerald Fennell. Roteiro: Lucinda Coxon. Distribuição: Universal Pictures. Estados Unidos, 2016 (119 min).

ALICE no País das Maravilhas. Direção: Tim Burton. Produção: Tim Burton; Joe Roth; Jennifer Todd e Suzanne Todd. Intérpretes: Michael Sheen; Alan Rickman; Stephen Fry; Michael Gough; Christopher Lee; Paul Whitehouse e Timothy Spall. Roteiro: Linda Woolverton. Distribuição: Walt Disney Pictures. Estados Unidos, 2010 (108 min).

A MALDIÇÃO de Chucky. Direção: Don Mancini. Produção: Don Mancini e David Kirschner. Intérpretes: Jennifer Tilly; Danielle Bisutti; Fiona Dourif; A. Martinez; Summer H. Howell; Brennan Elliott; Kally Berard e Adam Hurtig. Roteiro: Don Mancini. Distribuição: Universal Studios. Estados Unidos, 2013 (97 min).

AMERICAN Horror Story. Direção: Ryan Murphy; Brad Falchuk. Produção: Alexis Martin Woodall; Patrick McKee; Robert M. Williams Jr. Distribuição: FX Networks. Estados Unidos, 2011 (37 a 73 min por episódio).

ANGELS in America. Direção: Mike Nichols. Produção: Celia Costas. Intérpretes: Al Pacino; Meryl Streep; Emma Thompson; Justin Kirk; Ben Shenkman; Mary-Louise Parker; Jeffrey Wright; Patrick Wilson; James Cromwell; Brian Markinson; Florence Kastriner; Howard Pinhasik; Robin Weigert; Michael Gambon e Simon Callow. Distribuição: HBO. Estados Unidos, 2003 (352 min. todos os episódios).

A PELE que Habito. Direção: Pedro Almodóvar. Produção: Agustín Almodóvar; Pedro Almodóvar. Intérpretes: Antonio Banderas; Elena Anaya; Marisa Paredes; Jan Cornet; Roberto Álamo; Blanca Suárez; Eduard Fernández e José Luis Gómez. Roteiro: Pedro Almodóvar. Distribuição: Fox Film do Brasil. Espanha, 2011 (117 min).

ARAUJO, Leusa. **O livro do cabelo**. São Paulo: Leya, 2012.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme.** Trad. Marina Appenzeller. 3. Ed. São Paulo: Papirus, 1995.

BARBARELLA. Direção: Roger Vadim. Produção: Dino De Laurentiis. Intépretes: Jane Fonda; Ugo Tognazzi; David Hemmings; John Phillip Law; Catherine Chevallier; Anita Pallenberg; Milo O'Shea e Claude Dauphin. Roteiro: Roger Vadim. Distribuição: Marianne Productions. Estados Unidos, 1986 (98 min).

BARROSO, Eduarda. **O resgate do sagrado feminino:** fundamentos e práticas da Wicca. Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2017.

BLACK Mirror. Direção: James Hawes; Anne Sewitsky; Owen Harris. Roteiro: Charlie Brooker. Reino Unido, 2011 (aprox. 60 min. cada episódio)

BONEQUINHA de Luxo. Direção: Blake Edwards. Intépretes: Audrey Hepburn; George Peppard; Patricia Neal; Buddy Ebsen; Mickey Rooney; Martin Balsam; Jose Luis de Villalonga e Elvia Allman. Produção: Roteiro: Truman Capote. Distribuição: Paramount Pictures. Estados Unidos, 1661 (115 min).

BUCKLAND, Raymond. **O livro completo de bruxaria de Raymond Buckland:** tradições, rituais, crenças e prática.Trad. Denise de Carvalho Rocha.1ed. São Paulo: Pensamento Cultrix, 2019.

BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo. **A direção de arte no cinema brasileiro.** Rio de Janeiro: Caixa Cultural, 2017.

CISNE Negro. Direção: Darren Aronofsky. Produção: Mike Medavoy; Brian Oliver. Intérpretes: Natalie Portman; Mila Kunis; Vicent Cassel; Winona Ryder; Barbara Hershey; Sebastian Stan; Janet Montgomery e Toby Hemingway. Roteiro: Mark Heyman; John J. McLaughlin. Distribuição: Fox Film do Brasil. Estados Unidos, 2011 (103 min).

_____. **Chucky explication**. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=4tIsr7N6e9E>. Acesso em 24 de nov. 2019.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema:** espetáculo, narração e domesticação. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 1995.

_____. **Dicionário Michaelis.** São Paulo: Melhoramentos, 2019. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em 10 de out. 2019.

DEADPOOL. Direção: Tim Miller. Produção: Simon Kinberg; Ryan Reynolds; Lauren Shuler Donner. Intérpretes: Ryan Reynolds; Morena Baccarin; Ed Skrein; Gina Carano; Brianna Hildebrand; T. J. Miller; Andre Tricoteux e Taylor Hickson. Roteiro: Rhett Reese e Paul Wernick. Distribuição: Fox Film do Brasil. Estados Unidos, 2016 (108 min).

DE VOLTA Para o Futuro. Direção: Robert Zemeckis. Intérpretes: Michael J. Fox; Christopher Lloyd; Lea Thompson; Crispin Glover; Thomas F. Wilson; Marc McClure, Wendie Jo Sperber; George DiCenzo. Produção: Bob Gale. Roteiro: Bob Gale; Robert Zemeckis. Distribuição: Universal Pictures do Brasil. Estados Unidos,1985 (116 min).

DUARTE, Isadora *et al.*. **Revinda:** a experimentação da estrutura narrativa mítica em um curta-metragem. Trabalho de Conclusão de Curso – Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2019.

EDWARD Mãos de Tesoura. Direção: Tim Burton. Produção: Tim Burton; Denise Di Novi. Intérpretes: Johnny Depp; Winona Ryder; Dianne Wiest; Vincent Price; Anthony Michael Hall; Kathy Backer; Robert Oliveri; Conchata Ferrell. Roteiro: Caroline Thompson; Tim Burton. Distribuição: Fox Film do Brasil. Estados Unidos,1990 (105 min).

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** 5 ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

GAME of Thrones. Direção: David Nutter. Produção: David Benioff; D. B. Weiss; Carolyn Strauss; Frank Doelger; Bernadette Caulfield; Bryan Cogman; Miguel Sapochnik; David Nutter. Distribuição: Warner Bros. Estados Unidos, 2011 (52 min por episódio).

HAIRSPRAY. Direção: Adam Shankman. Produção: Neil Meron; Craig Zadan. Intérpretes: Nikki Blonsky; John Travolta; Michelle Pfeiffer; Christopher Walken; Amanda Bynes; James Marsden; Queen Latifah; Brittany Snow. Roteiro: Thomas Meehan. Distribuição: Playarte Pictures. Estados Unidos, 2007 (116 min).

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena:** a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Editora Senac, 2014.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores:** como as cores afetam a emoção e a razão. Trad. Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo: Garamond, 2013.

_____. **Larissa.** Disponível em <https://gshow.globo.com/novelas/verdades-secretas/personagem/larissa/>. Acesso em 26 de set. 2019.

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino:** uma experiência na televisão. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

MAGALHÃES, Couto. **O Selvagem.** Rio de Janeiro, 1876. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/182909>. Acesso em 02 set. 2019.

_____. **Making of: maquiagem de "Benjamin Button"**. Disponível em <https://tv.estadao.com.br/cultura,making-of-a-maquiagem-de-benjamin-button,283070>. Acesso em 24 de out. 2019.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** São Paulo: Brasiliense, 2003.

_____. Minidicionário Aurélio da Língua Portuguesa. 7ed. Editora Positivo, 2008.

MONTEIRO, Gilson. **Metalinguagem das roupas.** Revista Estética. São Paulo, 2009. Disponível em: <http://citrus.uspnet.usp.br/estetica/2011/index.php?option=com_content&view=article&id=17:2009-2-art5&catid=36:revista02&Itemid=37>. Acesso em 29 de out. 2019.

MOURA, Marcelo. **A franquia de Chucky, o brinquedo assassino.** Disponível em: <http://noset.com.br/cinema/franquia-de-chucky-o-brinquedo-assassino/>. Acesso em 30 de ago. 2019.

O CAVALEIRO Solitário. Direção: Gore Verbinski. Produção: Jerry Bruckheimer; Gore Verbinski. Intérpretes: Johnny Depp; Armie Hammer; Tom Wilkinson; William Fichtner; Barry Pepper; James Badge Dale; Ruth Wilson e Helena Bonham Carter. Roteiro: Justin Haythe; Terry Rossio. Roteiro: Distribuição: Disney Buena Vista. Estados Unidos, 2013 (149 min).

O CHAMADO. Direção: Gore Verbinski. Produção: Laurie MacDonald; Walter F. Parkes. Intérpretes: Naomi Watts; Brian Cox; Martin Henderson; David Dorfman;

Daveigh Chase; Lindsay Frost; Amber Tamblyn; Adam Brody. Roteiro: Ehren Kruger. Distribuição: Universal Pictures. Estados Unidos, 2002 (110 min).

O CURIOSO Caso de Benjamin Button. Direção: David Fincher. Produção: Frank Marshall; Kathleen Kennedy. Intérpretes: Brad Pitt; Cate Blanchett, Julia Ormond; Taraji P. Henson; Jason Flemyng; Tilda Swinton; Jared Harris; Elle Fanning. Roteiro: Eric Roth; Robin Swicord. Distribuição: Warner Bros. Estados Unidos, 2008 (155 min).

O LABIRINTO de Fauno. Direção: Guillermo del Toro. Produção: Guillermo del Toro; Frida Torresblanco; Alfonso Cuarón; Alvaro Augustin. Intérpretes: Ivana Baquero; Sergi López; Doug Jones; Adriana Gil; Maribel Verdú; Alex Angulo; Roger Casamajor; Federico Luppi. Roteiro: Guillermo del Toro. Distribuição: Warner Bros. Espanha, 2006 (112 min).

O PECADO Mora ao Lado. Direção: Billy Wilder. Produção: Charles K. Feldman; Billy Wilder. Intérpretes: Marilyn Monroe; Oscar Homolka; Robert Strauss; Carolyn Jones; Tom Ewell; Evelyn Keyes; Margarite Chapman; Victor Moore. Roteiro: Billy Wilder. Distribuição: Fox Film do Brasil. Estados Unidos, 1955 (105 min).

PAIVA, Milena. **Sobre Hamburger, Vera. Arte em cena:** a direção de arte no cinema brasileiro. Revista de la associación Argentina de estúdios de cine y audiovisual, 2014.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos.** São Paulo: Perspectiva, 2005.

PIRATAS do Caribe: A Maldição do Pérola Negra. Direção: Gore Verbinski. Produção: Brigham Taylor; Jerry Bruckheimer. Intérpretes: Johnny Depp; Geoffrey Rush; Keira Knightley; Orlando Bloom; Jack Davenport; Jonathan Pryce; Mackenzie Crook. Michael Berry. Roteiro: Jay Wolpert; Stuart Beattie; Terry Rossio. Distribuição: Disney Buena Vista. Estados Unidos, 2003 (143 min).

RIBEIRO, Maria. **Imaginário da serpente de A a Z.** Campina Grande: Editora da Universidade Estadual da Paraíba, 2017

SALT. Direção: Phillipe Noyce. Produção: Lorenzo di Bonaventura; Ryan Kavanaugh. Intérpretes: Angelina Jolie; Liev Schreiber; Chiwetel Ejiofor; Daniel Olbrychski; Andre Braugher; August Diehl; Yara Shahidi; Zoe Lister-Jones. Roteiro: Kurt Wimmer. Distribuição: Sony Pictures. Estados Unidos, 2010 (101 min).

SANT'ANNA, Thais. **'Destruir a beleza de Grazi Massafera foi o nosso maior desafio', diz caracterizadora.** Disponível em <http://ego.globo.com/famosos/noticia/2015/09/destruir-beleza-de-grazi-massafera-foi-o-maior-desafio-diz-caracterizadora.html>. Acesso em 30 de set. 2019.

SANTOS NETO, Benedito Ferreira dos. **Central do Brasil e a direção de arte como encenação.** In II Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, 2018, Goiânia. Anais do Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2018.

_____. Spy disguises: the looks of Evelyn Salt. Disponível em <**https://www.youtube.com/watch?v=LTY9EyQxyE8**>. Acesso em 26 de out. 2019.

SOMBRAS da Noite. Direção: Tim Burton. Produção: Graham King; Johnny Depp; Bruce Headington. Intérpretes: Johnny Depp; Michelle Pfeiffer; Helena Bonham Carter; Eva Green; Jackie Earle Haley; Lonny Lee Miller; Bella Heathcote; Choe

Grace Moretz. Roteiro: Seth Grahame-Smith; John August. Distribuição: Warner Bros. Estados Unidos, 2012 (112 min).

STANISLAVSKI, Constantin. **Manual do ator.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

STRANGER Things. Direção: Matt Duffer; Ross Duffer. Intépretes: Millie Bobby Brown; Finn Wolfhard; Gaten Matarazzo; Caleb McLaughlin; Noah Schnapp; Winona Ryder; David Harbor. Roteiro: Matt Duffer; Ross Duffer. Distribuição: Netflix. Estados Unidos, 2016 (55 min cada episódio).

REVINDA. Direção: Karlos Eduardo. Produção: Gabriela Tavares; Yasmin Barros; Isadora Duarte, Mateus Sena; Alexandre Fonseca. Intérpretes: Laryssa Andrade; Ana Caroline; Giovanna Pontes. Roteiro: Karlos Eduardo. Brasil, 2019 (14min).

URBAN, Paulo. **O simbolismo da serpente.** Disponível em: <http://www.amigodaalma.com.br/2009/12/27/o-simbolismo-da-serpente/> Acesso em 10 de out. 2019.

VERDADES Secretas. Direção: Mauro Mendonça Filho. Intérpretes: Camila Queiroz; Rodrigo Lombardi; Drica Moraes; Agatha Moreira; Grazi Massafera; Marieta Severo; Reynaldo Gianecchini; Reiner Cadete; Gabriel Leone; Yasmin Brunet; Guilhermina Guinle; Flávio Tolezani; João Vítor Silva; Ana Lúcia Torre; Larissa Dias. Roteiro: Walcyr Carrasco; Maria Elisa Berredo; Bruno Lima Penido. Distribuição: Rede Globo. Brasil, 2015 (55 min. cada capítulo).

VOGLER, Christopher**. A Jornada do Escritor:** estrutura mítica para escritores. 3. ed. São Paulo: Ateph, 2015.

APÊNDICE

APENDICE A – Roteiro do curta *Revinda (2019)*

REVINDA Escrito por Karlos E. W. Lopes

CENA 1 – TELA ESCURA COM LETREIRO

Os trechos a seguir aparecer em uma tela escura, com letras claras que se destaquem no fundo. Ao final da apresentação dos trechos, um som de forte respiro rebobinado introduz abruptamente a próxima cena.

"Em um mundo que já perecia, a noite decidiu não voltar."

"Era preciso voltar ao tempo fabuloso do princípio."

CENA 2 – INT. NOITE - TEMPO MÍTICO

Layla está num local totalmente escuro, com galhos e folhas no chão. A iluminação direcionada deixa apenas ela em evidência no enquadramento. O fundo escuro não revela profundidade, como se fosse uma escuridão infinita. Layla analisa o local com o olhar e dá alguns passos para frente.

LAYLA

- Diga-me o que eu preciso ouvir. Sou eu, Layla, a tua encarregada.

Layla aguarda alguns segundos e percebe o baú que está no canto do cenário. Ela agacha, toca o baú e olha para cima.

LAYLA

- Esteja certa que estarei segura. Agora, já não tenho nada além da tua mão em que confio. Que seja o momento ideal, ou não, eu estou pronta. Ela pega o chocalho

vagarosamente, movimentando com calma e sutileza. Levanta e vai caminhando para trás, para o centro do cenário. Layla então começa uma dança ritualística balançando o chocalho.

LAYLA

-Eu sinto a tua presença consumir esse espaço.

Layla fala enquanto dança, em movimentos fortes e intensos.

LAYLA

-Escute o que eu tenho a dizer. Escute!

Aos poucos Layla vai diminuindo o ritmo da dança e retornando ao eixo corporal.

LAYLA

-Não se revele contra a sua vontade…

Fala de maneira mais calma e comedida.

LAYLA

-...mas me deixe encontrar o que eu preciso.

Silêncio total. Depois de uma pausa, um barulho ecoa sozinho no local. O ponto de vista da Grande Cobra vê Layla de costa iluminada em meio a escuridão. A Grande Cobra então se aproxima de Layla com movimentos flutuantes e rasteiros.

GRANDE COBRA

-Como que tenho o que procura?

LAYLA

-Em todos os cantos, rios, mares, florestas e imensidões sabe-se que a grande cobra feiticeira é a dona da Noite.

GRANDE COBRA

-Todos os males eu resguardo. E quanto a isso não vejo motivos para questionamentos. Se o que quer é a Noite, saiba que não há... não há chances, nem porquê... Não há!

LAYLA

-Vejo que não está claro, eu entendo. Mas todos precisam do que eu venho atrás.

GRANDE COBRA

-Todos quem são?

LAYLA

- O mundo. O mundo está a se desfazer. Confuso, já não é mais o mesmo.

GRANDE COBRA

-O mundo se faz e se desfaz. A terra pode estar farta. Ouça o que imploram as chuvas e as montanhas e os vales, as águas, que só querem repousar. Esse ciclo é maior que todos os seres. Sua tentativa é vã.

LAYLA

-De tudo isso eu sei, e me dói a verdade. Mas eu preciso ter a chance de cumprir a minha mira, o meu propósito.

GRANDE COBRA

-Abanque-se

Layla senta em um banco que agora se encontra atrás dela. Grande Cobra desaparece do local. Layla se mostra apreensiva. A mão de Grande Cobra surge por trás e toca o tórax de Layla, deslizando até seu rosto. A Grande cobra desliza pelo corpo de Layla, deixando-a ainda mais preocupada.

GRANDE COBRA

-Sente que pulsa a vida pelo teu corpo. Sente o sangue que contorna a tua armadura. Esse calor, feiticeira, assevera e justifica a tua vida. Tudo é teu, até o medo.

Layla fica paralisada.

GRANDE COBRA

-Mas é esse frio que te marca a ausência. Não há nada que se possa fazer com o desconhecido, com a surpresa. Assim sou eu e a Noite. Como poderia doar um pertence tão valioso? O que eu poderia esperar de uma atitude tão absurda?

Grande Cobra retira lentamente sua mão e desaparece. Layla respira forte, tentando se recuperar. Ela então toma outra feição, mais agressiva e revoltada.

LAYLA

-Se ao menos você tomasse consciência. Os meus motivos são mais nobres que os teus. Venho por aqueles que pelo acaso tiveram que habitar a vida, e que pelo despreparo não conseguiram lidar…

Layla levanta e anda pelo espaço procurando a Grande Cobra.

LAYLA

-...Por aqueles que na escuridão acesa da Noite puderam achar um sentido pro amanhecer do outro dia…

Grande Cobra passa rapidamente por cima de Layla, mas não é mostrada pela câmera. Layla se vira e a Grande Cobra se aproxima de Layla e fica bem próxima ao seu rosto.

GRANDE COBRA

-Morte a todos!

LAYLA

- Todos ali, reféns de tua decisão, mas também de teu egoísmo. Morte a quem conhece as necessidades e as fraquezas dos fracos, mas que decide atar as próprias mãos.

Layla pega nos braços da Grande Cobra.

LAYLA

- Sem a Noite, Grande Feiticeira, não há vida, não há festas ou sonhos.

GRANDE COBRA

-Não disponho de tais coisas.

LAYLA

-Isso pois a tua escuridão é outra.

CENA 3 – INT. DIA - TEMPO REAL CONTEMPORÂNEO

Layla está deitada, junto a ela está sua Guia, a qual está com as mãos no rosto de Layla. Ambas estão em um local muito iluminado e branco.

CENA 4 – INT. NOITE - TEMPO MÍTICO

Grande Cobra carrega o coco em suas mãos e leva até Layla.

GRANDE COBRA

-Não se deixe cegar pelos encantos que há aqui dentro. O teu vislumbre pode trair o teu destino.

Grande Cobra entrega o coco com a Noite para Layla.

LAYLA

- Eu me rendo a essa rota incerta.

Layla bebe a noite.

CENA 5 – INT. NOITE - TEMPO MÍTICO

Layla está em uma cadeira sendo possuída pela noite. Ela faz movimentos que simulam uma possessão.

CENA 6 – INT. DIA - TEMPO REAL/CONTEMPORÂNEO

Layla se debate nas pernas da Guia e então abre os olhos abruptamente. Olha para Guia.

GUIA

- Incontáveis vidas são gratas a ti neste momento. Que, logo, toda gente possa repousar desse enorme cansaço, bem como você.

LAYLA

-É o fim?

GUIA

- Precisamos dividir o dia, consumar a noite novamente, antes que ela nos confunda.

A Guia abaixa e encosta sua boca em Layla, suga o líquido da noite. A Guia então levanta a cabeça, deixando ser possuída pela noite.

CENA 6 – INT. DIA - TEMPO REAL CONTEMPORÂNEO

A Guia realiza o ritual para invocação do pássaro da noite. Ela se movimenta de frente para a Gaiola, com movimentos leves e dançantes.

GUIA

-Faz o dia virar noite. Busca a noite com o teu canto, pássaro escolhido. O silêncio do sono e o descanso. A beleza do céu e da esperança. Canta para a noite encontrar o caminho de volta.

Guia aponta as mãos para a Gaiola.

CENA 7 – INT. DIA TEMPO REAL/CONTEMPORÂNEO

A Guia cobre uma gaiola com pano preto. E vai até Layla. Ajoelha em frente dela e pega em seu rosto.

GUIA

- A tua confiança romperá a aurora. Esteja pronta para aprender a vida reviver.

Fade out suave no rosto da Guia.

FIM.

ANEXOS

ANEXO A – Roteiro de perguntas para atrizes no *casting*

Goiânia, 17 de setembro de 2019.

1. Para a personagem “Grande Cobra” uma lente de contato será utilizada. Você está disposta a usar? Você tem alguma alergia ou condição que te impossibilita o uso desse acessório?

2. A personagem “Grande Cobra” sofrerá ainda outras modificações corporais através da maquiagem, dentre elas as mais importantes são: as sobrancelhas serão escondidas, uma careca falsa será aplicada, emendas com massas de modelar serão colocadas na região do nariz e unhas postiças serão coladas. Você tem alguma intolerância ou não se sente confortável com alguma dessas modificações?

3. O figurino da personagem “Grande Cobra” é um vestido longo bastante colado ao corpo. De alguma maneira você se sente desconfortável ou tem algum impedimento em usar tal roupa?

4. Para a personagem “Layla” essa personagem terá em seu corpo algumas tatuagens falsas. Você tem alergias ou impossibilidades em usar tal adereço?

5. O figurino da personagem “Layla” é um vestido na altura dos joelhos, branco e de gola alta, de alguma maneira você se sente desconfortável ou tem algum impedimento em usar tal roupa?

6. A personagem “Layla” durante o curta, fará a ingestão de um líquido comestível, você tem alguma particularidade alimentar, preferências ou alergias que gostaria de esclarecer?

ANEXO B – Modelo de Termo de Autorização de Uso de Imagem

Neste ato, eu _____, nacionalidade _____, estado civil _____, portador da Cédula de identidade RG nº._____ , inscrito no CPF sob nº _____, residente à Av/Rua _____ , nº. _____, município de _____/Goiás. AUTORIZO o uso de minha imagem à Gabriela Tavares Silva e à Yasmin Fernandes de Barros em todo e qualquer material entre fotos e documentos, para ser utilizada em trabalhos acadêmicos, portfólios, apresentações em festivais e mostras, sejam essas destinadas à divulgação ao público em geral. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, em todas as formas de divulgação. Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro.

_____, dia _____ de _____ de _____.

(Assinatura)

Nome:

Telefone para contato:

ANEXO C – Mapa de roupa Layla

MAPA DE ROUPA			
Personagem: Layla	**Atriz:** Ana Caroline		
MEDIDAS DA ATRIZ:			
Altura: 1,63 m	Cintura: 90 cm	Calçado: nº 35	
Peso: 79 kg	Quadril: 115 cm		
Costas: 36 cm	Altura do Quadril: 80 cm		
Busto: 103 cm	Comprimento total da roupa: 56 cm		

SEQUÊNCIA	CENAS	DESCRIÇÃO	DIA DE FILMAGEM
1	3	Vestido crepe alfaiataria branco Brincos triangulares pratas Tatuagem temporária prata Obs.: personagem descalça	10/10
2	7	Vestido crepe alfaiataria branco Brincos triangulares pratas Tatuagem temporária prata Obs.: personagem descalça	10/10
3	2	Vestido crepe alfaiataria branco Brincos triangulares pratas Tatuagem temporária prata Obs.: personagem descalça	10/10
4	4	Vestido crepe alfaiataria branco Brincos triangulares pratas Tatuagem temporária prata Obs.: personagem descalça	10/10
5	5	Vestido crepe alfaiataria branco Brincos triangulares pratas Tatuagem temporária prata Obs.: personagem descalça	10/10

ANEXO D – Mapa de roupa Grande Cobra

MAPA DE ROUPA			
Personagem: Grande Cobra	**Atriz:** Giovanna		
MEDIDAS DA ATRIZ:			
Altura: 1,57 m	Cintura: 68 cm	Calçado: nº 37	
Peso: 53 kg	Quadril: 96 cm		
Costas: 35 cm	Altura do Quadril: 19 cm		
Busto: 87 cm	Comprimento total: 85 cm		
SEQUÊNCIA	**CENAS**	**DESCRIÇÃO**	**DIA DE FILMAGEM**
1	2	Vestido suplex *light* preto longo com capuz Unhas longas pretas postiças	10/10
2	4	Vestido suplex *light* preto longo com capuz Unhas longas pretas postiças	10/10

ANEXO E – Mapa de roupa Guia

MAPA DE ROUPA			
Personagem: Guia	**Atriz**: Laryssa		
Observações: as medidas abaixo, exceto peso, altura e calçado, pertencem à primeira atriz a aceitar o papel da Guia, Ingridy, que não pode continuar conosco no projeto devido à problemas pessoais. Assim, Laryssa assumiu a personagem e usou o mesmo figurino destinado à Ingryd durante as gravações.			
MEDIDAS DA ATRIZ:			
Altura: 1,63 m	Cintura: 92 cm	Calçado: nº 36/37	
Peso: 60 kg	Quadril: 110 cm		
Costas: 37 cm	Altura do Quadril: 18 cm		
Busto: 100 cm	Comprimento total da roupa: 114 cm		
SEQUÊNCIA	**CENAS**	**DESCRIÇÃO**	**DIA DE FILMAGEM**
1	6	Traje de viscose bege longo, formato "asa de morcego" Pulseiras de folhagens pratas Pulseiras de folhagens douradas Colar de estrelas douradas Colar de losangos pratas Obs.: personagem descalça	10/10
2	7	Traje de viscose bege longo, formato "asa de morcego" Pulseiras de folhagens pratas Pulseiras de folhagens douradas Colar de estrelas douradas Colar de losangos pratas Obs.: personagem descalça	10/10
3	3	Traje de viscose bege longo, formato "asa de morcego" Pulseiras de folhagens pratas Pulseiras de folhagens douradas Colar de estrelas douradas Colar de losangos pratas Obs.: personagem descalça	10/10
4	5	Traje de viscose bege longo, formato "asa de morcego" Pulseiras de folhagens pratas Pulseiras de folhagens douradas Colar de estrelas douradas Colar de losangos pratas Obs.: personagem descalça	10/10

ANEXO F – Plano de direção de arte

Sequência	Luz	Cena	Cenário	Personagens	Objetos	Veículos/ Animais/ Efeitos especiais
1	"Em um mundo que já perecia, a noite decidiu não voltar." "Era preciso voltar ao tempo fabuloso do princípio."	1	-	-	-	-
2	Interior/dia	6	Cenário "real": todo branco	Guia	Tecido oxford branco Gaiola coberta com pano preto Gaiola sem pano	
3	Interior/dia	7	Cenário "real": todo branco	Guia	Tecido oxford branco Gaiola coberta com pano preto Gaiola sem pano	
4	Interior/dia	3	Cenário "real": todo branco	Layla Guia	Tecido oxford branco Porta-velas Velas Cristais Ervas Incenso Incensário Livro envelhecido Livro de bruxaria Cumbucas	

5	Interior/dia	5	Cenário "real": todo branco	Layla Guia	Tecido oxford branco Porta-velas Velas Cristais Ervas Incenso Incensário Livro envelhecido Livro de bruxaria Cumbucas	"Noite líquida": mel + glucose + corante preto + água
6	Interior/noite	2	Cenário mítico: paredes pretas e chão marrom com folhagens espalhadas	Layla Grande Cobra	TNT marrom TNT preto Folhagens Baú Chocalho Banco	
7	Interior/noite	4	Cenário mítico: paredes pretas e chão marrom com folhagens espalhadas	Layla Grande Cobra	TNT marrom TNT preto Folhagens Coco	

ANEXO G – Fotos

Mais imagens das personagens estão disponíveis em uma galeria online. Para acessá-la, basta digitar o link no navegador ou fazer a leitura do QR Code abaixo.

Fonte da galeria: <https://app.qr-code-generator.com/create/new/>

Link com fotos da Layla: https://qrco.de/bbJVRa 	Link com fotos da Guia: https://qrco.de/bbJVRC
Link com fotos da Grande Cobra https://qrco.de/bbJVPX 	Link com fotos Still das personagens juntas: https://qrco.de/bbJVSU