

Wesler Serafim

LILITH:
**DESENVOLVIMENTO DE UMA NARRATIVA VISUAL ATRAVÉS DA DIREÇÃO
DE ARTE DE UM *FASHION FILM***

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao Curso de
Design da Universidade Federal de Santa Catarina para
a obtenção do Grau de Bacharel em Design

Orientador: Profa. Dra. Chrystianne Goulart Ivanóski

Florianópolis
2018

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha família, por todo apoio que recebo não apenas para a realização desta conquista, mas para todas as decisões que tomo na minha vida. À minha mãe, agradeço por me inspirar todos os dias e me confortar nos momentos de maior insegurança. Ao meu pai, agradeço por toda a confiança depositada em mim e por sempre me incentivar a ir além dos limites a mim impostos.

Agradeço as figuras femininas que, ao longo de minha vida, me inspiraram, motivaram e me guiaram até o momento presente. Minha mãe, minhas madrinhas e também àquelas mulheres que, apesar de não possuímos nenhum laço de sangue, deixaram sua marca em mim, pelas risadas e pelos ensinamentos fornecidos nos momentos que compartilhamos.

Quero agradecer minhas amigas Ana Clara e Natalia, cujos conselhos foram de suma importância para a concretização deste trabalho. Agradeço pela amizade oferecida mesmo em momentos de distância e de pressão, pelo apoio não só moral, como também prático durante o desenrolar deste projeto. Sem vocês, nada disso teria sido possível.

Aos meus professores, não apenas do curso de Design, mas todos aqueles que me inspiraram e me motivaram a pesquisar, descobrir e expandir meus horizontes.

Por último, mas não menos importante, agradeço aos meus amigos, que me acompanharam durante toda ou parte da graduação, compartilhando as risadas e os momentos mais incríveis que vou levar comigo para muito além da universidade.

RESUMO

O desenvolvimento deste projeto tem como objetivo a criação de uma narrativa visual por meio da direção de arte de um *fashion film*, que revisita o mito de Lilith e agrega novos sentidos a esse arquétipo. Através de uma análise do significado da figura dessa divindade através do século e seu papel no momento presente, traçaram-se parâmetros visuais e conceituais para a materialização de uma metáfora visual registrada em vídeo.

Palavras-chave: Mito. Direção de Arte. Narrativa Visual. Metáfora Visual.

ABSTRACT

The development of this project aims to create a visual storyline through a fashion film's production design, which revisits the myth of Lilith and adds new meanings to this archetype. Through an analysis of the meaning of this deity's meanings throughout the centuries and its role in the present moment, visual and conceptual parameters were plotted for the materialization of a visual metaphor recorded on video.

Keywords: Myth. Production Design. Visual Storytelling. Visual Metaphor.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Painel visual referente à atmosfera visual.....	Página 28
Figura 2: Painel visual referente à cenografia.....	Página 29
Figura 3: Painel visual referente ao figurino de Lilith.....	Página 31
Figura 4: Painel visual referente ao figurino de Eva.....	Página 32
Figura 5: Painel visual referente ao figurino da Deusa.....	Página 33
Figura 6: Painel visual referente à maquiagem de Lilith.....	Página 34
Figura 7: Painel visual referente à maquiagem de Eva.....	Página 35
Figura 8: Painel visual referente à maquiagem da Deusa.....	Página 35
Figura 9: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 38
Figura 10: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 38
Figura 11: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 39
Figura 12: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 39
Figura 13: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 40
Figura 14: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 40
Figura 15: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 41
Figura 16: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 41
Figura 17: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 42
Figura 18: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 42
Figura 19: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 43
Figura 20: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 43
Figura 21: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 44
Figura 22: Fotografia retirada durante o ensaio experimental.....	Página 45
Figura 23: Esboço dos looks de Lilith.....	Página 47
Figura 24: Esboço dos looks de Lilith.....	Página 47
Figura 25: Esboço dos looks de Lilith.....	Página 47
Figura 26: Esboço dos looks de Lilith.....	Página 47
Figura 27: Esboço dos looks de Eva.....	Página 48
Figura 28: Esboço dos looks de Eva.....	Página 49
Figura 29: Esboço dos looks de Eva.....	Página 49
Figura 30: Esboço dos looks de Eva.....	Página 49
Figura 31: Esboço dos looks de Eva.....	Página 49
Figura 32: Esboço do look da Deusa.....	Página 50
Figura 33: Esboço do look da Deusa.....	Página 50
Figura 34: Foto do processo de materialização do figurino.....	Página 55
Figura 35: Foto do processo de materialização do figurino.....	Página 55
Figura 36: Foto do processo de materialização do figurino.....	Página 56
Figura 37: Foto do processo de materialização do figurino.....	Página 56
Figura 38: Foto do processo de materialização do figurino.....	Página 57
Figura 39: Foto do processo de materialização do figurino.....	Página 57
Figura 40: Foto do processo de materialização do figurino.....	Página 58

Figura 41: Foto do processo de materialização do figurino.....	Página 59
Figura 42: Foto do processo de materialização do figurino.....	Página 60
Figura 42: Foto do processo de materialização do figurino.....	Página 61
Figura 43: Registro fotográfico do set de filmagem.....	Página 61
Figura 44: Registro fotográfico do set de filmagem.....	Página 61
Figura 45: Registro fotográfico do set de filmagem.....	Página 62
Figura 46: Registro fotográfico do set de filmagem.....	Página 63
Figura 47: Registro fotográfico do set de filmagem.....	Página 64
Figura 48: Registro fotográfico do set de filmagem.....	Página 65
Figura 49: Registro fotográfico do set de filmagem.....	Página 66
Figura 50: Registro fotográfico do set de filmagem.....	Página 67

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	Página 11
1.1 Objetivo Geral	Página 12
1.2 Objetivos Específicos	Página 12
1.3 Justificativa	Página 12
1.3.1 Importância do Mito.....	Página 12
1.3.2 O Mito de Lilith.....	Página 13
1.3.3 Audiovisual como Agente Cultural.....	Página 14
1.4 Delimitação do Projeto	Página 15
2. METODOLOGIA	Página 15
3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	Página 17
3.1 Problema	Página 17
3.2 Definição do Problema	Página 17
3.3 Componentes do Problema	Página 17
3.4 Coleta de Dados	Página 18
3.4.1 Fifth Samurai - Festival de Fashion Films de Londres.....	Página 18
3.4.2 Thom Browne: A Fashion Fairytale- Festival de Fashion Films de Londres.....	Página 19
3.4.3 Alegoria - Festival de Fashion Films de Porto.....	Página 20
3.4.4 Freaking Out - Festival de Fashion Films de Berlim.....	Página 21
3.4.5 Warts - Festival de Fashion Films de Berlim.....	Página 23
3.5 Análise de Dados	Página 24
3.5.1 Estética Geral.....	Página 24
3.5.2 Atmosfera Visual.....	Página 24
3.5.3 Cenografia.....	Página 25
3.5.4 Caracterização dos personagens.....	Página 25
3.6 Criatividade como geração de ideias	Página 26
3.6.1 Estética Geral.....	Página 26
3.6.2 Atmosfera Visual.....	Página 27
3.6.3 Cenografia.....	Página 28
3.6.4 Caracterização.....	Página 29
3.6.4.1 Figurino.....	Página 30
3.6.4.2 Acessórios.....	Página 33
3.6.4.3 Cabelo.....	Página 33
3.6.4.4 Maquiagem.....	Página 34
3.7 Materiais e Tecnologias	Página 36
3.8 Experimentação	Página 37
3.9 Modelo	Página 45
3.9.1 Lilith.....	Página 46
3.9.2 Eva.....	Página 48
3.9.3 Deusa.....	Página 50

3.10 Verificação	Página 50
3.11 Desenho de Construção	Página 51
3.12 Solução	Página 64
4. CONCLUSÃO	Página 69
REFERÊNCIAS	Página 70

1. INTRODUÇÃO

Mitologia sempre foi parte fundamental em todas as sociedades no decorrer da história. Nas civilizações antigas, pode-se observar os mitos e a religião como pilar fundamental para o desenvolvimento da estrutura social dos povos. Hoje utiliza-se o mito como forma de compreender a mentalidade de um período, por ser uma representação, narrativa ou pictórica, do imaginário coletivo. (CAMPBELL, 1989)

Segundo Campbell (1989), o mito reflete o que já existe dentro das pessoas e, ao mesmo tempo, propõe valores para a evolução no comportamento delas mesmas. Assim, o homem cria as histórias nas quais se vê refletido e, através delas, busca aprender sobre a vida, sobre o mundo e sobre si mesmo.

A figura mitológica de Lilith vem há séculos sendo descrita como um demônio feminino, de natureza sedutora. Sua história é contada como sendo a primeira mulher de Adão, criada por Deus a partir do mesmo barro, que rejeitou ser inferior ao seu parceiro e, por isso, foi condenada a viver como demônio pela eternidade. Através dos séculos, foi descrita como mãe de todos os demônios e também como súcubo, demônio noturno que invade os sonhos dos homens castos e provoca a poluição noturna (KOLTUV, 1981).

Koltuv (1981) defende que essa narrativa é uma interpretação errônea realizada sob filtros morais de um tempo passado, negando as potencialidades positivas dessa figura mitológica e construindo uma imagem negativa que não faria mais sentido nos dias atuais. Lilith, segundo ela, é um aspecto negligenciado do feminino, um fragmento da identidade da Deusa, equivalente ao arquétipo da Grande Mãe.

A mulher sempre foi a maior forma de expressão e, também, de opressão do mito de Lilith, sendo esta associada à bruxaria, prática pela qual foram condenadas e punidas diversas mulheres através da história. Com a mudança do papel da mulher na sociedade atual, é preciso também reavaliar o papel do mito de Lilith nos dias de hoje e como ele pode ser reintegrado de forma saudável na vida das pessoas e no imaginário a respeito do feminino (KOLTUV, 1981).

Com o passar dos séculos, o homem perdeu seu contato com a religião e com o mito. Campbell (1989) defende que o ser humano precisa do mito como forma de auto aprendizado e, por se afastar disso, a sociedade carece de respostas para seus próprios problemas internos. Com a modernização, o imaginário coletivo deixou de ser responsabilidade e privilégio da igreja e passou a ser fruto dos produtos da televisão e das diversas outras mídias. São criadas novas histórias que refletem o seu tempo e, da mesma forma que a mitologia fazia em outros períodos da história, propõem novos valores a serem aprendidos pelas pessoas. Por isso, Campbell (1989) coloca a produção audiovisual como novo agente de construção do imaginário coletivo e, em decorrência disso, responsável pela manutenção do mito.

Através da influência exercida nas pessoas pelos meios audiovisuais, este projeto tem como o objetivo a construção de uma narrativa visual a ser inserida em um *fashion film*, que revisita o mito de Lilith em sua origem e evolução através do tempo, chegando aos dias atuais, onde sua história se transforma e recebe novos significados.

1.1 Objetivo Geral

Desenvolver a narrativa visual de um *fashion film*, por meio da direção de arte, do tema o mito de Lilith para assim revisitá-lo no contexto social atual.

1.2 Objetivos Específicos

- Revisar por meio da literatura o mito de Lilith em seu contexto de origem e de evolução histórica, para compreender a relação deste mito no contexto social atual;
- Realizar pesquisa pictórica em pinturas, fotografias, filmes e vídeos para definir o conceito e a narrativa visual a partir das referências na literatura;
- Definir a estética visual do *fashion film*;
- Desenvolver conceitos da direção de arte: cenários, cor, iluminação, figurinos e caracterização dos personagens;
- Produzir o figurino, *make up* e accessorizar os personagens;
- Desenvolver o *fashion film*;

1.3 Justificativa

1.3.1 Importância do Mito

A mitologia é uma das bases para compreensão de qualquer sociedade. Ela funciona como uma forma de descrever como o indivíduo se relaciona com os fenômenos vivenciados, que são compreendidos como além dos limites considerados mundanos e, através dela, é possível de se compreender os valores morais de uma sociedade e sua forma de visualizar aspectos da vida cotidiana, como a organização das classes ou o papel do indivíduo em seu contexto social e político.

Segundo Campbell (1991), o mito possui função sociológica, refletindo os valores vigentes de uma sociedade, representados no ato de sua criação, e, ao mesmo tempo, sugerindo valores a serem buscados ou desenvolvidos, a fim de melhor convívio dentro do coletivo.

“Hoje, A terceira função [do mito] é a sociológica – suporte e validação de determinada ordem social. E aqui os mitos variam tremendamente, de lugar para lugar. Você tem toda uma mitologia da poligamia, toda uma mitologia da monogamia. Ambas são satisfatórias. Depende de onde você estiver. Foi essa função sociológica do mito que assumiu a direção do nosso mundo – e está desatualizada.” (CAMPBELL, 1991, p. 45).

Campbell (1989) afirma que, assim como sua função sociológica, outra característica igualmente importante do mito é seu papel como grande representação do imaginário coletivo. Não só como forma de entretenimento, mas a mitologia revela os arquétipos presentes numa sociedade.

Em todo o mundo e em diferentes épocas da história humana, esses arquétipos, ou idéias elementares, apareceram sob diferentes roupagens. As diferenças nas roupagens decorrem do ambiente e das condições históricas. (CAMPBELL, 1991, p. 62).

1.3.2 O Mito de Lilith

A psicóloga e pesquisadora Bárbara Black Koltuv explora em seu livro “O Livro de Lilith, O Resgate do Lado Sombrio do Feminino Universal” (1989), a origem do mito de Lilith, assim como seu desenvolvimento e os papéis que a figura arquetípica dessa deusa assumiu na sociedade ocidental através dos séculos.

Segundo as escrituras analisadas por Koltuv (1989), especialmente o Talmud, conjunto de livros que transcreve a tradição oral rabínica judaica, e o Zohar, livro sagrado da Cabala e parte do cânone judaico, Lilith foi a primeira esposa de Adão, criada a partir do mesmo barro, porém, ao se opor a ser dominada por ele, recusando ficar por baixo durante a relação sexual, foi exilada e transformada em demônio, passando viver exilada no Mar Vermelho. Apenas depois disso que então que Deus criou Eva, desta vez a partir de uma parte casta do corpo de Adão, para que ela seja, por natureza, inferior e pertencente a Adão. Conforme Gomes (2007):

Eva seria o oposto de Lilith, por sua vez, reúne traços marcantes de obediência, boa imagem, companheira, submissa ao sacerdote, ao Pai e à Lei e por fim, também fonte de pecado e desobediência. (GOMES, 2007, p. 10).

Lilith então é descrita como demônio e esposa de Samael, figura demoníaca masculina de natureza sedutora, semelhante a ela. Como fruto dessa relação, Lilith gerou vários demônios. A ela, também é atribuída a culpa por provocar a poluição noturna em jovens castos, a morte prematura em crianças recém nascidas e, de acordo com algumas correntes narrativas, de ter sido ela a serpente que levou Eva a provar do fruto proibido, como forma de vingança.

Segundo Koltuv (1981), Lilith é descrita nas escrituras antigas como uma bela mulher de longos cabelos negros e pele pálida, com alto poder de sedução. Em outros momentos, também é descrita como um demônio noturno alado, serpente ou também como possuindo tronco e cabeça de uma bela mulher, porém com braços e pernas animais. Em todas as versões na qual é descrita, Lilith, embora monstruosa e demoníaca, é sempre uma figura sedutora.

Koltuv (1989) argumenta que a negatividade de lilith é derivada da má interpretação de sua natureza, defendendo que “Embora Lilith, a sedutora, seja perigosa para pessoas completamente inconscientes, para as que já trilharam o caminho da consciência o encontro com a tentadora Lilith pode ser transformador. Jung chama-a de uma ‘*anima* xamanística’”.

“Lilith é aquela qualidade pela qual uma mulher se nega a ser aprisionada num relacionamento. Ela não deseja a igualdade e a uniformidade no sentido de identidade ou fusão, mas os mesmo direitos de se mover, mudar e ser ela própria.” (KOLTUV, 1989, p. 44).

Uma grande problemática levantada sobre o mito de Lilith é sua relação com sua “irmã” Eva. Enquanto uma é Lilith poderosa, independente, sedutora e requer igualdade, Eva é maternal, gentil, doce, solícita e descrita nas escrituras como criada para ser uma ajudante de Adão, sendo então sua natureza primária a característica de subalterna.

Koltuv (1989) defende que Lilith, enquanto fenômeno do inconsciente coletivo, não é um demônio, mas sim parte do Eu feminino e que ela e Eva não são de figuras opostas e conflitantes, mas duas metades complementares dessa mesma essência. Sendo parte da essência feminina, a autora defende que “Ela não pode ser expulsa; pelo contrário, ela deve ser acolhida e conhecida conscientemente.”

Embora tenhamos observado rapidamente uma necessidade de conhecer e integrar Lilith, enquanto sombra feminina não só pessoal, mas também coletiva, a primária e tradicional forma patriarcal de procedimento em relação a ela tem sido suprimi-la ou expulsá-la. (KOLTUV, 1989, p. 133).

Por último, Koltuv (1989) afirma que tanto Lilith quanto outras entidades demoníacas femininas são “encarnações de aspectos negligenciados da Grande Deusa”, sendo esta uma entidade equivalente ao tradicional Deus masculino do cristianismo, de mesma grandeza e poder, que culturalmente teria sido separada em vários pequenos arquétipos.

Contudo, também representa uma cisão do arquétipo da Grande mãe, uma vez que Lilith é também projetada na lua, sendo o lado negro do satélite: assim, é demônio terrestre e divindade celeste. Na antiguidade egípcia e greco-romana, Lilith não aparece como demônio, mas é identificada com divindades destas culturas: é o momento da história humana ocidental em que a sexualidade não é considerada um perigo, mas fonte de prazer.. (RODRIGUES, 2007, p. 8).

Kiltuv (1989) reforça que, para uma sociedade espiritualmente e emocionalmente equilibradas, Lilith deve ser incorporada no imaginário não como demônio, mas como parte igualmente importante da consciência e do poder feminino.

“Existe, na realidade, uma explicação histórica baseada na chegada dos hebreus a Canaã e na subjugação do povo de Canaã. A principal divindade desse povo era a Deusa, e, associada à Deusa, estava a serpente. Este é o símbolo do mistério da vida. Os hebreus, orientados na direção do deus masculino, rejeitaram isso. Em outras palavras, existe uma rejeição histórica da Deusa Mãe, implícita na história do jardim do Éden.” (CAMPBELL, 1991, p. 57).

“Neste sentido, Lilith é *Adamah*, a Terra mãe feminina e vermelha na natureza da mulher. Ela é parte do Eu feminino com a qual a mulher precisa voltar a se relacionar, a fim de não ser mais uma proscrita espiritual.” (KOLTUV, 1989, p. 173).

1.3.3 Audiovisual como Agente Cultural

Campbell (1991) afirma que a produção artística de um tempo também é uma forma de interação e de integração do mito, ao passo que ela também revela aspectos do subjetivo de um povo ou de um período histórico.

“CAMPBELL: Eu penso na mitologia como a pátria das Musas, as inspiradoras da arte, as inspiradoras da poesia. Encarar a vida como um poema, e a você mesmo como o participante de um poema, é o que o mito faz por você.

MOYERS: Um poema?

CAMPBELL: Quer dizer, um vocabulário, não de palavras, mas de atos e aventuras, que conota algo transcendente à ação localizada, de modo que você se sinta sempre em acordo com o ser universal.” (CAMPBELL, 1991, p. 66).

Outro ponto levantado por Campbell (1991) é como o produto audiovisual, como o cinema e a televisão, consegue ter a capacidade de se tornar uma nova forma de mito ou também de criar os novos mitos.

“Existe algo mágico nos filmes. A pessoa que você vê está ao mesmo tempo em algum outro lugar. Esse é um atributo de Deus. Se um ator de cinema chega a uma casa de espetáculos, todos se viram e contemplam o ator de cinema. Ele é o verdadeiro herói do evento. Está em outro plano. É uma presença múltipla. O que você vê na tela não é de fato ele, contudo “ele” está lá. Através de múltiplas formas, a forma das formas, de que tudo isso provém, está exatamente ali.” (CAMPBELL, 1991, p. 30).

Este projeto de curso visa desenvolver um *fashion film*, como uma obra audiovisual, por meio da Direção de Arte como ferramenta de reintegração do mito e de agente do desenvolvimento do imaginário coletivo. Revisitando as origens do mito de Lilith e contribuindo para uma reflexão acerca de seu significado e seu papel no momento presente, de acordo com a proposta de reintegração da entidade com todos os aspectos da Deusa Mãe.

1.4 Delimitação do Projeto

Este projeto de curso visa o desenvolvimento de um *fashion film*, para isso se utiliza da direção de arte. Segundo Lobrutto (2002), a Direção de Arte é responsável por todos os aspectos visuais de uma obra audiovisual. Sendo assim, aqui serão definidos cenário, figurino e caracterização dos personagens. Embora a fotografia cinematográfica não seja objeto de trabalho deste projeto, algumas noções serão traçadas para norteamento do planejamento visual. Roteiro, trilha sonora e produção executiva não serão o foco deste projeto.

O figurino foi completamente produzido para este projeto, com exceção de sapatos e acessórios, os quais foram adquiridos de acordo com os parâmetros estéticos definidos posteriormente e com as peças produzidas. O cenário foi definido através deste projeto e, em caso de necessidade de produção da cenografia, essa também seria desenvolvida e materializada. O cabelo e a maquiagem empregados no *fashion film* foram planejados e executados para projeto, como parte indissociável da direção de arte.

2. METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido conforme a metodologia projetual proposta por Bruno Munari (1981), complementada pelas orientações práticas de Vincent Lobrutto (2002).

A metodologia de Munari (1981) consiste em 12 etapas, que vão da concepção inicial do problema até a entrega da solução final, descritas na Tabela 1, abaixo:

Tabela 1: Descrição das etapas da metodologia.

Etapa	Descrição
Problema	Conhecer o problema.
Definição do Problema	Síntese do problema formulado.
Componentes do Problema	Identificar todos os componentes do problema.
Coleta de Dados	Coleta de dados gerais e específicos relacionados com a temática do projeto
Análise de Dados	Análise de produtos similares e/ou do mesmo nicho mercadológico.
Criatividade	Criação de alternativas, com base nos parâmetros traçados anteriormente.
Materiais e Tecnologia	Coleta de informações sobre materiais e tecnologias que influenciam a solução, servindo, também, de requisito.
Experimentação	Avaliar, através de testes, os resultados que se chegou, antes de propor-se uma solução definitiva.
Modelo	Esboços de alguns modelos, construindo modelos parciais para verificar materiais e outros requisitos.
Verificação	Analisar se o resultado encontrado no modelo está satisfatório, possibilitando quaisquer alterações necessárias.
Desenho de Construção	Comunicar resultados obtidos e fornecer subsídio para construção do produto.
Solução	Apresentação do produto final.

Fonte: Munari (1981), adaptado pelo autor.

A metodologia de Munari (1981) foi desenvolvida com o objetivo de orientar o desenvolvimento de um projeto de design. A Direção de Arte possui os mesmos fundamentos teóricos e conceituais, divergindo apenas em alguns aspectos práticos, que serão contemplados pelas orientações de Vincent Lobrutto, presentes em seu livro *The Filmmaker's Guide to Production Design* (2002), no qual elabora diversas abordagens práticas no desenvolvimento de uma direção de arte para cinema, que serão descritas e incorporadas ao longo do desenvolvimento da metodologia escolhida.

3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

3.1 Problema

Munari (1981) defende que um problema de design geralmente surge de uma necessidade, mas o mais importante é que a sua solução proporciona uma melhora na qualidade de vida das pessoas. Campbell (1991) considera a função sociológica do mito desatualizada na sociedade atual, tomando como prova e efeito desse fenômeno o enfraquecimento da religião na vida das pessoas. Defende também que o conectar-se a algo considerado “divino” ou “superior” é, antes de tudo, conectar-se a si mesmo.

“Quando você se dá conta de que Deus é a criação, e que você é uma criatura, percebe que Deus está dentro de você, assim como dentro do homem ou mulher com quem você conversa. Assim se dá a conscientização de dois aspectos de uma divindade.” (CAMPBELL, 1991, p. 64).

“Mitos e sonhos vêm do mesmo lugar. Vêm de tomadas de consciência de um a espécie tal que precisam encontrar expressão numa forma simbólica.” (CAMPBELL, 1991, p. 46).

Na direção de arte, definem-se os elementos, texturas e efeitos visuais como narrativa visual e reforço conceitual, na produção de um *fashion film* que revisita o mito de Lilith.

3.2 Definição do Problema

Segundo Munari (1981), é preciso não apenas conhecer o problema, mas defini-lo por completo, mapeando assim suas necessidades e suas delimitações. Este projeto refere-se à Direção de Arte do *fashion film*, portanto aqui não serão desenvolvidos os conceitos de direção, som, montagem ou produção, apenas a definição dos parâmetros visuais gerais e específicos da do *fashion film*.

3.3 Componentes do Problema

Para o melhor esclarecimento do problema, segundo Munari (1981), é preciso uma fragmentação do mesmo em subproblemas, problemas menores e mais simples de serem resolvidos. Realizando esse desdobramento, torna-se mais fácil analisar as partes que compõem o problema principal e, portanto, chegar a uma solução mais precisa e eficiente.

À Direção de Arte, segundo Lobrutto (2002), compete:

- Estética geral do filme: Definição de parâmetros gerais que servem de base para o desenvolvimento coerente de todos os aspectos visuais do filme. Sugestão de texturas, táteis e visuais, que contribuem com a proposta narrativa e conceitual da obra;
- Definição da atmosfera visual;
 - Paleta de cores: definição das principais cores a serem usadas para transmitir sentido e confirmar, reforçar ou questionar a narrativa;

- Iluminação: Em parceria com a direção de fotografia, é pensado na iluminação dos cenários e dos personagens;
- Cenografia: definição dos ambientes a ser realizada a filmagem;
 - Ambientes externos: filmagens em lugares abertos, como praças, ruas e campos;
 - Ambientes internos: filmagens em lugares cobertos e/ou cercados por quatro paredes, como interiores de casas e apartamentos, lojas e templos.
 - Objetos cenográficos: objetos cenográficos fazem parte do ambiente, porém não servem apenas para decoração, geralmente estão envolvidos na ação e possuem interação com os personagens;
 - Disposição dos personagens em cena: é parte da cenografia, também, a definição do lugar ocupado pelos personagens em cena. Esta função é dividida com a direção de fotografia;
- Caracterização: definição de figurino e maquiagem dos personagens;
 - Figurino: Inclui as roupas ou fantasias a serem usadas, calçados e acessórios dos personagens;
 - Maquiagem: incorpora toda a pintura corporal realizada, podendo ser uma maquiagem comum ou uma transformação total das feições;

3.4 Coleta de Dados

Segundo Munari (1981), a fase de coleta de dados tem como função mapear as soluções similares já presentes no mercado, evitando o desenvolvimento de uma solução para o problema que seja redundante ou já tenha sido criada. Deve-se realizar uma busca mais técnica, de acordo com os componentes do problema, descritos no item 3.3.

Para este projeto foram levantados, descritos e analisados *fashion films* que se destacaram no ano de 2017 nos festivais *fashion film* de Londres, Porto e Berlim, com recorte para as categorias pertinentes a este projeto, sendo elas referentes aos componentes do problema acima descritos.

3.4.1 Fifth Samurai - Festival de *Fashion Films* de Londres

Disponível em: <<https://vimeo.com/179057180>>

- Estética geral: O vídeo tem como base a cultura japonesa tradicional, utilizando bastante contraste entre ambiente e personagens, com o uso de poucas cores e foco no contraste entre elas.
- Atmosfera visual: O vídeo possui uma atmosfera reflexiva, utilizando ambientes bem iluminados e uso minimalista das cores. Foco em contraste entre ambiente e personagens. O ambiente está sempre neutro e contrastante com o personagem, seja no cinza utilizado nas florestas dessaturadas ressaltando o figurino vibrante ou nas

paisagens ensolaradas, onde predominam cores claras e pouco saturadas, em contraste com as roupas escuras. Nota-se também o desenvolvimento uma narrativa visual: no princípio, há a intercalação entre o samurai, situado em um ambiente mais escuro e sóbrio, e as modelos, em lugares mais limpos e claros. A última modelo veste roupas mais semelhantes ao traje do samurai e está no mesmo local que ele, servindo como fator de unificação dos personagens posteriormente.

- **Cenografia:** Todas as locações são externas, filmadas a céu aberto em paisagens naturais. Não há nenhuma construção ou edifício em volta. A única decoração que há são as bandeiras que emolduram os personagens, sendo um par de bandeiras pretas no fundo ensolarado e quatro bandeiras vermelhas ao redor de um palanque de madeira, também vermelho, dando destaque à figura do samurai. No que diz respeito a objetos cenográficos, há as espadas e a máscara do samurai, assim como uma arma tradicional japonesa utilizada por cada modelo.
- **Caracterização:** O samurai é retratado com fidelidade histórica, sendo uma representação literal da figura. Veste uma armadura clássica preta com detalhes em vermelho. As modelos vestem roupas que trazem elementos da vestimenta tradicional japonesa mesclados à alfaiataria, em tecidos rígidos, de textura, na maior parte dos casos, lisa, com leve brilho no tecido. Todas as peças possuem grande dimensão, com mangas largas ou saias longas e volumosas, mas com a cintura sempre justa e marcada. No que se trata de acessórios, o único item utilizado é um chapéu tradicional japonês vermelho, preso no rosto da modelo por um tecido também vermelho. A maquiagem é divergente, sendo, em metade das modelos, leve, com os lábios na cor natural ou próxima e olhos com pouca sombra, em tons de marrom, e, na outra metade, um pouco mais gráfica, com os lábios marcados com batom vermelho escuro e olhos com pouca ou nenhuma sombra. O cabelo, na maior parte das modelos, está alisado e penteado para trás, dividido ao meio. Em apenas uma das modelos, é utilizado um penteado assimétrico, com o cabelo ondulado em ondas bagunçadas.

3.4.2 Thom Browne: A Fashion Fairytale- Festival de *Fashion Films* de Londres

Disponível em: <<https://m2m.tv/watch/thom-browne-a-fashion-fairytale/films>>

- **Estética geral:** A estética desse *fashion film* mescla o estilo de documentário com o gênero de fantasia. Toda a grandiosidade da coleção apresentada é ressaltada pelo cenário escolhido e pelas tomadas de câmera, quase sempre em contra-plongée, mostrando também muito da decoração do ambiente.
- **Atmosfera visual:** Há duas atmosferas presentes no vídeo. A primeira é uma atmosfera de elegância e simplicidade, com uma paleta de cores quase neutra, com basicamente todo o fundo branco em contraponto com as vestimentas pretas. A

segunda é uma atmosfera fantasiosa e lúdica, com cores vibrantes se alternando em projeções sobre o cenário cheio de dourado, trazendo também grandiosidade e opulência.

- **Cenografia:** Todo o vídeo é realizado em filmagens internas, em uma única locação. O ambiente é clássico e requintado, rico em detalhes, como pinturas, esculturas detalhadas e aplicações em ouro. O espaço é decorado com majestosos lustres de cristal e ouro, além das araras nas quais estão penduradas as peças da coleção exibida no vídeo. Quanto à iluminação, há uma iluminação simples, de luz branca e direta, com auxílio da luz natural diurna nas cenas filmadas no ambiente de paredes brancas; nos ambientes com pinturas na parede e decoração dourada, há uma projeção de luz em cores vibrantes que se alternam gradualmente.
- **Caracterização:** Esse *fashion film* tem como foco a coleção de Thom Browne para a estação de Primavera/Verão de 2018, em Paris. A coleção é inspirada no conto da pequena sereia e no imaginário infantil, possuindo um amálgama da alfaiataria tradicional com formas e proporções exageradas e um grande contraste entre texturas, utilizando desde tecidos leves e translúcidos (nota-se que o estilista comenta, durante o vídeo, sua escolha pelo uso do tule) até tecidos de pêlo falso em cores vibrantes. A accessorização se dá pelo uso de botas pesadas, geralmente pretas, acompanhadas de meias também pretas até a altura do joelho, e bolsas geométricas com formato de baú. Para alguns *looks* específicos, o estilista produziu acessórios únicos, que simulam, ao mesmo tempo, uma bolha d'água e o capacete de um astronauta. O cabelo das modelos é extremamente contido com uma aplicação visível de gel, dando um efeito molhado e sub-aquático e também remetendo aos penteados tradicionais masculinos das décadas de 1920 e 1930, que condiz com as referências também usadas na alfaiataria. Quanto à maquiagem, é utilizado apenas uma enorme quantidade de iluminador, reforçado, em algumas das modelos, com pedrarias e lantejoulas aplicadas nos olhos.

3.4.3 Alegoria - Festival de *Fashion Films* de Porto

Disponível em: <<https://vimeo.com/186087515/acf13b4ea6>>

- **Estética geral:** Esse *fashion film* possui uma aura de melancolia e mistério, transmitidos por uma palidez em contraponto com uma iluminação mais dramática. Ele mostra a dualidade entre as duas personagens através de figurino e caracterização.
- **Atmosfera visual:** Há uma atmosfera melancólica presente em todo o vídeo com cores pálidas e pouco saturadas, apenas preto, branco e tons de marrom, com uso muito reduzido de cores vivas, com exceção do amarelo das flores no final. A iluminação é quase toda natural, utilizando-se apenas de alguns reforços de luz artificial para

equilíbrio em alguns momentos e, para acentuar a o peso dramático de algumas cenas, usa-se uma luz suave e levemente difusa.

- **Cenografia:** Neste *fashion film*, há filmagens internas e externas. As filmagens externas são realizadas nos arredores do que denota ser um castelo antigo ou abandonado, com um amplo jardim. O campo extenso ao fundo dá a entender que o local é isolado e distante de tudo. As filmagens internas são em um cenário um pouco mais sombrio, com a iluminação mais fraca. As paredes são preenchidas com estampa vitoriana e a decoração se dá por uma mesa rústica coberta por uma toalha de renda, sobre ela um candelabro dourado com velas brancas. Ao lado da mesa, encontra-se uma cadeira de madeira entalhada com estofado branco. Nesta cena, as personagens estão posicionadas para conotar a superioridade e opressão de uma sobre a outra. Há também filmagens internas frente à janela do castelo, onde o único objeto de decoração é um órgão de madeira lisa.
- **Caracterização:** As personagens são retratadas com uma serenidade triste e pesada. Suas vestimentas são feitas de tecidos leves e fluidos, de aparência translúcida ou textura acetinada. As personalidades e seus papéis na narrativa são ressaltados pelas cores de suas roupas, sendo que uma veste apenas preto e a outra, apenas branco. Na maioria das cenas, não há o uso de calçados, exceto na cena que se entende como um julgamento, onde ambas utilizam saltos altos com plataforma, compostos e decorados por formas geométricas retangulares, repetindo o padrão cromático das roupas. A maquiagem é leve e praticamente nula, com exceção de uma cena, onde a personagem de branco usa um delineado marcado, esfumado com sombra e um batom vermelho escuro pouco saturado com efeito *gloss*.

3.4.4 Freaking Out - Festival de *Fashion Films* de Berlim

Disponível em: <<https://vimeo.com/190152506>>

- **Estética geral:** O vídeo possui uma estética urbana e contemplativa, com presença forte de dias nublados e cenários noturnos. Embora hajam vários personagens em algumas das cenas, a solidão da protagonista é visível.
- **Atmosfera visual:** Este *fashion film* possui uma atmosfera úmida e fria, com o reforço conceitual de vários elementos como o aquário e a noite chuvosa. Tons pouco ou levemente saturados de azul, verde e roxo são mais presentes no cenário, enquanto a protagonista está, quase que na totalidade das vezes, usando algum tom de vermelho, que a destaca do ambiente na qual está inserida. Neste caso, ao invés de, por contraste, o cenário reforçar a temperatura quente da representação da protagonista, há o efeito inverso, onde a vestimenta da personagem reforça o quão frio e dessaturado é

o ambiente em que está presente. A iluminação é predominantemente de luz artificial e direta, projetando várias sombras duras sobre a personagem e o cenário.

- **Cenografia:** As locações internas são decoradas com objetos simples e com poucos detalhes, permitindo clareza em sua forma. O cenário que sugere um grupo de apoio é escuro e pouco iluminado, com janelas de vidro altas que revelam vagamente o cenário noturno; é decorado com cadeiras simples e pouco visíveis dispostas em círculo, dando destaque à protagonista. O quarto da protagonista é repleto de tecidos de textura macia e aconchegante, em sua maioria em cores frias, como o cinza e o azul. Destaque para o aquário contendo um peixe laranja, que, assim como a protagonista, reforça a frieza do ambiente a sua volta e a sua solidão e isolamento. O cenário do banheiro é simples, com paredes de azulejo branco e uma banheira de cerâmica, também branca. As locações externas são bem divergentes entre si. Uma delas é um estacionamento aberto e iluminado, em tons claros e pálidos de cinza, tendo como decoração um carro branco antigo, conferindo certa atemporalidade ao vídeo. A cena onde a protagonista performa uma espécie de dança/meditação é realizada em um terraço com vista para a estrada, utilizando de decoração apenas uma mesa de metal e um banco de madeira simples, que, na composição, ajudam a enquadrar e localizar a personagem na cena. Por fim, há a cena na noite chuvosa, em uma paisagem urbana aparentemente mais conectada com a cidade, sendo visível as paredes dos edifícios ao redor da protagonista, todos com artes e grafites, típicos de paisagens urbanas; no que diz respeito a decoração, são utilizados os bancos de praça, de madeira. No que diz respeito a objetos cenográficos, há o uso de um tubo de spray de tinta preta na cena que se passa no estacionamento.
- **Caracterização:** Este *fashion film* é bem direcionado e focado na protagonista. Não há outros personagens, apenas figurantes, que vestem jaquetas de couro pretas ou roupas em tons neutros que se mesclam com o cenário. Na grande maioria das cenas, a personagem principal veste roupas em tons de vermelho. Há uma narrativa contada através das cores: no início, ela é retratada vestindo azul e cinza, significando que ela está em harmonia com o ambiente frio e apagado. Após observar o peixe, ela veste um azul mais escuro e mais profundo, refletindo a intensidade de seus sentimentos. Logo após essa atitude, ela é retratada como vestindo rosa claro, como uma tentativa de mudança. Após isso, ela é retratada em dois tons de vermelho (rosa e bordô) no terraço. Todas as vestimentas utilizadas até este momento são feitas em tecidos leves e macios, numa modelagem folgada que deixa o corpo da protagonista mais à vontade. Nota-se que na cena da banheira a modelagem é mais justa, refletindo o aperto e sufocamento emocionais vivenciados pela personagem. Por fim, a protagonista veste um vestido de lã listrado de azul, branco e laranja, única estampa em todo o figurino do vídeo, combinado com uma jaqueta prateada, que reflete o ambiente à sua volta. Os calçados utilizados são todos brancos, parcial ou totalmente, e de modelo esportivo. O único acessório usado é um par de brincos de argola

prateados. O cabelo da protagonista é um ondulado natural, com penteados despojados, sendo ele apenas solto ou preso num rabo-de-cavalo mais frouxo. Na questão de maquiagem, há o uso apenas de um suave delineado nos olhos da protagonista e, na cena da banheira, há a maquiagem cenográfica de efeito de hipotermia, empalidecendo a pele e escurecendo os olhos da personagem. Nota-se um destaque para as suas unhas das mãos e dos pés, pintadas de um rosa claro dessaturado e um verde escuro reflexivo, respectivamente.

3.4.5 Warts - Festival de *Fashion Films* de Berlim

Disponível em: <<https://vimeo.com/174528200>>

- Estética geral: Warts possui uma estética “retrô” minimalista e vibrante, reforçada por formas geométricas e linhas retas presentes desde o cenário até o figurino.
- Atmosfera visual: Este *fashion film* possui uma atmosfera ensolarada e vibrante, com uma paleta de cores predominantemente clara. Presença forte das três cores básicas: amarelo, azul e vermelho. O azul está presente quase que totalmente no cenário, geralmente no tom ciano, destacando as outras cores. O amarelo se faz presente vivo e vibrante no figurino do casal principal, majoritariamente na personagem feminina. O vermelho é uma cor que transita entre cenário, figurino e maquiagem. É utilizada muita iluminação natural, aproveitando as locações e reforçando a estética ensolarada, que acentua a vibração das cores.
- Cenografia: O cenário é praticamente todo filmado em ambientes externos extremamente amplos, abertos e iluminados com luz natural. As construções são geométricas e formadas por uma infinidade de linhas retas e retângulos. O cenário forma uma espécie de labirinto, como nas pinturas do pintor holandês Maurits Cornelis Escher. A geometria do cenário é realçada pela fotografia, com ângulos retos e vistas aéreas perpendiculares. As mobílias utilizadas para compor o cenário são a mesa de pingue-pongue e a fogueira na qual uma das “musas” é incendiada. Este vídeo faz um uso bastante criativo dos objetos cenográficos, utilizando uma flor vermelha, raquetes e bola de pingue-pongue, varas de pescar vermelhas, cestos de piquenique amarelos, uma rede azul, um recipiente amarelo com o que sugere-se ser álcool e uma tigela vermelha de leite.
- Caracterização: Os personagens, assim como o cenário, são caracterizados de forma vibrante e geométrica, com cores sólidas e vivas. A protagonista utiliza um vestido amarelo vibrante, um conjunto e um vestido em vermelho intenso e uma veste preta ao longo do vídeo. Em menor proporção, ela também veste algumas peças de roupa neutras e mais simples, mesclando roupa casual com alfaiataria. O protagonista masculino é retratado com cores mais suaves, geralmente branco e azul claro, com exceção de um amarelo-mostarda em breves momentos. As “musas” estão vestindo

kimonos, vestimentas tradicionais japonesas, em vermelho e branco, e, embora não estejam diretamente ligadas ao tema central deste *fashion film*, possuem uma modelagem mais reta e geométrica, que dialoga com as diretrizes centrais. Os calçados utilizados são modelos clássicos em cores neutras, com exceção dos calçados das “musas”, que são inspirados nos calçados tradicionais japoneses. Em acessórios, há bastante uso de gargantilha por parte de todas as personagens femininas e um pequeno brinco circular dourado pela protagonista. O cabelo da protagonista é um loiro claro descolorido e liso, num corte médio e sempre solto; já os penteados das outras personagens femininas consistem em cabelos presos em tranças ou parcialmente soltos, sempre lisos. A maquiagem da protagonista é extremamente leve, com o rosto pálido, boca sem destaque, apenas uma sombra rosa ao redor dos olhos que, mesmo sendo sutil, dá grande destaque à íris da personagem. Nas demais personagens femininas, há o uso de uma pele simples, sobrancelha destacada e batom vermelho num tom semelhante ao dos *kimonos* vestidos pelas mesmas.

3.5 Análise de Dados

Nesta etapa, segundo Munari (1981), são analisados os dados coletados na etapa anterior, por um ponto de vista mais técnico que estético, buscando compreender como os problemas foram solucionados nos casos estudados e, também, compreender o que não se fez. Com base nos dados coletados no item 3.4, serão feitas análises dos critérios estabelecidos através dos componentes do problema.

3.5.1 Estética Geral

Embora cada *fashion film* analisado tenha um estilo específico e sua própria mensagem, alguns padrões podem ser notados na temática visual:

- Todos apresentam uma dualidade visual muito forte, seja ela personagem-cenário, personagem-contexto ou personagem-personagem. Há um esforço aparente em destacar a distinção entre dois conceitos presentes;
- Há um discurso forte que traça relação entre tradição e modernidade. Dois dos vídeos analisados trazem elementos da cultura tradicional japonesa e o curta documentário sobre a coleção e processo criativo de Thom Browne coloca o figurino completamente vanguardista e fantasioso em choque com o cenário clássico, repleto de arte de séculos atrás;

3.5.2 Atmosfera Visual

Como dito no item anterior, as obras analisadas apresentam um discurso que traz a tona um tempo passado, uma tradição ou uma memória. O caráter melancólico se faz presente, com paletas de cores sóbrias e neutras, com baixa saturação e maior uso do preto e

do branco. De outro lado, também há um uso bastante ousado de cores e formas, utilizando bastantes cores claras e vibrantes, em formas exageradas e proporções incomuns.

Como a maioria das produções analisadas são vídeos de baixo ou médio orçamento, a direção de arte precisou ser estratégica para conseguir causar o impacto desejado. O uso da paleta de cores para causar contraste forte entre personagens e cenário é bem explícito em todas as obras analisadas. Em algumas, utilizou-se um cenário mais neutro e sóbrio, deixando espaço para que a caracterização dos personagens tivesse destaque, já em outras, fez-se uso de cores vibrantes no cenário, de forma que o contraste com o figurino impulsiona visualmente o apelo visual do vídeo.

Nota-se uma preferência por iluminação natural, com amplo uso de filmagens em locações externas, o que é extremamente conveniente para o orçamento, pois dispensa o uso de equipamentos de iluminação. A luz das filmagens em locações internas com pouco acesso da luz exterior é mais crua, com exceção do *fashion film* *A Fashion Fairytale*, que contava com orçamento de maior porte.

3.5.3 Cenografia

As locações escolhidas para as filmagens, em sua maioria, possibilitaram um maior aproveitamento da luz natural, como dito acima, dispensando, portanto, o uso excessivo de equipamentos de iluminação artificial. A decoração de quase todas as obras analisadas é sutil e sem exageros nos móveis dispostos em cena. São usados objetos que trazem sentido à imagem e acrescentam na narrativa, sem a necessidade de exceder o espaço de tela com informação desnecessária.

O uso de objetos cenográficos é bastante inteligente, trazendo, assim como na decoração, apenas objetos que contribuam com o conceito e com a história sendo contada, evitando a dispersão da atenção de quem assiste, principalmente considerando o fato de que todos são vídeos curtos e não há muito tempo para que uma informação seja fixada na mente do público.

3.5.4 Caracterização dos personagens

O figurino, em um *fashion film*, tende a ser o objeto de destaque. Nos casos analisados, há um grande aproveitamento do potencial visual dos materiais trabalhados. As texturas foram efetivas em sua utilização, trazendo a emoção planejada para a cena. Nos vídeos de menor orçamento, foram usados tecidos simples em formas exageradas e modelagens amplas, fazendo com que a própria materialidade do figurino trouxesse emoção para a cena. Nota-se um uso constante de transparência e materiais acetinados, com brilho sutil. Na modelagem dos figurinos, peças com proporções exageradas e cortes retos produzem formas fáceis e simples de compreender e, ao mesmo tempo, com peso dramático e impacto visual.

Os acessórios escolhidos acrescentam sutis sentidos às peças de roupa utilizadas. Não há muita inovação neste aspecto, foram utilizados calçados, em sua maioria, já presentes no

mercado, de fácil leitura e que não tiram o foco do objetivo principal. Brincos e colares e anéis são minimamente utilizados, o que estrategicamente evita a distração visual e também o gasto excessivo, no caso das produções de baixo orçamento.

No que diz respeito a cabelo e maquiagem, há um esforço mínimo de deixar o visual coerente com a proposta visual apresentada. Os rostos são mais limpos, geralmente se comprometendo com o uso de um produto específico: apenas batom, iluminador, delineador, sombra. Aqui fica incerto se essa teria sido uma decisão da equipe de direção de arte, falta de orçamento para esta área, visto que os cabelos também são explorados de forma muito sutil, em sua maioria sendo apenas levemente ajustados, sem o uso de muitos acessórios ou o desenvolvimento de algum penteado mais complexo. Neste caso, é possível concluir que, em uma situação de baixo orçamento, a melhor escolha é optar por uma caracterização mais minimalista, mais limpa e concisa, dando espaço para que a roupa produzida fale por si só.

3.6 Criatividade como geração de ideias

A etapa da criatividade, conforme a metodologia proposta por Munari (1981), consiste basicamente na geração de ideias, implica o desenvolvimento dos pensamentos decorrentes da coleta e análise de dados, somados a outros, que podem vir das mais diversas fontes.

Esta etapa não se compromete em definir uma solução final para para o problema, mas explorar as mais variadas formas que ele possa ser solucionado. Portanto, tendo em mente que a direção de arte é, segundo Lobrutto (2002), também referido como Design de Produção é a arte de contar uma história visualmente, aqui são traçados conceitos visuais e noções de textura, aparência, sensação e os demais componentes da direção de arte descritos no item 3.3.

O *fashion film* para o qual a direção de arte proposta neste projeto foi desenvolvido se propõe a revisitar o mito de Lilith, explorar sua relação com a figura mitológica e arquetípica de sua “irmã”, Eva, e propõe uma reintegração das duas, no sentido de redescobrir e reconectar a energia da Grande Mãe.

Para fins organizacionais, esta etapa está dividida em quatro partes, sendo elas referentes aos componentes do problema listados anteriormente e semelhantemente analisados nas etapas de coleta e análise de dados.

3.6.1 Estética Geral

A estética do *fashion film* revisita o misticismo e a obscuridade presentes na origem de Lilith e, também, representa o poder da Grande Deusa. A obra obra audiovisual explorada neste projeto tem dois momentos: o primeiro momento remete à criação de Lilith e tratará de seu conflito com Eva, através da dualidade que as duas representam enquanto cisão da identidade feminina; o segundo momento ocorre quando ambas entram em harmonia e reconhecem-se como iguais e, ao mesmo tempo, complementares, representando a Grande Deusa como uma só, em toda sua plenitude e ascensão.

O filme traz aspectos do misticismo presente no mito e no tema que permeia a figura de Lilith, trazendo ela de sua origem bestial para seu lugar nos dias atuais, incorporando-a na grandiosidade da Deusa, em sua ascensão e expansão, transbordando sua energia sobre as pessoas e encontrando seu lugar no imaginário coletivo da atualidade.

Dentro dessa atmosfera mística e levemente obscura, foi explorado o duelo entre os aspectos internos da feminilidade: a fragilidade maternal de Eva e a sedução fatal de Lilith. Através dessa dualidade, é representado, conforme sugerido por Koltuv (1981), a plenitude da Grande Mãe, que incorpora essa dualidade em harmonia.

3.6.2 Atmosfera Visual

O vídeo será permeado por uma atmosfera de misticismo, com tons escuros e cores pálidas. Possuirá uma textura visual ligeiramente granulada, semelhante aos filmes gravados em película, o que remete à nostalgia trazida ao visitar o passado e, ao mesmo tempo, traz a sensação de tradição e de algo que resiste às barreiras do tempo, sensação que pode ser comparada aos ruídos de um disco de vinil, por exemplo.

Para dar destaque ao figurino e, narrativamente, ao conflito entre Lilith e Eva, assim como o esplendor da Deusa, o fundo será escuro e sóbrio, mantendo o mistério presente no mito, que nunca se revela por completo, possuindo sempre, segundo Campbell (1989), uma parte que se completa dentro de nós mesmos, conforme nossas experiências. Neste caso, o mito será completo pelas personagens e sua interação em cena.

Os cenários serão sempre escuros, com tons escuros de cinza e nuances de azul e verde, sempre em baixa saturação, proporcionando uma atmosfera úmida e fria.

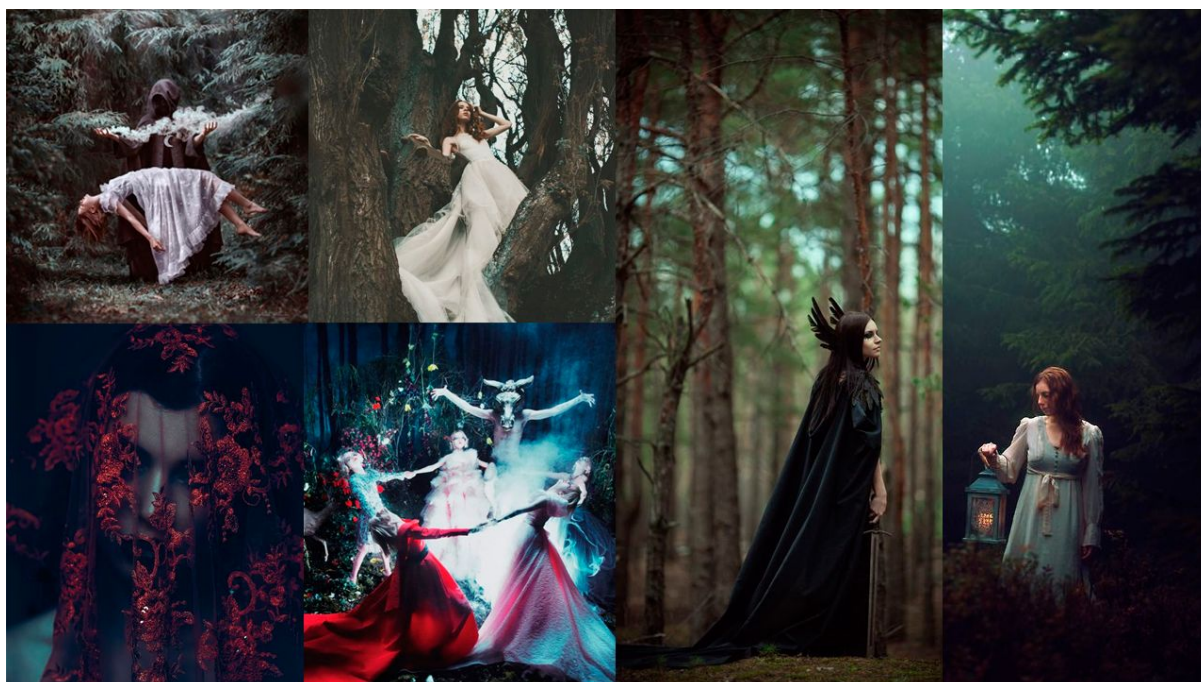
As personagens serão pálidas e serenas, sendo facilmente distinguidas pela cor de suas vestes e caracterização. A cor predominante de Lilith será o preto, a de Eva, o branco e a da Grande Mãe, o vermelho.

A Deusa será representada pelo vermelho, pois, segundo Eva Heller (2000), é a cor entre todas as cores, a cor do sangue e da vida. Vermelho é uma cor que se expande facilmente e possui forte apelo visual, sendo quente e intenso. Há no vermelho nuances de agressividade e força, que faz sentido estar presente na figura da Grande Mãe, considerando que ela tem, dentro de si, a energia de Lilith incorporada. Como as outras figuras são subdivisões e interpretações da mesma, o vermelho estará presente como cor de fundo e nos detalhes, porém não será a cor predominante.

Lilith será representada pelo preto. Segundo Heller (2000), essa cor tem a capacidade de transformar qualquer outra em seu aspecto negativo. É a cor do fim, da sujeira do mal. Numa escala luminosa, preto se configura como a ausência total de luz. Essa cor representa todo o sentido negativo construído em cima da figura de Lilith. Heller (2000) também afirma que o preto, junto ao vermelho, cor da Deusa que se projeta em Lilith, configura os acordes cromáticos do ódio, da agressividade, mas também da sensualidade e do erotismo. Dessa forma, os acordes formados pelas cores de Lilith e da Deusa combinadas reforçam a afirmação de Koltuv (1981), quando afirma que Lilith é o aspecto julgado e mal compreendido da figura da Grande Mãe.

Eva, por sua vez, será representada pela cor branca. O branco, segundo Heller (2000), é a cor da pureza, da inocência, da delicadeza. Por natureza, é uma cor predominantemente feminina, que representa muito bem a doçura da personagem. Para a sociedade ocidental, é a cor mais comum nos vestidos de noiva, que condiz com Eva ter sido criada para ser a companheira de Adão. O vermelho, neste caso, tem duas funções conceituais: por um lado, representa o sangue da vida, o poder maternal da Grande Mãe representado em Eva e, por outro, reflete o castigo por ela recebido por ter comido do fruto proibido.

Figura 1: Painel visual referente à atmosfera visual.



Fonte: Autoria própria.

3.6.3 Cenografia

O *fashion film* será feito todo em filmagens externas, atendendo a parâmetros conceituais e práticos. Na via conceitual, as filmagens em ambientes abertos significa que os arquétipos trabalhados neste projeto não são contidos, mas estão presentes pelo mundo, nas ruas, nas cidades e nas pessoas. Na via prática, a escolha por externas facilita a execução do projeto por não depender de locação e pela utilização de luz natural, reduzindo os custos, visto que o vídeo é uma obra de baixo orçamento.

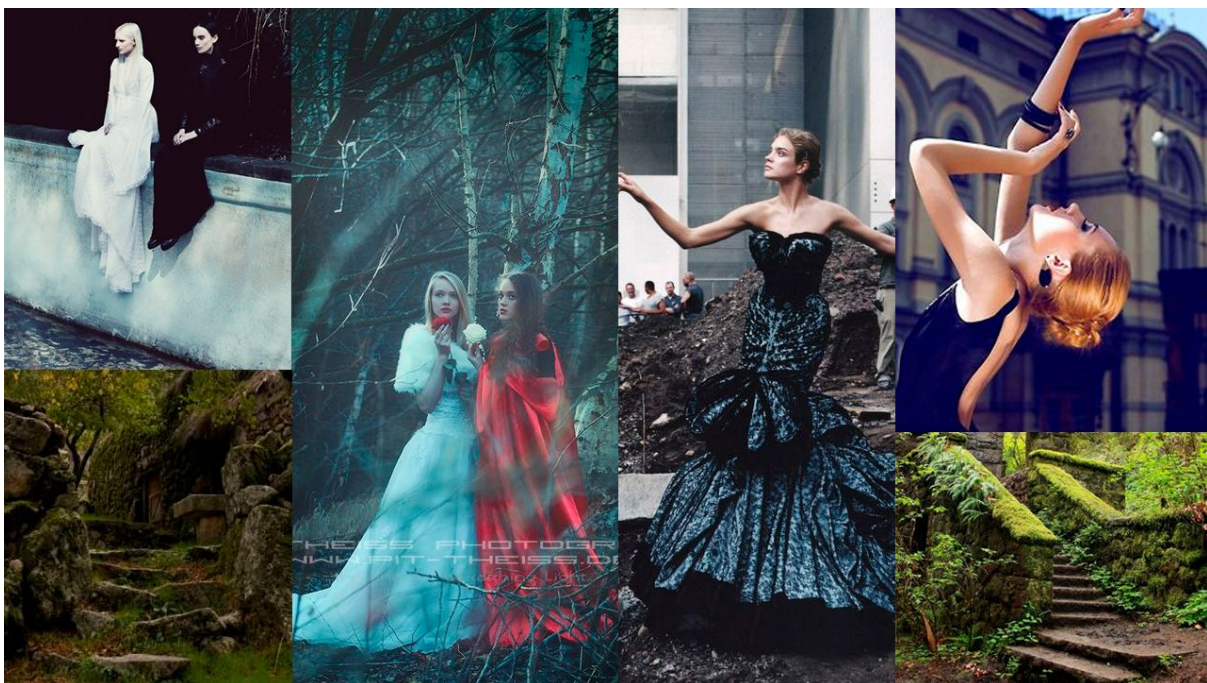
Os cenários trabalhados serão a floresta, as ruínas e o ambiente urbano. A floresta será o ponto de origem do filme. Ela representa o fato de as figuras representadas no mito serem parte da natureza, da mesma forma que as árvores e o céu. A floresta será composta por árvores altas e escuras, condizente com o tom de mistério proposto no item 3.6.1.

As ruínas representam uma memória do passado que se projeta no presente. Assim como as ruínas, a antiga interpretação do mito de Lilith não tem mais função na sociedade

atual. Nesse cenário, será filmada a cena aonde Lilith e Eva convergem para se reconectarem e ressurgirem como a Deusa. Sendo assim, as duas irão se reunir nos restos do passado para que possam ser projetadas no agora. O ambiente deve ter proximidade com a natureza, pois é o ponto de transição entre os dois momentos da narrativa.

Por último, o espaço urbano será o local onde será projetada a Deusa, indo ao encontro do discurso de Koltuv (1981), mostrando o papel e lugar da figura feminina nos dias de hoje. A cidade é o lugar onde transitam as pessoas e a vida acontece, portanto, é o lugar onde a Grande Mãe se projeta e se expande através da consciência coletiva. O cenário noturno urbano, que é predominantemente escuro e monocromático, funciona como um grande realce para a grandiosidade da Deusa, de acordo com o esquema de cores proposto no item anterior.

Figura 2: Painel visual referente à cenografia.



Fonte: Autoria própria.

3.6.4 Caracterização

As personagens serão representadas, como descrito no item 3.6.2, com a pele pálida e suas respectivas cores predominantes, que estarão presentes principalmente em suas vestimentas. O figurino será o elemento de maior destaque, com roupas mais elaboradas, realçadas por acessórios simples e pouco chamativos.

Para a construção da imagem das personagens, serão utilizadas duas figuras do imaginário coletivo: a bruxa e a rainha. Ambas são figuras femininas conhecidas por possuírem poder acima de seus iguais e, em mesma medida, a capacidade de intimidá-los. A figura da bruxa representa a ligação dessas personagens com a espiritualidade, com a essência

que vai além da matéria, sendo muitas vezes associada à própria figura de Lilith, segundo Koltuv (1981). Da mesma forma que a figura da bruxa se relaciona à espiritualidade, remete também à sensualidade, ao perigo e ao contato com a natureza. Eva também será relacionada à figura da bruxa, pois a intenção é que ela seja percebida como também portadora do misticismo, mesmo que este seja diferente daquele presente em sua “irmã”. A rainha, historicamente, é uma figura de respeito e autoridade, mas na ficção é recorrente a associação dessa figura com a própria bruxa. É uma figura de grande poder e imponência, que acrescenta sentido às figuras de Lilith e Eva, mas principalmente à figura da Grande Mãe, sendo aquela que reina sobre todas as formas reduzidas de interpretar o feminino. A Grande Mãe será retratada por mais de um(a) modelo, para representar a sua presença dentro de todas as pessoas e sua influência no imaginário e na subjetividade atual.

3.6.4.1 Figurino

O figurino do *fashion film* terá grande relação com as figuras do imaginário coletivo citadas no item anterior. Sua influência estará presente nas texturas e volumes utilizados, assim como no uso das cores.

Será explorada uma variedade de proporções e texturas, que conferem peso dramático às peças, aumentando a expressividade das personagens. No que diz respeito aos tecidos, será explorado o contraste entre a delicadeza de tecidos leves e fluidos, com texturas lisas, aparência brilhante e/ou translúcida, com a força de tecidos pesados e com textura tátil mais expressiva. As silhuetas também apresentarão a dualidade entre delicadeza e força, através da variação de proporções nos próprios *looks*. Para que as texturas não sofram interferência de informações desnecessárias, optou-se pela não-utilização de tecidos estampados, apenas cores sólidas.

O figurino referente a Lilith trará peças com decotes e fendas, fazendo o uso da transparência de tecidos na cor preta, simbolizando o mistério existente sobre a personagem. Ela vestirá peças vermelhas apenas sob a sobreposição de tecidos translúcidos pretos, representando a presença da Deusa dentro de si, sob a sombra de toda a simbologia negativa atrelada à sua história. As silhuetas serão mais justas ao corpo, revelando sutilmente as suas curvas, expondo a sensualidade da personagem.

Figura 3: Painel visual referente ao figurino de Lilith.



Fonte: A autoria própria.

Eva será retratada de maneira mais modesta. As peças cobrirão mais o corpo e possuirão mais volume, conferindo leveza e delicadeza à personagem. O uso da transparência será feito em tecidos brancos, associando-se visualmente, aos véus, utilizados para adorno de noivas e proteção contra insetos. Assim, quando houver exposição mais íntima do corpo de Eva, será realizada através de um filtro, como se fosse uma neblina que impede, conceitualmente, a personagem de ser sexual como Lilith. O uso de vermelho nesta personagem será feito de forma cautelosa, apenas em pequenos detalhes, externos e não incorporados nas peças, pois ela também não está bem integrada com a Grande Mãe.

Figura 4: Painel visual referente ao figurino de Eva.



Fonte: Autoria própria.

Por fim, a Deusa vestirá peças de grande volume e pouca transparência, simbolizando sua expressividade e intensidade. Nela, a presença da influência da figura da rainha se fará de forma mais intensa. Será feito o uso de capas e casacos de grandes proporções, transmitindo a grandiosidade da personagem. De acordo com o que já foi especificado em itens anteriores, a cor predominante da Grande Mãe é o vermelho, algumas peças e detalhes em preto e branco se farão presentes nos *looks*, sempre em peças pequenas ou na parte interior de sobreposições, simbolizando que Lilith e Eva ainda se fazem presentes como partes do arquétipo maior.

Figura 5: Painel visual referente ao figurino da Deusa.



Fonte: A autoria própria.

3.6.4.2 Acessórios

Os calçados serão simples e com pouco ou nenhum detalhe. Como o vídeo em questão pretende explorar as dimensões das peças de roupa, os sapatos completarão o visual de forma sutil e discreta, em cores que harmonizem com a paleta escolhida para cada *look*.

Quanto às joias, será feito o uso de peças discretas e simples, com pouco ou nenhum detalhe, texturas lisas e cores sólidas, de aparência quase rústica. Serão escolhidas peças de metal, podendo ou não conter pedras.

3.6.4.3 Cabelo

Para o visual de todas as personagens, optou-se por preservar o aspecto natural dos cabelos. Assim, na maior parte dos *looks* que comporão o *fashion film*, serão utilizados penteados soltos com o uso de ondas naturais e bastante volume.

Lilith será retratada com cabelos escuros e longos. Para representar sua liberdade e sensualidade, serão realizados penteados soltos e com ondas volumosas e dramáticas.

Eva possuirá cabelos claros e seus cabelos possuirão menos volume que os de Lilith.

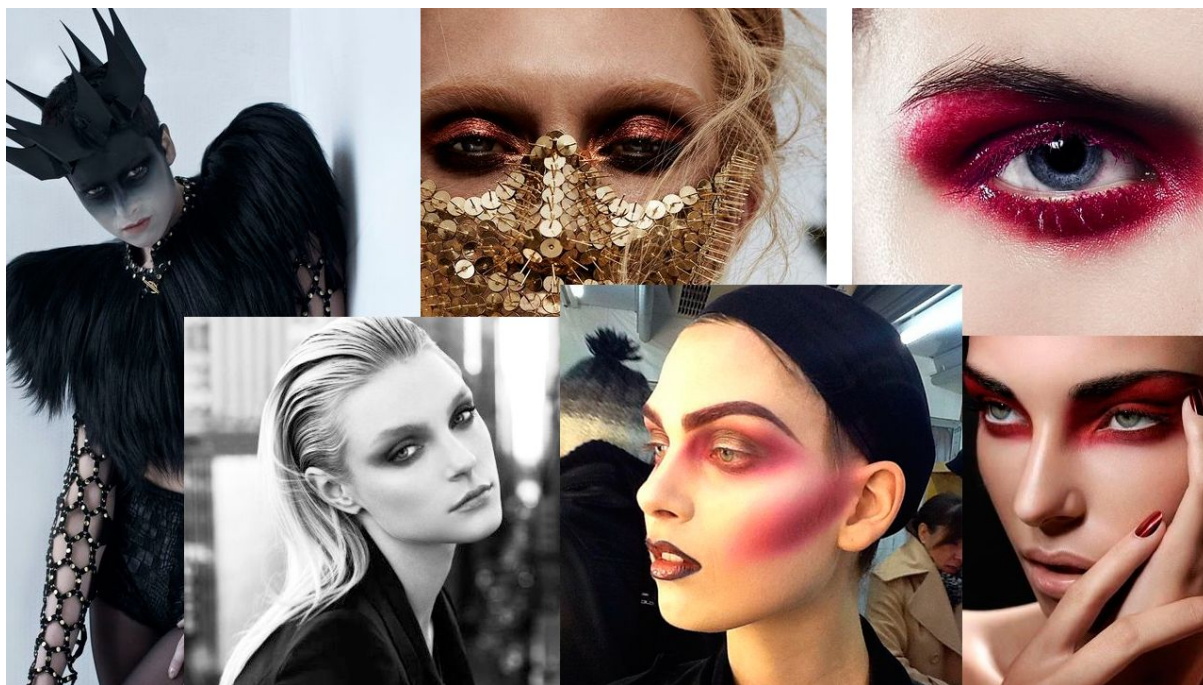
Como a Grande Deusa será representada por vários(as) modelos, será dada a preferência por preservar a aparência natural dos cabelos, seguindo as especificações feitas no início deste tópico.

3.6.4.4 Maquiagem

A maquiagem, neste projeto, não será utilizada apenas como adorno, mas como ferramenta de expressão da personalidade das personagens. Embora os itens anteriores possuem aspectos que unem e permeiam a construção visual de cada uma, a maquiagem, aqui, será o fator de distinção entre elas, por ter uma forte relação com a expressão facial.

Lilith possuirá a maquiagem mais escura do vídeo. O olhar será realçado com sombra preta e esfumada, o rosto, apesar de pálido, será bem contornado, ressaltando as maçãs do rosto. A boca terá aplicação de batom vermelho escuro ou terá seu tom natural preservado, trazendo, junto aos olhos, o erotismo e o mistério presentes na personagem. Não haverá o uso de iluminador ou *blush*, para preservar o aspecto demoníaco através da palidez.

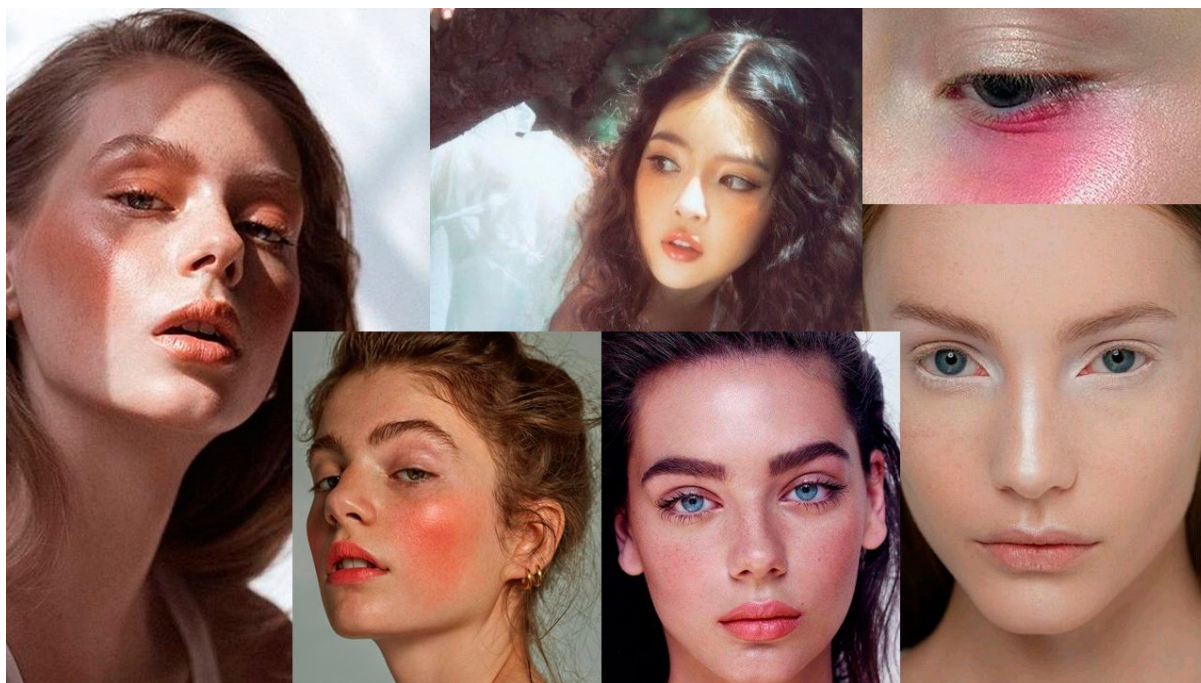
Figura 6: Painel visual referente à maquiagem de Lilith.



Fonte: Autoria própria.

Eva será representada de forma mais suave e delicada, com tons claros e rosados em seu rosto. A boca será levemente corada, mas sem o uso de cores fortes. Nos olhos serão aplicadas sombras claras e cintilantes, dando a ilusão de aumentar o olho da personagem, descrita nas escrituras antigas como ingênua e curiosa. O contorno será suave e suas bochechas serão rosadas e coradas. Não haverá o uso de iluminador, embora delicada, Eva sozinha também não possui o brilho da Deusa.

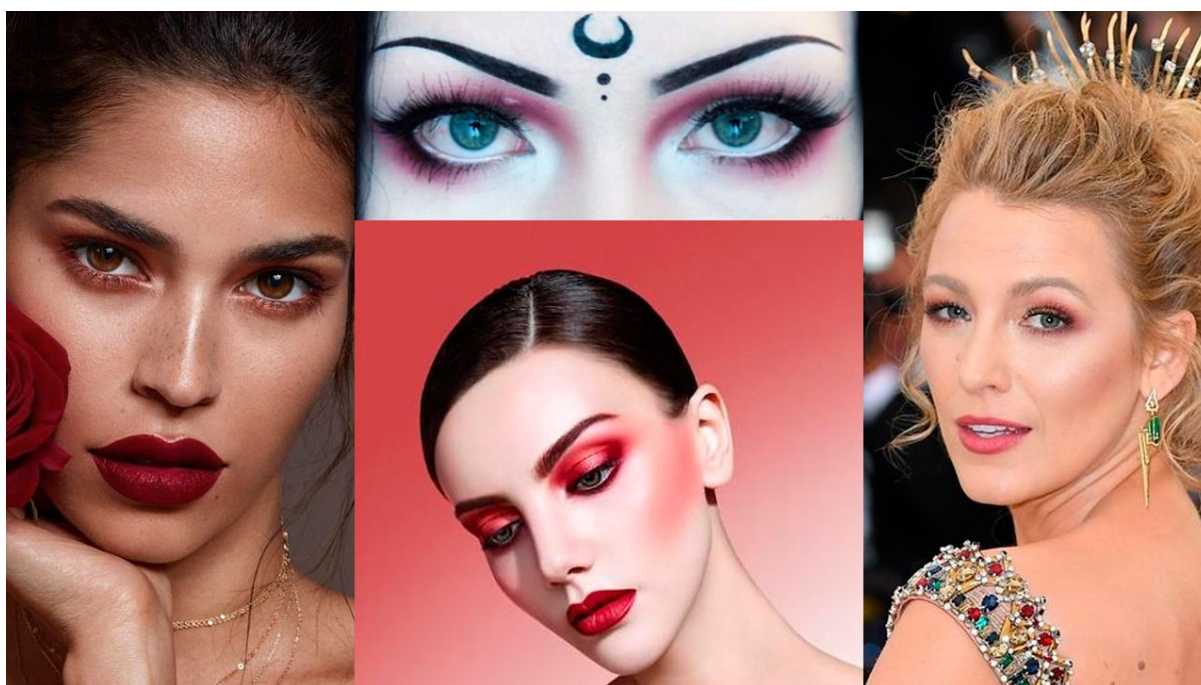
Figura 7: Painel visual referente à maquiagem de Eva.



Fonte: Autoria própria.

A maquiagem referente à Grande Mãe fará o uso da cor vermelha em tons vivos nos olhos e nos lábios. Haverá contorno para melhor definição e realce do rosto e o uso de iluminador, refletindo o brilho interno da personagem, que foi reintegrada e recuperou sua força vital. Detalhes específicos da maquiagem podem variar de acordo com o(a) modelo.

Figura 8: Painel visual referente à maquiagem da Deusa.



Fonte: Autoria própria.

3.7 Materiais e Tecnologias

Munari (1981) descreve essa etapa como um levantamento de técnicas e materiais que podem ser utilizadas no desenvolvimento da solução final. Através dela, é possível saber as limitações práticas do projeto e explorar as possibilidades previstas nas fases anteriores, assim como as possibilidades que podem resultar do levantamento realizado.

Para este projeto, foi realizada uma busca por tecidos, aviamentos e outros materiais que possam ser incorporados da confecção do figurino. Foram coletadas amostras visuais e físicas para serem comparadas e exploradas, possibilitando uma melhor visualização da materialização das peças. De maneira semelhante, foram coletados dados a respeito de sapatos e acessórios que pudessem vir a compor os *looks* presentes no vídeo, assim como os produtos cosméticos que viessem a ser necessários para a execução adequada da caracterização das personagens.

No campo referente à cenografia, foi feito, igualmente, um levantamento de possíveis locações, referentes a cada ambiente descrito no item 3.6.3. Essa busca irá revelar se há ou não a necessidade de materialização de um cenário próprio para o *fashion film*.

Por ser uma produção audiovisual, é pertinente, nesta etapa, também, fazer um levantamento do orçamento disponível para a execução do projeto. Como se trata de uma produção experimental e sem fins lucrativos, sendo, portanto, de pouco interesse para possíveis patrocinadores, este projeto se condiciona a ser uma produção de baixo orçamento.

Tendo em vista que o projeto conta com um orçamento restrito e não haveria a possibilidade de realizar viagens para compra de materiais, as possibilidades de tecidos e aviamentos foram limitadas ao que há disponível no mercado varejista local. Para a confecção dos figurinos, este projeto conta com uma máquina de costura da marca Singer, modelo Facilita 2868.

Para a realização da caracterização das personagens no set de filmagem, serão utilizados maquiagem e produtos de cabelo do acervo pessoal dos membros da equipe de maquiagem e cabelo. Da mesma forma, é nesta fase do desenvolvimento que foram contatadas as modelos que viriam a participar da produção. Para isso, foram chamadas modelos amadoras, que fazem parte do círculo social da equipe de produção.

A modelo chamada para representar Lilith, embora possua pele pálida e cabelos escuros, possui cabelo curto, o que se apresenta como uma divergência aos direcionamentos iniciais do projeto. No entanto, essa característica foi facilmente incorporada no projeto e não se apresentou como um fator limitante para a criação da narrativa visual proposta.

Ao comparar a capacidade produtiva para execução do projeto, o tempo disponível e a quantidade de peças que precisariam ser produzidas conforme descrito no item 3.6.4.1, chegou-se à conclusão de que não seria possível materializar variadas peças e contar com a presença de vários modelos, levando em conta que cada modelo traria a necessidade da criação de uma modelagem própria. Em decorrência disso, decidiu-se desenvolver apenas um *look* para a figura da Deusa, como peça de encerramento do vídeo. Dessa forma, a

personagem Lilith e sua dinâmica com Eva tem mais evidência na narrativa e, conseqüentemente, mais tempo de tela.

3.8 Experimentação

Nesta etapa, Munari (1981) sugere a realização de testes, de forma que se experimente se o resultado almejado é realmente alcançável. Portanto, foi realizada uma visita ao Parque Ecológico do Córrego Grande, localizado no bairro Córrego Grande, em Florianópolis, espaço com muita natureza, variedade de cenários que proporciona múltiplas possibilidades de composições, sendo uma possível locação para a filmagem de boa parte do projeto ou até mesmo de sua totalidade.

Figuras 9 a 22: Fotografias retiradas durante o ensaio experimental.

















Fonte: Autoria própria.

Após esse ensaio exploratório, concluiu-se que o Parque Ecológico Municipal do Córrego Grande possui uma variedade de ambientes o suficiente para compor os cenários do *fashion film*, não havendo a necessidade de explorar outras locações, considerando também que o fato de ser um espaço público e de fácil acesso torna essa locação muito viável para a execução do projeto.

Neste ponto do desenvolvimento do projeto, questionou-se a necessidade de uma filmagem em ambiente urbano. Primeiramente, não há uma cena específica que faça a transição entre os ambientes, então a harmonia visual muito provavelmente seria prejudicada. Em segundo lugar, as construções podem deixar o visual do *fashion film* datado e local, eliminando a universalidade da metáfora visual proposta.

3.9 Modelo

Segundo a metodologia proposta por Munari (1981), esta é a etapa do processo em que se realizam esboços e modelos parciais do projeto. Neste caso, se aplicam os croquis e rascunhos dos *looks* a ser produzidos para o vídeo.

Neste ponto, as especificações dos visuais ficam mais claras e se torna necessário pensar os detalhes de forma que se conectem entre si e, ao mesmo tempo, transmitem a narrativa idealizada no início do projeto.

Embora a criação tenha ocorrido de forma não-linear, para fins de organização, este item será organizado por personagem e sua respectiva ordem na narrativa.

3.9.1 Lilith

O primeiro *look* de Lilith é a introdução do *fashion film*. Sendo assim, ele é o responsável por apresentar a personagem e dar início à narrativa. Como Lilith nasce sem carga de julgamento, o look deveria ser o mais próximo da neutralidade possível. Divergindo um pouco da proposta inicial de cores, esta peça foi imaginada em um tom *nude*, se assemelhando à cor da pele da modelo.

Para representar a demonização da personagem, a “sombra” colocada sobre a figura de Lilith, imaginou-se um vestido, seguindo a mesma modelagem do *look* anterior, em um tecido preto e translúcido. Para representar a animalidade atribuída a Lilith, a parte superior do look consiste de uma peça de pelo, na cor preta.

O segundo *look* da personagem tem como função representar ela em sua forma demoníaca, bem incorporada em seu visual. A parte superior possui aplicação de penas, uma metáfora a várias descrições de Lilith, onde é retratada como um demônio alado. Associada também à figura da bruxa, que é um arquétipo feminino dotado de sensualidade, o restante do look é feito de veludo, tecido com bastante textura e reflexo, sendo muitas vezes associado à sensualidade, na cor preta, com cortes mais reveladores. Como a força presente nesse arquétipo é fruto de sua conexão com a Deusa, a parte interna do vestido é de um tecido vermelho brilhante. A sombra que antes era projetada sobre Lilith, neste ponto da narrativa passa a vir dela e se projetar para fora dela. Por isso, também há a presença do tecido preto e translúcido do primeiro visual. Reforçando a metáfora das asas, essa “sombra” está presente nas mangas e na capa aplicada nas costas e braços.

Para o *look* final da personagem, que será apresentado na cena em que Lilith encontra um ponto de harmonia com Eva, a proposta é trazer uma aparência mais leve e serena que o segundo visual, que é carregado de agressividade e sensualidade.

Figuras 23 a 26: Esboços dos *looks* de Lilith.



Fonte: Autoria própria.

3.9.2 Eva

Esta personagem é apresentada logo após a demonização de Lilith, tendo em conta que foi criada para ser uma forma de substituta, desta vez submissa e manipulável. Para isso, o visual ideal para a personagem deve transmitir uma aura de inocência e pureza.

O segundo *look* da personagem tem como função representá-la após ser tentada no paraíso e provar do fruto proibido. A tentação se dá através de Lilith, que, segundo Koltuv (1989), é muitas vezes associada à serpente que tentou Eva. Este visual é, portanto menos inocente que o primeiro e tem a presença da cor vermelha, metáfora para a presença da força da Deusa na personagem.

O último visual, que corresponde ao momento em que Eva, totalmente amadurecida, vai ao encontro de Lilith. Neste momento, o figurino deve ser menos inocente, também, transmitir mais liberdade, considerando que a personagem já está mais despreendida das limitações que antes lhe eram impostas.

Figuras 27 a 31: Esboços dos *looks* de Eva.





3.9.3 Deusa

Este é o último *look* a aparecer no vídeo e, portanto, serve de encerramento para toda a narrativa visual. Ele deve representar não só a grandiosidade da Deusa, mas também estabelecer relação com as características visuais e táteis dos visuais de Lilith e Eva, reforçando a metáfora de que ela é uma união das duas.

Figuras 32 e 33: Esboços do *look* da Deusa.



Fonte: Autoria própria.

3.10 Verificação

Aproximando-se da conclusão do projeto, esta etapa tem como função filtrar as ideias que podem ser aproveitadas e avaliar os resultados obtidos até o momento. É a fase em que se define, através da revisão de todo o processo, quais alternativas ou ideias serão aplicadas na solução final.

Ao analisar os croquis elaborados na etapa anterior, percebeu-se a necessidade de balancear a dramaticidade das peças. Por um lado, elas não deveriam ser pouco expressivas, tornando-se peças de vestuário comum e sem um significado conceitual, mas, por outro, também não poderiam ser excessivamente extravagantes, pois, ao se tornarem caricatas, passariam a ser fantasias e isso não seria interessante para a proposta do projeto, levando em conta que se trata da direção de arte para um *fashion film*.

Observando os looks em conjunto, percebeu-se que, apesar da narrativa através das cores, a narrativa visual não estava sendo completamente transmitida, podendo ser abstrata demais, invalidando todo o processo anterior à execução do projeto. A solução encontrada foi

utilizar um objeto externo às personagens, um elemento visual que se repita de maneira mais direta, assim “costurando” mais precisamente os elementos.

Decidiu-se por utilizar rosas como elemento de coesão visual na narrativa, por ser um objeto de simbologia facilmente reconhecida no senso comum, sendo sempre associada a conceitos como feminilidade, sensualidade e amor. Por ser uma flor, é também a parte responsável pela reprodução da planta, possuindo um significado literal de fertilidade. Lilith, que até então seria apresentada apenas crua, será introduzida com uma rosa vermelha em mãos como uma metáfora à presença inicial da Deusa.

O contato com a rosa vermelha, portanto, com a força da Grande Mãe, é o que desperta as mudanças na narrativa, fazendo com que Lilith seja demonizada e fuja. Após esse momento, Eva é apresentada, com uma rosa branca, pois foi idealizada para não possuir essa força. O encontro das duas personagens ocorre quando Lilith volta de seu exílio para apresentar a rosa vermelha para Eva. Aqui se reafirmam duas metáforas: a primeira é a flor como símbolo do fruto proibido do paraíso; a segunda, que corresponderia o contato com a Deusa através de Lilith, simboliza a descoberta da fertilidade através do contato com o sexo. Isso se confirma na própria mitologia cristã, na qual Eva, por provar do fruto proibido, foi condenada a sangrar por toda a eternidade, metáfora sobre a menstruação, que nada mais é que um fenômeno fisiológico natural do corpo feminino, relacionado à fertilidade.

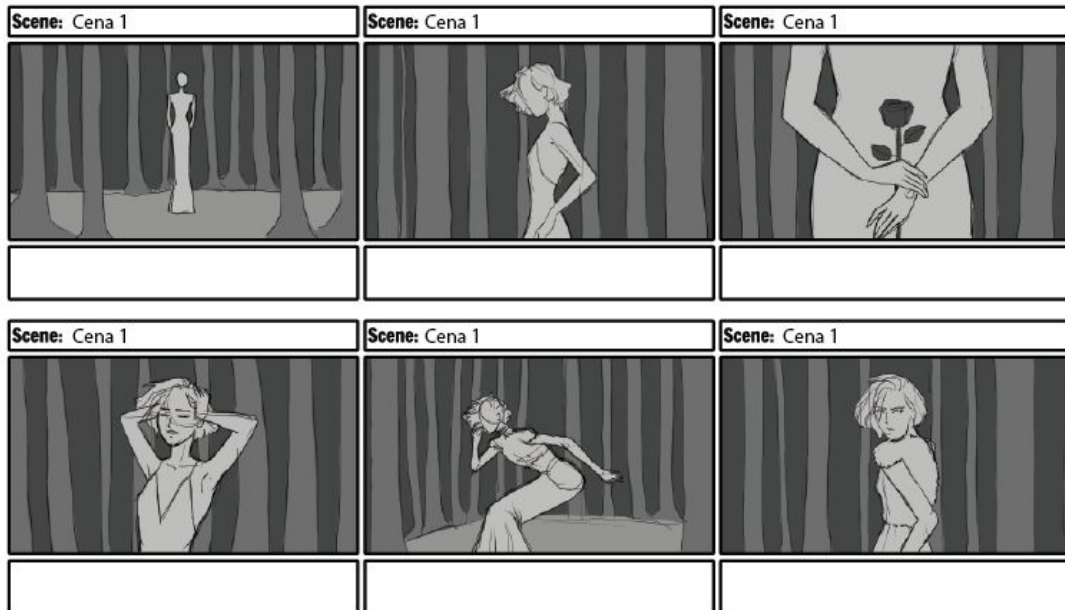
Por fim, Eva, depois de seu contato com a rosa vermelha e, metaforicamente, com a Deusa, vai ao encontro de Lilith em posse da flor, com as pétalas totalmente abertas, simbolizando seu amadurecimento.

3.11 Desenho de Construção

Segundo Munari (1989), esta etapa do projeto consiste na elaboração de uma representação mais precisa e específica do produto final, orientando com mais clareza a execução do mesmo. Da mesma forma que para o Design de Produto existe o desenho técnico, no campo da produção audiovisual, o que mais se aproxima de um desenho técnico é o *storyboard*, que consiste em uma sequência de representações imagéticas das cenas, em sua sequência de aparição no vídeo ao fim da edição.

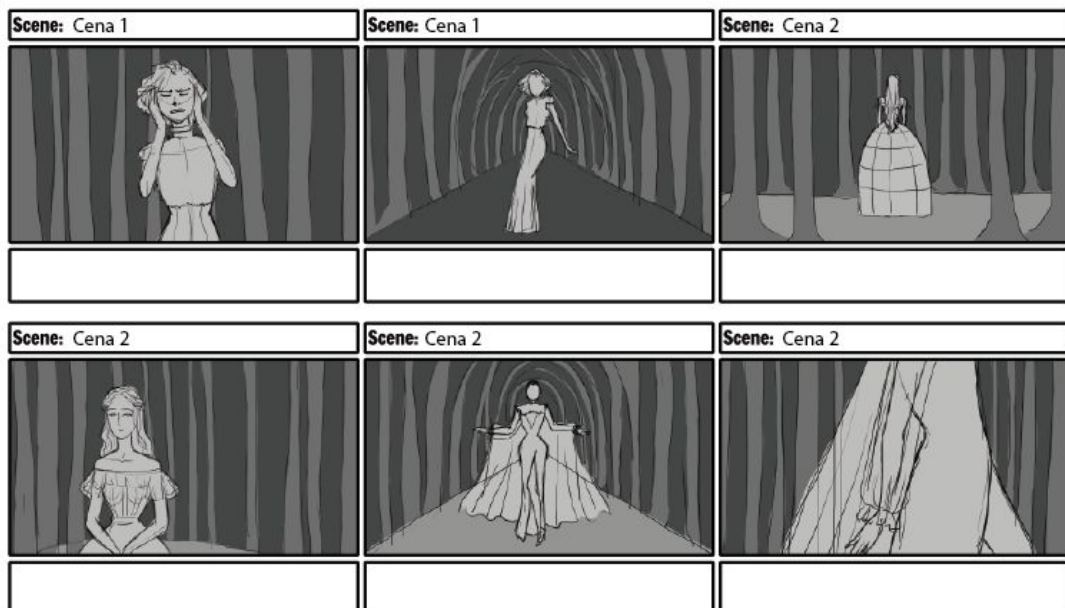
Para este projeto, foi desenvolvido um *storyboard* de forma a orientar não só a filmagem e direção das modelos, como também a montagem final do *fashion film*.

STORYBOARD - LILITH



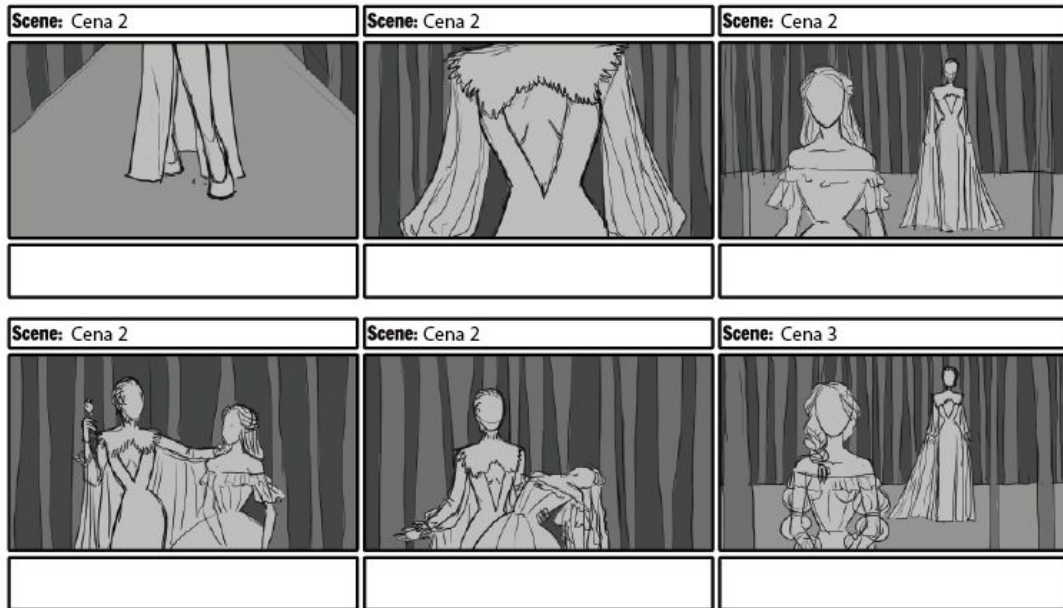
Página 1

STORYBOARD - LILITH



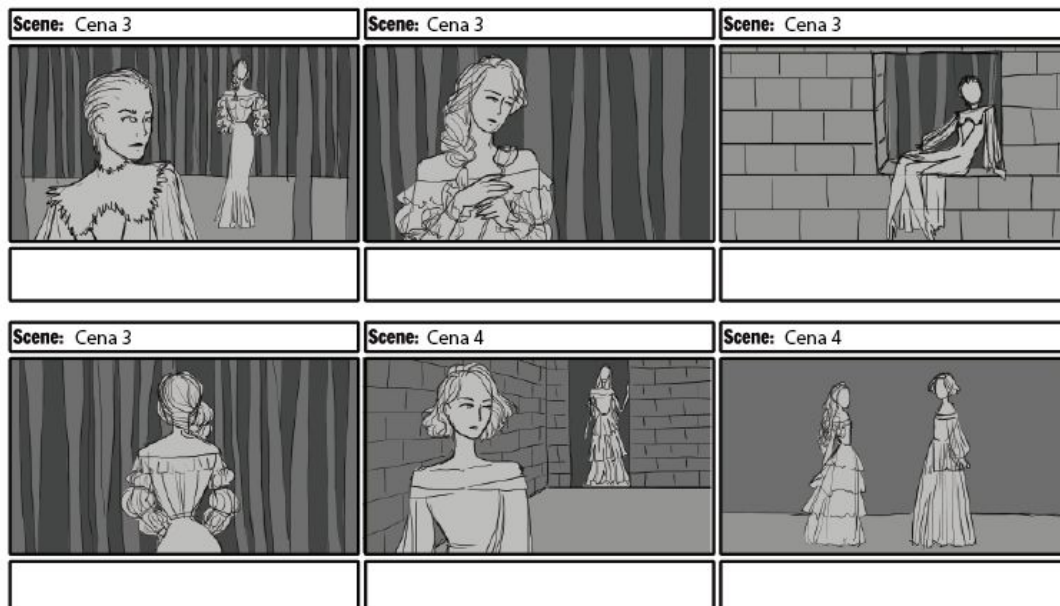
Página 2

STORYBOARD - LILITH



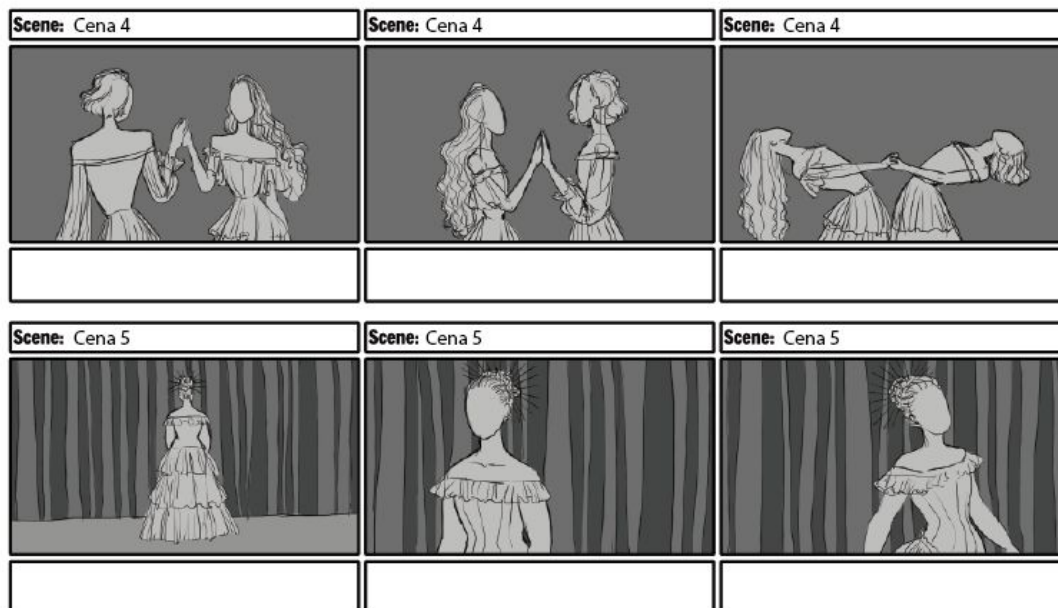
Página 3

STORYBOARD - LILITH



Página 4

STORYBOARD - LILITH



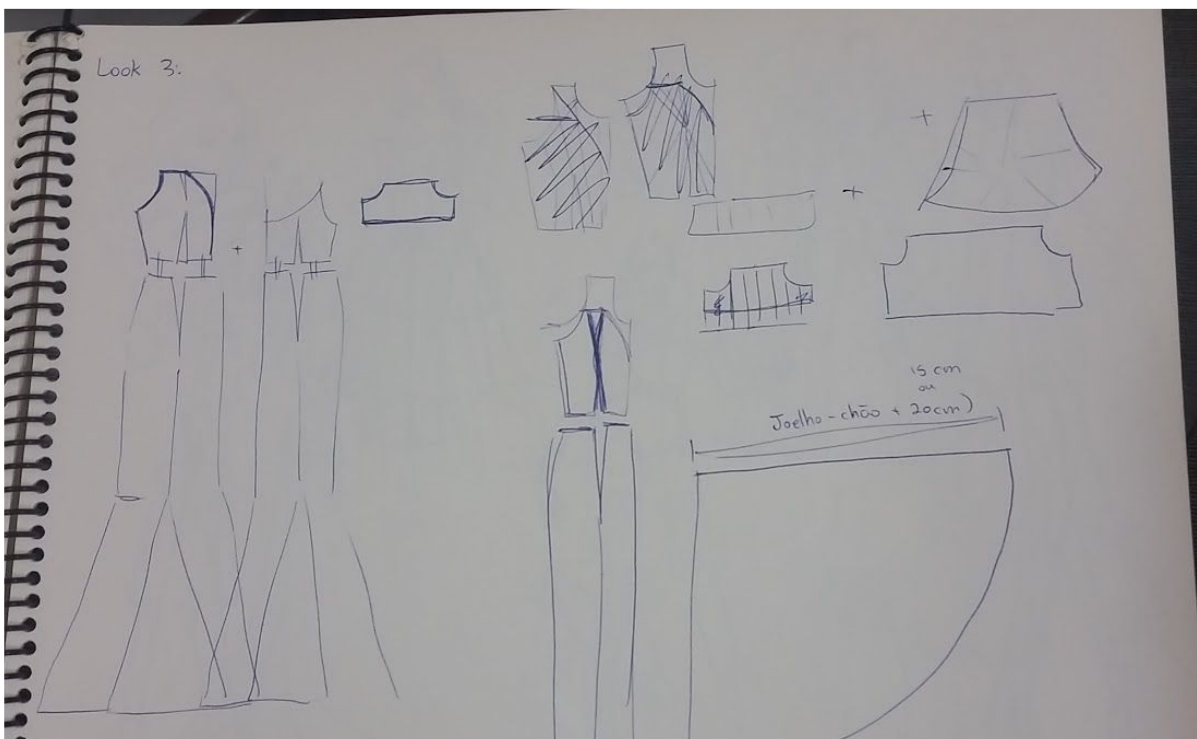
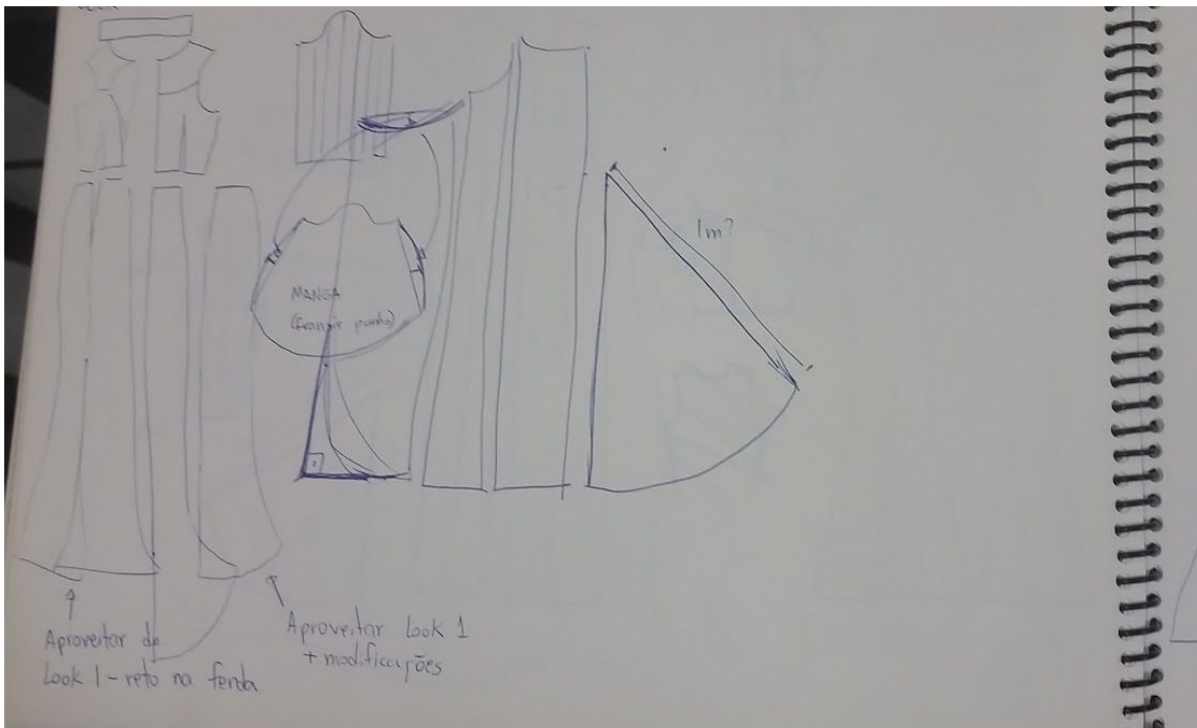
Página 5

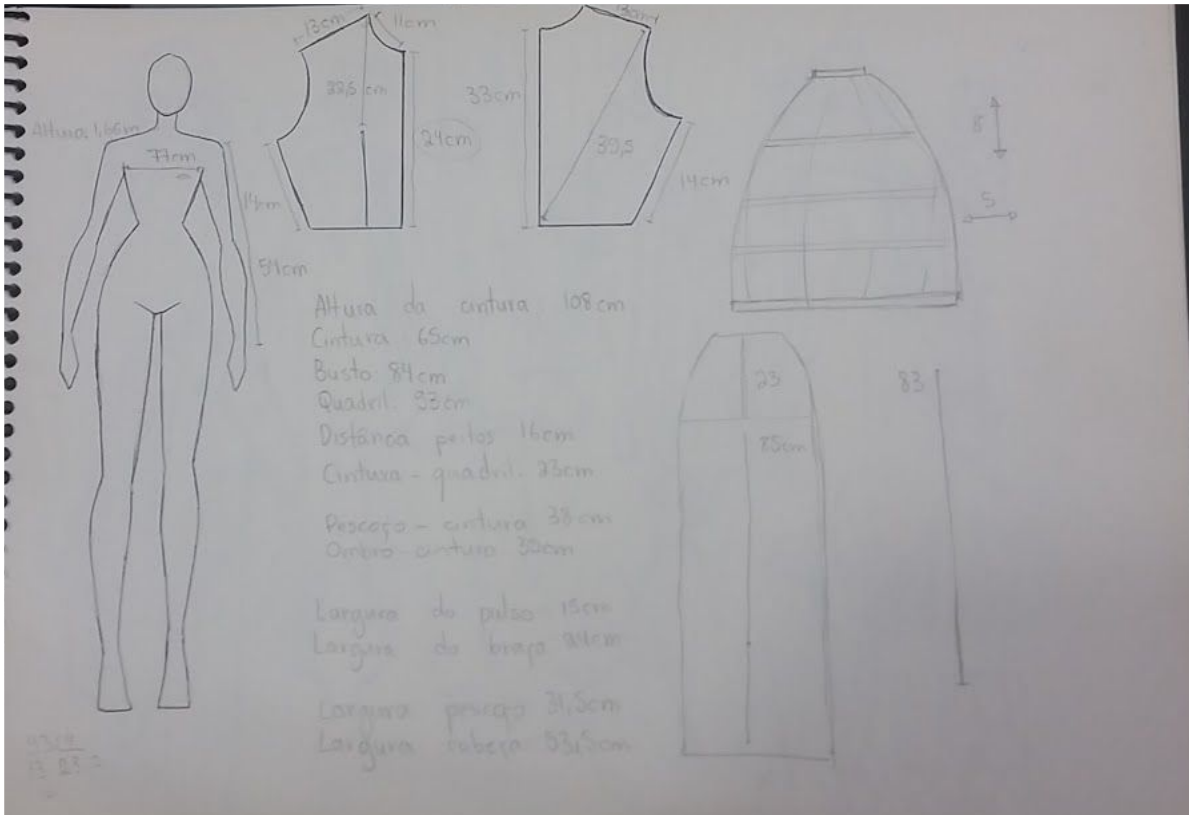
3.12 Solução

Segundo Munari (1989), esta é a etapa final do projeto, concluindo todo o processo criativo e materializando-o na forma de um produto final. Para este projeto, compete a materialização do figurino, execução da caracterização e filmagem do *fashion film*.

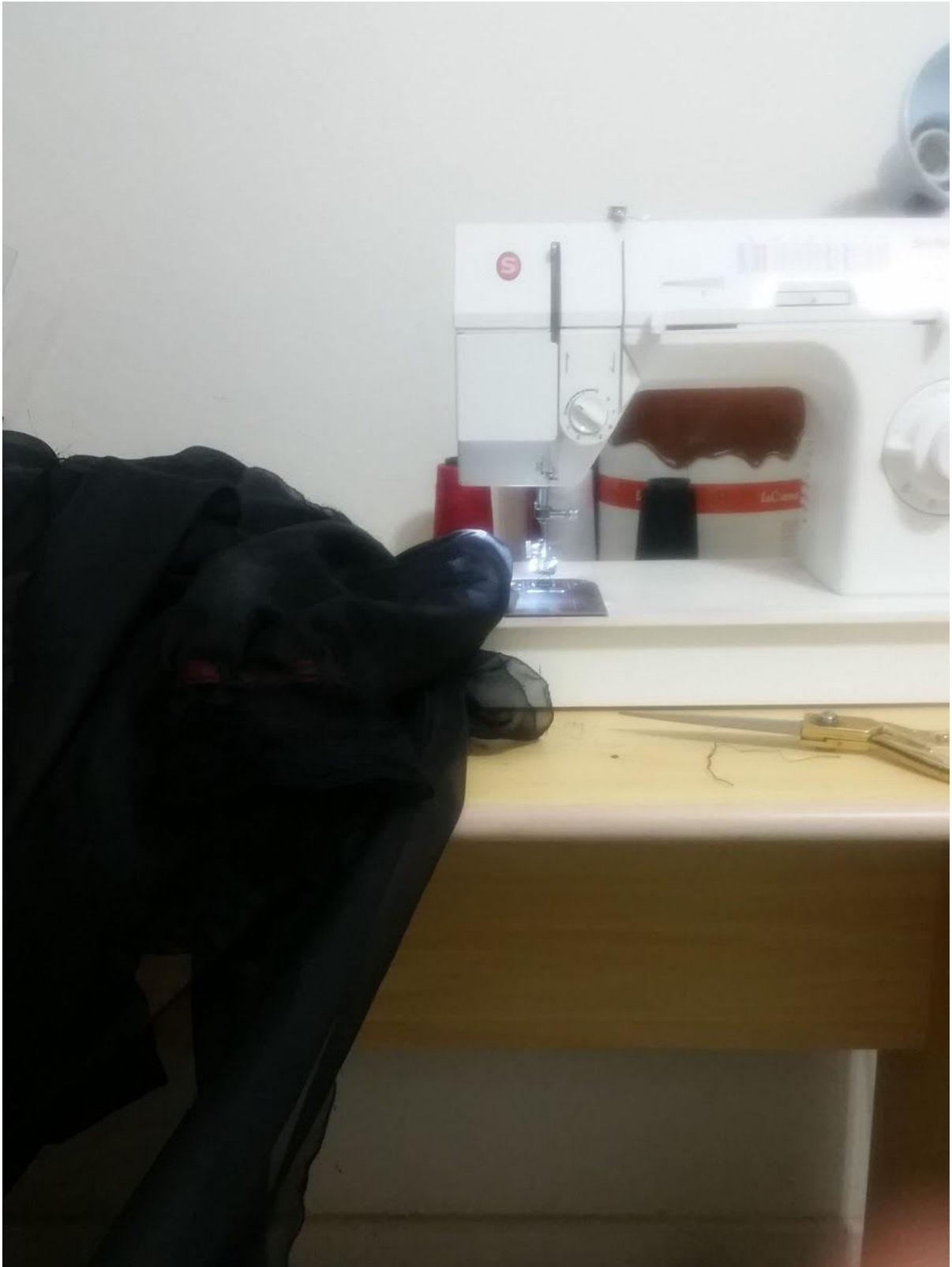
A confecção das peças do figurino totalizaram 2 meses de produção, incluindo modelagem, corte inicial das peças, provas e acabamento.

Figuras 34 a 42: Fotos do processo de materialização do figurino.













Fonte: Autoria própria.

Uma vez que as peças foram finalizadas, realizou-se a filmagem no Parque Ecológico Municipal do Córrego Grande, como confirmado durante a etapa de experimentação. No set de filmagem, foi realizada a caracterização das personagens conforme as respectivas descrições. Algumas composições sofreram alteração nesta etapa, através de ideias trazidas pela equipe de fotografia, as quais contribuíram com a construção do sentido e da narrativa.

Figuras 43 a 50: Registros fotográficos do set de filmagem.















Fonte: Autoria própria.

O *fashion film*, conta também com o tratamento de cor, alinhando assim as filmagens com a paleta definida no item 3.6.2 deste projeto. O resultado final, já com a devida colorização, se mostra no vídeo finalizado, de acesso disponível pelo link abaixo:

<https://www.youtube.com/watch?v=XSs-QOe-pb4&feature=youtu.be>

4. CONCLUSÃO

A Direção de Arte do *fashion film* se desenvolveu de forma a contrapor os arquétipos de Lilith e Eva, através de suas descrições iniciais, trazendo-as a um ponto de encontro e concordância, trazendo à tona o arquétipo da Deusa, também conhecida como Grande Mãe.

Os parâmetros visuais e sensoriais determinados ao longo do projeto se mostraram efetivos em transmitir os conceitos atribuídos a cada personagem, conferindo-lhes personalidade e papel na narrativa visual proposta.

O objetivo de criar uma caracterização que explicita o significado individual dos arquétipos e sua relação com o todo, aliado a uma atmosfera visual que servisse de palco e contexto para o conflito e a conciliação foi atingido com sucesso, apesar das restrições financeiras e limitações técnicas para execução do projeto.

A adição de um elemento externo de coesão conceitual teve êxito em costurar a malha de sentidos elaborada, adicionando mais sentido, ao passo que reforça as mensagens transmitidas inicialmente.

Percebe-se que, ao desenvolver a direção de arte para um produto de audiovisual, que requer um olhar minucioso para cada detalhe visual, sensorial e estético do vídeo, cada subdivisão dessa área acarreta em um grande número de desdobramentos e novas áreas menores, comprovando a necessidade de uma equipe numerosa ou, ao menos, um grande número de funções atribuídas para a realização de um *fashion film*.

REFERÊNCIAS

- CAMPBELL, Joseph. O Poder do Mito. São Paulo: Palas Athena, 1991.
- GOMES, A. M. A.; ALMEIDA, V. P. O Mito de Lilith e a Integração do Feminino na Sociedade Contemporânea. Âncora, Revista Digital de Estudos em Religião. Disponível em: <http://www.revistaancora.com.br/revista_2/01.pdf>. Acesso em: 16 out. 2017.
- HELLER, Eva. A psicologia das cores : como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- KOLTUV, Barbara B. O Livro de Lilith: O Resgate do Lado Sombrio do Feminino Universal. São Paulo: Cultrix, 1981.
- LOBRUTTO, Vincent. The Filmmaker's Guide to Production Design. Nova York: Allworth Press, 2002.
- MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: M. Fontes, 1981.
- RODRIGUES, C. C. L. Lilith e o Arquétipo do Feminino Contemporâneo. São Paulo. Disponível em: <http://www.mackenzie.com.br/fileadmin/Graduacao/EST/Revistas_EST/III_Congresso_Et_Cid/Comunicacao/Gt06/Catia_Cilene.pdf>. Acessado em: 20 out. 2017.
- SCLIAR, M. C. Entre a Feiticeira Celta e a Bruxa Má: como o imaginário coletivo (trans)formou-se através do tempo. 2010. 47f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, RS, 2010.