



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ – UFPA  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE – ICA  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS E MUSEOLOGIA  
CINEMA E AUDIOVISUAL

JOÃO LUCIANO LIMA MARTINS

**DIREÇÃO DE ARTE NO PROJETO “A BESTA POP”**

Belém-PA  
2018

JOÃO LUCIANO LIMA MARTINS

**DIREÇÃO DE ARTE NO PROJETO “A BESTA POP”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal do Pará, como requisito parcial  
para a obtenção do Grau de Bacharel em Cinema e  
Audiovisual

Orientadora: Dra. Ana Lucia Lobato de Azevedo.

Belém – PA  
2018

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD  
Biblioteca Universitária da ETDUFPA-Belém-PA**

---

M386d      Martins, João Luciano Lima  
                Direção de arte no projeto “A Besta Pop” / João Luciano Lima  
                Martins. 2018.  
                74 f.  
  
                Orientadora: Profa. Dra. Ana Lucia Lobato de Azevedo  
  
                Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade  
                Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Faculdade de Artes  
                Visuais e Museologia, Curso de Cinema e Audiovisual, Belém, 2018.  
  
                1. Direção de arte. 2. Cinema universitário. 3. Longa metragem. 4.  
                Distopia. 5. Cenografia. 6. Figurino. I. Título.

---

CDD - 23. ed. 791.43

**Elaborado por Rosemarie de Almeida Costa – CRB-2/726**



ATA DE AFERIÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos 10 (dez) dias do mês de julho do ano de 2018, às 9 horas, reuniu-se a Banca Examinadora, composta pelos professores membros Ézia Neves e Alex Ferreira Damasceno, orientador e presidente, Ana Lucia Sobato de Azevedo, para a

avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso de autoria do(a) aluno(a) João Luciano Lima Martins intitulado Diáspora de Arte no long-metragem "A Festa Pop."

Após a apreciação do trabalho escrito e da apresentação pública oral e expositiva, a banca promulga o seguinte resultado:

O trabalho foi Aprovado com conceito Excelente, com as seguintes observações: revisar do texto, das normas de ABNT, das considerações finais, no prazo de 30 dias.

E, nada mais havendo a tratar, foi lavrada a presente Ata, que depois de lida e aprovada, foi assinada pelo presidente e demais membros da Banca Examinadora.

Belém, 10 de julho de 2018

Presidente A. Sobato

Membro Ézia Neves

Membro A. Sobato

Obs: Cada membro da banca deverá pontuar cada eixo de 0 a 10 pts e posteriormente calcular a média para obter a nota. Para obter o conceito final, deve-se calcular a média das notas dos membros da banca.

A minha família, a toda equipe do filme e a você, é! Você!

## RESUMO

Vocês querem a verdade? Vocês aguentam a verdade? Neste relato depósito as memórias de um jovem cineasta sobre o processo de filmar um longa-metragem, sobre a prisma da Direção de Arte: Nossas escolhas desde a concepção do projeto até sua execução. Conceito versus prática. Soluções mirabolantes para problemas diversos. Referências que nos influenciaram. Como conseguimos financiar o projeto e os aprendizados que só prática audiovisual podem ensinar e lembrem-se os primeiros não seguem!

**PALAVRAS-CHAVE:** direção de arte; longa metragem; besta pop; cinema universitário; distopia; cenografia; figurino.

## ABSTRACT

Do you want the truth? Can you stand the truth? In this account I deposit the memories of a young filmmaker about the process of filming a feature film, about the prism of the Art Direction: Our choices from the conception of the project to its execution. Concept versus practice. Fun solutions for various problems. References that influenced us. How we can finance the project and the learning that only audiovisual practice can teach and remember the first ones do not follow!

**KEYWORDS:** art direction; feature film; pop beast; college cinema; dystopia; set design; costume design.

## LISTA DE FIGURAS/ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Postagem feita em rede social que cita pela primeira vez o projeto A Besta Pop em dezembro de 2015. ....	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
Figura 2: Notícia A Besta Pop. Fonte: DOL .....	18
Figura 3 Primeira Logo do projeto. Fonte: O autor .....	19
Figura 4 Paleta de cores. Fonte: Wikipédia .....	25
Figura 5 Figurino personagens Pete. Fonte: Autor .....	28
Figura 6 Figurinos personagem Açúcar. Fonte: Autor .....	30
Figura 7 Cabelo e maquiagem Açúcar. Fonte: O autor .....	31
Figura 8 Contraste do figurino Cowboy e Açúcar. Fonte: O autor .....	32
Figura 9 Figurino personagem Six. Fonte: O autor .....	33
Figura 10 Personagem Six na cena do colégio. Fonte: O autor .....	34
Figura 11 Fairplay com o uniforme do colégio. Fonte: O autor .....	35
Figura 12 Figurino Fairplay para a cena da festa. Fonte: O autor .....	35
Figura 13 Figurino Inspetor. Fonte: O autor .....	36
Figura 14 Figurino Pastor. Fonte: O autor .....	36
Figura 15 Figurino Drag. Fonte: O autor .....	37
Figura 16 Figurino A cópia. Fonte: O autor .....	38
Figura 17 Figurino Martin. Fonte: O autor .....	39
Figura 18 Figurinos Elisa. Fonte: O autor .....	40
Figura 19 Penteados e maquiagem usados pela personagem. Fonte: O autor .....	41
Figura 20 Figurinos SAM. Fonte: O autor .....	42
Figura 21 Composição estética do personagem João. Fonte: O autor .....	43
Figure 22 Apresentador do programa Bug. Fonte: O autor .....	44
Figura 23 Porta voz do governo. Fonte: O autor .....	45
Figura 24 Visagismo personagem Mãe de Sam. Fonte: O autor .....	46
Figura 25 Figurinos garota do telefone. Fonte: O autor .....	47
Figura 26 Banda Cafones. Fonte: O autor .....	48
Figura 27 asas confeccionadas para a vocalista da banda. Fonte: O autor .....	48
Figure 28 Personagem morte. Fonte: O autor .....	49
Figure 29 figurino do personagem cliente. Fonte: O Autor .....	50
Figura 30 Personagem Jenny. Fonte: O autor .....	51
Figura 31 Trabalhadores do centro de atendimento. Fonte: O autor .....	52
Figura 32 Empresário da banda. Fonte: O autor .....	52
Figura 33 Locação antes e depois das interferências cenográficas. Fonte: O autor .....	54
Figura 34 detalhes da cenografia do "Nove bar". Fonte: O autor .....	55
Figura 35 Locação antes das modificações cenográficas. Fonte: O autor .....	56
Figura 36 Detalhes da cenografia da cena do banheiro. Fonte: O autor .....	56
Figura 37 equipe montando a cenografia. Fonte: O autor .....	57
Figura 38 montagem cenografia casa de Pete. Fonte: O autor .....	58
Figura 39 Objetos cenográficos. Fonte: O autor .....	58
Figure 40 Cenário da lanchonete antes e depois das interferências cenográficas. Fonte: O autor .....	59
Figura 41 Locação do quarto de Sam antes das interferências. Fonte: O autor .....	60
Figura 42 Quarto de Sam. Fonte: O autor .....	60
Figure 43 Detalhes cenografia quarto Martin. Fonte: O autor .....	61
Figura 44 Cenário programa de tv. Fonte: O autor .....	62
Figura 45 Cenário antes e depois da montagem. Fonte: O autor .....	63

Figure 46 Móveis do quarto de hotel. Fonte: O autor .....	63
Figure 47 Bar da festa Besta pop. Fonte: O autor .....	64
Figure 48 Palco da festa. Fonte: O autor .....	65
Figura 49 Cenografia Camarim. Fonte: O autor .....	65
Figure 50 Elementos cenográficos fachada da festa. Fonte: O autor .....	66
Figura 51 Fachada da festa. Fonte: O autor .....	67
Figure 52 Primeiras identidades visuais do projeto. Fonte: O autor .....	68
Figure 53 Cédulas dinheiro do universo Besta pop. Fonte: O autor .....	69
Figura 54 Concepção da logo da igreja. Fonte: O autor .....	69
Figure 55 Logo do programa de Tevê Bug do Millenium. Fonte: O autor .....	70
Figura 56 Símbolos da resistência e do Governo vigente. Fonte: O autor .....	71

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Cargos e departamentos criados para realização do projeto com seu respectivo responsáveis.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO: "O evangelho segundo Jota Lucious" .....</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>O PROJETO "A BESTA POP" .....</b>	<b>14</b>
<b>2.1</b>	<b>As motivações do projeto .....</b>	<b>14</b>
<b>2.2</b>	<b>A Concepção do projeto .....</b>	<b>15</b>
<b>2.3</b>	<b>Desafios da produção: a questão orçamentária.....</b>	<b>17</b>
<b>3</b>	<b>A DIREÇÃO DE ARTE NO PROJETO <i>A BESTA POP</i>.....</b>	<b>20</b>
<b>3.1</b>	<b>O uso das cores.....</b>	<b>24</b>
<b>4</b>	<b>FIGURINOS E VISAGISMO.....</b>	<b>26</b>
<b>5</b>	<b>CENOGRAFIA.....</b>	<b>51</b>
<b>5.1</b>	<b>Design gráfico.....</b>	<b>67</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>71</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>73</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Neste relato buscarei transmitir como uma matilha de pirralhos que cursava cinema e audiovisual na UFPA, levantou do sofá e decidiu fazer um longa-metragem. Com foco no papel exercido pelo departamento de Arte neste projeto. Mas vamos por partes e para isso voltaremos um pouco no tempo, ao início, com o que eu considero fundamental para qualquer projeto audiovisual, a criação do conceito.

Ao sair de Imperatriz no Maranhão, para estudar cinema em Belém, no ano de 2011, eu trouxe na bagagem dois nomes para títulos de filmes. O primeiro “Príncipes no Exílio”, cuja inspiração veio de um dos diálogos do filme “O selvagem da motocicleta” (1983), e o segundo título “A BESTA POP”.

A referência ao apóstolo João não foi à toa. Fui criado na religião católica, e minha parte preferida da bíblia é o apocalipse. Ainda criança, não entendia as metáforas e simbologias ali contidas, adorava e morria de medo de toda essa iconologia, marca da besta, anticristo, arrebatamento e, é claro, o fim do mundo! Então quando ouvi esse nome pela primeira vez, na novela argentina “Quase anjos”, uma novela infanto-juvenil, que passava no horário ingrato das 09:30 da manhã na rede Bandeirantes encontrei o nome para um filme. “A BESTA POP” nessa produção é o nome de um show de calouros em que os protagonistas participavam, algo sem relevância para a trama, lembro que ao ouvir o nome tomei nota no meu caderno de anotações, prevendo seu uso para algo. Desde pequeno sou fascinado por Cultura Pop, logo a junção destas palavras era boa demais para ser verdade.

Consegui passar no vestibular e comecei a cursar cinema no fim de 2012 pois devido a uma greve nossas aulas começaram atrasadas. O primeiro curta-metragem de que participei, era uma história apocalíptica zumbi, chamada “ Nova Ordem”, apesar do tema fim do mundo, nada tinha em relação com a besta pop, que até então era apenas um nome, não gostei muito do resultado e acabei com a sensação de que não era esse tipo de filme que gostaria de produzir, serviu como experiência, mas gostaria de me conectar ao espectador de outras maneiras. Digo isso por que a próxima produção que participei no ano de 2013, foi o embrião para o que seria a iniciativa BESTA POP, e daria início a famigerada trilogia da vala, o curta-metragem que atende pela alcunha de “HUE”, lançado em 2014.

“HUE”, era uma gíria que usávamos que designava, festa, bebedeira, vala, e nesse espírito de descoberta e rebeldia, Rafaella Candido, Paulo Evander e Tamires Cecim e eu fizemos esse curta que pretendia mostrar, um olhar sobre a juventude, e nossas experiências. A premissa era três histórias que se cruzam em uma única festa, um jovem entrando nesse submundo pela primeira vez, uma garota junkie, tentando escapar de um círculo vicioso, e uma cantora decadente buscando os holofotes. As histórias se cruzam mas seguem independentes, mais ou menos o que faríamos no longa, a história da cantora foi cortada, estávamos tão afoitos que toda pré-produção durou uma semana, chamamos amigos para atuar e fazer a figuração, jogamos todo mundo no porão da casa da Tamires e filmamos em dois dias e nasceu assim o primeiro filme da trilogia da vala.

A turma de 2012 do curso de cinema já estava ganhando mais *know-how*, graças a algumas produções e cursos em que participamos, assim como em outras produções frutos de trabalhos práticos nas disciplinas. Mas os temas abordados nas produções, junto a algumas problemáticas relacionadas ao modo de como eram produzidos e o fato de alguns filmes que foram parar no limbo dos HDs das montagens não finalizadas, impulsionaram-me a produzir o segundo curta-metragem dessa trilogia, no qual, dessa vez assinaria o roteiro e a direção. Mostrei o roteiro para os amigos da turma de 2014 e em 2015, em uma dessas greves da UFPA, filmamos o curta “Príncipes no Exílio”.

Neste novo projeto queríamos romper alguns paradigmas. Diferente de HUE, que foi rodado em uma única locação e pouco tempo de preparação, em Príncipes, o roteiro previa passar dos 20 minutos, algo inédito até então. Em números, a produção contava com quatro protagonistas, quatro locações externas, seis internas, nove atores secundários e vários figurantes.

A festa, parte obrigatória na trilogia, está lá, mas o enredo focou mais nos personagens e em suas trajetórias de amadurecimento. O *plot* se dava após o suicídio do jovem Esteban, que ocasionou um período de três dias de luto no colégio, levando a um feriado forçado, ninguém se importou com sua morte, a não ser o grupo de amigos que protagonizam a história.

Este curta metragem foi fundamental para meu amadurecimento enquanto cineasta. Nesse período criei o coletivo Inovador Talvez Filmes, uma forma de

identificar as produções para além das salas do curso e produzir conteúdo que rompesse com a mesmice que estava sendo produzida, tanto em forma como conteúdo. Príncipes no Exílio foi filmado em cinco semanas, que renderam momentos prazerosos de aprendizado e sintonia de uma equipe técnica formada por nove pessoas.

O filme foi muito bem recebido e chegou a participar de festivais e mostras locais e regionais, muitas pessoas comentavam que tínhamos material para um longa-metragem, fiquei com isso na cabeça, e realmente se desenvolvêssemos bem a trama poderíamos, mas ainda faltaria a infraestrutura necessária para uma produção de maior porte. Algumas ideias ficaram de fora do roteiro de Príncipes e após o lançamento já tinha claro que o próximo curta-metragem que encerraria a trilogia se chamaria “A Besta Pop”.

## 2 O PROJETO A BESTA POP

### 2.1 As motivações do projeto

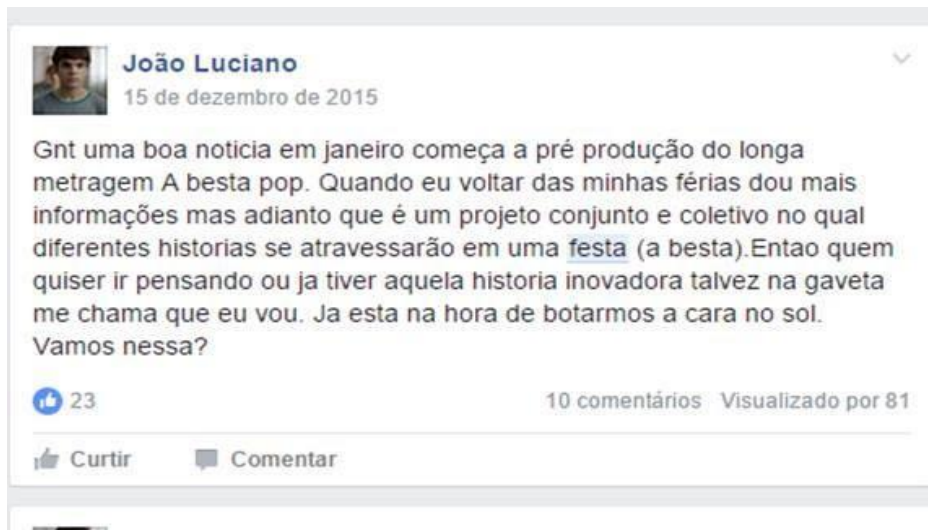
O *plot* do roteiro: três amigos vão “resgatar” uma colega de classe em um culto evangélico, de lá partem para a famosa festa “BESTA POP” surgiu depois da experiência com o curta-metragem “Príncipes no Exílio”. Desde então a ideia de um longa começou a crescer, pois sentíamos que tinha chegado a hora de ultrapassar mais fronteiras. E essa seria a maior de todas, pois até então falar em produzir um longa-metragem, era quase uma utopia.

Vendo agora tudo o que foi construído e alcançado com a ajuda imprescindível de toda uma equipe e apoiadores, parece até que foi simples. Coloquei na minha cabeça que faria esse projeto, nem que fosse com celular e todo filmado na UFPA.

Naquele momento já estava convencido que era a hora de fazer uma grande jogada, apenas assim se consegue modificar alguma coisa. O curso de cinema e audiovisual ainda não tinha uma estrutura, nem equipamentos, algo tinha que ser feito, e como não existem mártires apenas marketing, usamos pioneirismo e inovação no projeto como chamariz para os demais alunos embarcarem nesse sonho (Figura 1).

Sabia que iria fazer de qualquer forma, já tinha me decidido, mas precisava convencer uma pessoa, minha parceira de crime e produções, Tamires Cecim. Tamires topou na hora, e em uma tarde traçamos a estratégia de como o projeto convenceria e envolveria o curso, e chegamos a ideia de lançar um edital de roteiros, a partir dele quatro histórias seriam selecionadas para formar o roteiro do longa, a única exigência do edital: todos os roteiros deveriam envolver a dita festa do fim do mundo.

Figura 1 - Postagem feita em rede social que cita pela primeira vez o projeto A Besta Pop em dezembro de 2015.



Fonte: O autor

O edital para a seleção dos roteiros foi anunciado no dia 03 de janeiro de 2016, de modo que os interessados teriam um mês para apresentarem o primeiro tratamento da história. Ainda no mês de janeiro iniciamos o Cineclube Besta Pop, a fim de assistirmos juntos filmes com temáticas ou estéticas próximas ao que imaginávamos, estávamos à procura de ideias originais e queríamos abrir espaço para novos roteiristas.

Na prática poucos alunos se mostraram interessados em escrever roteiros, destaco aqui os amigos, Chris Araújo, Lays Portela, Hariel Zarath e Genard Silva, como grandes entusiastas do projeto eles ainda eram calouros, mas sua empolgação em participar do projeto me motivou ainda mais, decidi trancar aquele semestre no curso de cinema e me dedicar exclusivamente ao projeto.

Quando se vai contra o que é estabelecido você vai enfrentar algumas descrenças, *um longa-metragem, mas como? Com que dinheiro? Com que equipamento?* Esses questionamentos mesmo que válidos, tinham um tom mais desmotivador que entusiasta. As pessoas em geral demoraram a perceber que não é como se eu e a Tamires, os produtores executivos até então, tivéssemos todas as respostas, mas que queríamos descobrir juntos um jeito de fazer funcionar.

## 2.2A concepção do projeto

No dia da apresentação dos roteiros foram apresentados seis argumentos. Confesso que fiquei um pouco desapontado, nenhuma história estava com a cara que imaginávamos para o projeto e praticamente todas envolviam alguém tomar drogas e começar a alucinar com os sinais do fim do mundo. Dos roteiros apresentados selecionamos quatro que tinham potencial e sugerimos modificações aos roteiristas. Desses quatro, apenas dois se prontificaram a continuar trabalhando nos roteiros. Um dos roteiros descartados anteriormente envolvia alunos de um colégio, o que me fez trazer à tona um argumento que havia escrito após o fim de “Príncipes no Exílio”, assim começamos a trabalhar nas histórias.

O processo de transformação dessas três histórias em uma unidade foi trabalhoso, a versão final do roteiro ficou pronta praticamente poucas semanas antes do início das filmagens! Tratamos as histórias por capítulos I, II e III. O filme agora narraria um dia na vida desses personagens até sua chegada na festa.

Começamos a montar a equipe técnica, nesta etapa cada interessado se aproximaria da função com que mais se identificasse, e uma vez que tínhamos três histórias/capítulos, pensamos então em convidar um diretor para cada núcleo, em um esquema semelhante com o que é feito em séries. A preocupação inicial seria a respeito das estéticas ficarem muito díspares, mas logo percebemos isso como uma possível qualidade, já que pela quantidade de atores e demandas os benefícios seriam maiores, visto que ninguém tinha tido uma experiência em um projeto tão grande.

Procuramos alunos para ocupar as demais funções. O curso de cinema, até então com quatro turmas, não estava suprindo a demanda e uma das funções mais “complicadas” para se encabeçar seria a direção de arte. Apesar de ser uma das áreas com a qual mais me identifico no audiovisual, a priori eu ficaria na função de Diretor de produção. Ao mesmo tempo, pareceu natural eu me prontificar para a função por já estar familiarizado com o projeto e ser maluco o suficiente para conseguir executá-lo.

Ao escrever o primeiro argumento do que viria a se tornar o capítulo I no roteiro já visualizava alguns elementos de arte, entre eles, o uniforme que as personagens usariam no colégio, imaginava algo no estilo japonês, bem característico do universo

otaku<sup>1</sup>. Esse foi um dos primeiros sinais que essa história caminharia para uma realidade diferente da que vivemos.

Por se tratar de um provável fim do mundo, apresentei a proposta do filme se passar em um futuro próximo, o ano de 2019 precisamente, pois já acompanhava algumas profecias que traziam essa data como início do fim da humanidade, mas essa hipótese se mostrou perigosa, já que corríamos o risco do filme ficar pronto neste ano e então estaríamos vivenciando a história já no presente! Para solucionar esse problema comecei a rever alguns filmes distópicos clássicos, entre eles “Akira” dirigido por Katsuhiro Ôtomo, “Blade Runner” dirigido por Ridley Scott, “1984” dirigido por Michael Radford, “Mad Max” dirigido por George Miller e ao assistir ao filme “Streets of Fire” dirigido por Walter Hill, que iniciava com um letrero que dizia “*Em outro tempo, em outro lugar*” o quebra-cabeça se montou em minha mente. Não ficaria explícita a data em que se passa a história, em vez disso apresentariamos um futuro visto da perspectiva dos anos 80, tendo como inspiração os clássicos da distopia feitos naquela época.

Demorou uns dias para convencer todos, mas esse conceito era a cara de um filme como “A BESTA POP”, e assim mais um desafio estava lançado a essa produção, que a essa, altura além de ser um longa-metragem com oito protagonistas, três diretores, mais de quinze locações, mais de cem figurantes, seria uma distopia futurista. Então a pergunta que nos faziam desde o início: “Com que dinheiro vocês vão fazer isso?” Tinha que ser logo respondida.

### **2.3 – Desafios da produção: A questão orçamentária**

A questão orçamentária era um ponto importante, é importante mencionar que como uma produção colaborativa ninguém da equipe e elenco recebeu pagamento, mas os atores receberam auxílio de transporte e a alimentação nas filmagens era de total responsabilidade da produção. A solução que encontramos para os custos das filmagens foi uma campanha na plataforma de financiamento coletivo chamado “catarse”, com o valor estipulado de R\$ 10.000,00.

O site recebia uma porcentagem da quantia recebida, e se não alcançássemos a meta em 30 dias o dinheiro conseguido até então seria devolvido a quem tivesse

doado. Analisamos os cenários, conversamos com outros amigos que já tinham tentado campanhas na mesma plataforma, o dinheiro era muito importante, e alcançar a meta seria um bom marketing para o projeto, pois simbolizava que mais pessoas acreditavam nele. Embarcamos neste desafio, foram 30 dias corridos de campanha, começaram a surgir matérias em mídias diversas sobre o projeto, fomos a programas de tevê, fizemos brechós, vendemos caipirinha e a equipe, que já contava com aproximadamente 30 pessoas, foi fundamental, para não só alcançarmos o valor, como ultrapassa-lo!

Figura 2 - Notícia A Besta Pop.

**2 Você** Diário do Pará SEGUNDA-FEIRA, Belém-PA, 26/09/2016 24h de notícias • www.diarionline.com.br

# O cinema que vem da universidade

Estudantes de Cinema da UFPA ousam na produção de longa-metragem com financiamento coletivo



**EXPERIÊNCIA**  
Thais Peniche ESPECIAL PARA VOCÊ

Usar câmeras e o amolecer cercam um trecho do bairro do Reduto, em Belém, mais exatamente na Travessa Picado. São pouco mais de 19h. Carlinhos passam e tentam entender o que está acontecendo. A tudo o momento, a coreografia toma conta da rua, os carros bora ao lado da Praça da República. Ao ar livre, sem frente ao antigo Otto Bar, ocorre mais uma cena. Olfos internos para o próximo corte que oisa interromper, clique no mico, outra tomada, a palavra "agora" oua fono. Nevebera no ambiente um clima colaborativo, desde as locações até os atores, todos alinhados com vontade e munificência frenética, encarando fono, cortes e câmeras para

faça o que seria a produção pioneira do maricão. Assim acontece a realização do primeiro longa-metragem dos alunos do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Pará (UFPA), chamado "A Besta Pop", um drama de ficção com uma pegada apocalíptica, numa Belém totalmente incanum. Não há lugares-finos para as gravações. No set da noite, os trabalhos se dividem entre o bar e a rua, seguidos de algumas cenas em uma boate. Todos sincronizados, figurinos, maquiagem e a preparação de elenco para dar vida a um filme retratista futurista.

A ideia de fazer um filme com referências e elementos do passado, em uma ambientação futurista, foi coletiva. João Luciano Martins, um dos roteiristas e produtores executivos do filme, afirma que esse projeto faz parte

**“A gente resolveu quebrar esse paradigma de que é muito difícil (fazer longa), de que só vai ser feito com muito dinheiro”**  
João Luciano, roteirista e produtor executivo

do "Trilogia da Vela", iniciada pelos curtus "Fase" (2013) e "Principios no Exilium" (2015) que retratam a noite e os desafios de crescer – "questões pertinentes entre os jovens ur barões".

Realizado por uma produtora independente, a Inovador Talvez Filmes, o projeto contou com a ajuda de "crowdfunding" (fin

nanciamento coletivo online) para garantir sua realização. E através de uma espécie de edital entre as turmas do curso de Cinema da UFPA, foi realizada a seleção da equipe que trabalharia para fazer o filme, incluindo atores, diretores, produtores, entre outros profissionais.

Para os jovens produtores, é necessário articular a feitura de um longa, enumerando-se suas produções parciais, como as de Lihore, Lucardo, nas décadas de 1960/70, e de neorealistas contemporâneos, como Mateus Moura e Jorane Castro. "Não fizemos muitos curtus e a gente resolveu encarar esse desafio de fazer um longa-metragem, quebrar esse paradigma do que é impossível, de que é muito difícil, de que só vai ser feito com muito dinheiro", comenta João Luciano, um dos roteiristas e produtores executivos.

**EM IMAGENS**

1 A equipe checa a cena recém captada. 2 Em ação no set de "A Besta Pop". 3 Os estudantes que participam do projeto do longa-metragem. FOTOS: TARCISUAMARA

**SINOPSE**

Com referências do cinema que veio de "Blade Runner" (de Ridley Scott) ao diretor Akira Kurosawa e curtos referências do cinema oriental, o roteiro de "A Besta Pop" se desenrola em uma Belém apocalíptica, onde em um futuro próximo um governo totalitário tomou conta do Ocidente. Diante dessa grande ficção, três histórias se entrelaçam culminando num lugar de transgressão e resistência: a festa "Besta Pop".

Fonte: DOL

Nesse período, surgiu a primeira logo do projeto feita pelo designer Max Andreone. ver imagem - conversaremos sobre as identidades visuais mais para frente - a pré-produção corria a todo vapor, testes de elenco, novas parcerias surgindo, e a montagem das equipes, que contou com um gás a mais com a entrada dos então calouros da turma de 2016.

Figura 3 - Primeira Logo do projeto.



*Fonte: O autor*

Essa foi uma retrospectiva do período de janeiro a junho de 2016, período fundamental para a maturação do projeto. Estávamos todos muito emocionados, apesar de estarmos navegando em mares desconhecidos sentíamos que era o caminho certo. A partir de agora irei trazer o enfoque da direção de arte em todo esse processo, incluindo o período das filmagens, ou melhor, a maior aventura que já vivi na minha vida. Vamos nessa?

### **3 – A DIREÇÃO DE ARTE NO PROJETO A BESTA POP**

O diretor de Arte, juntamente com seu departamento composto por figurino, cenografia cabelo e maquiagem são os responsáveis pela caracterização do conceito da obra. Tudo que aparece em um filme tem uma função cada objeto, roupa, cenário, estão ali para compor um sentimento e “imprimir” uma estética. A importância deste departamento é inegável para uma obra audiovisual e suas especificidades tem que ser respeitadas a fim de um bom resultado na tela. Betruce ressalta a importância do pensar cenográfico no cinema:

Por muitas vezes, referir-se à direção de arte em cinema é encarado como uma operação artificial. Em uma obra teatral, a cenografia é compreendida como algo corriqueiro e evidente, já que o palco é rodeado por paredes e há a disposição de objetos em cena que fazem parte da encenação. Os cenários construídos, pintados ou, ainda, somente esquematizados pela representação dos atores são aceitos como um espaço fictício. Dado que a ilusão da encenação teatral está às claras, o espectador participa consciente da representação que aquele cenário propõe. Já em um filme, onde “o palco é o universo”, porque falar em cenário? (Betruce, 2017, p. 12)

A análise do roteiro de “A Besta Pop” foi o primeiro passo que tomamos para iniciarmos a criação do conceito do filme. O aprofundamento de questões da história que não estavam explícitas no roteiro foram fundamentais para o desenvolvimento desse universo ao mesmo tempo que foi nos trazendo inspirações, referências e respostas de como contar essa história através de cenários, figurinos, cores, penteados, maquiagens e outros aspectos ligados ao nosso departamento.

Em seguida decupamos todos os elementos que envolviam a arte no roteiro ou seja, discriminamos todos os figurinos usados por cada personagem ao decorrer do filme. Geralmente se usa o termo “F1” para o primeiro figuro e assim por diante, já que a contagem dos figurinos auxilia na organização e controle. No dia da filmagem já vamos sabendo qual figurino será usado para determinada cena.

Assinalamos todos os objetos descritos no roteiro e adicionamos novos que podem compor a cenografia. A lista gerada e sua descrição chegam nas mãos do produtor de objetos que tem a missão de consegui-los, tentando chegar o mais próximo possível do item descrito. Priorizam-se os empréstimos, ainda mais quando se lida com um orçamento apertado, é uma função que demanda muita organização e jogo de cintura.

O diretor de arte é responsável por manter a congruência visual do filme, conversando com os outros profissionais do departamento e alinhando a proposta de cada um com a ideia do diretor.

Em um projeto ousado como A Besta Pop, para não usar o termo maluco, o departamento de arte tinha um grande desafio pela frente e era essencial uma equipe comprometida e criativa. Dessa forma, a formação das equipes seguiu o quesito afinidade com a área, de modo que os alunos/colaboradores ingressassem nas respectivas áreas com as quais mais se identificassem.

Dentro da área, nos organizamos nos seguintes departamentos: figurino, cenografia, design, produção de arte, maquiagem, produção de objetos e contra- regra (Tabela 1). Nos departamentos de figurino e cenografia, procuramos outros jovens fora do curso de cinema para compor a equipe, alunos do curso técnico em Cenografia da Escola de Teatro e Dança da UFPA por exemplo, assim como estudantes de moda da UNAMA.

<b>RESPONSÁVEL</b>	<b>FUNÇÃO</b>
JOÃO LUCIANO	Diretor de Arte
CHRIS ARAÚJO	Produtor de Arte
DAYANA MANASSES	Assistente de Cenografia
BOLYVAR REIS	Assistente de Cenografia
HENRIQUE VARELA	Assistente de Arte
TAIS BELÉM GAMA	Assistente de Arte
LIÉGE YAMANAKA	Assistente de Arte/ Design
ARYANE GONDIM	Assistente de Arte
LUÍSA ELIS	Figurino
CARMEN ELENA	Maquiagem e cabelo
ISIS PINHEIRO	Maquiagem e cabelo
LEE MENDES	Maquiagem e cabelo
ALICE KAZU	Maquiagem e cabelo
LETICIA CORDEIRO	Assistente Figurino
JENNY UCHOA	Assistente de maquiagem
SEBASTIAN PETTERSEN	Assistente de Figurino
GRAÇA BENTES	Costureira

Tabela 1 – Cargos e departamentos criados para realização do projeto com seu respectivo responsáveis.

Trabalhar em equipe sempre é um desafio, mas quem busca se inserir no meio audiovisual precisa adquirir um jogo de cintura e uma certa habilidade social. No calor da emoção muitas pessoas dizem sim, mas sem antes pensar no tamanho do

comprometimento necessário, e não foram poucas as vezes em que abandonaram o projeto, pouco antes do início das filmagens.

Felizmente atravessamos as filmagens sem maiores problemas e me orgulho muito em ter trabalhado com essas pessoas, alguns foram até onde podiam e busquei entender isso. Às vezes a pressão de se fazer um longa-metragem pesava para uns, gerando momentos de nervosismo. Além do mais, foram dois meses de filmagens, locações apertadas, quentes, muitos figurantes e sempre que ocorria algum atraso a equipe de arte era a mais prejudicada e cobrada.

Buscamos ao máximo não concentrar todas as demandas do departamento na figura do diretor de arte, pois foi um espaço em que todos acrescentaram e experimentaram visões para o filme, apesar de eu estar sempre a postos para apagar algum “incêndio”, como: ator reclamando de cabelo, diretor mudando penteados em cima da hora e até figurino que não estava pronto a um dia da filmagem.

Segue a *storyline* de cada um dos capítulos do filme, que irá servir de base para o entendimento das análises que faremos no decorrer do texto:

No capítulo I, Pete, Fair Play, Six, Açúcar e Cowboy estudam em um colégio militar e buscam, em meio a um cenário opressor, uma noite de liberdade. Resolvem contrariar o toque de recolher para ir à festa Besta Pop. Antes disso, ajudam Açúcar a escapar de um culto evangélico. São jovens descobrindo os perigos de se estar no lugar certo na hora errada e os prazeres de se quebrar regras, buscando uma última dança antes que a noite acabe.

No capítulo II, Adônis, um garoto de programa que vive nos submundos da cidade, vive no seu limite físico e mental, entra em constante conflito com o que realmente deseja para sua vida. Martin é um jovem bem-nascido e vive um dilema sobre quem é, e quem aparenta ser, sua única certeza é que cansou de fingir. Os dois terão suas vidas atravessadas em um encontro decisivo na festa, onde enfrentarão seus medos

No capítulo III, conhecemos Sam, que munida com uma câmera enxerga o mundo por um prisma único. Decide gravar um documentário sobre a atividade da sua mãe, uma faxineira que costuma trabalhar limpando locais onde ocorrem festas, e de seu amigo João, um jovem que trabalha como atendente de um serviço de apoio

emocional por telefone e usa o seu trabalho para se sentir melhor com a própria vida. Ele resolve quebrar as regras da instituição se envolvendo com uma paciente que pretende cometer um crime na Besta Pop.

Como se observa, o roteiro é mais voltado para análise dos personagens e como eles reagiram nesse dia decisivo, suas escolhas e omissões em meio a esse cenário distópico. Além dos elementos narrativos, também conversamos com os diretores para entrarmos em consenso quanto a visualidade do filme, às leis que regem esse universo, o nome dos lugares frequentados pelos personagens e outros signos do filme.

Inspirados em outros filmes futurista escolhemos como guia visual do filme a estética do cyberpunk subgênero da ficção científica, conhecido por seu enfoque na alta tecnologia e baixo nível de vida (“High tech, low life”). Amaral conceitua este movimento:

“Cyberpunk é um jeito de pensar, uma visão de mundo particular, mas isso não quer dizer que seja seguido à risca feito uma espécie de bíblia. A maior parte dessas atitudes vêm da ética hacker ou da filosofia punk. De acordo com a Mondo 2000, são elas: O campo de batalha é a mente das pessoas; o mundo está dividido em milhões de subculturas; os domínios da informação gerada por computador são as próximas fronteiras; as megacorporações são os novos governantes; a vida pode ser melhor através da química; pequenos grupos podem ameaçar o poder sobre os governantes, corporações, etc; a cultura do computador é expressa através da arte, da música, das comunidades virtuais, das subculturas das ruas e as pessoas não tem mais vergonha de assumir o papel que o computador desempenha em suas vidas dentro das subculturas; estamos nos tornando cyborgs, pois as tecnologias estão se tornando cada vez menores e mais próximas em nosso cotidiano e em breve se fundirão conosco.” (Amaral, 2005, p.17-18).

Além dos toques oitentistas, outra fonte de inspiração da história foi a teoria conspiratória da “Nova ordem mundial” popularmente conhecidos por Iluminatis. Esta abrange desde sociedades secretas a experimentos do governo com celebridades, como o projeto MK ULTRA (teoria sobre a manipulação mental de celebridades por meio do FBI, para fins propagandísticos). Esta teoria serviu para a pesquisa de dressagem (organização e composição dos objetos que irão compor o cenário), para os cenários e escolha dos props (objetos que serão manuseados diretamente pelos personagens) usados pelos personagens.

Todos os departamentos precisam estar em sintonia para que o filme possua coerência estética, mas também que a execução do trabalho flua com tranquilidade.

Por exemplo, um tipo de figurino interfere no cenário e precisamos saber com antecedência se os atores usarão lapela para a gravação dos diálogos, gerando uma adequação do figurino. A iluminação que será usada também interfere diretamente no nosso departamento. No caso da besta pop, as câmeras usadas foram: Blackmagic Pocket, lentes 20mm 2,8, 24mm 2,8, 50mm 1.4, 80-200mm 4.5, e a filmadora Sony PMW-200.

São informações muito importantes: uma lente pode alongar, encolher e achatá-la uma imagem e a cenografia reage a isso, podendo inclusive brincar com essas óticas e se aproveitar de cada especificidade da lente. No filme, a câmara principal filmaria em altíssima definição, já a câmara da personagem Sam, em que vemos a maioria das cenas do capítulo III tem menor definição e um aspecto amador.

Cerca de 60% do orçamento total do filme foi destinado para o departamento de arte. Por ser um dos maiores departamentos do filme, ter demandas variadas e contar com um número razoável de imprevistos, é fundamental a figura do produtor de Arte. Esta função é responsável pela gestão da verba destinada a arte e trabalha alinhada à produção do filme, a fim de não deixar o orçamento estourar. Em um projeto como o nosso esta não era uma opção. A verba tinha que durar os dois meses de filmagem. Principalmente, para a sequência da festa, que era a última a ser filmada e a mais complexa em termos gerais.

A regra era economizar ao máximo, de forma que fizemos campanhas para adquirir os objetos emprestados, vasculhar antiquários para parcerias, ferros velhos, brechós, reciclagens e promoções, passamos dias e dias em brechós procurando peças retrô para compor os figurinos, além de muitas peças serem diretamente dos anos 80, não vinham com aquele aspecto de novo, o que foi ideal para maior veracidade na cenografia.

### **3.1 – O uso das cores**

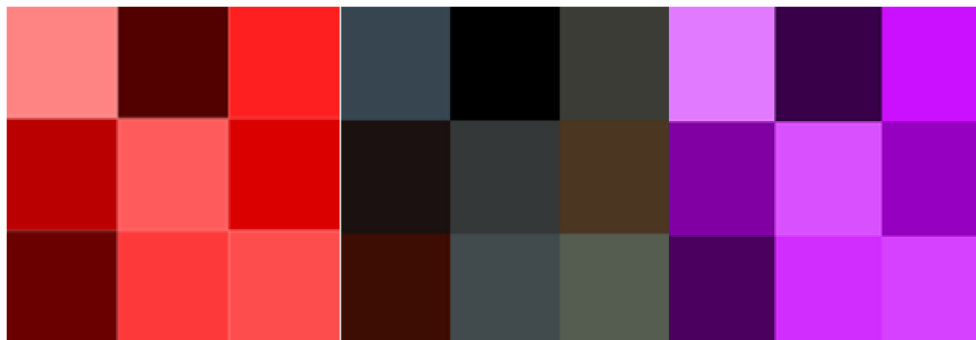
O poder das cores e seu uso é motivo de pesquisas e experimentos, e no cinema se tornou uma das maneiras essenciais de se contar uma história. Dessa forma, o desenvolvimento da paleta de cores ou seja as tonalidades que serão vistas com maior frequência em cena, foi um trabalho conjunto entre os diretores, a arte e o

departamento de fotografia. Levamos em consideração o estudo dos significados das cores com enfoque no trabalho de Bellantoni:

Assim, nossa natureza perceptiva é incapaz de ver a natureza ondulatória da luz que afeta a maneira como “sentimos”. A ironia é que a cor nos impacta de maneiras que não podemos ver, mas afeta como nos sentimos e como nos comportamos. Quando entramos em uma sala vermelha, por exemplo, é como se a cor vermelha e o corpo humano se tornassem dois diapásões ressonantes. Como uma nota, todo o nosso sistema começa a “cantarolar” vermelho - fisicamente, psicologicamente e emocionalmente. Cada cor nos afeta de forma única. Até mesmo a menor variação de uma única cor pode ter uma influência profunda em nosso comportamento. Em mãos sábias, a cor pode se tornar uma ferramenta poderosa para os cineastas mergulharem uma história subliminarmente - para tornar-se uma situação irônica ou absurda. (Bellantoni, 2005, P. 28, tradução do autor).

Partindo dessa forma de pensar as cores no seu caráter psicológico, escolhemos os tons que mais se adequavam ao que gostaríamos de transmitir. Referenciando também, a estética clássica do cânone cyberpunk. Essa paleta foi muito usada em filmes, animes, quadrinhos e ilustrações deste sub gênero nos anos 80 e 90.

Figura 4 - Paleta de cores.



Fonte: Wikipédia

Essa paleta (**Figura 4**) também servirá para a iluminação da festa pois são cores clássicas dentro do gênero e dão o tom certo da ambientação. O neon, em geral nas cores vermelho e azul, é um objeto de cenografia clássico na ambientação cyberpunk, um signo do gênero. As cores serão usadas nos objetos, locações e figurinos. Visto a impossibilidade, por motivos de orçamento, da total modificação das locações, como pinturas, construção de cenários etc., a aparição das cores será pontual no decorrer das cenas.

Por se tratar de uma cor que movimenta e instiga, no filme, o vermelho é visto em diversas cenas, na cenografia, figurino e iluminação. Segundo Bellantoni (2005) “O vermelho, em suas diversas tonalidades, pode representar desde a luxúria até o

perigo, é uma cor muito utilizada para chamar atenção de algo, e sua percepção é instintiva ao ser humano”.

Antes do toque de recolher na história, as personagens Açúcar e Six, estão no banheiro do “nove bar”, o cenário é tomado pela cor vermelha, sinalizando que a narrativa irá assumir um viés perigoso para os personagens. Em seguida, um vendedor de miçangas alerta os jovens sobre a noite “quente” que se aproxima, ele veste um figurino vermelho, que reitera a escolha da cor para este momento.

Outra cor que permeia o filme é o preto seguido por tons escuros. Como afirma Bellantoni (2005) “Essa cor está fortemente associada à morte, ao medo, à maldade e ao mistério”. Todos os personagens principais usam um figurino de cor preta em algum momento do filme. Desse modo, estamos contando através da cor que uma morte se aproxima, de fato todas as personagens estão na festa quando esta é invadida pela polícia.

Como utilizamos muitas vezes a cor preta, buscamos testar seu uso nas câmeras e lentes, pois esta cor pode desequilibrar e aparentar um vazio, quando não é essa a intenção a estética fica prejudicada. Por exemplo, um tecido que puxe para o cinza chumbo ou azul marinho pode fazer o papel da cor preta em uma cenografia ou figurino, visto que o filme passará por um processo de finalização de cor.

O roxo, púrpura e magenta são os tons que definem o filme, pois os mesmos podem ser relacionados com o esotérico, a predição de profecias e o luto (Bellantoni, 2005). No filme a cor está presente desde os créditos iniciais, assim já estamos levando o espectador para esse mundo estranho e místico. A cor permeia vários momentos do filme: está no figurino de Martin, por exemplo, quando este decide entrar na festa, durante o culto evangélico toda figuração está usando tonalidades de roxo, no cabelo da vocalista da banda Cafones, atração mais aguardada da festa.

A percepção destas três cores que destaquei, vermelho, preto e roxo, no decorrer do filme nos transmite o tom dessa narrativa e dos personagens. Outras cores também estão presentes na história, em menor escala. O amarelo, geralmente associado ao sentimento de felicidade, marca o relacionamento de Six e Fairplay. A partir do momento que os dois usam amarelo seu relacionamento se intensifica, culminando em um beijo.

O azul gelo é a cor do personagem Pete, nessa tonalidade é relacionado à falta de poder. Vemos que o personagem está a todo momento buscando se rebelar contra algo, mas sem sucesso. A rebeldia do personagem está sinalizada no vermelho de sua calça que se infiltra em um figurino predominante azul.

As cores pastéis simbolizam neutralidade, por isso estão associadas aos trabalhadores e locais de trabalho, por estarem alheios a manipulação governamental e não representarem uma ameaça ao status quo. Uma exceção a essa regra é o personagem João que usa o uniforme do seu escritório, mas é apresentado como um agente do caos, característica demonstrada na cor preta de sua camisa.

### 3.2 – Figurinos e Visagismo

Há uma sequência de procedimentos metodológicos que se repete nas etapas do processo de criação de figurinos: decupagem do texto, e das personagens; pesquisa de formas; colagens de referências; desenho de croquis; cartela de cores; materiais e tecidos. Tudo isso intercalado como uma sucessão de ensaios e algumas reuniões com diretor e cenógrafo e, por último, já na fase final de montagem no palco, com o iluminador. Dessa maneira, apropriado de uma metodologia, repleta de simbologia, que aflora à esfera do consciente e que se desdobra em outras ações: elaboração das modelagens; o corte; a costura; os beneficiamentos têxteis; tipos de acabamentos e escolha de acessórios. Por vezes, sugerimos a maquiagem e o tipo de cabelo ou adereço. (Viana, 2012, p.77)

Seguindo os procedimentos metodológicos utilizados por Viana (2012), na etapa de pré-produção, identificamos a partir da decupagem do roteiro o alto número de figurinos necessários para a produção do filme, algo em torno de cem peças ou mais. Estas, reunidas a partir de parcerias com brechós, figurinistas, com o acervo do curso técnico de figurino da escola de teatro e dança da UFPA e roupas feitas sob medida para alguns personagens. Muitas peças feitas para espetáculos de teatro foram utilizadas, principalmente, na figuração e elenco de apoio.

A caracterização auxilia o elenco a se encontrar no personagem. Mesmo que este tivesse pouca participação na história, pensamos em como deixá-lo original e único, o que é fundamental para a criação desse universo. Na descrição dos figurinos de cada personagem é possível ler seus perfis, contendo informações que extrapolam o que vemos na história, o histórico familiar, o signo e os hábitos.

Esse perfil é essencial para o figurinista e o cenógrafo estudarem o universo de cada personagem, ou seja, o que ele veste, como é a casa, o quarto, como esse ser interage com esses elementos. Nada em um filme está por acaso, tudo está a serviço da narrativa.

Conversando com o diretor do capítulo II, Rafael B. Silva chegamos à conclusão da necessidade de alguma peça que diferenciasse os personagens da “elite econômica vigente” dos demais personagens e que ao mesmo tempo simbolizasse o aprisionamento deles nessa zona de conforto. Primeiro foi pensado em uma echarpe, mas chegamos ao consenso, que o uso de jacobos e rufos remeteriam tanto a nobreza quanto à decadência.

A seguir faço uma análise detalhada de cada escolha de vestuário para os personagens principais e secundários.

## Pete

Figura 5 - Figurino personagens Pete.



*Fonte: Autor*

Perdeu seu pai ainda criança e nunca soube realmente o motivo da sua morte. Sua mãe se casou novamente e teve outro filho. Sua relação com seu padrasto é inexistente, apesar deste sempre tentar puxar assunto quando se encontram. Pensa em sair de casa assim que acabar a escola e viajar pelo mundo ou, o que restar dele. Em casa sempre está jogando e ouvindo música, principalmente rock.

Pete foi mandado para um novo modelo escolar que fora implementado: colégios militares que visam formar cidadãos exemplares. Na instituição, conheceu seus grandes amigos Six e Fairplay, e, também Lays (Açúcar), colega de classe por quem tem uma paixão aguda. Ele acha que uma garota como ela nunca iria se interessar por ele. Tem uma certa ansiedade por deixar sua marca no mundo.

A composição do visual de Pete, além de definir sua personalidade, buscou localizá-lo na história. De todos os personagens principais, Pete era o que mais se assemelhava ao arquétipo do herói. Observamos, na sua apresentação, um sentimento de contestação e inconformismo, mesmo que passageiro, os seus amigos não o levam a sério e o personagem nutre uma paixão pela misteriosa Açúcar.

Na história seu braço está quebrado e o gesso branco ajuda acentuar esse caráter ingênuo do personagem. Tivemos o cuidado em retocar o molde do gesso a cada vez que Pete filmaria, desse modo era um tempo que tínhamos que estimar, pois processo de secagem levava um tempo. Negociamos com o ator o tingimento do seu cabelo para um azul claro, tom esse que seguimos na escolha de seu figurino, uma jaqueta com tecido sintético, cortamos as mangas para dar mais visibilidade ao gesso, a calça de couro sintético vermelha, com duas argolas penduradas no cinto acentuam o ar rebelde.

### **Lays (Açúcar)**

Lays é filha de pastores evangélicos e desde que nasceu foi criada na igreja. A cobrança para ser a filha modelo sempre a incomodou, principalmente na adolescência. Por não ter a mínima vontade de cumprir as expectativas impostas, começou a questionar o status quo. Começou a frequentar, escondida, bares e cybercafés e para isso precisava de um apelido, assim, surgiu Açúcar.

Ela se tornou conhecida nesses ambientes, principalmente devido o contraste entre seu apelido e sua personalidade. Apesar de não poder abusar muito, para não dar bandeira em casa, Açúcar bebe, fuma e arruma brigas. A única pessoa do colégio que conhece esse lado açúcar de Lays, é Cowboy. Os dois já tiveram um rolo e decidiram ser apenas amigos.

Figura 6 - Figurinos personagem Açúcar.



*Fonte: Autor*

Açúcar é um personagem com várias camadas, portanto uma das que mais trocava de figurinos. No roteiro ela é descrita como ruiva, uma característica que fizemos questão de manter, pois nos ajudaria a comunicar muito sobre a personagem. A atriz escalada para o papel (Figura 6) tem um cabelo cacheado lindo e procuramos um salão de sua confiança para o tingimento, conversamos com a equipe de fotografia para um cuidado especial com a iluminação da personagem, visto que os tons vermelhos mudam muito com a iluminação. Seus figurinos tem uma origem curiosa, a estilista Gabriele Sousa se mostrou interessada em contribuir com o projeto e nos apresentou uma coleção feita por ela a “Rachie- 15:23” com inspiração no filme A fita azul, em que uma jovem criada em comunidade fundamentalista acredita que engravidou de uma canção de rock, as referências das peças eram condizentes com a estética de A BESTA POP, fortes características oitentistas e paleta de cores no tom certo, assim os vestidos foram incorporados ao guarda roupa de Açúcar, o vestido preto transparente foi usado na cena do culto evangélico, demonstrando que mesmo com um vestido até o tornozelo, a personagem daria um jeito de subverter e torná-lo provocador (Figura 6), tendo em vista que seu pai era o pastor da igreja, era mais uma maneira de irritá-lo. O vestido branco foi usado na cena em que Açúcar foi batizada pelo pai. Apesar de um batismo, mantêm-se as características da personagem.

Antes de ir para a festa, a personagem se troca no 9 bar, e vemos pela primeira vez como ela realmente se veste, tendo em vista que o uniforme e os outros dois figurinos são usados em ambientes em que a personagem não pode ser ela mesma totalmente. Para o figurino final levamos dias buscando o modelo certo, no roteiro Açúcar é descrita com uma espécie de macacão de couro vermelho com forte influência cosplay (junção das palavras *costume* (fantasia) e *roleplay* (brincadeira ou interpretação)). É considerado um hobby onde os participantes se fantasiam de personagens fictícios da cultura pop japonesa). O diretor sugeriu que ela usasse um figurino preto na festa. Pessoalmente gostaria de manter o vermelho, que fique registrado, mas já estávamos praticamente no dia da filmagem e nada de figurino, então compramos um tecido sintético preto e buscamos inspiração em vídeos de pop coreano, para a composição completamos com botas até os joelhos e o cabelo estilo “colmeia de abelha”, a maquiagem, vermelha nos olhos era uma espécie de marca de guerra e foi acentuada ao máximo, visto que nas outras cenas, sua maquiagem estava mais contida.

Figura 7 - Cabelo e maquiagem Açúcar.



Fonte: O autor

### **Cowboy**

História pessoal; morava no interior onde cuidava da fazenda junto com seu pai, No entanto o governo confiscou essas propriedades, pagando uma pequena quantia de indenização, foram obrigados a se mudarem para a cidade onde passaram algumas dificuldades. Vendo essa situação Cowboy começou a trabalhar cedo e seu repúdio pelo governo o levou a alguns grupos online de terrorismo light, faziam

pequenos atentados contra o governo tanto online quanto físico, esse grupo subversivo também o mostrou à vida noturna do underground de Belém, para seus pais falou que arrumou um emprego de meio período, na realidade fazia bicos e pequenos tráficos, é extremamente inteligente conseguindo uma bolsa em prestigiado colégio militar.

Figura 8 - Contraste do figurino Cowboy e Açúcar.



*Fonte: O autor*

No filme a cor branca, simboliza a resistência na, mesmo que não mostrada diretamente na história, um grupo de jovens, estava disposto a enfrentar a lei marcial, naquela noite, além dos significados simbólicos da cor, como pureza, paz, a escolha também é uma homenagem ao filme Mad Max 2, no qual o figurino dos personagens da resistência, é majoritariamente, da cor branca. Tanto que o personagem, não vai para a festa, provavelmente tendo sido preso. Na cronologia, da história, cowboy é encaixado no capítulo I, e de todos os estudantes da Academia Columbia é o único que está ciente dos acontecimentos, seu figurino contrasta, diretamente com o de Açúcar, enquanto Pete, Six e Fairplay, possuem figurinos mais coloridos e vívidos.

## **Six**

Cecília é uma garota comum do ensino médio da Academia Columbia, é mais uma nascida na geração dos filhos únicos política, incentivada pelo governo para que as famílias tenham apenas um filho. Seus pais são funcionários públicos seus melhores e únicos amigos são Pete e Fair play estudam juntos desde pequenos. Six

é seu avatar online e como é chamada pelos colegas, Quando não está com o uniforme do colégio, usa roupas largas e confortáveis, adora filmes de ação, vídeo games e animes.

Figura 9 - Figurino personagem Six.



*Fonte: O autor*

Six, é a melhor amiga de Pete e Fair play, o trio de estudantes, que embarca em um aventura até a festa, Six entre os amigos, é expansiva e se sente confortável mas com outras pessoas é tímida e discreta, boa aluna, não desejávamos apresentá-la no cliché de garota nerd, seu penteado apesar de descolado, se mantém, preso, seu cabelo aparece solto, apenas após o encontro com Açúcar em que no melhor estilo, transformação de filmes dos anos 80, a personagem aparece, com eles soltos, retira a jaqueta, fica de suéter, provavelmente customizado nesse encontro e meias arrastão, sua personalidade acompanha a mudança exterior, Six, fica mais expressiva, inclusive, não teme as consequências da noite e se entrega a novas descobertas.

Figura 10 - Personagem Six na cena do colégio.



*Fonte: O autor*

### **Fairplay:**

Ganhou a alcunha de Fairplay no mundo hacker cibernético, apesar de ser considerado um dos melhores em quesito hacker nunca fez nada mais que derrubar algumas páginas ou zoar alguns jogadores online. Seu jeito leal e justo no mundo virtual é um reflexo do que é no mundo real. Aprendeu a invadir computadores com seu tio que morreu ainda jovem.

Admira muito a coragem de seu amigo Pet. Por Six, sua outra única amiga, começou a nutrir alguns sentimentos diferentes. Eles se conhecem desde pequenos. Filho único de pais super protetores, seria o perfeito garoto de apartamento se não fosse seu tio e seus amigos. Tem tocs e manias.

Figura 11 - Fairplay com o uniforme do colégio.



*Fonte: O autor*

Do trio de amigos, Fairplay, provavelmente é o mais medroso, é apaixonado por Six, e apesar de não admitir admira Pete, seu figurino expressa esse excesso de cuidados e medos, o uso de máscaras cirúrgicas, capacetes, joelheiras, no decorrer do filme, ilustram esse interior de Fairplay, diferentemente de Pete, que está com o braço engessado. Conversamos com Kazu, sobre a possibilidade de pintarmos seu cabelo de verde, ele aceitou, por meio disso, queríamos dar um tom moderno para o personagem, e aproximá-lo visualmente de Pete, aumentando o laço de amizade.

Figura 12 - Figurino Fairplay para a cena da festa.



*Fonte: O autor*

### **Inspetor da Academia Columbia**

Seu figurino representa a opulência e autoridade dessa instituição de ensino, para a composição do figurino apostamos em alguns elementos chave, da vestimenta militar, como a boina e o torçal, seu uniforme é da cor preta, e possui uma faixa vermelha no braço, a mesma faixa, é vista, em outro personagem ligado ao poder, mas com outra cor.

Figura 13 - Figurino Inspetor.



*Fonte: O autor*

### **Líder religioso “ Portal do paraíso”**

O pai de Açúcar, lidera uma igreja neopentecostal “Portões para o paraíso”, prega contra o que chama de conspiração mundial para a implementação da Nova Ordem Mundial, acredita que o arrebatamento está próximo.

Figura 14 - Figurino Pastor.



*Fonte: O autor*

A inspiração para esse personagem, é claramente, alguns pastores evangélicos, conhecidos por seus cultos televisivos, o líder do culto Portal do Paraíso, é bastante efusivo nas suas denúncias contra a nova ordem mundial e em seu sermão deveras polêmico, seu figurino, é brega e afetado, ele usa, uma espécie de manta/capa, como se estivesse pronto para a batalha do apocalipse.

### **Adônis**

Vive há muito tempo no mundo underground, ele compactua com a rebeldia da massa contrária ao governo, apesar de não ser necessariamente um militante. Adônis tem uma personalidade forte, gosta de chamar atenção para si. Suas roupas devem ter cores e adereços bem chamativos. Ele não possui muito dinheiro, ganha a vida fazendo programas e fazendo bicos em bares e festas. Entretanto, se preocupa com as roupas que veste, pois isso contribui para sua imagem. Ele é narcisista e hedonista. É atormentado pela presença da personificação do seu lado de autocrítica e conseqüentemente de autodestruição. Ele possui algumas cicatrizes no rosto, cobertas por maquiagem, que revelam uma automutilação no passado. Esse ato de se mutilar é referido figurino através do uso de algumas peças rasgadas.

Figura 15 - Figurino Drag.



*Fonte: O autor*

O personagem Adônis, foi um grande desafio, pois ele tinha várias nuances, tínhamos que apresentá-lo como Adônis, A cópia, e a drag queen Dorian Gray (figura 15), tendo cuidado de deixá-los com sua própria personalidade, mas ao mesmo tempo

manter uma coerência visual, Adônis tem visuais ousados e instigantes, adora mostrar seu corpo, e usar acessórios chocantes, é um personagem livre, com um passado que o assombra, em forma de uma cópia, que ele o julga e tenta menospreza-lo. “A cópia” (figura 16), diferentemente de Adônis, tem seu corpo totalmente vestido, maquiagem sóbria, e cabelo penteado com gel, uma versão mais contida, da personalidade de Adônis.

É um jovem que se sente preso por não tomar iniciativas na sua vida e deixa que outras pessoas o façam. Ele tem uma namorada, Elisa, com quem tem um relacionamento conturbado. No dia da festa, Martin está vivendo uma transição, do mundo em que se deixou aprisionar, para um novo mundo que mesmo desconhecido o permitirá se encontrar.

Figura 16 - Figurino A cópia.



*Fonte: O autor*

### **Personagem Martin**

O figurino de Martin deve revelar justamente alguém que não se conhece muito, mas que timidamente revela traços de personalidade que dialogam com a rebeldia. Essa rebeldia deve estar totalmente presente (com exceção da echarpe), na cena do

bar, onde Martin decidir sair de sua zona de conforto e ir para a festa Besta Pop.

Figura 17 - Figurino Martin.



*Fonte: O autor*

O figurino de Martin é característico da elite econômica no filme, idealizamos o *jabour* como símbolo dessa nova nobreza( figura 17) é visto em outros personagens, como o cliente de Adônis no hotel e o porta voz do governo, também simboliza o aprisionamento de Martin neste mundo, inicialmente ele tiraria a peça antes de chegar na festa, mas decidimos mantê-lo pois a redenção do personagem não foi alcançada na festa e ele continua preso naquele mundo, complementando o figurino um sobretudo e calça de linho ambas de cor violeta. O ator Leoci Medeiros sugeriu descolorimos o cabelo de Martin em um tom platinado, o personagem ganhou assim uma aparência mais próxima a estética do filme. Martin e Adônis, são personagens do capítulo II, na história se encontram uma vez antes da festa, por acidente em uma vila, nesse encontro Martin está usando uma versão “dia”, do seu look mais clássico, ainda de *jabour* mas com uma camisa social e ambos na cor “rosa bebê”. Nesse encontro fica claro, a diferença de estilo e personalidade dos personagens, que se reencontraram posteriormente na Besta pop.

### **Elisa Soros**

Garota rica, apaixonada por Martin, vivem um relacionamento turbulento, pertencem a universos opostos.

Figura 18 - Figurinos Elisa.



*Fonte: O autor*

Elisa é a namorada de Martin, sofre com a ausência do namorado, e seu descaso, a primeira aparição de Elisa, é no quarto do Martin, após transarem, acontece uma discussão e ela vai embora, na hora de se vestir, ela usa um vestido preto, bufante e exagerado, por não ser sua casa, imaginamos que ela dormiu lá, após terem saído para jantar, justificando o exagero do figurino, que completa a personalidade de Elisa. O segundo figurino da personagem, é a versão feminina da “nova elite”, para os homens são peças fundamentais, jacobin e ternos, para as mulheres rufos, luvas de renda sempre com ares monárquicos.

### **Sam**

Pessoa reprimida, tenta não ser mais uma na multidão ao mesmo tempo que tenta, não gosta de chamar atenção para si.

Ela só tem dois amigos, sendo um deles a própria mãe, e essa última sofrendo com um abismo de gerações cada vez mais difícil de transpor. Quando criança, Sam era a melhor amiga de sua mãe, mas o fato dela não entender muito de política e não acompanhar o amadurecimento da filha, a fez se distanciar no relacionamento. De qualquer modo, Sam não a deixa se afastar de sua vida. A outra amizade é com João, um arruaceiro que conheceu quando eram adolescentes, ela sofria bullying e ele se

aproximou para falsear um apoio e acabaram se tornando amigos sinceros. O resto do mundo ela não respeita, acha falso e ridículo.

Uma pessoa pequena, que se esconde atrás das lentes da câmera como de um escudo. Magra, com aspecto esquisitão, esconde uma beleza que acha nem ter.

Ela se aproxima do caos apenas atrás das lentes, tem a sua relação com o mundo dessa maneira, não se aproxima de nada a não ser que seja para registrar, se move de maneira lenta, parece sempre sem disposição, mas é precisa em suas ações.

Ela considera o mundo todo chato e falso, a vida toda se viu cercada de pessoas que se acham melhores do que realmente são. (A verdade da câmera mostra para ela a verdade das pessoas o que faz com que ela não perceba que é igual a todas essas pessoas que julga.

Figura 19 - Penteados e maquiagem usados pela personagem.



*Fonte: O autor*

Sam usa dois figurinos, ao decorrer do filme, os definimos como dia e noite, na primeira cena do filme a vemos com o visual dia, é bastante carregado, cabelo e figurino elaborados, à primeira vista pode parecer exagerado para se usar de dia, mas Sam está filmando um documentário em que também participa, os dois looks, foram feitos especialmente para o filme, com referências em visuais do universo cyberpunk, o tecido tem uma textura plástica e contém pequenos furos, o figurino noite, em que Sam se produz para ir a festa, é cinza azulado, e tem referências em Grace Jones, o capuz aumentaria o mistério e serve de “esconderijo”, para a personagem, uma preocupação inicial foi a diferença entre os dois figurinos, é aconselhável manter um elemento padrão na composição do personagem, seja o corte, a cor, ou textura, a fim de criar uma “marca” para a personagem, como nossa história acontece em 24 horas,

e apesar de muitos personagens, a demarcação entre noite e dia seria o suficiente para não confundir o espectador, um elemento que se manteve nos dois momentos foi uma cartucheira steampunk (subgênero da ficção científica. Caracteriza-se pela presença de tecnologia moderna ambientada geralmente na Era Vitoriana ou velho oeste) e sua câmera no estilo handycam.

Figura 20 - Figurinos SAM.



Fonte: O autor

### **Personagem João**

João é esquelético, magro demais para a altura, com uma cara que no geral poderia ser descrita como cara de babaca. Não tem tatuagens nem qualquer outra modificação corporal, isso o diferencia da maioria das pessoas com que anda.

Dimensão cinética: João é cheio de maneirismos e sempre está flertando. Acende um cigarro que nunca o fuma. É espaçoso e expressivo, muda de rosto para cada situação, a sua energia é canalizada para fazer com o que os outros façam o que ele quer. Dimensão mental: Capacidade: João tem conhecimentos medianos (too cool for school), toda a sua habilidade é social. Visão de mundo: João quer ver o circo pegar fogo (literalmente), acha que as pessoas agem mais verdadeiramente quando se deparam com o caos, mas por ter um grau de psicopatia não entende realmente como funciona a cabeça das pessoas “normais”, então tem mais controle sobre a influência que sobre as consequências do modo como trata os outros e se diverte com isso, não é necessariamente mal, mas causa o mal.

Figura 21 - Composição estética do personagem João.



*Fonte: O autor*

João possui apenas um figurino, e o único que vemos trabalhando, então transformamos seu uniforme de trabalho, um macacão industrial de cor neutra, em sua marca registrada, para diferenciá-lo dos outros trabalhadores do filme, ele não usa gravata, ao invés disso uma blusa preta básica, outro acessório marcante do personagem são seus óculos steampunk, uma característica do roteiro que tentamos manter, era o fato do personagem achar suas vestes nas ruas, no início do filme, o vemos correndo com um sapato velho e rasgado, na festa pop ele aparece calçando um sapato, que vemos na mala do personagem Adônis na cena do cortiço. Na entrada da festa ele aparece usando as luvas que a personagem Joy usava no Nove bar. Então provavelmente seus óculos também são roubados. O cabelo do personagem seguia a mesma tendência largada do personagem com duas linhas laterais e um quase moicano.

### **Apresentador**

Apresentador de um programa bastante popular, irá entrevistar um importante porta voz do governo, tenta alertar os espectadores, sobre o que está acontecendo, acaba preso.

Figure 22 - Apresentador do programa Bug.



*Fonte: O autor*

O programa Bug do Millennium, é um grande sucesso, foi escolhido como local, de uma importante entrevista devido sua popularidade, mas o apresentador do show, suspeita de uma conspiração como causa dos desaparecimentos, que estão ocorrendo, incluindo sua família, ele já entrar no ar, bastante exaltado, escolhemos um figurino, padrão de apresentação, terno e gravata, de cor preta, e camisa branca, o mesmo não usa o jacobin, item reservado apenas para a elite social.

### **Porta voz do Governo**

Representante do governo que concederá uma entrevista para um importante programa de tv.

Figura 23 - Porta voz do governo.



*Fonte: O autor*

Assim como Martin, o personagem também compõe a elite na história, representado pelo jabour, também exercia um papel militar, então adicionamos uma faixa lateral em seu terno e uma medalha de condecoração no paletó, a cor escolhida foi o azul claro, apesar de eminentemente representar os interesses dos “caras maus” da história, a cor foi escolhida, para contrastar com suas intenções, como a cena em que aparece é uma entrevista para um famosos programa de tevê, o azul camuflaria suas intenções, perante a audiência.

### **Mãe da Sam**

Uma mulher de 40 anos, que está cansada de trabalhar. Cabelos agora que começam a embranquecer e ela não tem tempo, vontade ou motivo para pintá-los. Olhar doce e gentil, que guarda a beleza física da juventude.

Aspectos mentais: O trabalho é a parte que ganha mais tempo da vida da Mãe, então ela tem conhecimentos ultra específicos e domina tudo sobre a sua área, mas no geral, não está atenta às novidades e não tem estudos acadêmicos avançados. É uma mulher humilde, gentil e paciente que dificilmente diz não para quem a pede algo.

Figura 24 - Visagismo personagem Mãe de Sam.



*Fonte: O autor*

Um dos motivos de Sam ir para a Besta pop, é sua mãe. Ela nos é apresentada com o uniforme de seu trabalho, que segue a mesma paleta de cores neutras, do local de trabalho que João, trabalha. Ela usa um coque, estilizado, a maquiagem é um elemento de ligação, entre mãe e filha, Sam foi influenciada pela vaidade da mãe.

### **Garota ao telefone**

Personagem misteriosa liga com frequência para o atendimento emocional para falar com João a respeito de traumas e maus tratos que sofre, o que acaba virando um jogo para ambos, pois não se sabe se ela está falando a verdade ou apenas blefando, planeja ir para a besta pop e cometer algo inesperado.

Figura 25 - Figurinos garota do telefone.



*Fonte: O autor*

A personagem aparece em dois momentos bastante pontuais da história, no primeiro, ao falar com João pelo telefone, que está em um local tomado por cores neutras, e ao vermos a personagem, a cor vermelha de seu figurino, salta na tela, convergindo com o teor da conversa dos dois, uma forma de contarmos com a arte que João encontrou o perigo, nessa cena vemos a personagem majoritariamente em plano médio, e além do figurino vermelho, marcamos sua presença com um adorno de cabeça prateado, e batom vermelho, vale lembrar que ela só voltaria a aparecer no último quarto do filme, por isso mantivemos elementos que remetesse ao primeiro figurino.

### **Banda Cafones**

Na história a Banda Cafones, está assinando um contrato com uma “gravadora”, uma das leituras, é que a banda até então independente e underground, está vendendo sua alma, em troca de sucesso, oferecendo os jovens da festa, como sacrifício para, os magnatas do mundo da música, prova disso, são os surtos que a última música tocada, pela banda desencadeia nos personagens.

Figura 26 - Banda Cafones.



*Fonte: O autor*

A banda Cafones, aparece no clímax do filme, em um show muito esperado por todos na festa. Estão usando preto da cabeça aos pés, e estão com as caras pintadas, o conceito de toda performance, é um ritual, em que após a assinatura do contrato, o grupo lança, na plateia e que desencadeia um surto psicótico, na personagem Açúcar. O cabelo roxo, da vocalista, corrobora, para o tom sobrenatural, e seu rosto brilhoso, é um disfarce perfeito para suas verdadeiras intenções, confeccionamos um par de asas pretas, completando, o figurino de anjos caídos. Uma referência a Lúcifer, anjo expulso do paraíso no livro bíblico do Gênesis.

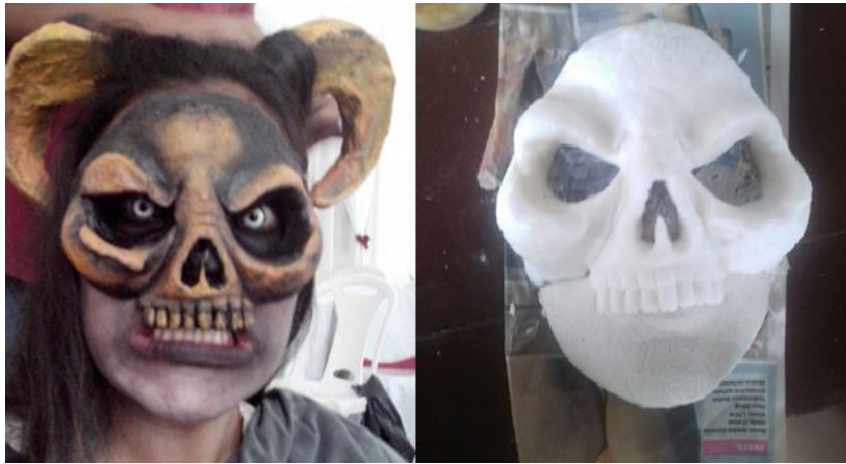
Figura 27 - Asas confeccionadas para a vocalista da banda.



*Fonte: O autor*

## A morte

Figure 28 - Personagem morte.



*Fonte: O autor*

A morte é que uma projeção dos medos e anseios de Martin, a caracterização da personagem, tem inspiração nas deusas egípcias, seu corpo foi coberto de pinturas que e linhas, complementamos seu visual assustador com lentes de contato brancas.

Ela também usa chifres, aqui ocorre uma rima visual com o personagem Adônis que na performance também usa chifres.

## Cliente

Na apresentação do personagem Adônis, conhecemos o personagem do cliente, apesar de sua pequena aparição, percebe-se seu alto poder aquisitivo, visto que seu Jabour, é o maior de todos do filme, a cor vermelha sangue, na cena representa a luxúria( figura 29)

Figura 29 - Figurino do personagem cliente.



*Fonte: O Autor*

### **Jenny**

É amiga de Joy e fica na portaria da festa pop, enquanto a amiga está ausente. A aparição da personagem se dá, no último quarto do filme, próximo do clímax, seu traje em tons de vermelho, é um presságio do perigo que todos correm, se confundindo com o vermelho do muro da fachada da festa.

Figura 30 - Personagem Jenny.



*Fonte: O autor*

### **Chefes da central de atendimento**

No escritório em que João trabalha, seu jeito irresponsável irrita a todos, e na cena conhecemos seus superiores, todos devidamente uniformizados, em tons pastéis, os figurinos tem uma inspiração industrial, e o uso de macacão fazem referências a filmes como o filme 1984.

Figura 31 - Trabalhadores do centro de atendimento.



*Fonte: O autor*

### **Empresário da banda Cafones**

É apresentado brevemente, enquanto a banda assina seu contrato, para o sucesso, o vemos saindo da festa, um pouco antes, do fim. No melhor conceito Mefistófeles, ele comprou a alma daquela banda, que fará uma performance, sacrificando a todos na festa, ao menos, é isso que quisemos transmitir, através da arte.

Figura 32 - Empresário da banda.



*Fonte: O autor*

## 5 CENOGRAFIA

O maior desafio da cenografia do filme, além de questões estruturais/orçamentárias era imprimir o futurismo do conceito proposto. Geralmente filmes com baixíssimo orçamento, tendem a utilizar o naturalismo na direção de arte, buscando locações que necessitem de poucas intervenções. No nosso caso por mais que a locação se adequasse as nossas necessidades tínhamos que imprimir o toque “fantástico” da narrativa.

No processo de escolha das locações internas buscamos locais que atendessem às necessidades tanto de produção, quanto de arte. Muitos dos cenários eram os quartos dos personagens, nesse tipo de cenário era fundamental que pudessem ser alterados, quartos são cenários perfeitos para demonstrarmos o íntimo do personagem e jogar pistas sobre sua personalidade, como no caso da personagem Sam, no qual seu quarto reforça sua personalidade sombria e misteriosa, enquanto a sala da sua casa é mais neutra, indicando ser um lugar com maior interferência de sua mãe.

Após as visitas técnicas em que analisávamos juntamente com a direção e a fotografias, os planos de cada cena, analisávamos as intervenções que seriam feitas no local, montávamos um cronograma de execução e iniciávamos a preparação do cenário.

As cenas externas eram uma preocupação à parte, nas distopias a cidade exerce um papel fundamental, por meio de sua arquitetura e tecnologia. No nosso caso, optamos por locações que demonstram uma cidade urbana e caótica: pichações, placas de metais de canteiro de obras, entre outros. Optamos por não mostrar pontos turísticos de Belém, não situando a história em um lugar específico.

...a cenografia e o figurino – produzidos por costureiros, estilistas, escultores, modeladores, arquitetos, maquiadores, marceneiros, iluministas e técnicos diversos – são responsáveis por ambientar toda a história, intercedendo na relação visual entre o espectador e a obra. Enquanto o figurino consiste na ambientação das personagens, mediante a elaboração de vestuário e acessórios, a cenografia ambienta o todo, do tempo em que se narra a história – presente, passado ou futuro – até o próprio espaço – urbano, residencial, selvagem, mítico e outros. (Mercher; Casagrande, 2013, p. 178).

## **Igreja “ Portal do Paraíso”**

Na cena do culto evangélico, os personagens do capítulo I, Pete, Fairplay e Six vão “resgatar” Açúcar do lugar, enquanto seu pai ministra a cerimônia, no clímax da cena, a polícia invade o local, vemos a invasão apenas pelo pânico dos fiéis, e o grupo aproveita para escapar de lá.

A cena foi filmada em um auditório, inspirada nas igrejas de bairro, que geralmente iniciam pequenas, o nome Portal do paraíso, é uma lembrança do culto “Heavens gate”, que acredita em óvnis, e na passagem do cometa Hale-Boop em 1997 cometeram suicídio coletivo, buscamos, transmitir um uma atmosfera, cafonha e mística, por isso o uso em demorado de roxo e branco.

Figura 33 - Locação antes e depois das interferências cenográficas.



*Fonte: O autor*

## **Cenografia do culto evangélico**

### **Nove bar**

O nove bar, uma homenagem ao Oito bar de Belém, que fechou suas portas em virtude de perseguição policial, era um ponto de encontro de várias pessoas, e na história tem esse propósito, todos os personagens aparecem lá, antes de ir para a festa. Tivemos cuidado, para não o deixar similar a festa.

Um pouco de história de bastidores, a primeira locação do nove bar, seria em um bar real localizado no centro da cidade. Seria, por que o dono cancelou a parceria no dia da gravação, não estou contando, para dar desculpas, mas nem tudo são flores, perdemos aquela diária, mas a produção, já tinha um plano B, e no dia seguinte, montamos, o cenário e adaptamos ao local, o conceito do Bar, era um salão de jogos oitentista, levamos latões industriais, fliperamas e fitas de neon, pregamos cartazes

nas paredes, pois elas estavam muito limpas e um balcão vermelho, revestimos com pisca-pisca azul.

Figura 34 - detalhes da cenografia do "Nove bar".



*Fonte: O autor*

### **Banheiro da Festa besta pop**

A locação do banheiro da festa, é na verdade, localizada no bloco de engenharia mecânica na UFPA, não foi escolhido, aleatoriamente, visto que, é um cenário importante para a trama, foi filmado antes da festa, então ele tinha que passar a sensação de pertencer à locação da besta pop e ter a mesma atmosfera. Os outros cenários da festa são bem mais escuros e sombrios, no banheiro, porém combinamos luz negra com luz azul, além de dar um respiro, em relação aos outros cenários, o azul transmite uma melancólica combinando com os acontecimentos. A caracterização também contou com pichações na parede, símbolos e mensagens subliminares feitas com tinta fluorescente, sujamos os azulejos com café, o conceito da festa de lugar abandonado e distante foi representado pelos entulhos que levamos para dentro do banheiro.

Figura 35 - Locação antes das modificações cenográficas.



*Fonte: O autor*

Figura 36 - Detalhes da cenografia da cena do banheiro.



*Fonte: O autor*

### **Pátio do colégio:**

A escolha da locação para a cena do colégio, era essencial e tinha que atender diversas demandas não apenas do departamento de arte. A escola de aplicação da UFPA, foi escolhida e dentro dela, uma garagem, que era toda cercada por grades de arame, foi eleita como cenário, pela sensação visual, que as grades transmitem, na cena os estudantes, estão esperando a próxima aula, uma espécie de banho de sol. Compomos o cenário com elementos de repressão e controle, câmeras de vigilância,

cercas elétricas. (Que aumentamos na pós-produção), avisos de “proibido”, e alguns bancos afinal ainda era para ser um pátio.

Figura 37 - Equipe montando a cenografia.



*Fonte: O autor*

### **Locação Quarto de Pete, Six e Fairplay**

A locação da casa de Pete, Six e Fairplay, foram a mesma, dividimos os cômodos para criar uma identidade própria para casa, o diretor nos informou que os 3 quartos apareceriam juntos, em tela dividida, na montagem, basicamente tínhamos um lado de cada quarto para explorar, no caso de Pete, que está assistindo tevê, quando ouve algo na sala e percebe que sua mãe não está em casa, pintamos a parede do quarto de azul, cor oficial do personagem, em um tom Royal, aproveitamos dois armários de ferro, que encontramos na casa, para modernizar o quarto, amontoamos roupas em um carrinho de supermercado, afinal Pete é um adolescente..

A sala é pouco mostrada, um abajur neon e alguns elementos japoneses, compunham uma mesinha, o telefone fora do gancho, é um orelhão vintage, que conseguimos na Embratel.

Figura 38 - montagem cenografia casa de Pete.



*Fonte: O autor*

### Lanchonete Mesopotâmia

O café é o local de encontro dos personagens João e Sam, é um local, asséptico, frio, o local das filmagens era um bar, que tinha uma decoração peculiar de containers de ferro, conseguimos mudar os fundos, locomovendo alguns painéis de ferro e madeira, adicionamos nosso amado fio de LED azul, para alcançar o efeito desejado, diminuir o local, e deixá-lo quase robótico, o cardápio contém o olho de Hórus ou o olho que tudo

Figura 39 - Objetos cenográficos.



*Fonte: O autor*

Figure 40 - Cenário da lanchonete antes e depois das interferências cenográficas.



*Fonte: O autor*

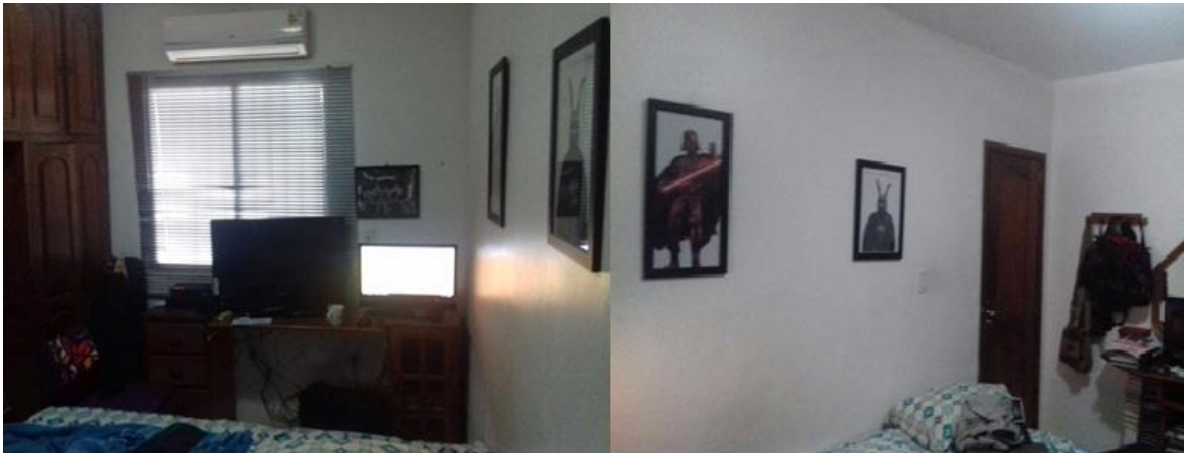
### **Casa de sam**

O quarto de Sam difere da sala, enquanto a sala é bastante simples em tons pastéis seu quarto é carregado, é carregado de informações e bastante escuro, a sala é vista apenas de um enquadramento, enquanto mãe e filha, assistem a um vídeo, na parede uma versão da Pietá de Michelangelo, um sinal, do destino de Sam.

A cena da sala, foi nosso primeiro dia de filmagem, confesso que a cenografia, não me agradou muito, faltou uma textura na parede e alguns elementos em primeiro plano, lição aprendida.

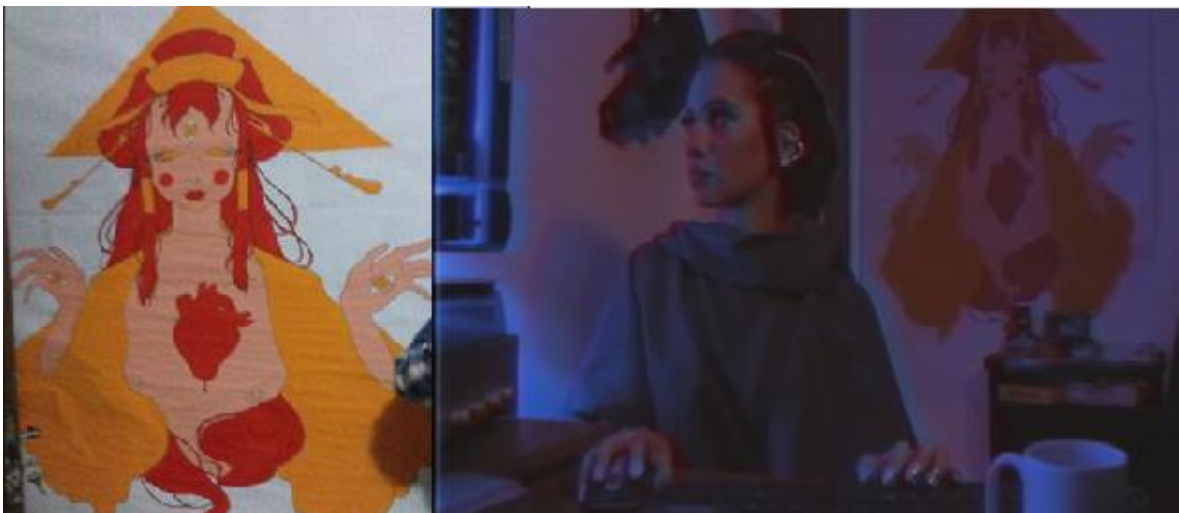
No quarto de Sam, as paredes também eram brancas, para solucionar isso, preenchemos com objetos, que remetesse à sua personalidade, as cores, principais, são azul, roxo e preto, que dão o clima, isolado e místico, do local, lá é o lugar seguro de Sam, não sou muito fã de colar cartazes nas paredes, vem do trauma, de ver a direção de arte, em vários curtas produzidos, se resumir, a colocar quadro, ou pôster na parede, estou exagerando um pouco, as vezes é efetivo, encomendamos com a artista visual, Marcia Ferreira, uma ilustração, após um briefing da cena e da personagem, o desenho, mostra uma garota, com olhos, na testa, e nas duas mãos, uma coroa triangular, e o coração exposto, as cores do desenho, destoam do resto do quarto, é mais uma analogia à personagem, e de como ela se enquadra na história.

Figura 41 - Locação do quarto de Sam antes das interferências.



*Fonte: O autor*

Figura 42 - Quarto de Sam.



*Fonte: O autor*

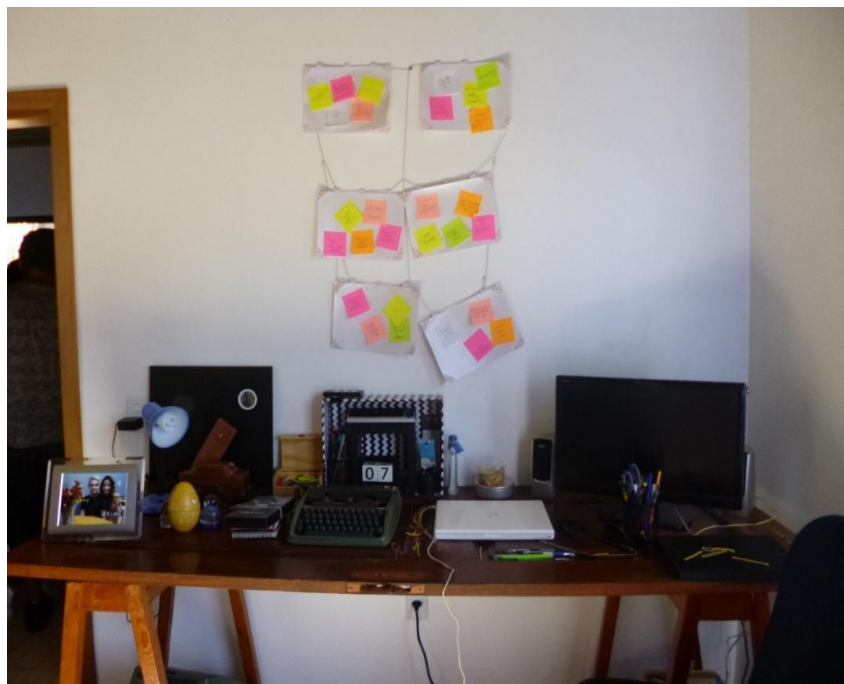
### **Quarto de Martin:**

O quarto de Martin representa pouco da personalidade do personagem, escolhemos representar a falta de ação do personagem com um quarto artificial provavelmente montado por sua namorada Elisa. No guarda roupa, vemos roupas dos dois pendurada, por pertencerem a uma elite econômica, o quarto, é elegante e minimalista, azul e branco, representam, essa melancolia do local, montamos um dossel, na cama com voil branco, apesar de romântico, na cena os personagens, acabam discutindo, devido ao descaso de Martin com os sentimentos de Elisa, a

escolha das cores, também foram pensadas para criar uma antítese do quarto vermelho em que Adônis, que também faz parte do núcleo do capítulo II, se encontra.

A mesa em que Martin, tenta se concentrar para escrever algo, é provavelmente o lugar mais pessoal dentro do quarto, o mural de post its, eu admito que podia ser melhor, contém diversos lembretes de Martin, avisos que ele nunca cumpre ou deixa para depois e desencadeiam sua briga com a namorada.

Figure 43 - Detalhes cenografia quarto Martin.



*Fonte: O autor*

### **Estúdio de TV:**

O Programa Bug do Millennium, é pitoresco e sensacionalista, mesmo assim, tem enorme audiência, tanto que transmitira uma entrevista com o Porta voz do novo Ministro. O cenário é simples e majoritariamente preto, contrastado com o LED e a tela atrás do apresentador, a cena é tensa e o entrevistado vai basicamente mentir para a população, então a escolha das cores foi imaginada para transmitir medo.

Figura 44 - Cenário programa de tv.



*Fonte: O autor*

### **Hotel**

Inicialmente, procuramos motéis pela cidade, para servir como locação da cena, mas ao se aproximar da data de filmagem e nada estar confirmado, transformamos, uma sala no cenário, o que foi uma decisão acertada, devido à praticidade e maior liberdade para a produção. No motel, estaríamos limitados a tempo, espaço e barulho.

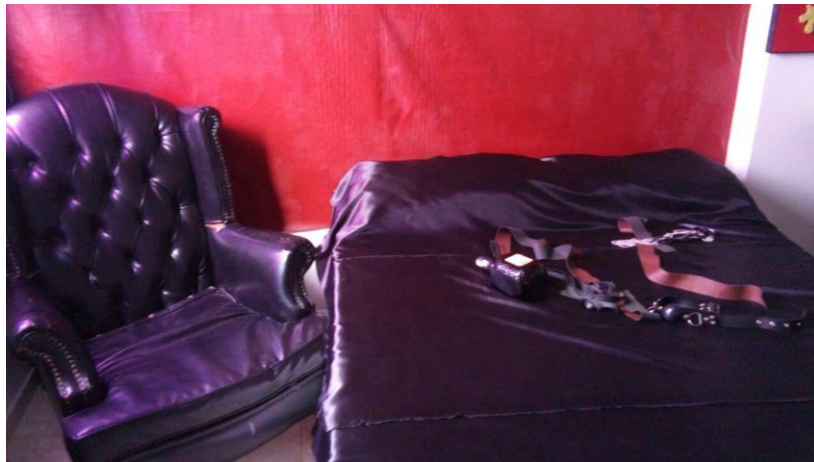
Para compor a cenografia, buscamos elementos de força que remetesse a um motel, no imaginário popular, papel de parede vermelho, couro, espelhos, o preto complementou a paleta de cores. Na cama em que o cliente de Adônis, está preso optamos por um tecido de seda preto, basicamente o oposto do quarto de Martin, as cortinas também, foram substituídas por tecido preto.

Figura 45 - Cenário antes e depois da montagem.



*Fonte: O autor*

Figura 46 - Móveis do quarto de hotel.



*Fonte: O autor*

### **Festa:**

Para a Besta pop, inicialmente procuramos locais que remetesse a fábricas abandonadas ou igrejas desocupadas, aí vem a realidade, foram os últimos dias de filmagens, e certamente os mais temidos, programamos três dias filmagens, o local, foi a boate Urbanos, localizada no centro de Belém, a dona do espaço, mãe de um membro da equipe, nos apoiou e foi fundamental para a conclusão das filmagens, o local foi o ideal para a produção.

O palco era o ponto de maior preocupação, aconteceriam duas performances, importantíssimas para a história, e daria o tom da festa. Conheci o artista Luan Melo, que produz cenografias para festas, raves. Seu trabalho é fantástico, e continha bastante do sentimento Besta pop, então encomendamos o palco que tinha como conceito as linhas, fios, que levaram cada personagem, para aquele local, os fios reagem à luz negra, assim como o pano branco. Montamos outras mandalas em pontos estratégicos do cenário.

No Bar, mascaramos os freezers de cerveja, com um tecido para a projeção, o artista visual Leandro Macujah, comandou os mapping. As projeções nos traziam a oportunidade de brincar, com texturas e fundos, apesar de o espaço ser grande, basicamente filmamos de um lado apenas, então estávamos limitados ao bar, camarote e entrada. Na festa se passam aproximadamente 30 minutos do filme, e precisávamos mantê-la, excitante e pop em todos momentos.

Transformamos o que oficialmente, é um camarote, em um lounge, tomado por plantas, que cresceram no local, reciclamos grades de cerveja, monitores usados e alguns entulhos de uma obra próxima. A ideia era que os “organizadores” da festa a ornamentavam com o que tinha próximo do local.

Figura 47 - Bar da festa Besta pop.



Fonte: O autor

Figura 48 - Palco da festa.



*Fonte: O autor*

### **Camarim**

O cenário foi uma pequena sala, nos fundos de onde foi gravada a festa, optamos por essa locação por trazer algumas características do lugar, a sensação de conexão entre os dois cenários seria maior, desocupamos a sala, em uma festa como a besta pop, não haveria realmente um camarim, o que temos é um espaço improvisado, para os artistas se arrumarem, por se tratar de Adônis, ele deu um jeito de transformar o lugar. Pensamos em um cenário com várias marcas deixadas por outros artistas, que ali passaram, as luzes no espelho, elemento que remete diretamente a camarins, demonstram a entrega e dedicação dos artistas, as luzes amarelas, deixam o clima do lugar mais romântico.

Figura 49 - Cenografia Camarim.



*Fonte: O autor*

### Fachada da festa

A fachada da festa, foi filmada em outra locação, queríamos um lugar mais isolado e distante, nessas horas, tem se que escolher uma fachada que remeta seja na arquitetura, formato das portas, janelas, o que se vê no interior, de cara, esbarramos nas portas, na entrada vemos uma entrada que abre de cima para baixo, no interior da festas, vemos que a porta de entrada dos personagens, abre para os lados, assumimos que entre as duas portas, existe um lounge que mesmo, não visto no filme, serve de ligação. A cor do prédio é vermelha, e logo na entrada temos a cabeça de uma besta, marcando o local da festa. A cenografia tem traços de abandono e improviso, sujamos o lugar com papéis queimados, e elementos que remetesse ao conceito original de fabrica abandonada.

Figura 50 - Elementos cenográficos fachada da festa.



*Fonte: O autor*

Figura 51 - Fachada da festa.



*Fonte: O autor*

## 5.1 Design Gráfico

Figure 52 - Primeiras identidades visuais do projeto.



*Fonte: O autor*

As primeiras identidades visuais do filme, foram feitas logo no início do projeto, pelo artista visual Max Andreone, no briefing, apresentamos a estética do filme e uma sinopse da história, a logo foi inspirada no movimento synthwave (estilo musical e visual que surgiu em meados dos anos 2000, influenciado por músicas e trilhas sonoras dos anos 80).

Na época do projeto que foram feitas, foram de suma, importância para que o público começasse a se identificar, com a “pegada”, do filme, e a equipe usou como bandeira do nosso projeto, nos unindo ainda mais,

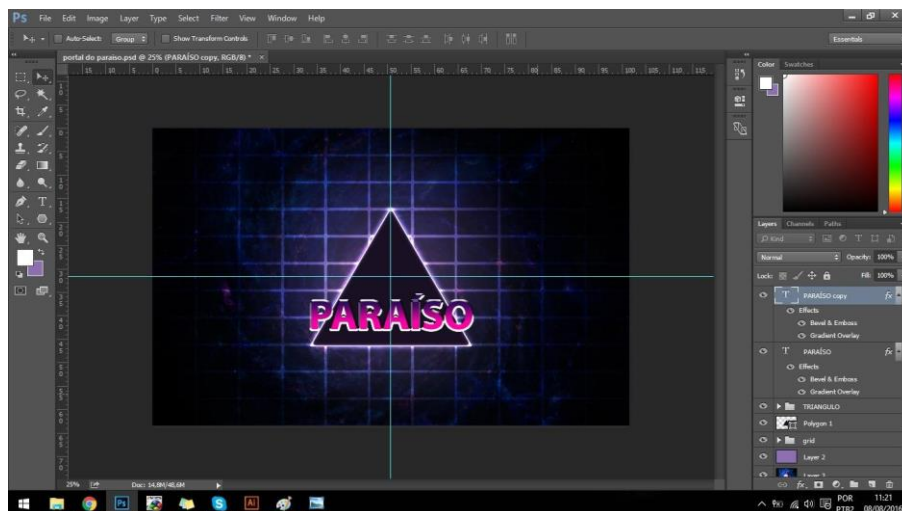
Figura 53 - Cédulas dinheiro do universo Besta pop.



Fonte: O autor

A moeda vigente, se chama neo-dólar, a mesma que circula no universo fictício do livro “Neuromancer” de William Gibson. Conhecido por mensagens subliminares e criptografadas, a nota de dólar americano é repleta de lendas urbanas e teorias da conspiração.

Figura 54 - Concepção da logo da igreja.



Fonte: O autor

A logo da igreja “ Portal do Paraíso”, conta com elementos do retrowave, movimento que se inspira em temáticas oitentistas, é uma homenagem a logo original do culto heavens gate.

Figure 55 - Logo do programa de Tevê Bug do Millenium.



*Fonte: O autor*

Bug do Millennium, foi o nome dado para o programa de entrevistas, faz menção ao temor que tomou conta da virada do milênio, no ano 2000, o bug em si, seria uma pane nos computadores de todo mundo, toda tensão criada pela entrevista e sua popularidade foram inspirações para o design.

Os cartazes são o meio de comunicação dos dois grupos distintos, a resistência e o governo, o primeiro em vermelho está espalhado pela cidade e em locais como o Nove bar, em vermelho, remete a força e ímpeto explosivo dos integrantes, os dizeres em latim, querem dizer golpe de estado.

O segundo é a logo que o governo usa como propaganda para a população, é um combinado de vários símbolos ocultistas, o olho que tudo vê, a coruja, arquétipo de sabedoria, o triângulo que forma um pentagrama, na versão final, as cores são neutras.

Figura 56 - Símbolos da resistência e do Governo vigente.

!



Fonte: O autor

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Talvez ainda não tenhamos noção do quão grandioso, foi esse filme, foram dois anos, desde aquela primeira reunião, mais de um ano de pós-produção, se engana quem pensa que acaba ao fim das filmagens.

No último dia de filmagem, enquanto comemoramos, pensava “agora que o trabalho vai começar”.

Na sala de montagem, tudo muda, algumas cenas, não funcionaram da maneira como imaginávamos, o início muda, se constroem novos significados.

Continuamos em busca de parcerias para a pós produção, a verba do catarse, já tinha acabado, inscrevemos o projeto no prêmio PROEX da UFPA, conseguimos mais cinco mil reais, recebemos mais algumas doações, e continuamos o trabalho.

Supervisionei os efeitos especiais, que usamos no filme, acrescentamos névoas, displays de celulares, aumentamos a cerca elétrica, fizemos um ônibus desaparecer.

Nessa fase a equipe se reduz consideravelmente, mas o intuito de união e colaboração continuou, e quem entrava na equipe, nos departamentos de trilha, efeitos, design, sempre acrescentavam para o filme.

Obviamente, chega um momento que perguntas como, “ Sobre o que é o filme? “ Quando vai estar pronto? “. Acabam te “enlouquecendo” mas com grandes poderes vem grandes responsabilidades, respondemos, estamos trabalhando duro.

Conseguimos uma parceria com a produtora Cabocla, para a finalização do som e mixagem do filme, tínhamos tentando fazer em Belém mas a falta de estrutura e verba estava dificultando tudo.

Sempre sonhamos em finalizar o filme em Recife, por tudo que o cinema pernambucano representa, e que um dia, o cinema amazônico irá se tornar.


Mesmo com um investimento, contamos com profissionais que estavam dispostos a apoiar o projeto, fizemos uma força tarefa para a finalização, os profissionais deram um bom desconto, e toda a pós ocorreu na base da confiança, e senti pela primeira vez o “afeto do cinema pernambucano”, que a professora Iomana Rocha, citava em aula. A todos eles só tenho minha eterna gratidão e admiração.

Não sei qual será a recepção do filme, sinceramente não estou preocupado, se gostarem obviamente será gratificante, se odiarem, vou esperar pacientemente até virar um cult, Blade Runner, foi odiado no início.

O que eu espero do projeto é que a outra história, aquela da matilha de pirralhos, que contra todos as probabilidades levantaram do sofá e foram fazer aquilo que amam.

Se transforme em um “efeito besta pop” que cada vez mais produções sinceras e engajadas surjam, que consigamos mais apoio e reconhecimento, que uma nova geração de cineastas olhem essa iniciativa e se motivem, não dá para todo mundo ir para são Paulo, temos que construir algo aqui e agora!

Espero não estar sonhando muito alto mas foi assim que tudo isso começou...

Voem Longe sonhem alto e se qualquer coisa é só me chamar.

## REFERÊNCIAS

BELLANTONI, Patti. **If It's Purple, Someone's Gonna Die Patti Bellantoni: The Power of Color in Visual Storytelling**. Londres: Focal Press, 2005.

AMARAL, Adriana. Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura. **E-Compós**, v. 3. 2005. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/36>.

INFORMATION DATABASE. **Cyberpunk Project**. Disponível em: [http://project.cyberpunk.ru/idb\\_](http://project.cyberpunk.ru/idb_). Acesso em: ago. 2024.

VIANA, Fausto. **Diário de pesquisadores: Traje de cena**. 4. ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. 312 p.

BUTRUCE, Débora; BOUILLET, Rodrigo (Org.) **A direção de arte no cinema brasileiro**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Mnemosine, 2017.

SCHEFFLER, Ismael. Artes aplicadas: cenografia e figurino na problemática do cinema fantástico nacional. CONGRESSO DA ABRACE, 9., 2016, Uberlândia, MG. **Anais...**Uberlândia: Associação Brasileira de Pesquisas e Pós-graduação em Artes Cênicas, 2016.

## FILMOGRAFIA

1984. Diretor: Michael Radford. 1984.

AKIRA. Diretor: Katsuhiro Otomo. 1991.

BLADE RUNNER. Diretor: Ridley Scott. 1982.

BRAZIL. Diretor: Terry Gilliam. 1985.

GROOVE. Diretor: Greg Harrison. 2000.

MAD MAX. Diretor: George Miller. 1979

NEON GENESIS EVANGELION (Série)

NOWHERE. Diretor: Albert Pintó. 2023.

RUAS DE FOGO. Diretor: Walter Hill. 1984.

THX. Diretor: George Lucas. 1971.