

Também se

chamavam

Sambos

*uma cápsula do tempo documental que eterniza a história de cinco amigos,
eles também se chamavam sambos: EVANDRO FILHO | FÁBIO QUEIROZ
| CARLOS PONTES | ROBERTO ANDRADE | VITOR GOES.
Projeto fruto do trabalho de conclusão de Carlos Pontes graduado em Design na
UFPE em outubro de 2024 e orientado pela professora Isabella Araújo.*

Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação
Departamento de Design

também se chamavam sonhos

O projeto de direção de arte

Carlos Eduardo Siqueira Pontes

Recife, outubro de 2024

Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação
Departamento de Design

também se chamavam sonhos

O projeto de direção de arte



Carlos Eduardo Siqueira Pontes

Projeto final experimental apresentado
à Banca Examinadora do Curso de Design
da Universidade de Federal de Pernambuco
como requisito parcial para obtenção do grau
de Bacharel em Design sob a orientação da
Professora Isabella Aragão.

Recife, outubro de 2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Pontes, Carlos Eduardo Siqueira.

Também se Chamavam Sonhos: O projeto de direção de arte / Carlos
Eduardo Siqueira Pontes. - Recife, 2024.

61 p. : il.

Orientador(a): Isabella Ribeiro Aragão

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2024.

Inclui referências.

1. longa-metragem. 2. documentário. 3. direção de arte. 4. sexualidade. 5.
sonhos. I. Aragão, Isabella Ribeiro. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

BANCA EXAMINADORA

Prof. Isabella Ribeiro Aragão
(Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Solange Galvão Coutinho
(Examinadora interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Othon César Vasconcelos Silva
(Examinador externo)
Universidade Federal da Paraíba

agradecimentos

Gostaria de agradecer a todas as pessoas que cuidaram de mim e contribuíram para o meu crescimento profissional e pessoal.

Minha eterna admiração à Bella, que sempre foi uma professora e orientadora incrível, me guiou com muita delicadeza durante todo esse processo. Agradeço também a Sol e Othon, professores essenciais na minha formação, por quem não poderia ser mais grato.

Agradeço muito à minha família por sempre me incentivarem a seguir na arte, especialmente aos meus pais e minha irmã, que sempre acreditaram na minha criatividade.

Aos meus amigos, que me guiaram nesse processo: Fábio, Bero, Vitor e Evandro, por me darem a honra de contar suas histórias; Vick e Híria, por me ensinarem a ser perseverante; e Neneka, Mari, Gi e Marcello, meus queridos designers, que moram no meu coração.

Um cheirinho especial para minha filhota Cuca, que me fez companhia durante todas as manhãs, tardes, noites e madrugadas.

Também agradeço à minha querida terapeuta Patrícia Mello, que durante seis anos, me ajudou a curar minhas feridas e a mirar nos meus sonhos.

Por fim, agradeço a todos os professores e professoras que fizeram parte da minha vida, especialmente à professora Renata, que esteve presente na minha alfabetização e me apresentou o livro “Linéia no Jardim de Monet”, onde tudo começou.

*“Também se chamavam sonhos
E sonhos não envelhecem.”*

Trecho da canção Clube da
Esquina Nº 2 (Lô Borges)

RESUMO

Também se chamavam sonhos é um experimento de narrativas visuais com foco na construção de identidades e na perspectiva da arte, que assim resultou em um documentário. Este memorial descritivo registra o processo de realização da Direção de Arte para o longa. Neste memorial, procuro apresentar todas as etapas do processo criativo e execução do projeto, bem como trazer uma reflexão teórica sobre a construção de uma Direção de Arte participativa na realização de um audiovisual autoral.

Palavras-chave: longa-metragem; documentário; direção de arte, sexualidade, sonhos.

abstract

Também se chamavam sonhos is a visual narrative experiment focused on identity construction and artistic perspective, culminating in the creation of a documentary. This descriptive memorial documents the process of developing the Art Direction for the film. It outlines each stage of the creative process and project execution, while also offering a theoretical reflection on the development of participatory Art Direction in the production of an independent audiovisual work.

Keywords: feature film; documentary; art direction; sexuality; dreams.

lista de figuras

Figura 1: Livro *Linéia no Jardim de Monet*, Carlos na Escola *Mater Christi*, Entrevista de Carlos para o *Diarinho*.

Figura 2: Registros de Carlos realizando o sonho de conhecer Paris e o Jardim de *Monet*.

Figura 3: Mapa mental do pré-projeto do TCC de Carlos.

Figura 4: Rascunho da estrutura do longa *Também se Chamavam Sonhos*.

Figura 5: Rascunho do roteiro do longa *Também se Chamavam Sonhos*.

Figura 6: Referências audiovisuais para o longa *Também se Chamavam Sonhos*.

Figura 7: Capa de introdução para os painéis semânticos de autopercepção.

Figura 8: Painel semântico de autopercepção sobre Carlos.

Figura 9: Painel semântico de autopercepção sobre Vitor.

Figura 10: Painel semântico de autopercepção sobre Bero.

Figura 11: Painel semântico de autopercepção sobre Fábio.

Figura 12: Painel semântico de autopercepção sobre Evandro.

Figura 13: Capa de introdução para os painéis semânticos de percepção do grupo.

Figura 14: Painel semântico de percepção do grupo sobre Carlos.

Figura 15: Painel semântico de percepção do grupo sobre Vitor.

Figura 16: Painel semântico de percepção do grupo sobre Bero.

Figura 17: Painel semântico de percepção do grupo sobre Fábio.

Figura 18: Painel semântico de percepção do grupo sobre Evandro.

Figura 19: Painel sobre possíveis temáticas abordadas individualmente no longa.

Figura 20: Painel semântico sobre performance individual de Carlos.

Figura 21: Painel de composição sobre performance individual de Carlos.

Figura 22: Obra *Une étoile de Hollywood* por *Erté* e testes de figurino da performance individual de Carlos.

Figura 23: Produção e testes dos acessórios da performance individual de Carlos.

Figura 24: *Storyboard* da performance individual de Carlos.

Figura 25: *Takes* da performance individual de Carlos.

Figura 26: Painel semântico sobre performance individual de Vitor.

Figura 27: Painel de composição sobre performance individual de Vitor.

Figura 28: Produção e testes dos acessórios da performance individual de Vitor.

Figura 29: *Storyboard* da performance individual de Vitor.

Figura 30: *Takes* da performance individual de Vitor.

Figura 31: Painel semântico sobre performance individual de Fábio.

Figura 32: Painel de composição sobre performance individual de Fábio.

Figura 33: Produção e testes dos acessórios da performance individual de Fábio.

Figura 34: *Storyboard* e croqui da performance individual de Fábio.

Figura 35: *Takes* da performance individual de Fábio.

Figura 36: Painel semântico sobre performance individual de Bero.

Figura 37: Painel de composição sobre performance individual de Bero.

Figura 38: Testes e bastidores da performance individual de Bero.

Figura 39: *Storyboard* da performance individual de Bero.

Figura 40: *Takes* da performance individual de Bero.

Figura 41: Painel semântico sobre performance individual de Evandro.

Figura 42: Painel de composição sobre performance individual de Evandro.

Figura 43: Produção e testes dos acessórios da performance individual de Evandro.

Figura 44: *Storyboard* da performance individual de Evandro.

Figura 45: *Takes* da performance individual de Evandro.

Figura 46: Painel semântico das performances de abertura e encerramento.

Figura 47: Painel de composição das performances de abertura e encerramento.

Figura 48: Produção e testes dos acessórios da performance de abertura e encerramento.

Figura 49: *Takes* das performances de abertura e encerramento.

Figura 50: Capas das performances visuais e aplicação da logo no material de divulgação.

Figura 51: *Takes* das performances individuais editadas (primeira coluna), mesa redonda (segunda coluna), registros cotidianos (terceira coluna).

Figura 52: *Take* da performance coletiva de encerramento com os créditos.

sumário

1. apresentação	11
1.2. objetivos	12
1.3. justificativa	12
1.4. a direção de arte	14
1.5. metodologia	15
2. uma cápsula do tempo: reflexão e eternização	17
3. uma direção de arte participativa	23
3.1. <i>performance de Carlos</i>	24
3.2. <i>performance de Vitor</i>	30
3.3. <i>performance de Fábio</i>	36
3.4. <i>performance de Bero</i>	41
3.5. <i>performance de Evandro</i>	46
3.6. <i>performance de abertura e encerramento</i>	51
4. andamento do projeto	50
5. considerações finais	56
6. referências	60
6.1. <i>bibliográficas</i>	61
6.2. <i>audiovisuais</i>	61

apresentação

Também se Chamavam Sonhos é um documentário sobre a amizade de cinco amigos em Recife, idealizado e conduzido por mim, atuando como produtor, editor e diretor de arte. A obra busca capturar a essência de nossa amizade e os sonhos que nos movem, revelando cinco histórias singulares por meio da arte. Ao registrar visualmente nossos encontros e conversas, o filme se torna uma cápsula do tempo, preservando memórias da juventude, as mudanças pessoais, as histórias profundas e nossos sonhos aspiracionais.

O documentário explora questões centrais para a comunidade LGBTQIAPN+, como sexualidade, identidade, carreira, laços familiares e expressões artísticas. Essas temáticas são enriquecidas pelas performances artísticas dos próprios personagens, que ocupam papel essencial na narrativa. Ao acompanhar essas histórias, o espectador é convidado a refletir sobre nossas jornadas pessoais em busca da realização de nossos sonhos.

Após vivenciar muitas transformações, decidi convidar meus amigos Fábio, Bero, Vitor e Evandro, que sempre me inspiraram e apoiaram, especialmente desde meu retorno do intercâmbio em Portugal no início de 2022. O projeto tomou forma em reuniões na casa de Fábio, localizada no bairro da Boa Vista, Recife, que sempre foi um espaço acolhedor para nós. Durante essas reuniões, apresentei minhas ideias iniciais e propus que, juntos, transformássemos o projeto em algo nosso, com significado pessoal. Com emoção, todos aceitaram o convite, confiando em mim a honra de representar suas histórias e sonhos.

O título do documentário é inspirado na música *Clube da Esquina Nº 2*, de Lô Borges e Milton Nascimento, uma das minhas faixas favoritas do álbum *Clube da Esquina*. O título *Também se Chamavam Sonhos* reflete a proposta do filme: mostrar que, além das nossas responsabilidades cotidianas, carreiras e relações familiares, somos movidos por sonhos que ainda desejamos realizar.

Desde a pré-produção, o roteiro desafiou a estrutura tradicional de Direção de Arte. Busquei horizontalizar o processo criativo, garantindo que, apesar do meu papel técnico, todos os personagens tivessem autonomia e participação ativa na construção do roteiro. Trabalhamos juntos para definir a melhor maneira de entrelaçar nossas narrativas, utilizando ferramentas gráficas e cinematográficas que reforçassem as histórias de cada um. Essa abordagem colaborativa foi essencial para garantir a autenticidade e profundidade do projeto.

Como se narra a vida de um homem comum? Sou desafiado pelo silêncio das fontes, o apagamento de registros daqueles que constroem o mundo, que escrevem suas histórias com mãos e pés, com palavras ditas e cantadas, com suor e a pele marcada (BORTOLUCI, 2023, p. 22).

A partir de referências de outras produções cinematográficas, construí o projeto de Direção de Arte do filme estruturado em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção. Este memorial descritivo apresenta as ações realizadas em cada uma dessas etapas, relatando todo o processo de criação e experiência, desde às pesquisas, elaboração coletiva de conceitos visuais e a execução do trabalho, unindo o lado teórico e prático proporcionados pelo projeto.

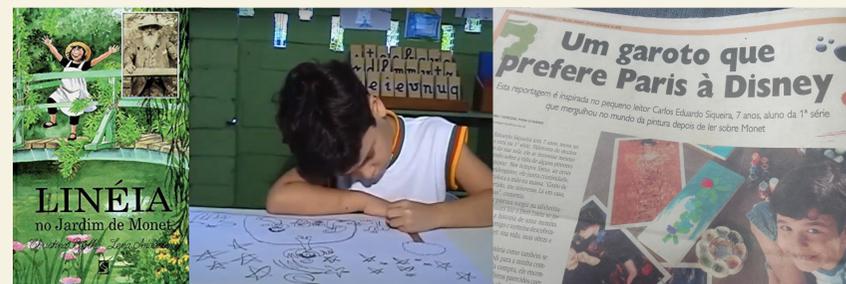
objetivo geral

O objetivo geral deste TCC é explorar a direção de arte na criação de um documentário sobre as vivências, sonhos e identidades de cinco amigos LGBTQIAPN+ em Recife, abordando temas como amizade, expressões artísticas, sexualidade e a busca pela realização pessoal.

objetivos específicos

- **Explorar a relação entre arte e identidade** ao capturar as diversas formas de expressão artística dos participantes, incluindo performances musicais, como meio de compreender suas perspectivas sobre sexualidade, auto estima, amizade e carreira.
- **Refletir sobre as questões sociais e culturais** que afetam jovens em Recife, utilizando as histórias dos participantes para abordar temas como sexualidade, construção de identidade e realização pessoal.
- **Fornecer uma análise crítica do processo de criação coletiva**, gerando um material de reflexão sobre a importância da horizontalidade e do design participativo no desenvolvimento da Direção de Arte de um documentário autoral.
- **Documentar o processo criativo da direção de arte** ao longo da produção do documentário, analisando como as decisões visuais contribuem para a narrativa e como o estilo visual evolui em resposta às histórias e temas abordados pelos protagonistas.

justificativa



Recife, 2007-2008

Figura 1: Livro “Linéia no Jardim de Monet”, Carlos na Escola Mater Christi, Entrevista de Carlos para o Diarinho.

A arte, no seu sentido mais amplo e subjetivo, sempre esteve presente na minha vida. Durante meu processo de alfabetização, tive meu primeiro despertar em relação ao caminho que me guiaria até minha escolha profissional, mas também minha maior dádiva.

Em 2006, quando era estudante da Escola *Mater Christi*, e aluno da professora Renata, a qual me ensinou a ler e escrever, fui introduzido ao livro “Linéia no Jardim de Monet” (figura 1). A narrativa conta a história de Linéia que deseja conhecer o famoso jardim do pintor *Claude Monet*, localizado em *Giverny* (França). Uma das minhas primeiras leituras gerou um grande impacto para que eu iniciasse,

naquela época, uma pesquisa entusiasmada de importantes pintores da história da arte, que no ano seguinte até virou matéria para o jornal *Diário de Pernambuco* (27 de setembro de 2008, p.4 e 5) , no caderno infantil *Diarinho* (**figura 1**), “O menino que prefere Paris à Disney”. Graças a um olhar sensível da minha família, e um ensino escolar construtivista, que explorava todas as linguagens da arte, tive uma infância e juventude repleta de experimentos artísticos, os quais envolvem, dança, teatro, cinema, música e artes plásticas. E principalmente fui muito encorajado a pensar grandiosamente e concretizar sonhos.



Porto, MAR 2023

Paris e Giverny, ABR 2023

Figura 2: Registros de Carlos realizando o sonho de conhecer Paris e o Jardim de Monet.

Quando tive meu primeiro contato com a arte, não sabia que em breve ela seria um dos principais oxigênios para que eu sobrevivesse a experiências sufocantes onde minha identidade e sexualidade eram julgadas e podadas. E assim, após um longo processo de cura e autoconhecimento através dessa ferramenta que sempre me guiou, a possibilidade de realizar um sonho me foi presenteada pelas pessoas mais especiais. Então, em abril de 2023 (**figura 2**), conheci o espetacular Jardim de Monet, em uma viagem à França durante um processo de

intercâmbio em Portugal. E assim, durante essa experiência de um ciclo completo, surgiram inúmeras reflexões sobre o impacto da arte no meu crescimento, e o desejo de usá-la como ferramenta para contar minha história, e também outras.

Diante da realização de um sonho, como conhecer o Jardim de Monet, meu primeiro despertar artístico e literário, comecei a refletir sobre minha experiência visceral, e tantas outras que também se identificam da sua maneira singular. O conjunto de experiências artísticas e pessoas que me guiaram até então, como familiares, amigos e educadores, são personagens de uma grande narrativa a qual eu gostaria de honrar, mergulhar, e concretizar, através do meu olhar atual, como estudante concluinte do curso de Design da UFPE em 2023-2024.

A arte é o principal ponto em comum que amarra grandes decisões da minha trajetória, o encontro da minha identidade e sexualidade, o autoconhecimento, o olhar sensível, a construção da expressão individual, e principalmente a realização de sonhos. Sonhos são experiências mentais, fantasiosas, beirando a irrealidade, normalmente acontecem quando adormecemos, e tem pouca expectativa de se concretizar. E se tentássemos representar visualmente a narrativa de um sonho? Durante a cadeira de Práticas do Desenho, a qual fui aluno durante meu intercâmbio na Faculdade de Belas Artes do Porto, tive como desafio principal criar um diário visual com todos meus sonhos (em sua dualidade) e devaneios durante essa experiência única. Também a partir da cadeira de Técnicas de Animação, tive a oportunidade de me apaixonar pela animação, e ter meu primeiro contato com a animação experimental, a qual será uma das técnicas para narrar as histórias, através da sua liberdade criativa e complexidade sentimental. Portanto, esse é um projeto muito íntimo onde exploro todas minhas habilidades como designer e artista, também uma carta de amor para minha relação com a arte, e por fim um abraço a minha identidade e sexualidade.

a direção de arte

A direção de arte desempenha um papel crucial na criação da atmosfera desejada para um filme, sendo essencial para a composição da imagem cinematográfica. Por meio de elementos como cenários, figurinos e caracterização, ela não apenas nos situa na história em termos de espaço e tempo, mas também desperta emoções e sensações vivenciadas pelos personagens, contribuindo significativamente para o clima e a imersão da narrativa.

Para Marcelo Moreira Santos (2017, p. 23), a função da direção de arte *é dar forma ao design visual de um filme, isto é, este profissional tem a responsabilidade de traduzir em imagens o conceito idealizado pelo diretor e exposto no roteiro por meio da linguagem verbal. Dessa maneira, a visão estética de um filme ganha seus primeiros contornos ao passar pela mente do designer.* O design visual, nas mãos do diretor de arte, é o primeiro passo para que a estética de um filme ganhe contornos e se torne tangível. Esse processo exige não apenas técnica, mas sensibilidade para interpretar e aprofundar o significado que o filme pretende transmitir, criando uma linguagem visual única que dialoga diretamente com o conceito proposto. Dessa forma, o trabalho da Direção de Arte vai além de uma função estética, assumindo um papel narrativo que contribui para a imersão e para a compreensão emocional da história.

Ao assumir a direção de arte de uma produção audiovisual, em termos de construção, alguns fatores podem ser decisivos no processo de imersão, como questões orçamentárias, duração, gênero cinematográfico, e disponibilidade de tempo para cada etapa de produção. A partir do mapeamento desses fatores, algumas ferramentas metodológicas podem auxiliar o diretor de arte na captação e tradução da essência.

A equipe de Arte é coordenada pelo diretor de arte e geralmente se divide em: uma área destinada à cenografia, composta pelo cenógrafo e/ou assistente de arte, contra-regra, produtor de arte, produtor de objetos e designer gráfico; e outra destinada a caracterização de personagens, composta por figurinista, maquiador e produtores de figurino. (BARCELLOS, 2019, p.11)

Em produções independentes, a estrutura essencial da equipe de arte, como descrita por Barcellos (2019), muitas vezes não é viável devido a restrições orçamentárias, de tempo ou de recursos humanos. Essas produções geralmente carecem da divisão clara de funções que uma equipe tradicional de arte possui, como cenógrafo, assistente de arte, figurinistas, maquiadores e designers gráficos, trazendo acúmulo de várias responsabilidades para uma equipe restrita, ou gerando novas possibilidades de organização.

Nesses cenários, a flexibilidade e a criatividade se tornam ainda mais essenciais. O diretor de arte, por exemplo, precisa assumir funções que normalmente seriam distribuídas entre uma equipe, como desenhar storyboards, criar objetos de cena, coordenar o figurino e, em alguns casos, até fazer a maquiagem. A falta de uma equipe dedicada pode resultar em um trabalho mais exaustivo e menos especializado, mas também pode estimular a inovação, já que as limitações exigem soluções criativas para problemas práticos.

Produções independentes tendem a se destacar pela capacidade de improvisação e pela colaboração entre uma equipe menor. Embora possam

não ter o mesmo nível de refinamento técnico das grandes produções, muitas vezes conseguem compensar isso com uma visão artística única e a autenticidade de sua narrativa. A direção de arte, nesse contexto, se adapta às condições, mostrando que a força de uma produção não depende apenas de sua estrutura tradicional, mas também da paixão e do comprometimento de seus realizadores. Essa realidade, apesar das dificuldades, pode gerar um cinema mais orgânico e pessoal, em que a identidade estética é moldada por essa necessidade de adaptação, revelando o poder da criatividade em meio a limitações.

Para Marcos Buccini (2016, p. 32), *os filmes experimentais, pela sua liberdade criativa, buscavam resultados plásticos e investiam em conceitos mais do que em uma objetividade narrativa. Além disso, os artistas exploravam os limites de diversas técnicas. Pode-se dizer que, tanto em termos de estilo quanto de técnica, as soluções alcançadas pelo cinema experimental animado são infinitas.* Desde a pré-produção do longa *Também se Chamavam Sonhos*, a ideia de uma produção experimental, onde se pudesse explorar diversas linguagens artísticas como dança, teatro, performance, artes plásticas e animação, já estava estabelecida. Essas linguagens não foram escolhidas apenas por seu apelo estético, mas pela capacidade de criar camadas mais profundas que transmitissem sensações complexas sobre a psicologia dos personagens e conectassem as simbologias presentes na narrativa de cada um. Essas escolhas também influenciaram o desenvolvimento da direção de arte, já que os conceitos cinematográficos estariam presentes nessas outras expressões, com o intuito de construir uma produção experimental, porém coesa. Em suma, a direção de arte é essencial na transição do abstrato para o concreto, na construção do imaginário fílmico e na harmonização entre forma e conteúdo.

metodologia



Figura 3: Mapa mental do pré-projeto do TCC de Carlos.

A primeira etapa consistiu na construção de um mapa mental (figura 3) que me ajudou a definir técnicas e temáticas que gostaria de experimentar no projeto final. Esse mapa serviu como guia para identificar os principais eixos temáticos, as relações entre os elementos narrativos e as direções estéticas que poderiam ser exploradas, antes mesmo de entender que o resultado seria um documentário. Paralelamente, foi realizada uma leitura de referências teóricas e visuais, incluindo estudos sobre direção de arte, entrevista, e narrativas cinematográficas, para fundamentar as escolhas artísticas e técnicas que seriam adotadas ao longo do projeto.

Com as referências definidas, foi iniciada uma pesquisa sobre técnicas e caminhos mais adequados para transmitir as emoções e temáticas do documentário. Essa etapa envolveu uma construção conceitual coletiva, onde os cinco participantes do projeto colaboraram para alinhar a direção artística com as expectativas e suas visões, dentro desse documento compartilhado tivemos a possibilidade de registrar simultaneamente nossas referências e percepções para o projeto, que será detalhado mais à frente.

Antes de iniciar as gravações, foi desenvolvido um pré-projeto que detalhou todos os aspectos técnicos e estéticos a serem seguidos. A construção da direção de arte cinematográfica foi uma das etapas mais cruciais, onde se consolidou o sistema visual do documentário. Nesta fase, foram definidos os cenários, adereços, maquiagens, figurinos e elementos simbólicos que apareceriam em cena, criando uma linguagem visual única e coesa. Então com a direção de arte estabelecida, foi realizada a decupagem do roteiro, onde cada performance individual foi planejada colaborativamente, em termos de enquadramento, movimentação, iluminação e composição. A gravação das cenas aconteceram em três momentos: durante maio até agosto aconteceram os registros cotidianos de cada um com minha *cybershot*, no dia 11 de agosto gravamos as cenas da mesa de conversa e depois todas as performances. Assim seguimos o cronograma estabelecido, apesar dos imprevistos que surgem no momento, as cenas seguiram o conceito visual planejado. Após a gravação, foi realizada a seleção e edição do material, onde as cenas foram organizadas para criar uma narrativa fluida e impactante, respeitando o sistema visual previamente definido.

A identidade visual do projeto foi criada para unificar todos os elementos gráficos e promocionais do documentário, desde o design do cartaz até a estética dos créditos. O processo de criação da identidade visual também envolveu a escolha de tipografia, cores e logo, garantindo

que todos os elementos fossem coerentes com a direção artística do documentário. Assim, marcando o momento final do processo antes da entrega do projeto. Neste memorial, procuro apresentar todas as etapas do processo criativo e execução do projeto, com foco específico na direção de arte das performances individuais (7.1, 7.2, 7.3, 7.4, 7.5), bem como nas cenas de abertura e encerramento (7.6), trazendo também uma reflexão teórica sobre a importância dessa área na realização de um documentário autoral.

uma cápsula do tempo: reflexão e eternização

O dia 19 de abril de 2024 foi marcado pelo momento em que apresentei a Fábio, Bero, Vitor e Evandro — meus amigos, personagens e parceiros desta produção — o pré-projeto de *Também se Chamavam Sonhos*. Após um período de reflexão e reavaliação das minhas referências, tive pela primeira vez a certeza do que gostaria de produzir como trabalho de conclusão de curso para minha graduação em design. A ideia surgiu da inquietação de registrar um momento especial da nossa amizade, em um período de tantas mudanças, que talvez não tivéssemos percebido até então. Porém, a partir de algumas provocações que surgiram naquela noite, reconhecemos o valor de criar um documentário sobre cinco realidades que compartilham muitas semelhanças e diferenças.

estrutura

Abertura performance coletiva

Provocações coletivas

Provocações individuais

Passado/Presente/Futuro

Intervenções artísticas (animação, poesia, teatro, canto)

Performances individuais

Fechamento performance coletiva

Figura 4: Rascunho da estrutura do longa *Também se Chamavam Sonhos*.

Possível roteiro



Figura 5: Rascunho do roteiro do longa *Também se Chamavam Sonhos*.

Até fazer a proposta aos meninos, eu já tinha algumas ideias que serviriam como base para a construção do roteiro do filme (**figuras 4 e 5**), e que foram inicialmente apresentadas a eles. O filme começaria e terminaria com uma performance coletiva, em referência às diversas coreografias que espontaneamente fazíamos nas festas. Em seguida, haveria uma mesa-redonda com uma proposta de entrevista em formato de conversa, na qual abordaríamos de forma espontânea temas individuais e coletivos previamente definidos entre nós. Esses momentos seriam intercalados com performances individuais, colaborativamente elaboradas entre os personagens e eu, enquanto diretor de arte. As intervenções gráficas surgiram como uma possibilidade de complementar as simbologias e explorar camadas mais íntimas de cada personagem, levantando,

inicialmente, as possibilidades de técnicas como colagem, animação digital, fotografia, artes plásticas, entre outras.

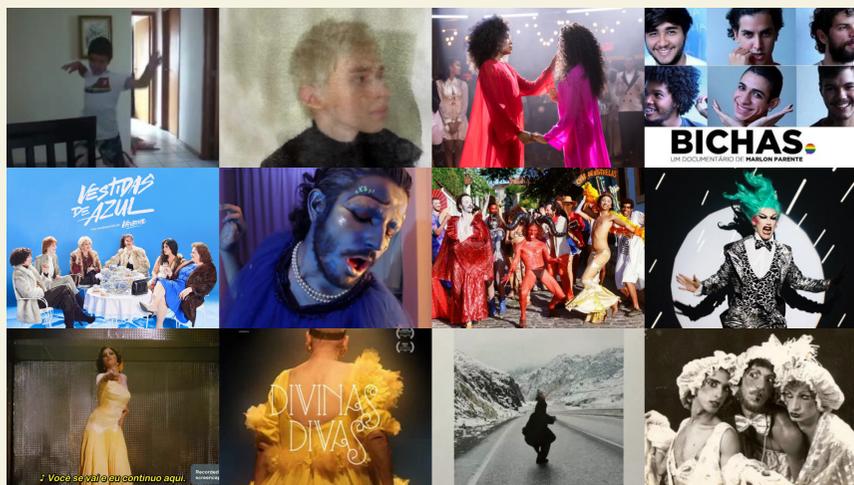


Figura 6: Referências audiovisuais para o longa *Também se Chamavam Sonhos*.

O roteiro e a ideia de trabalhar com performances foram fortemente inspirados e motivados por outros audiovisuais na temática queer (**figura 6**), especialmente pelo documentário *Vestidas de Azul* (1984), dirigido por *Antonio Giménez-Rico*. Esse filme chegou ao meu conhecimento após assistir à série *Vestidas de Azul* (2023), que revisita e presta homenagem à obra original. Ambas as produções foram inspirações para outras obras de destaque na cultura LGBTQIAPN+, como as de *Valeria Vegas*, escritora conhecida pelo livro e pela série sobre a icônica *La Veneno* (2020). Além disso, outras produções cinematográficas também influenciaram o projeto, como *Tatuagem* (2013), de Hilton Lacerda, *Divinas Divas* (2016), de Leandra Leal, e o documentário *Bichas* (2016), dirigido por Marlon Parente. Essas obras, em

especial as representações queer brasileiras, forneceram uma rica base de referências estéticas e narrativas para a construção do conceito do nosso projeto, centrado em performances que celebram a diversidade e as histórias pessoais de cada protagonista.

Leandra Leal, ao falar sobre seu documentário *Divinas Divas* em uma entrevista de 2016 para o Adoro Cinema, destacou que a decisão de realizar o filme surgiu ao perceber que o tema dialogava diretamente com sua própria trajetória, tanto como artista quanto como cidadã. Ela também mencionou que, devido à relação íntima que tinha com as protagonistas, sentia que apenas ela poderia contar aquela história de maneira tão pessoal. Da mesma forma, o projeto atual nasce de uma amizade profunda e de uma paixão compartilhada pela arte, pela liberdade de expressão através das roupas, maquiagens, danças e performances. Ao mergulhar nas histórias de cada um, o filme não só representa essas relações, mas também as consolida, reforçando os laços e as memórias coletivas.

A dinâmica dos painéis foi um dos primeiros passos essenciais para explorar a complexidade de cada personagem. Para isso, criei um documento compartilhado no *Canva*, que serviu como plataforma colaborativa ao longo do processo. Esse documento foi utilizado por todos nós para, juntos, construirmos uma base visual rica de percepções e referências. A dinâmica, que se estendeu por cerca de duas semanas, envolveu a elaboração de 10 painéis interativos (**figuras 7 a 18**), totalmente visuais, onde cada participante pôde contribuir. Esses painéis funcionaram como uma forma de troca de percepções, tanto sobre como enxergamos uns aos outros quanto sobre como nos percebemos individualmente.

Grupo sobre Evandro



Figura 18: Painel semântico de percepção do grupo sobre Evandro.

Essa dinâmica foi de extrema importância para iniciar o processo de percepção visual, tanto individual quanto coletiva. As únicas orientações eram que todos contribuíssem e trabalhassem apenas com imagens, com algumas indicações para garantir a diversidade dos painéis. Pensamos, então, em temas como: personagem, cor, cidade, roupa, filme, *hobby*, textura, flor, estação, música, entre outros. No segundo encontro, nos reunimos para apresentar e justificar nossas escolhas, o que gerou argumentos e debates valiosos sobre autopercepção e contribuiu para os primeiros passos na construção da direção de arte.

Explicar por que certas cores, músicas ou características físicas remetem a alguém é algo mais palpável, baseado em experiências reais. No entanto, ao nos aprofundarmos e tentarmos justificar por que uma determinada textura, forma abstrata ou elemento gráfico pertence ao painel imagético de uma pessoa, o processo se torna mais complexo. Isso atravessa camadas mais profundas, relacionadas às sensações provocadas

quando comparamos a imagem com a pessoa. Esse é o grande poder e desafio da direção de arte: compreender e traduzir visualmente o que vai além dos nossos olhos, evocando sensações no receptor.

Após esse mergulho em nossas próprias percepções, avançamos para o próximo passo da dinâmica: debater qual seria o tema principal da produção. Afinal, poderíamos trazer diversos recortes da realidade. Para esse debate, revisitamos outro painel (**figura 19**) do nosso documento, no qual alguns já conseguiram definir quais temas poderiam ser abordados pessoalmente, embora Bero e Evandro ainda estivessem com dúvidas sobre suas escolhas.

Provocações individuais

<p>Carlinhos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se identificar através da arte - <i>Lineia e o jardim de Monet</i> - <i>Relação com a dança, performance, palcos</i> - <i>Sonhos como guias</i> 	<p>Fábio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>De onde eu vim e para onde eu vou;</i> - <i>O que trago comigo me prende ou me guia;</i> - <i>Raízes como início, futuro como norte</i> - <i>Ambientalismo & tecnologia;</i> - <i>Medo e Coragem;</i> - <i>Interseção entre racional (tech) e emocional (bataque).</i> 	<p>Evandro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Escrever aqui</i> 	<p>Bero:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Escrever aqui</i> 	<p>Vitor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Entendimentos sobre a minha racialidade.</i> - <i>Questões familiares complicadas.</i> - <i>Os muitos recomeços que tive ao longo desses anos</i> - <i>Sangue é sangue, família é escolha S2</i> - <i>Dança como necessidade e algo que faz parte do meu âmagô.</i> - <i>Sou nerd e Otaku e também quero falar sobre isso.</i>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Figura 19: Painel sobre possíveis temáticas abordadas individualmente no longa.

Após muitas discussões, o grupo se provocou com questões que buscavam refletir sobre os sentimentos que o espaço da amizade trazia, o que unia e diferenciava cada um e o que seria interessante abordar individualmente, tanto para os envolvidos quanto para o público. Essas

provoações, embora pessoais, eram necessárias para extrair a essência das relações e manter uma conexão aberta com quem assistisse. O conceito de “acolhimento” foi identificado como a palavra-guia do processo, uma sensação compartilhada por todos e presente nos momentos vividos juntos. Mesmo sendo uma produção LGBTQIAPN+, o objetivo era evitar os clichês comuns em obras queer, ampliando o discurso para além das dores e sexualidades, abordando a totalidade das identidades, cotidianos, desejos, sonhos e, principalmente, celebrando o acolhimento, que é a essência da comunidade. Assim como Leandra Leal mencionou durante uma entrevista em 2016 para o Adoro Cinema em sua experiência com *Divinas Divas*, foi emocionante destacar as particularidades de cada um, ressaltando o que havia de complementar entre todos e o que tocava o coração nas individualidades de cada integrante.

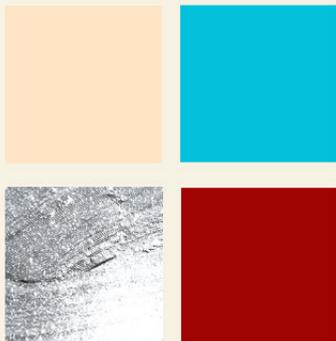
uma direção de arte participativa

De acordo com Camargo e Fazani (2014), o Design Participativo (DP) é uma metodologia de desenvolvimento de sistemas de informação que envolve a participação de diversos *stakeholders*, como usuários, funcionários, clientes e desenvolvedores, no processo de design e criação. Diferentemente de outras metodologias que se limitam aos profissionais especializados, o DP prioriza a colaboração e participação ativa de diferentes indivíduos da equipe.

Aplicando esse conceito à direção de arte, especialmente em um documentário autoral onde os protagonistas também participam do processo criativo, é essencial que todos colaborem desde o início. O papel do diretor de arte, nesse contexto, envolve fornecer as ferramentas necessárias para extrair conceitos e garantir a coesão estética e narrativa. Após a fase de preenchimento dos painéis que exploravam percepções pessoais (**figuras 7 a 18**) e a definição de “acolhimento” como tema central, foi possível criar a atmosfera visual das performances individuais, onde a direção de arte se faz mais presente, englobando a construção de cenários, figurinos, maquiagem, iluminação, entre outros aspectos.

Carlos

Paleta de cores



Iluminação - azul de fundo, close foco redondo branco, bridge vermelho, efeito água



Objetos - Penas, uvas, pétalas



Figurino - Art deco, brilho, esvoaçante



Maquiagem - Art deco, azul, batom vermelho



Figura 21: Painel de composição sobre performance individual de Carlos.

A paleta de cores foi definida com tons neutros para a maioria das composições, criando espaço para que os elementos prateados e as pedrarias brilhassem sob os holofotes (**figura 21**). O azul predominou na iluminação, criando um cenário dramático e um efeito quase aquático, complementando a fluidez e delicadeza dos movimentos. A música é marcada por muita sensualidade e curvas, por isso o foco de luz redondo foi escolhido como uma forma de destacar a sutileza das expressões faciais, com o vermelho vinho aparecendo nos detalhes, como nos lábios ou nas pétalas.

Referenciando o estilo *Art Déco* e as grandes apresentações dos antigos cabarés, o figurino foi inspirado nas vedetes, artistas femininas de espetáculos burlescos que utilizavam plumas, acessórios cintilantes na cabeça, capas esvoaçantes, pedrarias, luvas, nudez ou longas saias. A maquiagem *drag* foi escolhida para caracterizar e acentuar a feminilidade do rosto, com forte inspiração nas personagens *Art Déco*, que traziam linhas dramáticas aos olhos, rosto pálido e cores vivas nas pálpebras, bochechas e lábios.

De acordo com Jacob (2006), a roupa atua como um sistema de representação, mediando as relações entre a pessoa e o ambiente, além de modificar a aparência e a forma do corpo ao longo do tempo. Ao se manifestar como uma expressão sociocultural, a vestimenta reflete a identidade do indivíduo e sua inserção em um contexto específico. Essa reflexão é evidente na performance em que a fruta, elemento central ligado à música *Froot*, e o leque de plumas, referência aos *shows* de vedetes, se integram ao figurino, formando um conceito coeso que reforça a identidade e estética da apresentação.

O figurino foi inspirado em um dos desenhos (**figura 22**) de *Romain de Tiroff* (1892, São Petersburgo – 1990), um artista francês de origem russa, mais conhecido pelo pseudônimo *Erté*, derivado das iniciais



Figura 22: Obra *Une étoile de Hollywood* por Erté e testes de figurino da performance individual de Carlos.

“R.T.” em francês. Na obra *Erté: Art Deco Master of Graphic Art & Illustration* da autora *Rosalind Ormiston*, afirma que o artista teve grande influência na corrente *Art Déco*, produzindo obras em joalheria, estatuária, artes gráficas, moda e também cenários para teatro, balé e ópera. Com base na referência de *Erté*, junto com a costureira Natália Silva, pensamos em como adaptar a ideia para o meu corpo e dentro dos recursos que tínhamos à disposição.

A saia apresentava um corte reto, característico da época, composta por camadas de tecido com franjas e padronagens florais detalhadas, que contribuía para a fluidez dos movimentos. Para a construção da silhueta curvilínea, foram adicionados enchimentos nas cinturas e mais uma camada de tecido presa à cintura com um broche de pedrarias, criando um “V” para realçar as curvas. A capa foi confeccionada com um tecido esvoaçante, transparente e com brilhos dourados. O corte nos ombros deixava espaço para os braços, mantendo a área do tronco livre, assim como na referência (**figura 21**).



Figura 23: Produção e testes dos acessórios da performance individual de Carlos.

A partir de uma coroa de maracatu, adaptei o acessório de cabeça ao estilo *Art Déco*, utilizando tinta branca e aplicando lantejoulas. Para complementá-lo, usei uma tiara onde as plumas foram fixadas com arames, criando uma estrutura em meia-lua. Pérolas foram aplicadas na base das penas para adicionar ainda mais movimento, em harmonia com os brincos longos. A fruta decorativa, mostrada na **figura 23**, foi pintada com *spray* dourado e recebeu aplicações de lantejoulas, se destacando nas gravações de planos gerais.

As luvas longas e cintilantes fazem uma referência direta ao contexto burlesco, assim como o leque de plumas, amplamente utilizado nos espetáculos, que também foi uma das minhas criações artesanais.

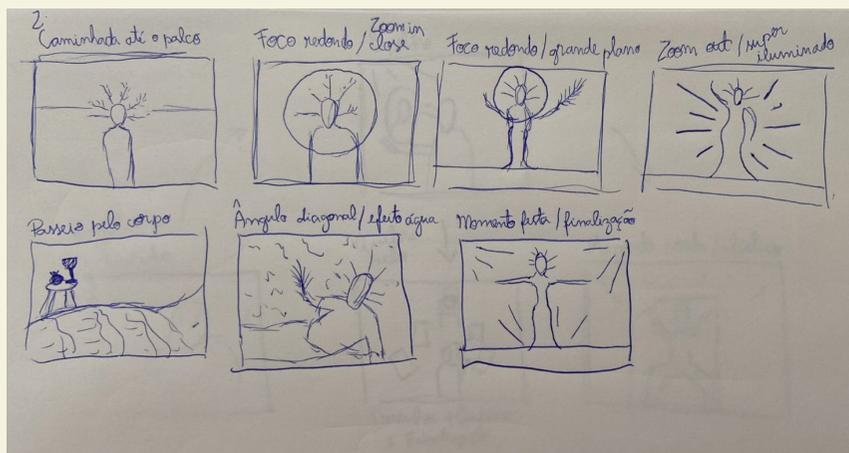


Figura 24: *Storyboard* da performance individual de Carlos.

O *storyboard* da performance (**figura 24**) sinaliza as movimentações, diferentes angulações e também alguns efeitos possíveis para iluminação. Durante a gravação tivemos auxílio de dois iluminadores Isaque Santos e Guilherme Lima, estudantes de cinema na UFPE.

Todos os painéis semânticos das performances com detalhamento da direção de arte e os *storyboards* foram encaminhados previamente para eles, assim ao chegarem no espaço já poderiam analisar os equipamentos e fazer possíveis adaptações para o que havíamos idealizado.

As gravações aconteceram no Espaço Cênicas o qual é um espaço alternativo onde estudei teatro, então reservamos o espaço para o aproveitamento das cortinas, dos pallets para construção do palco, e das luzes *LED* as quais trouxeram toda atmosfera dramática, teatral, e burlesca previamente planejada (**figura 25**).



Figura 25: *Takes* da performance individual de Carlos.

performance de Vitor

Performance individual | Vitor | Música: The Show Must Go ON



Figura 26: Painel semântico sobre performance individual de Vitor.

Conectada a temática sobre encarar os desafios da vida mas seguir forte, trazida na mesa por Vitor, a sua performance é uma interpretação da música *The Show Must Go On* da banda *Queen*. Trazendo elementos monárquicos como capa e coroa, o conceito gira em torno de alguém que busca alcançar a superação e preencher vazios que se conectam ao íntimo (figura 26).

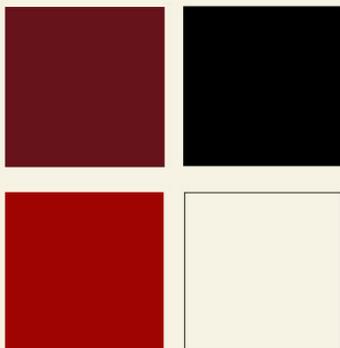
Construindo uma realeza pessoal com várias simbologias, o coração é um dos elementos centrais em torno dos quais a performance se desenvolve (figura 27). Como a letra da música diz: *Inside my heart is breaking* (traduzindo, “Por dentro meu coração está partindo”), o figurino faz uma referência direta a esse tema com a camisa de coração vazado, personalizada por Vitor (figura 28). As luvas também desempenham um

papel importante, criando um suspense ao revelar a crueza da letra da música. Nos primeiros segundos da performance, Vitor retira as luvas, revelando as mãos pintadas de vermelho, dando os primeiros indícios dessa busca complexa pelo palpável, presente no conceito dos painéis semânticos.

Inicialmente, queríamos trabalhar com o conceito de monarquia tradicional europeia, utilizando coroas tradicionais, capas longas e maquiagens pálidas. No entanto, após revisitar outras referências, decidimos trazer algo mais pessoal e contemporâneo, optando por maquiagens mais suaves, coroas mais expressivas e elementos com mais brilho.

Vitor

Paleta de cores



Iluminação - Vermelha, majestosa, pontual peito



Objetos - Coroa, coração



Figurino - Camisa recorte coração, capa voal,



Maquiagem - Maquiagem branca com detalhes em contraste



Figura 27: Painel de composição sobre performance individual de Vitor.



Figura 28: Produção e testes dos acessórios da performance individual de Vitor.

Algumas peças foram personalizadas, como a camisa com o coração vazado e decorado com pedrarias vermelhas (figura 28). Vitor assumiu a missão de costurar cada pedra, enquanto eu o auxiliava com as ideias. Juntos, também criamos a coroa a partir de uma tiara, à qual adicionamos elementos para criar o efeito solar expressivo, utilizando spray dourado, enforca-gato, folhas de louro e pedrarias. O coração foi modelado em pasta americana, e acrescentamos linhas e pedras para simular a textura de veias e artérias de um coração realista.

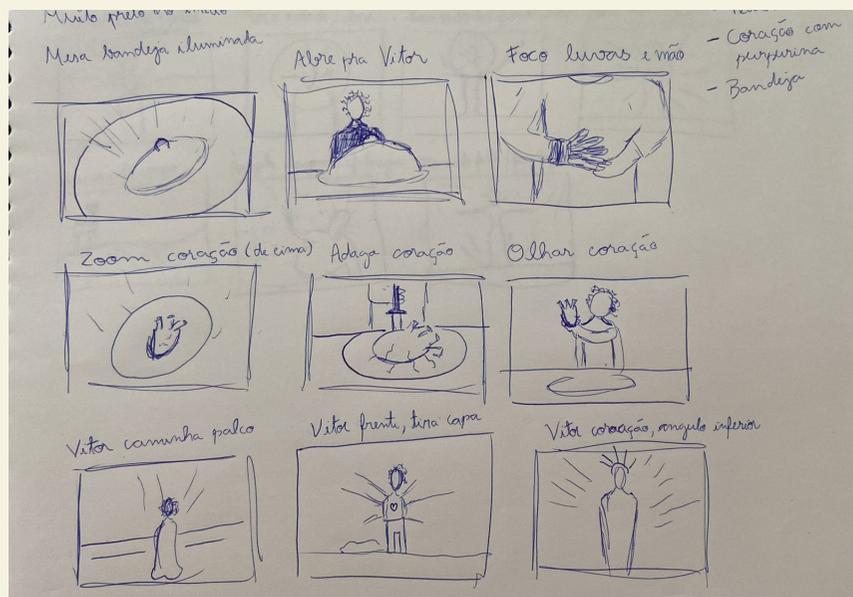


Figura 29: Storyboard da performance individual de Vitor.

Alguns elementos do figurino, como o xale, a calça e os sapatos, já pertenciam a Vitor, e a capa dourada foi reaproveitada da performance de abertura. A bandeja foi um elemento presente desde as primeiras

ideias trazidas por ele para a performance e em seu *storyboard* (figura 29), pois nela estaria seu coração, simbolizando uma sequência de revelações de suas vulnerabilidades.

Em um dos feedbacks que solicitei aos meus amigos, Vitor relatou sua experiência com o processo coletivo de construção da direção de arte: *Sobre o processo de montagem do documento, primeiro, eu adorei a maneira como você planejou, porque realmente serviu como inspiração. Quando eu paro para olhar o processo final, comparando o que imaginamos com o que conseguimos pôr em prática na realidade, foi incrível. Como mencionei anteriormente, quando escolhi a música, não é como se eu já tivesse pensado, de imediato, em todos os elementos. Eu não tinha muita experiência com teatro e filmagem, absolutamente nenhuma experiência com nada disso. As referências que vocês trouxeram no documento acabaram me dando uma ideia inicial do que eu também queria.*

A fala de Vitor ressalta a relevância da horizontalidade no design participativo, essa prática em que todos os envolvidos no processo (*designers* ou *não-designers*) contribuem ativamente para a criação. Ele destaca como a participação coletiva e o acompanhamento na construção das referências visuais de outras performances o ajudaram a definir sua própria, mesmo sem experiência anterior em teatro ou cinema.

Em uma produção onde estamos contando histórias diversas e pessoais, a horizontalidade é fundamental porque permite que cada pessoa traga suas ideias, experiências e contribuições, criando um ambiente de cocriação. Nesse contexto, o meu papel como diretor de arte vai além de simplesmente ditar regras; ele facilita a troca de conhecimentos e referências, permitindo que o projeto se desenvolva de maneira colaborativa. Isso proporciona não apenas um maior engajamento dos participantes, mas também um resultado mais autêntico e enriquecido,

já que as decisões são tomadas de forma coletiva e as diferentes perspectivas são integradas ao processo criativo. O relato de Vitor ilustra como esse processo de troca foi inspirador e possibilitou a construção de algo que, individualmente, talvez não tivesse sido alcançado com a mesma profundidade.

As gravações da performance de Vitor aconteceram com muita fluidez, capturaram toda essência dramática, épica e de realeza presente em seus painéis de referências. Desde o início, a iluminação planejada realçou os detalhes do figurino, fazendo com que cada elemento, do coração à coroa, brilhasse de forma majestosa (**figura 30**). A música repleta de simbologias e significados importantes, com sua melodia intensa e letra carregada de emoção, intensificou a entrega de Vitor. As câmeras registraram cada nuance de sua performance, desde os gestos suaves até os momentos de *clímax*, onde a força de sua interpretação traduziu todo conceito de perseverança.



Figura 30: *Takes* da performance individual de Vitor.

performance de Fábio

Performance individual | Fabiow | Mateus Enter + Meu maracatu pes uma tonelada (Fabio Trumer)



Figura 31: Painel semântico sobre performance individual de Fábio.

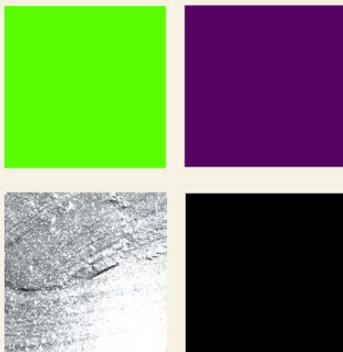
O encontro entre o movimento manguebeat e o estilo *cyber punk* foi a base para a conceituação da performance de Fábio. Nascido no bairro de Rio Doce em Olinda, o cantor Chico Science e suas músicas sempre foram grandes referências para Fábio, assim como a estética *emo punk* presente desde sua adolescência. Analisando as imagens presentes em seu painel semântico (figura 31), encontramos elementos regionalistas do maracatu, como o chapéu, as fitas coloridas, o caranguejo símbolo do *manguebeat*, luz negra, tons *neon*, e objetos tecnológicos como computadores, fios, e *chips*.

Assim após Fábio desenvolver melhor algumas ideias sobre a interpretação da performance, seguindo uma proposta muito mais sinestésica, filtramos quais elementos estariam presentes partindo do princípio de criar um equilíbrio entre o regionalismo e o *cyber punk*. A paleta de cores com bastante contraste e complementaridade é fundamental para

criação de uma aura sombria onde o verde *neon* e os elementos metálicos se destacam. O figurino foi inspirado em peças do próprio Chico Science (figura 32), como a bermuda repleta de franjas a qual serviu de inspiração direta para adaptarmos uma bermuda preta com fitas verde *neon* simulando o mesmo caimento, assim como o chapéu de fitas do maracatu o qual queríamos criar um efeito dramático e exagerado, então confeccionamos um chapéu de palha grande com fitas que caiam até a altura dos pés, criando um efeito deslumbrante enquanto Fábio dançava coco. A maquiagem idealizada e executada por ele a partir de técnicas que realçam as linhas geométricas traz os elementos futuristas e um efeito iluminado. Sobre um colete preto usamos uma rede *neon* ao redor do pescoço trazendo mais movimento para região do tórax, e fazendo referência a rede de pesca um elemento muito presente nas pontes e área de mangue em Recife (figura 33).

Fábio

Paleta de cores



Iluminação - Projecção códigos, sombras, escuridão



Objetos - Caranguejo, monitor e teclado antigo, fios



Figurino - Chapéu de palha com fitas neon até o chão, roupa neon e preto



Maquiagem - Cyber, futurística, punk



Figura 32: Painel de composição sobre performance individual de Fábio.



Figura 33: Produção e testes dos acessórios da performance individual de Fábio.

Fabiow

Figurino

Maquiagem: Ok

Figurino:

- Óculos Cyber (tenho só o azul) X
- Chapéu Grande, pintar de preto/verde (caso vá cobrir o corpo todo) X
- Fitas verdes neon e pretas X
- Roupas: Camisa de tela, meia calça, short (precisa inserir as fitas) OK

Elementos:

- Cenário X
- Caranguejo X
- Tinta comestível neon X

Frames

Cena 1 (Da Lama ao Caos até 1:05s):

- 1 Gravações no chão, câmera olhando de cima para baixo, enquanto tento sair dos fios.
- 2 Gravações em pé, com chapéu cobrindo corpo.
- 3 Gravações em pé, sambando coco com chapéu.

Enquanto toca 1° min de Da Lama ao Caos: takes do 1 intercalado com flashes do take 2 e 3.

Cena 2 (Meu Maracatu Pesa uma Tonelada - MMPT até 2:30s):

4. Gravação saindo das fitas do chapéu
5. Gravação narrando "Meu maracatu pesa uma tonelada"; ou câmera ou áudio
6. Gravações mexendo nas peças, imitando caranguejo, olhando pra câmera

Aqui entra MMPT enquanto sai Da Lama ao Caos, irei narrar a música enquanto aparece cortes do take 4, 5 e 6. Termino indo em direção ao computador, enquanto os flashes dos takes (1 ao 6) aumentam de velocidade.

Cena 3 (Mateus Enter - completo: 00:33s):

- 7 Gravações comendo o caranguejo
- 8 Gravações olhando pra câmera e dublando o monólogo de Mateus Enter

Enquanto os takes aceleram, eu vou pegar o caranguejo e comer. MMPT termina e entra Mateus Enter.

Fabiow - Croqui

juando

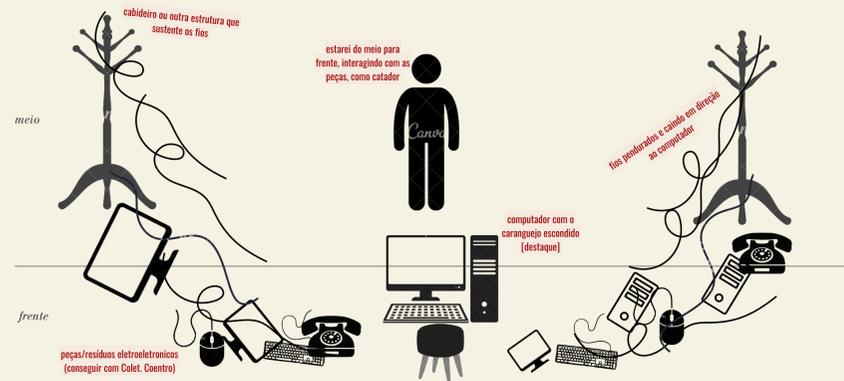


Figura 34: Storyboard e croqui da performance individual de Fábio.

Com um *storyboard* bem completo (figura 34), Fábio pensou na temporalidade, profundidade, transições e todas as movimentações previstas para o plano de filmagem. Foi idealizado a presença de mais elementos tecnológicos porém devido a contratempos tivemos esses recursos reduzidos para a gravação, e tivemos alguns takes com cabos e fios. Apesar desse obstáculo, a ausência de alguns elementos deu mais vazão para Fábio explorar a corporalidade em cena, assim criando mais movimentos de impacto e dinamicidade.

Ao final da gravação não estávamos totalmente confiantes com a diversidade de *takes*, pois sentimos que todos estavam muito semelhantes e monocromáticos, o uso excessivo da luz strobo também causou um desconforto visual. Portanto, repensamos como complementar e diversificar as gravações, posteriormente realizamos algumas gravações na Rua da Aurora e no próprio mangue presente na região, onde exploramos ângulos e movimentações aceleradas com referência direta ao videoclipe de *Maracatu Atômico* de Chico Science e Nação Zumbi.

Espontaneamente ao longo do caminho encontramos vários signos presentes na rua que fazem referência ao movimento *manguebeat*, por exemplo, o Caranguejo da Aurora que foi um dos pontos de gravação. Para as gravações extras Fábio vestiu o chapéu de fitas e roupas pretas construindo uma continuidade e conexão com o conceito previsto em seus painéis semânticos (figura 35).

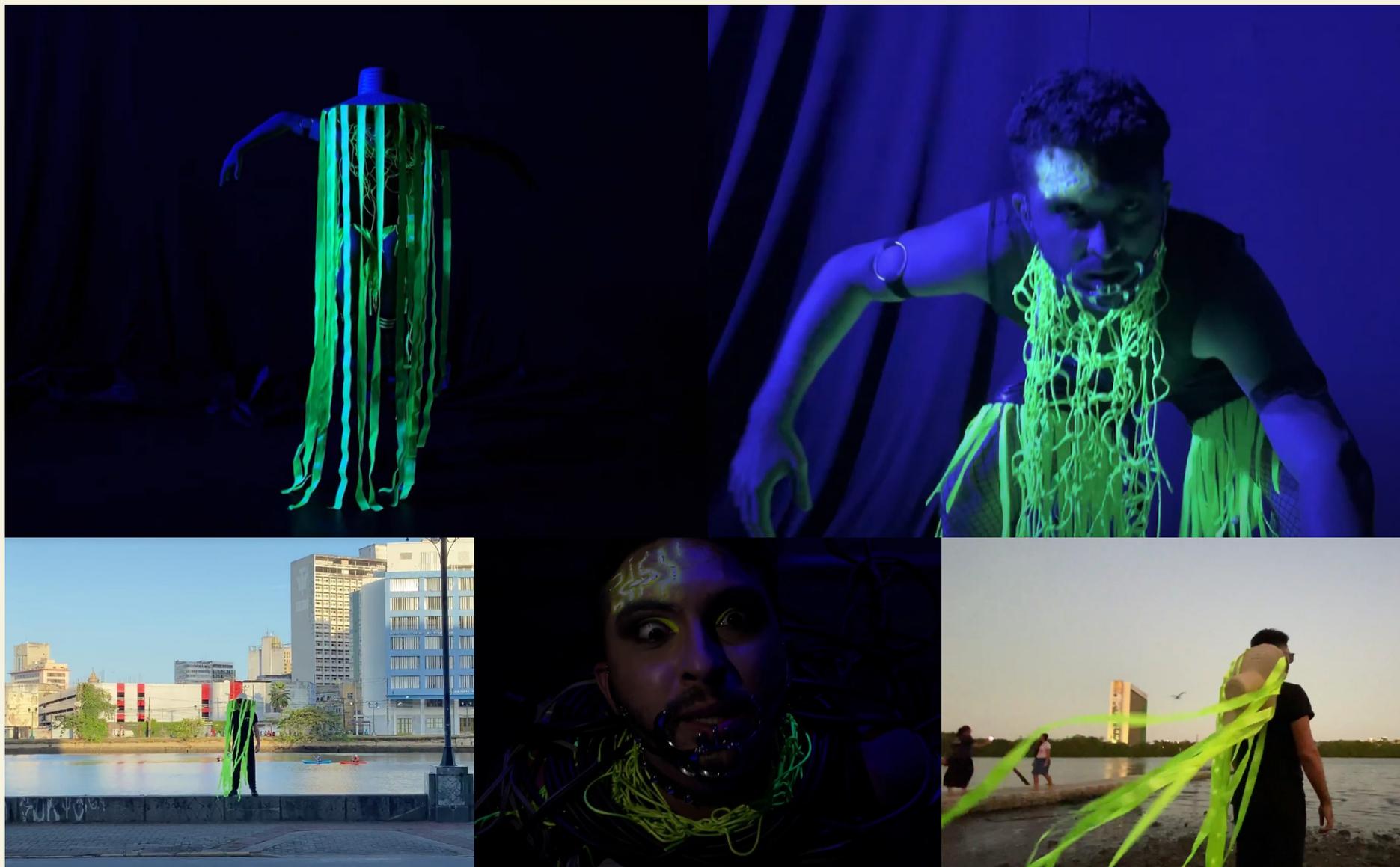


Figura 35: *Takes* da performance individual de Fábio.

performance de Bero

Performance individual | Bero | Música: Begin Again (Jessie War



Figura 36: Painel semântico sobre performance individual de Bero.

Após solicitar um *feedback* a Bero sobre como foi o processo de criação da sua performance (**figura 36**), ele trouxe pontos muito pertinentes sobre a presença da horizontalidade: *A construção da direção de arte de maneira coletiva me deixou muito à vontade para construir uma narrativa que não fosse só a minha, mas que partilhasse de como os meus amigos me enxergam, o meu lugar no mundo e a visão que as pessoas têm sobre mim, isso me deixou com muito mais coragem de contar a minha história a partir de uma construção cenográfica significativa e simbólica.*

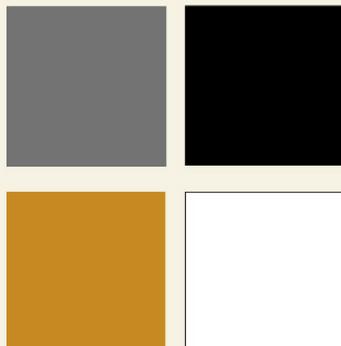
Ele também relata sobre os desafios de autopercepção presente desde a primeira atividade: *Estudar isso também foi muito desafiador, porque eu nunca tinha montado um dossier imagético sobre mim, (...) partindo do atravessamento dos meus colegas, sobre a imagem que eles têm de mim, sobre como eu me enxergo, e como eu queria contar essa história, eu trouxe*

isso para a cena, pois eu queria algo muito intenso, algo que trouxesse muita paixão, muita vontade, muito intenso, e que tivesse um tom de paixão mesmo.

Analisando a performance de Bero, consideramos uma performance com muita expressão corporal, e elementos simbólicos (**figura 37**), como o espelho, os desenhos autorais que representam diferentes fases da sua vida (**figura 38**), a cadeira, a fita, e o fogo, que apenas auxiliaram na construção da sua narrativa.

Bero

Paleta de cores



Iluminação - Sombria, fria, crua, fogo



Objetos - Corda, cadeira, espelho, desenhos, fogo



Figurino - Social, preto e branco



Maquiagem - Dark, pálida, pesada



Figura 37: Painel de composição sobre performance individual de Bero.



Figura 38: Testes e bastidores da performance individual de Bero.

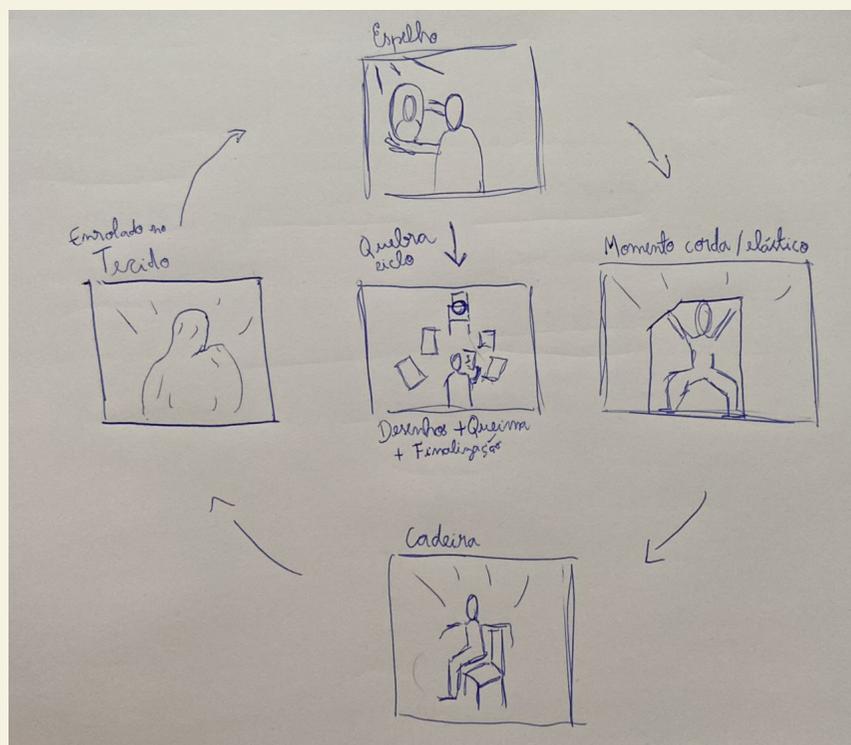


Figura 39: Storyboard da performance individual de Bero.

Em outro trecho do seu *feedback* ele detalhe mais sobre a crueza presente no seu conceito: *Eu queria algo cru mesmo, que trouxesse um pouco do que eu senti nesse período próximo dos meus amigos, desse calor e dessa dor também que a vida adulta traz, que o trabalho traz para a gente, e que ele imprime no nosso corpo. Também quis trazer para o corpo as sensações que eu sentia enquanto eu estava interpretando, porque eu estava pensando nas sensações que eu estava sentindo naquele período, que não é um período muito distante do que eu estou hoje, e queria que as pessoas acessassem esse sentimento junto comigo, desde a construção do dossiê imagético da direção de arte até a cena.*

Ao escolher uma música sobre recomeços, *Begin Again* por *Jessie Ware*, juntamente com as ideias imagéticas que Bero trouxe construímos um *storyboard* (figura 39) que explorava essa ordem cíclica, repetitiva, e exaustiva que uma rotina de trabalho impacta na vida adulta. Ele também cita a importância de consolidar e traduzir sua história na performance: *Isso foi transformador para mim, ver o resultado disso também, me deixou muito reconfortado com minha própria história, e me fez olhar, não só no meu poder de construção criativa sobre mim mesmo, mas também na capacidade que eu tenho de contar minha narrativa a outras pessoas, e na beleza que a minha narrativa tem, sem sombra de dúvidas.*

Em relação aos outros participantes, Bero teve algumas dificuldades no início para definir o conceito da sua performance, que passou por algumas mudanças até chegar no resultado final (figura 40). Em outro trecho do seu *feedback* ele relata sobre essa evolução no processo de construção: *Eu acredito que minhas expectativas foram todas supridas nesse processo, tudo o que eu planejava fazer, eu consegui executar, na verdade eu tive até um pouco de dificuldade em montar em relação aos meus colegas porque eu percebi que eles terminaram antes de mim e eu fiquei com um pouco de dificuldade em construir e botar para fora o que eu queria contar. E aí quando eu entendi que eu não precisava ter um compromisso de seguir estritamente tudo o que estava desenhado, que eu podia improvisar na hora, que eu não precisava milimetrar o tempo, ou contar tudo de maneira muito precisa, eu fiquei mais à vontade, a história fluiu, eu estipulei somente alguns momentos-chave, imagens que estavam na minha cabeça e elas aconteceram.*



Figura 40: *Takes* da performance individual de Bero.

performance de Evandro

Performance individual | Evandro | Música: Blind - Hercules and Love Affair



Figura 41: Painel semântico sobre performance individual de Evandro.

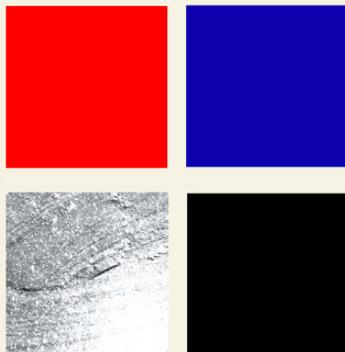
Transcendente, sádico e uma explosão saturada são algumas das palavras que bem resumem os primeiros desdobramentos da essência trazida na performance de Evandro. Assim como eu, ele optou pela dublagem e construiu uma interpretação muito íntima em cima da narrativa da música *Blind* da banda *Hercules and Love Affair*, que fala sobre almejar e alcançar seus sonhos mas não se sentir preenchido por eles, ou não conseguir enxergá-los. A performance conceitualmente explora a visualidade do protagonista e do espectador, trabalhando muitas luzes saturadas, reflexos, e sobreposições de cenas (figura 41).

Na definição da direção de arte (figura 42), planejamos a presença majoritária do vermelho e azul, o preto e o prata metálico estariam mais presentes no figurino e nos objetos em cena, como o espelho. O figurino

nós conseguimos coletar peças em nosso guarda-roupa (figura 43), e montar um *look clean e all black* totalmente em alfaiataria, assim como havíamos idealizado essa atmosfera simples e *chic*. A maquiagem executada com facilidade por Evandro (devido sua experiência com maquiagem *drag*) trazia como forte inspiração os tons saturados de *David Bowie*, com um blush marcante, sombra azul, e um forte batom vermelho que seria um dos protagonistas da performance.

Evandro

Paleta de cores



Iluminação - Projeção, close up, luz inquieta



Objetos - Batom vermelho, espelho, cigarro



Figurino - Couro, latex, oversize, ombreiras, all black, alfaiataria



Maquiagem - Blush forte, batom vermelho, sombra azul



Figura 42: Painel de composição sobre performance individual de Evandro.



Figura 43: Produção e testes dos acessórios da performance individual de Evandro.

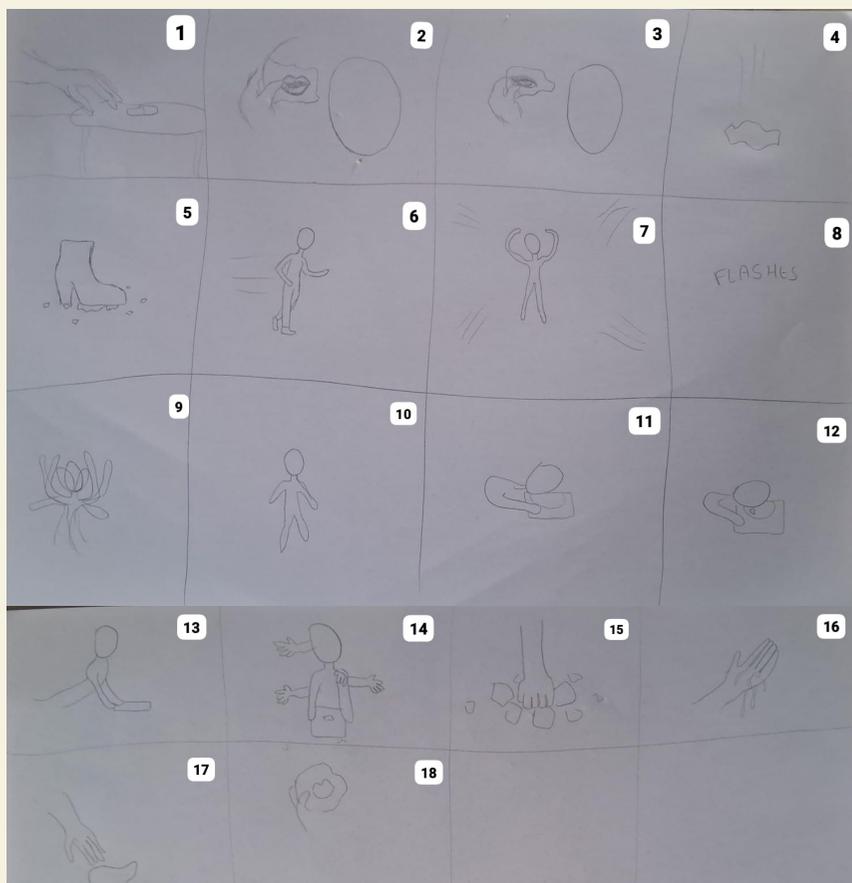


Figura 44: *Storyboard* da performance individual de Evandro.

Evandro foi um dos participantes que conseguiu me fornecer a construção do seu *storyboard* desenhada por si próprio (figura 44) e ainda detalhada por alguns áudios, o que facilitou bastante na minha compreensão dos seus signos e nas movimentações de câmera. É interessante como cada participante teve um processo de construção diferente apesar de estarmos trabalhando com as mesmas ferramentas e

seguindo a mesma metodologia. Alguns fatores como experiência com teatro ou familiaridade com gravações cinematográficas foram diferenciais na complexidade e fluidez do processo.

Com uma paleta de cores repleta de vivacidade, e signos que auxiliaram a narrativa da sua performance (figura 45), Evandro trouxe à vida seu imaginário idealizado. A participação ativa dos meninos era necessária e indispensável, pois coletivamente ajudamos uns aos outros e sabemos objetivamente como devíamos agir em cada etapa, com responsabilidade, profissionalismo e muita criatividade.

Durante as gravações tivemos algumas dificuldades técnicas, o que resultou em um atraso em relação ao tempo estipulado para cada performance, apesar desse contratempo eu e Evandro combinamos o máximo possível de *takes* que poderíamos aproveitar daquele momento, e concordamos que outras simbologias poderiam ser trabalhadas na edição ou com a inserção de intervenções gráficas, assim concluindo satisfatoriamente a narrativa idealizada.



Figura 45: *Takes* da performance individual de Evandro.

performance de abertura e encerramento

Abertura e encerramento performance coletiva

Música: Voulez-Vous/
Não Empurre, Não Force

Música: Ain't No Mountain
High Enough - Diana Ross

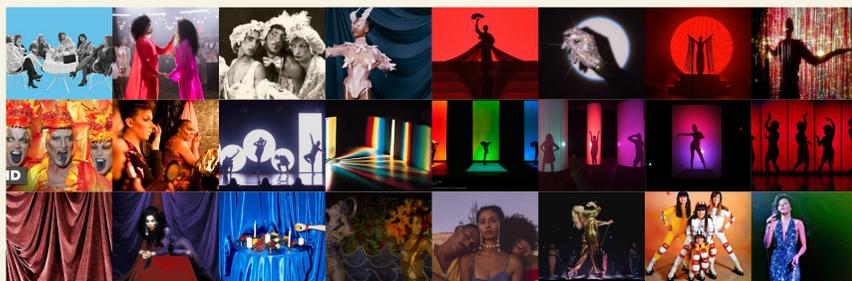


Figura 46: Pannel semântico das performances de abertura e encerramento.

A abertura e o encerramento eram uma das poucas certezas que eu tinha idealizado desde as primeiras ideias de gravar o *Também se Chamavam Sonhos*, resultando assim em um painel semântico (figura 46) mais simples em relação às outras performances. O primeiro *take* que abre o longa foi uma ideia compartilhada por Bero na noite a qual os apresentei o pré-projeto. Assim, a partir dos ângulos da câmera posicionada no chão, simulamos o começo e o “enterramento” da nossa cápsula do tempo. A música de abertura *Não empurre, não force* do grupo A Patotinha mesclada com *Voulez-Voulez* da banda ABBA, simbolicamente é uma recriação da primeira noite que nossos laços se consolidaram e espontaneamente coreografamos ambas as músicas em meio a uma festa disco. A música *Ain't No Mountain High Enough*, interpretada pela cantora Diana Ross, foi uma sugestão que propus aos meninos pois sua mensagem representa tudo que gostaríamos de expressar no final do

longa *Se você precisar de mim, me chame/ Não importa onde você está/ Não importa a distância.*

Assim, recriando a estética disco da noite que nos reconhecemos como um grupo, todos os elementos que compuseram as duas performances eram inspirados na década de 70 (figura 47). Nossa proposta era como criar uma versão sonhada por nós naquela noite, como se fôssemos divas disco vivendo a era de ouro das nossas vidas. Essas duas performances não tiveram muito planejamento prévio por estarmos mais focados nas individuais, e sabíamos das limitações para a gravação já que estaríamos todos em cena, então não construímos *storyboard* para ambas, registramos as movimentações mais importantes e contamos com o auxílio da minha amiga Híria Nascimento, a qual sou muito grato, que no dia nos ajudou bastante com a execução de cada performance.

Abertura e encerramento

Paleta de cores



Iluminação - amarelada, holofotes branco



Objetos - Fita dourada ginástica



Figurino - 80's lame, macacão, capa longa



Maquiagem - 80's, dourada e neutra



Figura 47: Painel de composição das performances de abertura e encerramento.



Figura 48: Produção e testes dos acessórios da performance coletiva de abertura e encerramento

Portanto, apesar das limitações de tempo e recursos, o processo criativo e de produção dos figurinos demonstrou a capacidade de adaptação e o compromisso com a estética definida para o projeto. A escolha de referências icônicas como *ABBA*, *Diana Ross* e *Bee Gees* serviu de base para a confecção dos figurinos (**figura 48**), que se destacaram como elementos centrais da direção de arte. A colaboração com a costureira Natália Silva resultou em peças que, mesmo com simplicidade, conseguiram traduzir a proposta visual de maneira eficaz. Além disso, a personalização dos sapatos com *spray* dourado e a escolha de modelos que refletiam a personalidade de cada participante reforçaram o conceito de identidade dentro da narrativa visual. Assim, o uso criativo de recursos disponíveis foi fundamental para manter a coesão estética, com foco na monocromia dourada que permeou toda a performance (**figura 49**).

A construção da Direção de Arte em uma produção audiovisual é um processo complexo e contínuo, que exige dedicação, tempo e disciplina por parte do artista. Conforme Salles (2008) argumenta, o ato criador não surge de maneira instantânea, mas é resultado de uma trajetória de ajustes, pesquisas, esboços e planejamento. No decorrer deste TCC, ficou evidente que cada etapa da produção, desde as primeiras concepções até a realização final, reflete essa metamorfose progressiva. A obra de arte, neste caso, a construção das performances e do universo visual do projeto, emerge como fruto de um trabalho colaborativo e minucioso, onde cada decisão estética traduz não só a narrativa, mas também as identidades e histórias dos participantes. Assim, a direção de arte, mais do que apenas compor visualmente, se torna uma ferramenta essencial para amplificar as emoções e significados do filme, consolidando a importância dessa área e de ferramentas colaborativas em sua construção no âmbito cinematográfico.



Figura 49: *Takes* da performance coletiva de abertura e encerramento.

andamento do projeto

O documentário *Também se Chamavam Sonhos* atualmente está em fase de edição, com previsão de conclusão até dezembro de 2024. Após finalizado, a intenção é inscrevê-lo em festivais nacionais e internacionais, visando proporcionar uma circulação ampla e diversificada da obra em festivais de cinema, especialmente aqueles com enfoque em produções autorais e temáticas LGBTQIAPN+. A expectativa é que essa trajetória permita que o documentário alcance diferentes públicos ao redor do mundo, reforçando suas mensagens de identidade, arte e acolhimento.

As performances individuais, que são uma parte essencial do filme, já tiveram suas edições concluídas. Cada performance foi cuidadosamente sincronizada com o áudio e enriquecida com intervenções gráficas que dialogam com a estética e a narrativa de cada personagem. Essas intervenções não apenas destacam momentos importantes, mas também reforçam a proposta visual do documentário, alinhando-se com a identidade das performances.

A identidade visual do projeto propõe uma fusão entre o analógico e o contemporâneo, refletindo o conceito do documentário como um encontro entre memória e modernidade. A tipografia escolhida é dinâmica, fluida, e se adapta ao tom artístico e emocional das narrativas. A capa de divulgação, por sua vez, apresenta uma das cenas mais emblemáticas da performance de abertura, acompanhada de texturas que evocam tanto a materialidade do analógico quanto as nuances do digital.

Além disso, intervenções gráficas sutis surgem ao longo das narrativas, como a apresentação dos nomes dos personagens em formato de capas

estilizadas. Cada nome é acompanhado por uma paleta de cores que remete à estética individual das suas performances, fortalecendo a identidade visual do filme como um todo.

O filme segue um formato dinâmico, composto por diferentes momentos intercalados que já foram gravados:

Performance de abertura – *Introduz o tom artístico e emocional.*

Mesa redonda – *Encontros em que provocações coletivas e individuais são discutidas.*

Registros cotidianos – *Fragments da rotina de cada integrante, revelando seus contextos e identidades.*

Performances individuais – *Com intervenções gráficas que ressaltam as nuances das histórias e personalidades.*

Performance de encerramento – *Fecha a obra com uma mensagem de reflexão e acolhimento.*

Com essa estrutura, o documentário busca refletir o universo dos protagonistas de forma não linear, mesclando arte e vida. A edição em andamento tem como objetivo encontrar o equilíbrio entre as diferentes camadas narrativas, garantindo uma experiência fluida e envolvente para o espectador.

A seguir, são exibidas algumas imagens que mostram os seguintes elementos: elementos gráficos de parte da identidade visual do documentário, takes das performances já editadas, com cortes e efeitos visuais aplicados, registros de momentos cotidianos dos personagens e da mesa redonda, um dos momentos centrais do documentário.



Figura 50: Capas das performances visuais e aplicação da logo no material de divulgação.



Figura 51: *Takes* das performances individuais editadas (primeira coluna), mesa redonda (segunda coluna), registros cotidianos (terceira coluna).



Figura 52: *Take* da performance coletiva de encerramento com os créditos.

considerações finais

A direção de arte desempenha um papel fundamental na área do design e cinema, pois é por meio de seus elementos que se constroi a ambientação e atmosfera necessárias para transmitir ao receptor a essência da narrativa. Ela não só nos ajuda a compreender melhor quem são os personagens e os espaços narrativos, como também cria um universo visual coerente com a história. Nesse sentido, pesquisas sobre direção de arte se tornam cada vez mais essenciais no ambiente acadêmico, ampliando o conhecimento sobre os trabalhos inovadores que têm sido desenvolvidos recentemente e promovendo o devido reconhecimento da arte no cinema.

Além disso, é crucial destacar a importância de metodologias como o design participativo e a horizontalidade nos processos de criação, especialmente na direção de arte, onde a colaboração entre todos os envolvidos pode enriquecer o resultado final. Projetos que envolvem esses princípios demonstram como a participação ativa de diversos agentes é capaz de gerar narrativas visuais mais profundas e autênticas. Espero que a realização de iniciativas como esta, voltadas especificamente para a direção de arte, inspire outros alunos e promova na UFPE a necessidade de maior preparo curricular. Afinal, atualmente, o ensino da direção de arte é abordado de forma limitada, com aulas restritas ao curso de cinema, o que ressalta a demanda por uma estrutura mais sólida e contínua no currículo acadêmico.

Também gostaria de reforçar a importância de registro dos processos criativos como possibilidade de inspiração, essa foi uma orientação que recebi no começo desse projeto, sou muito grato por ter desenvolvido ferramentas que asseguram esses registros e possibilitam a concretização do sonho de produzir esse documentário.

Com o produto final, pretendo me aprofundar ainda mais na área de direção de arte, através de pesquisas e participação em mais projetos em que eu possa desempenhar essa função. Terminei meu curso satisfeito por me dar conta da minha capacidade de transitar em diversas áreas do design, sinto ainda mais interesse na direção de arte e compartilho o desejo de me profissionalizar cada vez mais.

referências bibliográficas

BORTOLUCI, José. O que é meu. Fósforo, 2023.

SANTOS, Marcelo Moreira. A Direção de Arte no Cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação. Revista Digital do LAV [en línea]. 2017, 10(1), 14-30 [fecha de Consulta 30 de Septiembre de 2024]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337050704003>

BARCELLOS, Nayara Cristinne Pinto. Aurora: projeto de direção de arte. 2019. 59 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

BUCCINI, Marcos. Trajetória do cinema de animação em Pernambuco. 2016. 370 f.: il., fig. Tese (doutorado) —Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação 2017.

CAMARGO, Liriane Soares de Araújo; **FAZANI**, Alex José. Explorando o Design Participativo como Prática de Desenvolvimento de Sistemas de Informação. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, Ribeirão Preto, Brasil, v. 5, n. 1, p. 138–150, 2014. DOI: 10.11606/issn.2178-2075.v5i1p138-150. Disponível em: <https://revistas.usp.br/incid/article/view/64103>.

ORMISTON, Rosalind. Erté: Art Deco Master of Graphic Art & Illustration, Flame Tree Illustrated 2014.

SALLES, Cecília Almeida. Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística / Cecília Almeida Salles. — 3º ed. revista. — São Paulo: EDUC, 2008. 140 p.; 18 em. — (Série Trilhas). ISBN 978-85-283-0372-8

JACOB, Elizabeth Motta. Um lugar para ser visto: a Direção de Arte e a construção da paisagem do cinema. Tese (pós-graduação em Comunicação, Imagem e Informação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2006.

LEAL, Leandra. Festival do Rio 2016: Leandra Leal fala sobre estreia na direção com Divinas Divas. [Entrevista concedida a] Lucas Salgado. Adoro Cinema: Rio de Janeiro, 2016. Disponível em <<https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-125049/>>. Acesso em: 09 out 2024.

referências audiovisuais

Vestidas de Azul (Dressed in Blue). Antonio Giménez-Rico, 1984. 98min. Cor

Vestidas de Azul. Suma Content, Suma Latina. 2023. Série. Cor

Veneno. Atresmedia Studios, Buendía Estudios, Suma Latina. 2020. Série. Cor

Tatuagem. Hilton Lacerda, 2013. 110min. Cor

Divinas Divas. Leandra Leal, 2016. 110min. Cor

Bichas, o Documentário. Marlon Parente, 2016. 39min. Cor