PAVARIANT

ESTUDOS DE CENOGRAFIA PARA UM FILME

PAVÃO PRINT

ESTUDOS DE CENOGRAFIA PARA UM FILME

Hugo Salvador de Medeiros Lopes Alves

Trabalho final de graduação apresentado ao curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, sob a orientação dos professores Dr. Eliézer Leite Rolim e Dr. Carlos Alejandro Nome.

João Pessoa, julho de 2021

Catalogação na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

A474p Alves, Hugo Salvador de Medeiros Lopes.
Pavão Print: Estudos de cenografia para um filme / Hugo Salvador de Medeiros Lopes Alves. - João Pessoa, 2021.
83 f.

Orientação: Eliézer Leite Rolim Filho.
Coorientação: Carlos Alejandro Nome.
Monografia (Graduação) - UFPB/DA.

1. Cenografia. 2. Pavão Misterioso. 3. Artefato. 4. Direção de arte. 5. Fantasia. I. Filho, Eliézer Leite Rolim. II. Nome, Carlos Alejandro. III. Título.

UFPB/BBSCT CDU 72(043.2)

PREFÁCIO / AGRADECIMENTOS

Quando ingressei no curso, não sabia ao certo o que era Arquitetura e Urbanismo - somente as vagas impressões do senso comum. Hoje, 6 anos depois, deixo a graduação com ainda mais dúvidas e incertezas do que quando entrei. Não vou mentir que foi uma experiência fácil e definitivamente não foi prazerosa, e parte disso se deve ao fantasma da mentalidade modernista que ainda paira em boa fração dos acadêmicos e catedráticos da UFPB, que parecem rezar diariamente para a santidade do edifício e esquecem de estimular a descoberta da linguagem e expressão individual. Este fantasma custou a permanência de colegas, o dinheiro de alguns, a saúde mental da maioria e as noites de sono de todos.

E apesar de achar que ser piegas é muito brega, sem o suporte familiar de Dona Raquel, Raysa e Salvador, eu não teria chegado até aqui – mas cheguei porque precisava me formar. E tão importante quanto foi o apoio de Carolina Bezerra, Drizia Macedo, Márcio Coriolano e Pamella Martiliano, que sempre encorajaram o processo de cura catártica através de surtos e longas – porém proveitosas – noites de querelas.

Tirar a graduação do centro primordial da existência de vida pessoal talvez seja um dos atos mais corajosos e agridoces que se possa fazer, pois, afinal, a pressão interna sempre existirá. Mas foi durante esse processo de ruptura que pude me aproximar melhor do teatro e cinema, para então poder voltar os olhares a uma área da arquitetura e urbanismo que parecia promissora e interessante para voltar minha atenção. Por isso, agradeço imensamente ao Coletivo Porta Cênica – e em especial, a Kalline Brito – por darem uma lufada de encanto e ânimo, e também aos meus orientadores, Eliézer Rolim e Carlos Nome, por abraçarem as pobres almas desajustadas que vagam sem rumo pelo CTH.

E enfim, nasceu este laborioso trabalho acadêmico, que foi até leve em fazer simplesmente pelo em estudar tantos temas diversos e interessantes; ainda que alguns diminuam a cenografia a simples “decoração” ou “ambientação de interiores”, estas pessoas não poderiam estar mais equivocadas, pois fazer um cenário requer que você saia da linha de pensamento e convenções do cotidiano para se por em outra dimensão, e isso tem a capacidade de deixar muita gente fora da zona de conforto.

Por fim, não poderia deixar de agradecer: a Roberto Cartaxo (in memoriam), por marcar eternamente as artes na Paraíba; a Ari Ferreira, por me apoiar e ser um ótimo modelo turco; a Jô Costa, por fazer parte deste universo diegético; a Breno Crispim e Elaine Caroline, por me ajudarem a coletarem informações importantes; e a Lua (in memoriam), Nina e João, por simplesmente existirem.

ZUMÁRIO

1

Introdução p. 06
Objetivos p. 06
Anteparo Teórico p. 07
Método p. 09

2

Imaginários I p. 10
Compreendendo a história p. 11
Personagens p. 14
Fluxograma p. 15
Pontos de movimentação da trama p. 15
Tabela de informações de cenas p. 16

3

Cenário I - Loja e Sala Turca p. 19
Imaginários II p. 41
Cenário II - Mundinho da Donzela p. 45
Artefato Cenográfico p. 70
Pavão Misterioso p. 71

4

Conclusão p. 80
Referências Bibliográficas p. 81

INTRODUÇÃO

O cinema paraibano é constituído de uma longa tradição de documentários, que vem desde os anos 20 com Walfredo Rodriguez, e se consolidou em 1959 quando estreou "Aruanda", de Linduarte Noronha. Desde então, o estado se mostrou bastante promissor na realização de obras audiovisuais, ainda que falte os investimentos adequados.

Nos dias atuais, observa-se uma safra de filmes bastante diversificados e criativos, como observou o crítico Luiz Zanin, que apontou obras que contam com a forma narrativa clássica e até longas experimentais que abordam temas abstratos.

Dentre os vários realizadores de filmes paraibanos que existem, destacamos o Coletivo Porta Cênica, que já produziu mais de dez projetos cinematográficos em sua década de existência; e que agora intenta lançar uma adaptação em longa-metragem do cordel: O Romance do Pavão Misterioso. Naturalmente, a história se passará em um espaço, o qual denominamos "cenário".

Contudo, ao consultarmos a grade curricular dos dez cursos de Arquitetura e Urbanismo oferecidos na Paraíba, reconhecidos pelo Ministério da Educação e pelo Conselho de Arquitetura e Urbanismo, em nenhum aparece o componente "cenografia". Apenas na UFPB ela já foi ofertada como "Projetos Especiais", e na UFCG, há a optativa "cenografia", contudo, segundo o respectivo Centro Acadêmico, ela nunca foi ofertada. Isto demonstra ser uma contravenção, tendo em vista que o cenário só existe a partir de um estudo espacial, do qual os arquitetos deveriam discutir.

Além disso, a bibliografia encontrada, e utilizada neste trabalho, discute aspectos teóricos e suas implicações, mas pouco revela sobre processos projetuais, quando comparamos com outros temas mais frequentes no universo da arquitetura.

Apesar do projeto do filme se encontrar em "stand-by" devido a crise sanitária do COVID-19, que atualmente soma mais de 500 mil vítimas, este trabalho servirá como ponto de partida para a concepção do universo diegético do filme e possíveis decisões de direção de arte e efeitos especiais.

Portanto, para a realização deste TCC, buscou-se primeiramente entender alguns conceitos que concernem a imagem e suas relações no espaço arquitetônico para a concepção da cenografia.

Em seguida, apresenta-se a metodologia adotada para que, então, possa-se adentrar na primeira camada de imaginação que irá permear no filme: o nordeste.

Estando o leitor munido dessas formulações, ele finalmente poderá conhecer o enredo, as polêmicas, bem como os personagens que dão vida ao "Pavão Misterioso".

Na sequência, serão apresentadas as primeiras propostas de cenário, seguido de um breve relato sobre os objetos modelados e a segunda parte dos imaginários, agora, falando sobre novas estéticas que representam a cultura nordestina, destacando-se o brega.

O penúltimo cenário é então revelado: o quarto da donzela, que é sucedido por uma discussão sobre o artefato cenográfico, que é o mote para entender a cenografia do próprio Pavão Mecânico!

Por fim, finaliza-se o rito acadêmico com as conclusões e as devidas referências bibliográficas.

OBJETIVOS

Geral

- Iniciar estudos para o filme e propor soluções de direção de arte e efeitos especiais;

Específicos

- Apontar aspectos técnicos de filmagem;
- Elencar cenários que serão trabalhados;
- Discutir cenografia, arquitetura e artefato.cenográfico;
- Testar metodologia para produção cenográfica;
- Criar mundo diegético plausível.

ANTEPARO TEÓRICO

-PARTE I-

A imagem se tornou uma grande protagonista em nossas vidas. No contexto pandêmico, passamos horas em frente a tela do celular, rindo de memes e curtindo fotos de amigos. No home-office, trabalhamos em frente a tela do computador, entramos em videochamadas, na qual vemos apenas a imagem dos colegas de trabalho. Terminamos o dia querendo esquecer tantas imagens, então pedimos comida em um app, nos baseando na foto dos pratos, e abrimos qualquer variação da Netflix para selecionarmos o que assistir a partir do poster do filme.

Em uma observação filosófica, Rolim (2013) nos traz o sociólogo francês Jean Baudrillard, que explana sobre o domínio da imagem como destaque da sociedade contemporânea/pós-moderna.

Ora, em um mundo capitalista de produção em massa, no qual temos internet, meios de transporte velozes e globalização, o volume e a velocidade de informações são cada vez maiores, portanto, é natural que a imagem, como veículo de comunicação fácil, rápido de se compreender e esteticamente sugestível esteja sendo utilizada à exaustão, para que o capitalismo venda para o maior número de pessoas no menor tempo possível.

Contudo, o filósofo ressalta que este movimento contínuo e ininterrupto esvazia o sentido da imagem, sendo este fenômeno algo completamente sintomático da condição pós moderna em que estamos.

Surge, então, a sociedade do espetáculo, na qual uma imagem precede o concreto e qualquer símbolo (artefato cultural) pode se tornar algo meramente econômico. Isso se desdobra no que Baudrillard chama de regime do simulacro, ou seja, a incessante produção de figuras sem nenhuma tentativa de fundamentá-las na realidade.

Na arquitetura, isso deve ser tratado com cuidado, porque um espaço está inserido em um contexto urbano, destaca-lo ou distorcê-lo é um ato de crueldade tremendo com a sociedade.

Além disso, o efeito do simulacro possui consequências ambíguas: se por um lado o uso de imagens ajuda no ato projetual a visualizar um espaço antes mesmo dele estar pronto, por outro lado, um render com o mínimo de produção engana facilmente um cliente.

É comum, na experiência de um mero estagiário de arquitetura, ouvir o chefe pedir para trocar o aspecto de determinado material para que ele saia melhor na renderização. Ou ainda, saber de clientes que aprovaram um determinado projeto de interiores, tomando como base as imagens, mas não tinham condições para a execução. Ou seja, eles substituíram a experiência concreta - da qual eles não possuíam condições - por uma imagem. Ganharam, mas não levaram. Todavia, isso não é motivo para crer em uma inocência dos clientes ou um mau-caratismo maquiavélico de uma parcela de arquitetos, é algo inconscientemente incorporado nos indivíduos de nossa sociedade.

O cinema também se vale do simulacro, principalmente quando este é confrontado com o conceito de diegese:

> "É diegético tudo o que supostamente se passa conforme a ficção que o filme apresenta, tudo o que essa ficção implicaria se fosse supostamente verdadeiro. [..] Instância representada do filme, ou seja, o conjunto da denotação fílmica, a própria narrativa, mas também o tempo e o espaço ficcionais implicados na e por meio da narrativa, e com isso as personagens, os acontecimentos e outros elementos narrativos, porquanto sejam considerados em seu estado denotado"
> **(Dicionário Teórico e Crítico do Cinema, 2006, p.77)**

Ou seja, o público, que dependendo do grau de entrosamento com a obra, "compra" as imagens, sons e todo o universo diegético como experiência, desencadeando inúmeras reações que podem variar desde o riso frouxo até o grito assustador .

A **interseção entre arquitetura e cinema é o espaço**, e este quando recebe os artefatos cenográficos - o qual iremos falar melhor mais adiante - se transmuta na cenografia, que é um dos elementos vitais para a composição do universo diegético . Quando um lugar é palco para um filme, uma nova camada de complexidade é posta, pois as intenções, ações, fluxos, e principalmente o tom do espaço serão conduzidos pelo roteiro. É o que o arquiteto e cenógrafo JC Serroni sintetiza ao dizer que:

"A cenografia é a dramatização do espaço"
(JC Serroni)

Em outras palavras, ao se ter controle das ações que vão acontecer - ainda que o set de filmagem seja algo imprevisível - todos os espaços serão planejados para aumentar estas ações, culminando em alguma reação do público. Ou como Rolim (2013) afirma, cenografia é "a **arte prostituída da arquitetura**", pois se traveste de coisas fáceis para provocar fortes emoções.

Isto fica muito claro nas teledramaturgias brasileiras, que segundo Urssi (2006), as novelas armam um espetáculo a partir de elementos alegóricos para encantar o público a partir de uma ficção baseada na realidade.

"Cenografia é a manifestação física do espaço imaginário"
(Michael Levine)

Contudo, o espaço, para o cinema, é um termo muito abrangente para a área e frequentemente associado a cenografia. MARTINS (2019) recorre a Rohmer para se referir e explicar os espaços cinematográficos, sendo estes categorizados em:

- **Espaço Pictural**: A imagem projetada na tela
- **Espaço Arquitetônico**: Espaço físico que o cineasta se depara ao filmar
- **Espaço Fílmico**: Espaço dentro da narrativa do filme.

Podemos complementar esta classificação inserindo o **Espaço Cenográfico**, com o entendimento de que aquele é o ambiente transformado pelos artefatos cenográficos e pronto para ser filmado, ou seja, o intermédio entre o espaço arquitetônico e o espaço físico.

O espaço arquitetônico será aquele primordialmente tratado ao longo deste trabalho, ainda que no final todos os espaços se liguem eventualmente. Esta categoria espacial frequentemente sofre do fenômeno que Baudrillard chama de emulação, ou seja, o ambiente (ou objeto) destacado de seu meio natural, para que ganhe outra conotação simbólica. Este é um fenômeno que poderá ser observado constantemente ao longo deste trabalho, no qual poderemos ver lugares diversos adquirirem outras configurações para atenderem outro tipo de programa de necessidades.

Após toda esta revisão bibliográfica inicial, que fique claro para o leitor que o trabalho de cenografia dentro do curso de arquitetura e urbanismo não é ambientação e tampouco "interiores". A cenografia é um campo interdisciplinar de fronteiras muito tênues, que demanda ampla pesquisa tanto para que se possa entender o que ela é e suas implicações, quanto outras pesquisas para que se possa entender o que o filme necessita, além de todas as subjetividades que gravitam nesta área de atuação.

O que este TCC pretende não é fazer um projeto cenográfico perfeito e idealizado. Tampouco, pretende projetar algo que condene ou negue o simulacro em que vivemos - este é um advento inerente a nossa sociedade. Ao contrário, buscaremos explorar este fenômeno em seu meio digital e analógico, para a construção de uma narrativa que de fato fuja do programa de necessidades arquitetônicos convencionais, bem como lançar as primeiras investigações e estudos de um filme que ainda está longe de existir. E muito mais do que entender conceitos e discutir ideias, almeja-se adentrar a produção do que seria o projeto cenográfico cinematográfico, ainda que de forma experimental e adaptativa, por não haver um método normatizado.

MÉTODO

1. Leitura do Texto

- Compreensão da história e seu contexto;
- Ilustração do mundo (Mapa Imaginário);
- Entender personagens;
- Resumir o que foi dito;
- Decompor o roteiro:
  - Localizar pontos de movimentação da trama
  - Visualizar o drama: transformar texto em cenário visual (croquis ou colagens esquemáticas);
  - Tabela de informações

  (cuja estrutura fornecida pelo Prof. Eliézer Rolim).

2. Pesquisa a partir do conceitos

- Reflexo da época (do roteiro);
- Detalhes e indícios do texto;
- Coisas que a equipe e a direção gostam;
- Objetos
- Cores
- Texturas

}

- Estética
- Significado
- Composição
- Interação c/ atores
- Temperatura
- Personagem
- Paleta
- Direcionamento do olhar
- Atmosfera
- Interação com atores
- 3D

3. Eleger espaços trabalhados

- Loja de tapetes turca;
- Sala turca;
- Quarto da Donzela;
- Pavão.

4. Propostas

- Croquis
- Maquete digital
- Modelagem de objetos cenográficos

5. Material Ilustrativo

- Plantas
- Elevações
- Locação
- Renders

Segundo Pamella Howard (2017), cenógrafa britânica, em seu livro “O que é cenografia?”, a profissional diz que com anos de experiência chegou a conclusão de que não há um método certo de se planejar um cenário, e que as vezes determinada obra pede uma abordagem diferente da outra, mas ainda assim ela mostra seu processo comum a todas as suas produções teatrais.

E ainda, de acordo com Cardoso (2002), uma linguagem artística bebe da posterior e por tentativa e erro ela se aprimora. O que também pode ser lido como “adequação da obra ao meio em que será veiculado”.

Portanto, por não haver uma regulamentação sobre procedimentos do projeto cenográfico, adaptou-se o método teatral de Howard, junto com as orientações do professor Eliézer Rolim – arquiteto e cineasta – para conseguir alcançar as etapas metodológicas vistas neste trabalho de graduação.

O trabalho despontou a partir de um exercício baseado no livro “Os olhos da pele”, no qual o cenógrafo fecha os olhos e grava um áudio relatando um passeio dentro do cenário. Em seguida, o material é transcrito para a aba “**Relato**” de cada proposta, e são feitos alguns croquis ou colagens. Em seguida, inicia-se a modelagem da locação, curadoria dos dos objetos utilizados em cena, bem como suas respectivas confecções em 3D.

IMAGINÁRIOS

-PARTE I-

Sem dúvidas, a região nordeste compreende um antro vasto de cultura brasileira, principalmente pelo seu imaginário robusto e endêmico, recheado de misticismo, cangaceiros e aristocratas dos engenhos de açúcar. Estas alegorias tão fortes e solidificadas já foram exploradas continuamente em filmes, cenários, novelas, livros e peças gráficas. Como o mote deste trabalho parte deste universo, é preciso compreendê-lo com clareza.

Segundo Nazaré (2019), a busca por uma cultura nordestina surgiu entre o final do século XIX até meados dos anos 40 do século XX, com estudos naturalistas que desencadeariam movimentos regionalistas e modernistas, ambos de cunho nacionalistas. De acordo com Alburquerque Júnior (2001 apud Nazaré, 2019), antes da estruturação de um imaginário característico, o Nordeste era visto como um conjunto de elementos raros e excêntricos, pinçados como relíquias, prestes a esvanecerem com a chegada do progresso.

A criança morta, por Cândido Portinari, 1944. // Itaú Cultural. O autor da obra foi um expoente do modernismo que, dentre seus motes, trazia a questão dos retirantes flagelados pela seca de 1877 e de 1915. Note que mesmo após décadas da seca, o tema ainda era recorrente no imaginário das artes.

Concomitante à época, houve a grande seca de 1877 foi um fator determinante para embasar o discurso identitário que estava se formando, dada a dimensão do acontecimento no sertão, o qual necessitou de ajuda financeira e humanitária da região sul, que estava em cenário econômico mais confortável, deixando uma marca de hierarquia e o Nordeste foi taxado como "inferior".

Conforme Nazaré (2019), foi a partir da questão da seca que a elite passa a eleger dados e questões como atemporais, recorrentes e imemoriais, para que se passe a sensação de que "aquilo sempre esteve ali". Desta forma, as tradições são mitificadas de modo a compor um imaginário estruturado, facilmente acionado pela memória coletiva através de imagens padronizadas, quando não estereotipadas.

Segundo Albuquerque Júnior (2001, apud Nazaré 2019), há três elementos primordiais para a construção desta narrativa:

- Cangaço (ou banditismo) – heróis bandidos trajados em couro, portando armas e joias
- Messianismo – fanatismo religioso que abarca fiéis em nome de profecias;
- Coronelismo patriarcal – o poder de legitimar a vida de todos legitimados pelas posses de terras;

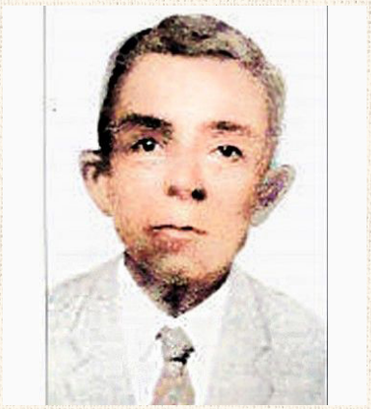
Juntos, estes elementos criam uma aura de fantasia e extremismo, dotada de lirismo e saudade, mas ainda assim caricatural e inferior perante o restante do Brasil, com problemas que não eram do interesse de seus governantes consertar, pois garantiam privilégios políticos.

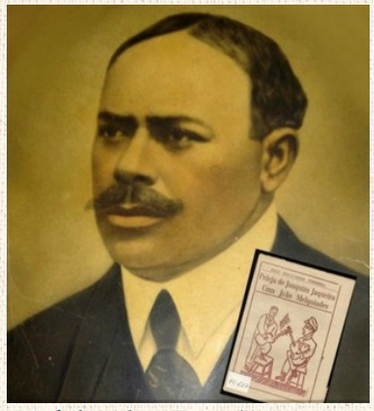
COMPREENDENDO A HISTÓRIA

-OU: EDIFICANDO O PAVÃO POR TRÁZ DAS PENAS-

"O romance do Pavão Misterioso" é uma história em cordel lançada, pela primeira vez, em 1923, tendo obtido reconhecimento e sucesso ante o público. Talvez por isso sua autoria seja controversa até os dias de hoje, mas, segundo o Dicionário Bio-Bibliográfico de Repentistas, **João Melchíades Ferreira** roubou a obra de **José Camelo Rezende** quando este precisou se ausentar da Paraíba por problemas financeiros. Contudo, esta trama não pode ser resumida de forma maniqueísta dada a sua complexidade, como veremos a seguir..

Segundo Arievaldo Viana (2012), apesar de José Camelo Rezende ser exímio contador e poeta, não tinha o sucesso que lhe era merecido, portanto passava frequentemente por problemas financeiros. Até que no final dos anos 20, o artista é preso na Cidade da Parahyba por estar utilizando dinheiro falso, que veio de um publicador "inescrupuloso" do Recife que comprou alguns originais seus, dentre eles, um cordel de 40 páginas que dá origem a toda polêmica.





José Camelo Rezende e João Melchíades Ferreira, respectivamente. // Wikipedia.

Em 1929, O romance do Pavão Misterioso é lançado com 32 páginas sob a autoria de João Melchíades Ferreira, obtendo sucesso e aclamação, sendo chamado por muitos de best-seller dos cordéis, pois foi o mais vendido em todo o mundo até os dias de hoje.

"O enredo do Romance do Pavão Misterioso é a aventura de um rapaz, chamado Evangelista, que ao contemplar a beleza de Creuza, donzela conservada prisioneira pelo conde (seu pai), sente-se invadido por um forte desejo: tirar a moça do sobrado do conde e tomá-la como mulher. Evangelista foge com Creuza, ajudado por um pavão mecânico.

O fato de ser mantida reclusa no sobrado, em cuja janela só aparece uma vez por ano, corresponde a um malefício imposto à donzela. A Evangelista cabe salvar a vítima da prisão, instaurando a ordem."

(Resumo do passeiweb)

A pesquisadora Jerusa Pires, entretanto, fala como a história do pavão é incrivelmente semelhante a outro cordel de João Melchíades, Roldão no leão de ouro - que havia sido lançado provavelmente, em meados de 1919, portanto, anterior à história de Camelo.

A trama supracitada acontece durante uma festa, em que Roldão - um dos cavaleiros de Carlos Magno - se apaixona pelo retrato de Angélica, que é mantida presa pela madrasta em uma fortaleza em Tristeféa. Enamorado, o herói parte com Ricarte, seu escudeiro, para resgatar a jovem. Na cidade, ele entra em um leão de ouro feito por um ourives para chegar perto da donzela. Contudo, o esquema se complica, até que Roldão, Ricarte e Angélica são resgatados por Carlos Magno e sua cavalaria. Ou seja... quem havia copiado quem primeiro?

Não obstante, ainda de acordo com Viana (2012), pessoas próximas de José Camelo afirmam que o original havia 40 páginas e que todas as cópias foram destruídas em um acesso de fúria do autor ao perceber que a versão de outrem havia feito mais sucesso. Além disso, no texto que se tem acesso há a ocorrência frequente da quebra da rima, muito presente nas obras de Melchíades, e ausente na bibliografia de Camelo, que se mostrava mais cuidadoso.

Sendo assim, Viana (2012), conclui que provavelmente o texto sobrevivente aos dias de hoje se trata de uma reescritura de José Melchíades da história que José Camelo criou.

Para Nascimento, Lima e Rodrigues (2016), o cordel é influenciado pelas **Mil e Uma Noites**, mais especificamente com a história "O Cavalo de Ébano", que trata de um califa que recebe presentes valiosos de sábios interessados em casar com sua filha, dentre eles, um cavalo mágico voador. Desesperada, a jovem pede ajuda a seu irmão e ambos fogem montados na fera encantada.

De acordo com os autores, apesar da narrativa estar em forma de cordel, os elementos fantásticos presentes permitem que ele seja classificado como um conto de fadas, por se tratar de uma história de "príncipes, fadas e reinos encantados". Também ressaltam um aspecto peculiar deste gênero literário que está presente no cordel: o patriarcalismo que ocorre quando Creuza se livra da tirania do seu pai casando com seu raptor, Evangelista.
Por fim, Nascimento, Lima e Rodrigues (2016) atentam para características presentes no imaginário nordestino e que estão presentes na história, como a simplicidade , fé, heroísmo e a resolução com base na astúcia.

No roteiro que está em processo de adaptação, até o presente momento a história está se mantendo bastante fidedigna ao cordel, com os mesmo elementos presente e ajustes pontuais em situações que possam ser problematizadas. Desta forma, apresentamos os personagens principais que fazem a trama girar, pois, afinal, serão eles quem usarão o espaço e darão vida ao cenário.

Evangelista

Protagonista, Evangelista aprendeu a vender qualquer coisa com seu pai. Apesar de ser calmo e sereno, ainda assim é bastante espirituoso e aventureiro. Enamora-se do retrato de Creuza e não mediu esforços para resgatá-la.

Creuza

É uma garota complexa que está presa no castelo de seu pai por mais tempo do que consegue lembrar. Apesar de ter sido educada para ser uma donzela, anseia descobrir e interagir, por isso é comum encontrar a jovem falando com suas bonecas e cuidando de seu jardim.

João Batista

Apesar de amar sua família, prefere gastar a herança do seu pai recém falecido com viagens, mulheres e festas. Achou que seria uma boa ideia trazer a foto de uma jovem como souvenir de viagem para seu irmão, Evangelista.

Todas as xilogravuras utilizadas para estampar os personagens foram gentilmente cedidas pelo arquiteto e ilustrador cearense Mário Maia (@mroilustra).

Conde

O Conde é uma figura de autoridade e posses, que controla a todos com seus jagunços. Possui a perversa atitude de aprisionar sua própria filha em uma torre e exibí-la uma vez ao ano em um evento em que para a cidade onde vive.

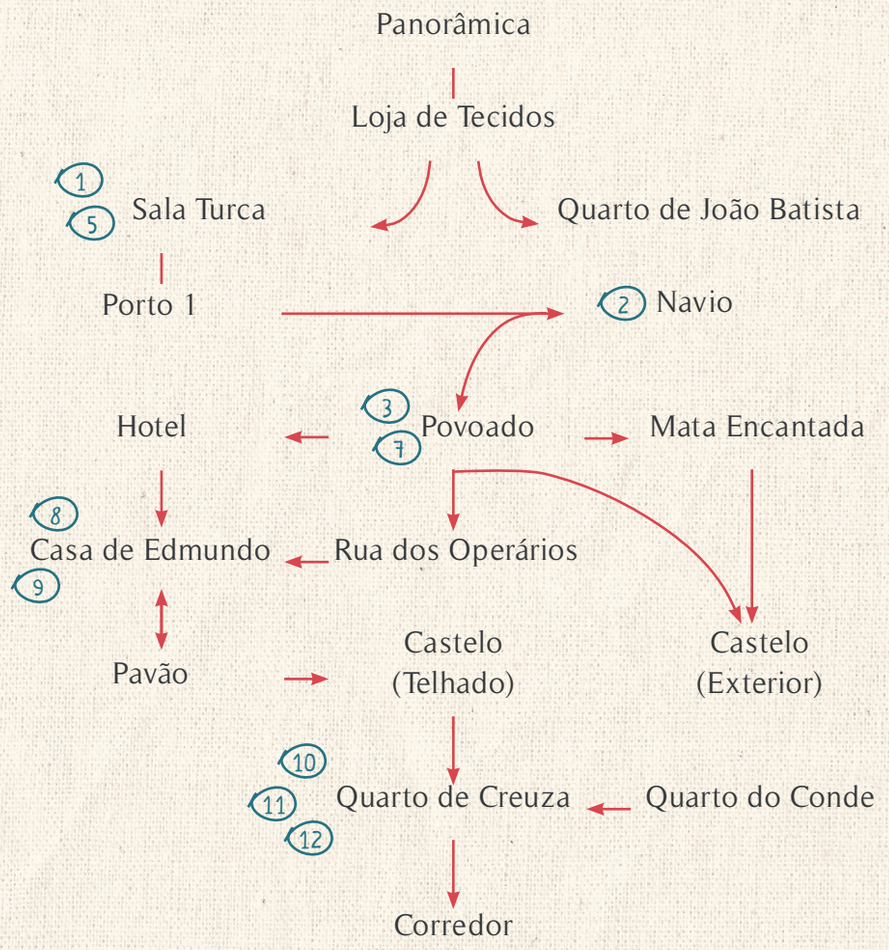
Engenheiro Edmundo

Possui conhecimentos profundos de engenharia e arte. Alguns alegam que não bate muito bem das ideias, pois afinal, Evangelista pediu para que construísse um dispositivo para resgatar Creuza, e ele construiu um pavão voador.

Florista

Vendendora de flores extrangeira que lucra com os turistas que vem ver Creuza. Ela serve de guia para Evangelista, que está perdido na cidade nova, e indica Edmundo para o turco.

-FLUXOGRAMA DE AMBIENTES DA HISTÓRIA-



-PONTOS DE MOVIMENTAÇÃO DA TRAMA-

1. João Batista comunica a Evangelista que quer viajar
2. Menino Ariel faz contato com João Batista no navio
3. Entre o povoado e o navio, um velho fala sobre Creuza
4. João Batista compra um retrato de Creuza
5. Evangelista se apaixona pelo retrato de Creuza e larga tudo
6. Evangelista vê Creuza
7. Ariel aparece e sugere falar com a florista, que manda o manda para Edmundo
8. Proposta e construção do pavão
9. Após voarem no pavão, Edmundo dá serra e lenço encantados para Evangelista
10. Evangelista invade o quarto de Creuza – Primeiro contato dos dois
11. Creuza fala sobre o jovem ao Conde, e este jura que ela não irá se casar
12. Evangelista fala de suas intenções

-MAPA IMAGINÁRIO-

TABELA DE INFORMAÇÕES

	CENA 01	CENA 02	CENA 03-A	CENA 03-B	CENA 04	CENA 05	CENA 06
AMBIENTE	Terras da Fazenda (Externa)	Sala Turca (Interna)	Loja de Tecidos (Interna)	Sala Turca (Interna)	Porto de Pilõezinhos (Externa)	Navio (Interior)	Povoado (Externa)
TEMPO	Dia	Noite	Dia/Tarde	Dia	Dia	Dia	Dia
PERSONAGENS	Crianças, João Batista, Pai Turco e Evangelista	João Batista e Evangelista	João Batista e Evangelista	João Batista e Evangelista	João Batista, Evangelista e passageiros	João Batista, Menino Ariel e cocotas	João Batista. Menino Ariel, Velho
MOBILIÁRIO	Estande, bancos de praça	Sofá, mesa de centro, rack, poltronas, luminárias	Armações de tecido, balcão, luminária, tapetes e tapeçarias	Sofá, mesa de centro, rack, poltronas, luminárias	Píer	Bóia/ bote	Estandes de feira
OBJETO CÊNICO	Carro vintage	Portarretratos	Tecidos diversos no balcão	Sofá	Navio	Malas	Malas
EFEITOS ESPECIAIS	Panorâmica	Luminária se apagando	-	Luminária acendendo	Fumaceiro	-	Transeuntes
CORES							
TEXTURA	Chão batido	Tecidos, madeira	Madeira, tapeçarias	Tecidos, madeira	Madeira descascada/ natureza	Madeira descascada/ natureza	Estampas, folhagens
ATMOSFERA	Início	Luto	Tristeza	Reflexão	Aventura	Paquera / Mistério	Encanto
AROMA	Poeira	Sândalo	Sândalo	Sândalo	Água do rio	Água do rio	Frutas tropicais
SOM/TRILHA	Música animada	Pulsar/Tambor	Violino/ Gaita	Violino/ Gaita animados	Buzina de navio/ canto dos pássaros	Forró pé de serra	Burburinho
SÍMBOLO	Carro	Foto do Pai Turco	Tapete	Luminária	Navio	Cocotas	Malas

	[...]	CENA 23	CENA 24	[...]	CENA 26	CENA 27	CENA 28	[...]	CENA 30	CENA 31
AMBIENTE		Pavão/Céu (Exterior)	Casa de Edmundo (Interior)		Castelo/ Telhado (Exterior)	Quarto de Creuza (Interno)	Quarto de Creuza (Interno)		Corredor do Castelo (Interno)	Quarto de Creuza (Interno)
TEMPO		Noite	Noite		Noite	Noite	Noite		Noite	Noite
PERSONAGENS		Evangelista e Edmundo	Evangelista e Edmundo		Evangelista	Creuza e Evangelista	Creuza, Evangelista e Conde		Creuza, Evangelista, Conde e Jagunços	Creuza e Conde
MOBILIÁRIO		-	-		-	Cama e poltronas	Cama e poltronas		Cama	Cama, poltronas e sofá
OBJETO CÊNICO		Pavão mecânico	Dinheiro		Telhas e cordas	Cama	Cama e peixeira		Cama, peixeira, lenço e carabinas	Poltrona, sofá, espada
EFEITOS ESPECIAIS		Pavão mecânico	Pavão mecânico		Pavão pousado	Iluminação difusa	Iluminação acende		-	-
CORES										
TEXTURA		Chita, flores, metal	Chita, flores, metal		Nuvens, telhas	Cortinas, flores, pedra	Cortinas, flores, pedra		Metal antigo, couro	Cortinas, flores, pedra
ATMOSFERA		Encanto	Pós-aventura		Aventura	Suspense	Alerta		Confusão	Nervos se acalmando
AROMA		Flores	Flores		Flores	Lavanda	Lavanda		Pólvora	Lavanda
SOM/TRILHA		Céu - A nave vai	Tilintar de moedas		Vento/Telhas	Rabeca/Tenso	Rabeca/Tenso		Rabeca/Animada	Tilintar de armas guardadas
SÍMBOLO		Pavão Mecânico	Pavão Mecânico		Pavão Mecânico	Cama	Peixeira		Carabinas	Sofá

LOJA E SALA TURCA

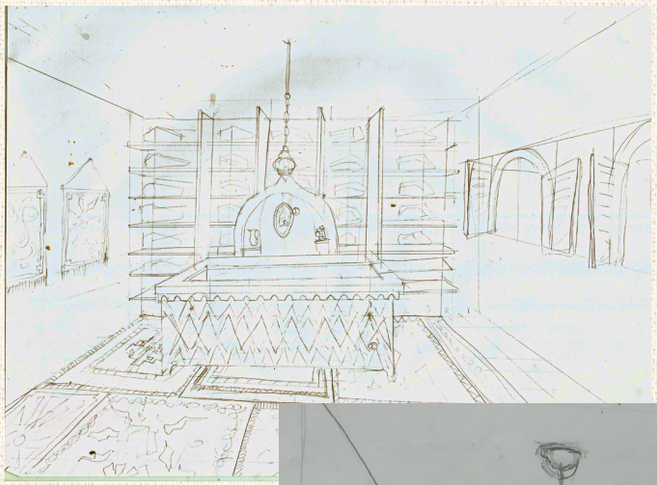
-DIÁRIO DE BORDO [TAMBÉM CONHECIDO COMO MOODBOARD]-

-RELATO-
[LOJA TURCA]

A loja de tecidos tem um grande balcão que serve como caixa e atendimento. Na parede atrás do comerciante, há tapeçarias/ tecidos de cores variadas, mas que em algum grau lembram um pavão (azul royal, ciano, dourado, etc.).

Atrás dele, há uma escada que dá para o estoque. A loja pode ter alguns manequins servindo de modelo ou até mesmo cabide. A presença de tapeçarias e objetos turcos como luminárias, decoração e motivos são presentes.

-CROQUIS-



Primeiro 3D esquematico do ambiente apresentado a direção, que fez apontamentos e sugestões.

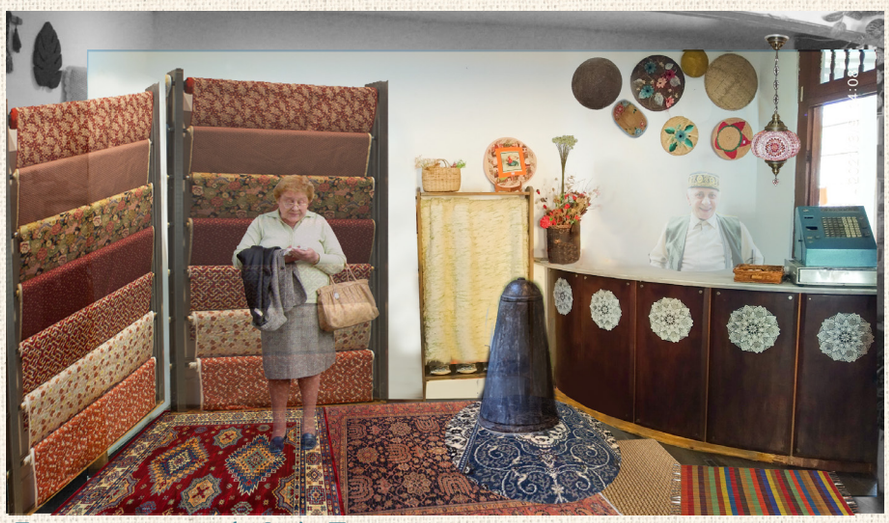
-LOCAÇÃO-

Casarão da Arte, localizado na Rua Conselheiro Henrique, 90. João Pessoa-PB // Acervo do autor.

Após visita em campo, decidiu-se armar a locação da “Loja Turca” no “Casarão da Arte”, localizado no centro de João Pessoa. A característica que mais chamou atenção para ser selecionado foi um balcão em madeira que existe na loja, bem como a quantidade de objetos e “bugingangas” que poderiam ser utilizados no cenário, além de estar localizada próxima a lojas de antiguidades.

Recorte selecionado para ser trabalhado // Acervo do autor.

Como foi a primeira experiência de confecção de cenários, optou-se por realizar colagens antes de partir para o modelo 3D. A medida que o modelo ia evoluindo, o cenário ia sendo pondo a prova e, consequentemente, mudando até adquirir a configuração próxima ao final, como poderá ser visto a seguir. A princípio, a característica mais marcante da loja seria a presença constante de tapeçarias espalhadas, indicando infuência da cultura turca.



Fotomontagem da Loja Turca.

A loja turca foi concebida de forma propositalmente pitoresca, pois se partiu do princípio de que o pai de João Batista e Evangelista chegou em Pilõezinhos e procurou uma forma de atrair o público para que seus produtos fossem comprados. Portanto, abusou de estampas e produtos que se associassem a sua região de origem.

Rementendo a cultura dos mascates - caixeiros viajantes, frequentemento associados aos árabes - a proposta do cenário é vender ao cliente todo o tipo de coisa possível, desde tapetes persas até literatura em cordel. Na **Elevação 01**, está ilustrada uma parte da loja em que se venderiam roupas e tecidos, sendo o biombo-muxarabi - elemento arquitetônico presente na cultura médio-oriental - o provador de roupas. Optou-se, também, substituir um eventual cabideiro por um manequim, como um indício de prenúncio a donzela Creuza. Além disso, há posteres de produtos antigos e que trazem a nostalgia dos anos 70-90, bem como há algumas plantas para proteger e purificar as energias do ambiente - pois, afinal, esta é a loja de uma família supersticiosa.

Na **Elevação 02** temos elementos típicos da cultura sertenaja, como sinos de vacas, moedores de café, velas, botijas, dentre outros que estão nas estantes. No topo da cristaleira, há uma pequena homenagem ao credo que permeia a obra, portanto temos um alcorão, uma estátua de São Francisco, um incenso, e um vaso com comigo-ninguém-pode juntos, coexistindo em harmonia.

Por fim, na **Elevação 03** temos o aspecto geral do cenário, com o balcão deslocado para o centro, ressaltando sua imponência e importância. Uma das inconveniências da locação era uma meia parede, que escondida com a disposição de cortinas, conferindo um caráter ainda mais excêntrico a loja.

PLANTA BAIXA

0 1 2

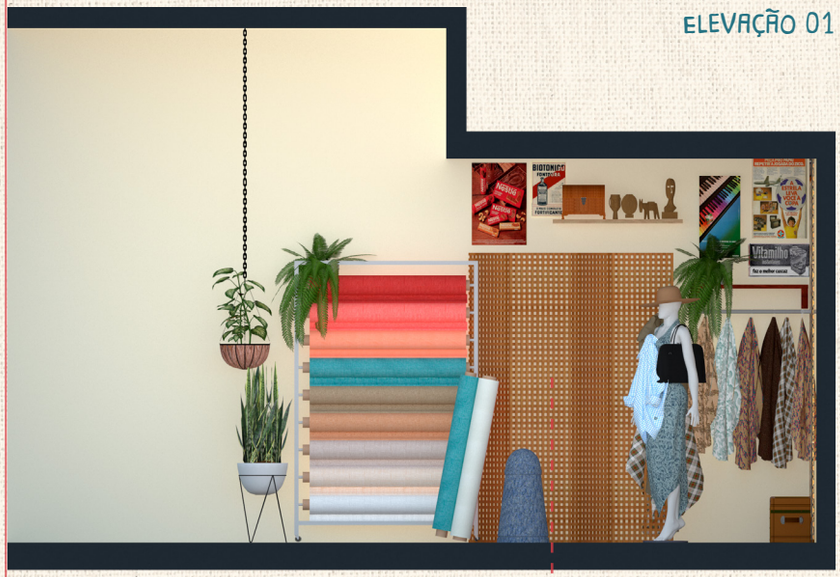
metros

Câmera

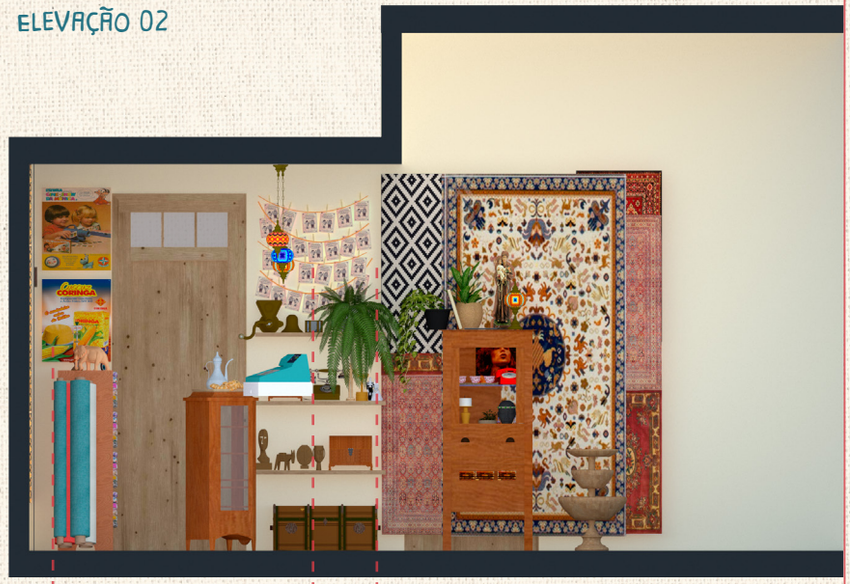
Sugestão de possíveis movimentações de câmera

Sugestão de possíveis pontos de iluminação

ELEVAÇÃO 01



ELEVAÇÃO 02



Provador para as roupas ao lado. Apesar de não ser tão útil um muxarabi para resguardar alguém que está trocando de roupa, ele é um elemento típico oriental.

Cartazes nostálgicos de produtos locais

Cordel em meio a elementos turcos

Plantas comuns que além de humanizar, ressaltam o os aspecto de loja que vende tudo

Cortinas: alem de acentuar o caráter exótico da loja, esconde uma meia parede indesejada

Luminárias típicas da turquia

Balcão: ponto de perspectiva

Manequim que serve de provador. Também é um indício do porvir de uma das principais características de Creuza: colecionar e falar com bonecas.

ELEVAÇÃO 01

0 1 2

metros

Desde o começo uma preocupação recorrente era em relação digitalização dos cenários. Diferente dos projetos de arquitetura habituais, nos quais o cliente escolhe e compra a partir de um catálogo de móveis, o orçamento de um filme - na nossa atual conjuntura - não permite tais "luxos".

Contudo, em uma das conversas com a diretora, ela revelou que gostaria de utilizar o mobília de seu amigo, o artista Cacá Rodrigues. Bem antes do surto do COVID-19, visitamos a referida casa e fotografamos alguns cômodos que soaram interessantes.

Não obstante, nas visitas para locações no centro de João Pessoa - que ocorreram durante a pandemia - descobrimos uma loja de antiguidades e um ateliê (Casarão da Arte) com objetos tão promissores quanto os de Cacá.

O tempo exíguo para a entrega do trabalho com o contexto pandêmico dificultou o levantamento de ainda mais fontes para alimentar os cenários, todavia os recursos mapeados já eram o suficiente para a proposta.

Portanto, a origem dos objetos utilizados vêm: da casa do amigo da diretora, do Ateliê Casarão da Arte, da loja de antiguidades e, eventualmente, haverá coisas necessários para completar o sentido do ambiente, mas cuja origem ainda será definida.

Superada a primeira fase de curadoria, iniciou-se uma longa odisséia para transpor estes objetos para dentro da maquete eletrônica. Para a otimização do trabalho, optou-se por utilizar a tecnologia BIM (Building Information Model), que permite boa articulação entre 2D e 3D.Em projetos comuns, pegamos os arquivos digitais dos catálogos online, contudo, como a maior parte dos objetos foram feitos artesanalmente, com um estilo específico de pintura ou textura, então muito tempo foi demandado entre modelar, cortar e ajustar textura, ou até mesmo, baixar um objeto base para alterar suas características.

Em um rápido levantamento feito, das 163 peças que existem nos arquivos digitais, **95** foram modeladas (58,3%). Apesar de ter coisas mais simples, algumas eram mais complexas, logo, ao considerarmos uma média de 45 minutos por objeto, temos **71,25 horas** de modelagem direta.

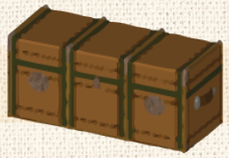
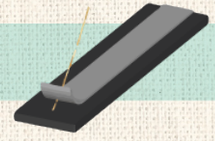
Este dado se refere somento ao mobiliário das loja, sala turca e quarto da donzela, pois a confecção do pavão foi outro processo diferenciado.

Portanto, reitero que o processo de projeto cenográfico não é simplesmente ambientação ou decoração, pois em trabalhos convencionais, estas preocupação não teriam uma magnitude tão

LISTA DE OBJETOS

NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
Balcão			Casa da Arte - Ateliê no Centro de João Pessoa	Madeira	Ponto focal/ Vendas
Caixa Registradora			Casa da Arte - Ateliê no Centro de João Pessoa	Metal	Dinheiro / Objeto corriqueiro
Estante			Casa da Arte - Ateliê no Centro de João Pessoa	Madeira	Compor cenário
Biombo Muxarabi			A definir	Madeira	Herança turca/ Provador
Objeto			Casa de Cacá Rodrigues	Metal envelhecido	Compor cenário
Fruteira			Casa da Arte - Ateliê no Centro de João Pessoa	Metal envelhecido	Compor cenário / Ofertas
Cristaleira 01			Casa de Cacá Rodrigues	Madeira	Compor cenário / Ofertas
Cristaleira 02			Casa de Cacá Rodrigues	Madeira	Compor cenário / Ofertas

	NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
3x	Luminária Pendente turca			A definir	Vitral	Herança turca
	Luminária turca			Casa de Cacá Rodrigues	Vitral	Herança turca
2x	Espada de São Jorge			Levi Plantas	Natural	Humanização/ Amuleto de proteção
	Jibóia pendente			Levi Plantas	Natural	Humanização
	Samambaia			Levi Plantas	Natural	Humanização
	Comigo ninguém pode			Levi Plantas	Pintura	Humanização/ Amuleto de proteção
	Tecidos em expositor			A definir	Tecidos	Oferta/ Herança turca
	Rolos de tecido			A definir	Tecidos	Oferta/ Herança turca

NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
Telefone antigo			Casa de Cacá Rodrigues	Metal enve-lhecido	Oferta
Moedor de café			Loja de antiguidades na Gen. Osório	Metal envelhecido	Oferta
Sino da mimosa			Loja de antiguidades na Gen. Osório	Metal envelhecido	Oferta
Objeto 02			Casa de Cacá Rodrigues	Metal envelhecido	Oferta
Baú grande			A definir	Madeira/ Envelhecido	Oferta / Guardar mais coisas
Alcorão			A definir	Livro	Fé / Oferta
St. Antônio			A definir	Gesso	Fé / Oferta
Incensário			A definir	Madeira	Fé / Oferta

	NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
	Topo de bolo			A definir	Gesso / Usado	Casamento / Oferta
21x	Tapetes			A definir	Tecido	Herança turca / Oferta
	Pôsteres antigos			A definir	Papel / Envelhecido	Anúncio
	Manequim			A definir	Tecido	Ref. a Creuza / Provador
	Elefante / Olho grego			Casa de Cacá Rodrigues	Pedra	Proteção / Fartura
	Cordéis			A definir	Papel / Sisal	Oferta / Herança local
	Manta			A definir	Tecido	Oferta
	Bugigangas			Casa de Cacá Rodrigues	Diversas	Oferta / Variedade

ACESSE EM 360: HTTPS://YOUTU.BE/YH6AVSC5HMI

Nestlé
Nestlé
Nestlé
BIOTONICO
FONTOURA
O MAIS COMPLETO
FORTIFICANTE

CINE-GIBI DA MONICA
Cuscuz CORINGA
Enriquecido com Ferro e Ácido Fólico (VIT B9)
CORINGA

-RELATO-
[SALA TURCA]

Adentro em um lugar com um forte cheiro de sândalo, vejo a sala com dois sofás claros, coberto de tecidos com estampas orientais. Há uma presença marcante de móveis de madeira escura.

No geral, há sobriedade, porém elementos pontuais trazem uma certa particularidade que só aquela família tem. E quando digo particularidade, me refiro ao cheiro forte e as fotos de família espalhadas ao longo da mesa de centro empoeirada. São retratos antigos, nitidamente velhos e desgastados, alguns em preto e branco, outros coloridos artificialmente com fotopintura. Talvez nem Evangelista e João reconheçam aqueles membros, mas eles seriam incapazes de se desfazerem daquelas recordações que não lhes pertenciam.

-CROQUIS-

-LOCAÇÃO-

Lounge das Thermas Parahyba

Para a construção do ambiente familiar, foi escolhido as Thermas Parahyba, um clube de cavalheiros no centro de João Pessoa, próximo a locação anterior. O lugar foi escolhido por apresentar alguns elementos interessantes e pitorescos, como o chão em taco - que casa com a materialidade da madeira - e o quadro que se pode ver na foto acima.

-SOBRE A ZALA TURCA-

Um dos desafios da sala foi trabalhar as paredes, pois elas são revestidas com cerâmica que não condizem com as diretrizes do cenário, portanto, esta região será revestida com EVA autoadesivo, que é barato, leve, aceita pinturas e permite fácil remoção.

Em um aspecto geral, a sala mantem tons sóbrios, tendo destaque o aparador com fotos da família, dispostas entre velas tal como se fosse um altar. Contamos ainda com a presença de escrita decorativa islâmica - afinal, a família é de ascendência turca, e uma estátua de santo, pois o imaginário mítico do nordeste tem um forte componente de fé.

Por fim, o sofá existente será revestido com capas e tecidos na paleta adequada, para que se evite o transporte de mobília pesada.

PLANTA BAIXA

0 1 2

metros

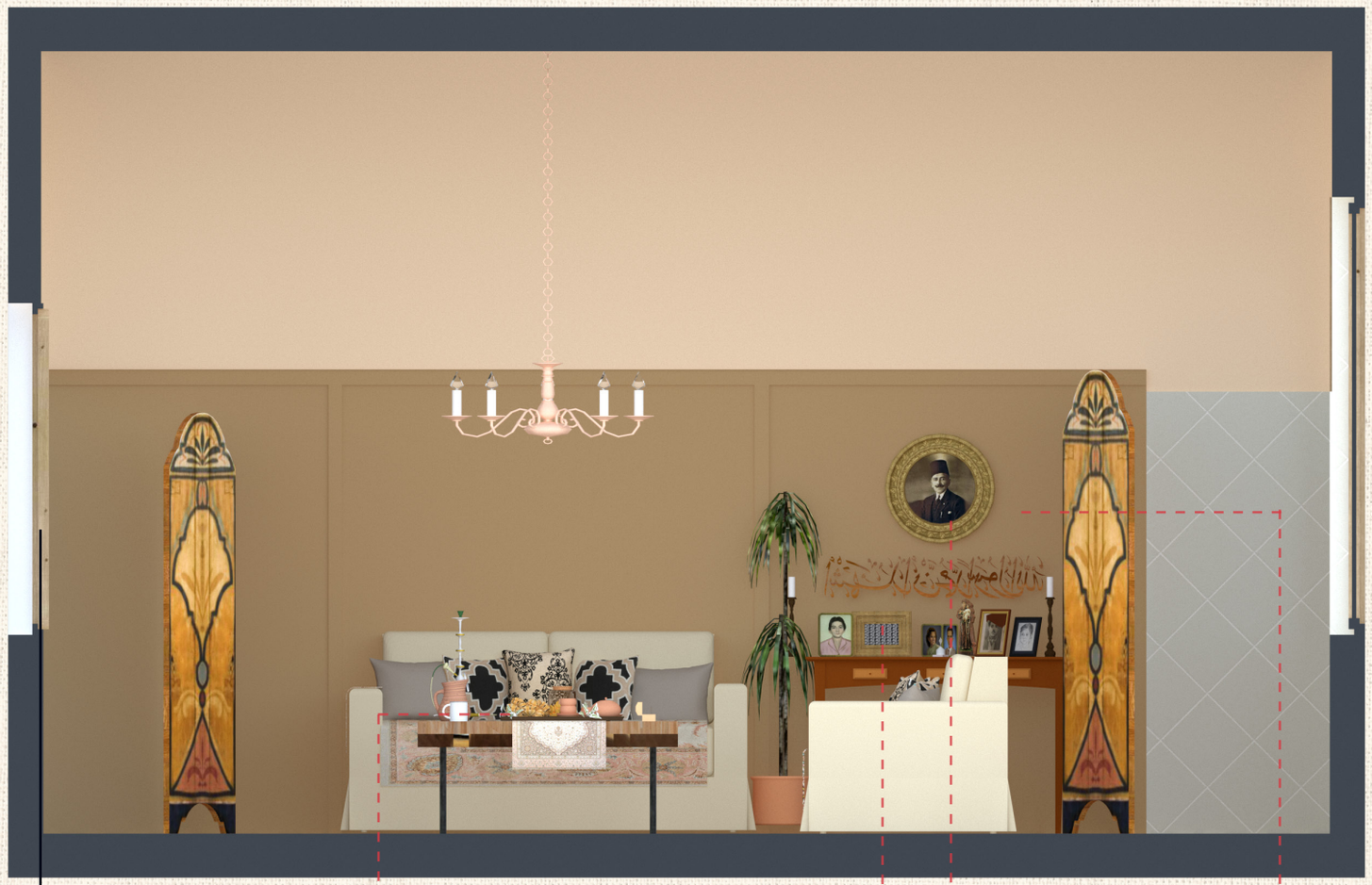
Câmera

Sugestão de possíveis movimentações de câmera

Sugestão de possíveis pontos de iluminação

-ELEVAÇÕES-

ESCALA 1:XXX



Têm-se que os turcos sempre oferecem comidas as visitas. Na mesa de centro, estará bolachas secas, doce de leite, suspir o e rapadura

Fotos antigas indicando a importância do núcleo familiar para os irmãos.
Easter egg: em meio aos portarretratos, fotos de João Melchíades e José Camelo

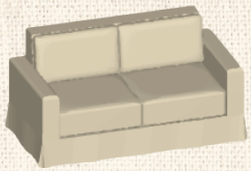
Foto do pai de Evangelista e João Batista

Será montada uma estrutura com rodapé autoadesivo e placas de EVA para esconder o revestimento de cerâmica que há na locação.

0 1 2

metros

LISTA DE OBJETOS

	NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
2x	Sofá			Existente na locação	Madeira	Compor cenário
2x	Manta			A definir	Tecido / Jacquard	Herança turca
	Mesa de centro em madeira			Casa de Cacá Rodrigues	Madeira/ Envelhecido	Compor cenário
	Tábua com lanchinhos			A definir	Madeira	Fartura/ Comida típica / Hospitalidade
	Narguilé			A definir	Envelhecido	Herança turca
2x	Biombo			Existente na locação	Envelhecido	Herança turca / Esconder fundos
	Fruteira			A definir	Objeto antigo polido	Pompa / Herança
	Lustre			Existente na locação	Madeira	Compor cenário / Mostrar variedade

NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
Aparador vintage			A definir	Madeira / Nova	Altar
Frase turca em MDF			Encomendar confecção	Envelhecida	Herança turca / decorativa / sincretismo
Tapete oriental médio			A definir	Tecido	Herança turca / delimitar ambiente
Planta interna alta			Levi Plantas	Natural	Humanização / Altar
Alcorão			A definir	Livro / Envelhecido	Fé / Herança turca/ Altar
Estátua de São José			A definir	Gesso/ Envelhecido	Fé / Sincretismo
Planta interna alta			A definir	Madeira/ Pintura	Compor cenário
Fotos de família antigas			A definir	Metal / Papel/ Envelhecido	Herança familiar/ Altar / Memória

ACESSE EM 360: HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=IDSU5KFDXO4

IMAGINÁRIOS NORDESTINOS

-PARTE II-

No modernismo, a visão de derrocada do nordeste dá espaço para a exaltação destas qualidades, na tentativa de evocar sentimentos nacionalistas. De acordo com Nazaré (2019), apesar de tentar reverter a narrativa, os modernistas ainda foram simplistas, pois unificaram a cultura e homogeneizaram certos costumes locais, pondo signos diferentes e diversos em um quadro atemporal.

Conforme Gilberto Freyre (2004 apud Nazaré, 2019), essa subversão da narrativa foi uma tentativa de se lembrar da época em que o Nordeste era o centro econômico do país com a cana de açúcar, portanto, a política conduziu este imaginário a partir de Pernambuco – que além de ter sido o grande produtor de cana nos tempos áureos, detinham costumes que eram: monoculturais, monossexuais, aristocráticos e escravocratas; ainda que houvesse outras influências, como a indígena e africana, foram estes aspectos que perduraram.

Apesar da inversão do discurso, ele permanecia o mesmo, a ponto de muitas das obras dos romances de 30, por terem viés marxista-leninista, se usavam da miséria do nordeste como palco das lutas de classes.

Foi com Ariano Suassuna a partir da década de 40 que houve, de fato, a construção de um imaginário forte e bem estruturado. Isso se deu, principalmente, através do Movimento Armorial, ou seja, a trovadorização do Nordeste, com um sertão épico de povo guerreiro que lutava pela honra e vingança, heróis dignos, donzelas virginais, enigmas, mistérios, histórias moralizantes.

Curiosamente, Suassuna recusava qualquer tipo de estrangeirismo, apesar de permitir se inspirar em outros locais do mundo, pois para ele qualquer lugar poderia influenciar e tinha algo a dizer.

Tanto para Suassuna quanto para Freyre, devemos recorrer a cultura popular, pois nela está uma identidade que ainda não foi corrompida por influências estrangeiras ou modernizantes.

Esta maneira de pensar certamente teve influência na difusão do regionalismo crítico, ou seja, abraçar a cultura a qual estamos inseridos, porém se se deixar afetar por um regionalismo comercial, e tampouco resistir o suficiente para que se torne obsoleto do cenário real, ou seja, desconstruir discursos cristalizados no senso comum.

Em conformidade aos conceitos discutidos, Luna (2019) aponta a utilização da cidade do interior como fator de identificação com o interlocutor, como é o caso de Bacurau, filme que tanto bebe do regionalismo crítico quanto evoca o interior para evocar o nordeste, ao tratar de um vilarejo remoto, estático e imutável, mas que incorpora tecnologias convenientes a seus interesses.

Bacurau. Cena em que um drone voa pelo sertão //Telerama.

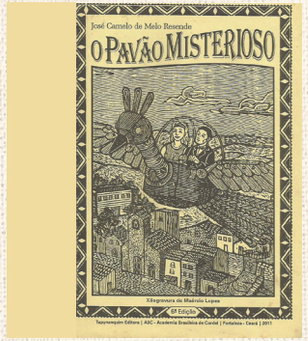
Também temos o filme Noite Amarela, que tem uma outra abordagem, e já mostra elementos típicos da cultura jovem de Campina Grande, mas retratando a vida urbana no interior do nordeste – além de passar longe dos temas recorrentes e abraçar outros, como existencialismo e linhas temporais dimensionais.

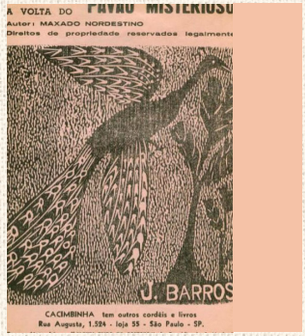
Cena de Noite Amarela //Omelete.

Carolino elenca os seguintes pontos que aparecem frequentemente em termos imagéticos associados ao nordeste:

- Atemporalidade
- Isolamento
- Atividades comerciais de pequenos produtores
- Comércio nos espaços públicos
- Agricultura e pecuária familiar
- Pouca pavimentação
- Política oligárquica
- Espraiamento de edificações
- Casas de geometrias simplificadas
- Telhados de duas águas
- Vegetação herbácea e rasteira (caatinga)
- Poucas árvores
- Cisternas
- Chão de terra batida
- Presença de animais.

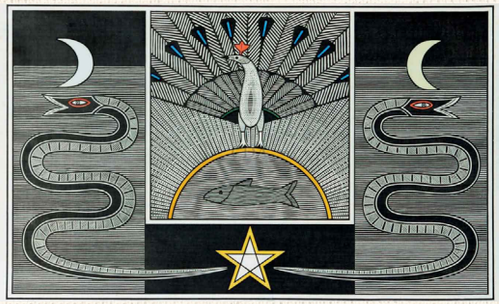
O autor ainda destaca o papel da xilogravura e da estética armorial como pontos fortes da imagética nordestina.





1. Xilogravura por Maércio Lopes
2. 1ª capa do Pavão Misterioso, autor desconhecido
3. Imagem por J. Barros

A xilogravura é uma técnica de fabricação de imagens antigas, que consistia em esculpir um desenho em uma placa de madeira e "carimbar" um papel com tinta. Popularizou-se por ilustrar a capa dos cordéis, por isso, sua frequente associação com o imaginário da região nordeste.



1. O senhor do dia, por Gilvan Samico

Já o movimento armorial, encabeçado por Ariano Suassuna, propunha a criação de um nordeste mítico e medievalizado, contudo, jamais deixou-se "contaminar" por estrangeirismos. Teve reverberações na literatura, no cinema, teatro e nas artes visuais.

DE REPENTE BREGA

Além dos elementos apresentados, há outra estética presente no imaginário nordestino, porém frequentemente preterida, o brega. Em realidade, este é um estilo musical de difícil classificação, mas frequentemente marcado com assinaturas melodramáticas, exageros, ingenuidades, além de abarcar temas como traição, amor, boêmia, saudades, dentre outros assuntos comuns a vida cotidiana.

Esteticamente, o brega se aproxima do cafona e do exagero, portanto, a profusão de elementos coloridos, ainda que eles "briguem" visualmente. É comum o uso de cores neon, múltiplas texturas, flores – principalmente girassóis, chifres, estampas de onça, dentre outros.

1. Que denota falta de gosto; que se apresenta de maneira desapropriada tendo em conta a opinião de quem critica;
2. Particularidade daquilo que é grosseiro, reles, comum;
3. Que possui características melodramáticas ou expressa seu sentimento de modo exagerado; kitsh.

Definição de brega pelo Dicio

No geral, tanto a música quanto a estética é tida como cafona ou de qualidade inferior, de pouco valor artístico ou falta de refinamento, porém é, sobretudo, um estilo abrangente e indefinido. Apesar de ser ritmo que ganhou força e estrutura no Norte do país – mais especificamente em Belém do Pará – o Nordeste não fica para trás, com grandes nomes que marcaram a música e consequentemente, tinham seu próprio estilo.

1. Reginaldo Rossi foi um cantor pernambucano que consagrou a música brega no Brasil. Na imagem de seu disco "Não consigo te esquecer" de 1984, vemos alguns elementos estéticos que se encaixam no brega, como a profusão de cores fortes, apelo popular, a própria pose e vestimenta que sugere a figura de um galã que vai te conquistar tocando uma bela canção;
2. Waldik Soriano foi um cantor baiano que também fez sucesso no gênero. Na capa de seu álbum, vemos elementos que remetem a conquista e ao romance, além de desenhos variados de corações, e excesso de fontes tipográficas.

Contudo, o estilo sobrevive até hoje em releituras e adaptações contemporâneas, incorporadas no forró, na música eletrônica e nos estilos regionais.

Destaca-se Jaguatirica Print, trabalho da banda Luísa e os Alquimistas, de Natal – RN que mescla ritmos pop com rock, brega funk, brega wave, além de flertarem com ritmos latinos como a cumbia e reggaeton. Sonoramente é um trabalho bastante rico ao conseguir dar várias texturas as suas músicas, tendo como resultado um produto extremamente contemporâneo e rico em referências, mas sem perder a matriz essencialmente nordestina.

Esteticamente, o álbum traz uma releitura contemporânea do brega, com estampas, cores fortes, e a junção de vários elementos distintos para compor a cena, como podemos observar nas imagens abaixo.

1. Capa do album Jaguatirica Print (2019), por Luísa e os Alquimistas, que traz como mote o tecnobrega e outros ritmos populares nordestinos, principalmente os que surgem nas periferias.
2. Frame do clipe "Cadernim", por Luísa e os Alquimistas. Nele, observamos releitura do brega clássico, como cores fortes e elementos românticos - a exemplo das borboletas.

1. Frame do clipe "Olhos de Tocha", no qual podemos ver o uso de tipografia arrojada, estampas de onças e podemos observar um cenário que ajuda a compor este universo: colorido, com múltiplos elementos, desenhos e bandeirolas
2. Aqui observamos a valorização de algo corriqueiro nas idas a praia (um carrinho de côco). Diferente de todo o discurso anterior, aqui há a exaltação de uma natureza exuberante, diferente da narrativa de seca e obsolência do nordeste.

O brega não é o único estilo trabalhado pelo nordeste para apontar a sua reinvenção, há uma infinidade de outros gêneros e artistas que experimentam e reinventam a cultura local. Sendo assim, destaca-se Jéssica Caitano e Barro, como movimentadores interessantes da cena local.

Jéssica Caitano, em show em 2021, Caruaru - PE

Jéssica Caitano é uma jovem cantora de Triunfo - PE, que possui um estilo único e popular de cantar, pois mistura rap, repente, coco de roda e embolada. Suas canções falam de suas vivências, e por vezes resgata a memória afetiva de uma "vida no sítio", mas sem perder seu aspecto contemporâneo.

Outro trabalho que merece destaque pela sua concepção contemporânea de elementos nordestinos, é o da música "Cavalo Marinho" do cantor recifense "Barro", ao por jovens dançando o cavalo marinho, um folguedo folclórico típico da zona da mata pernambucana, no centro de Recife.

Frame de "Cavalo Marinho", por Barro.

Apesar de representar o nordeste, a obra não recorreu a clichês que remetessem a pobreza e sim decidiu buscar elementos recorrentes na vida urbana da capital pernambucana.

Estes artistas, assim como tantos outros da cena pernambucana, são frutos do **manguebeat**, um movimento de contracultura surgido no início dos anos 90 em Recife - PB, misturando sons da cultura local, como o maracatu e coco de roda, com ritmos pop.

O filme "Baile Perfumado", 1996, abraçou o manguebeat em sua trilha sonora, sendo um marco para o cinema nacional.

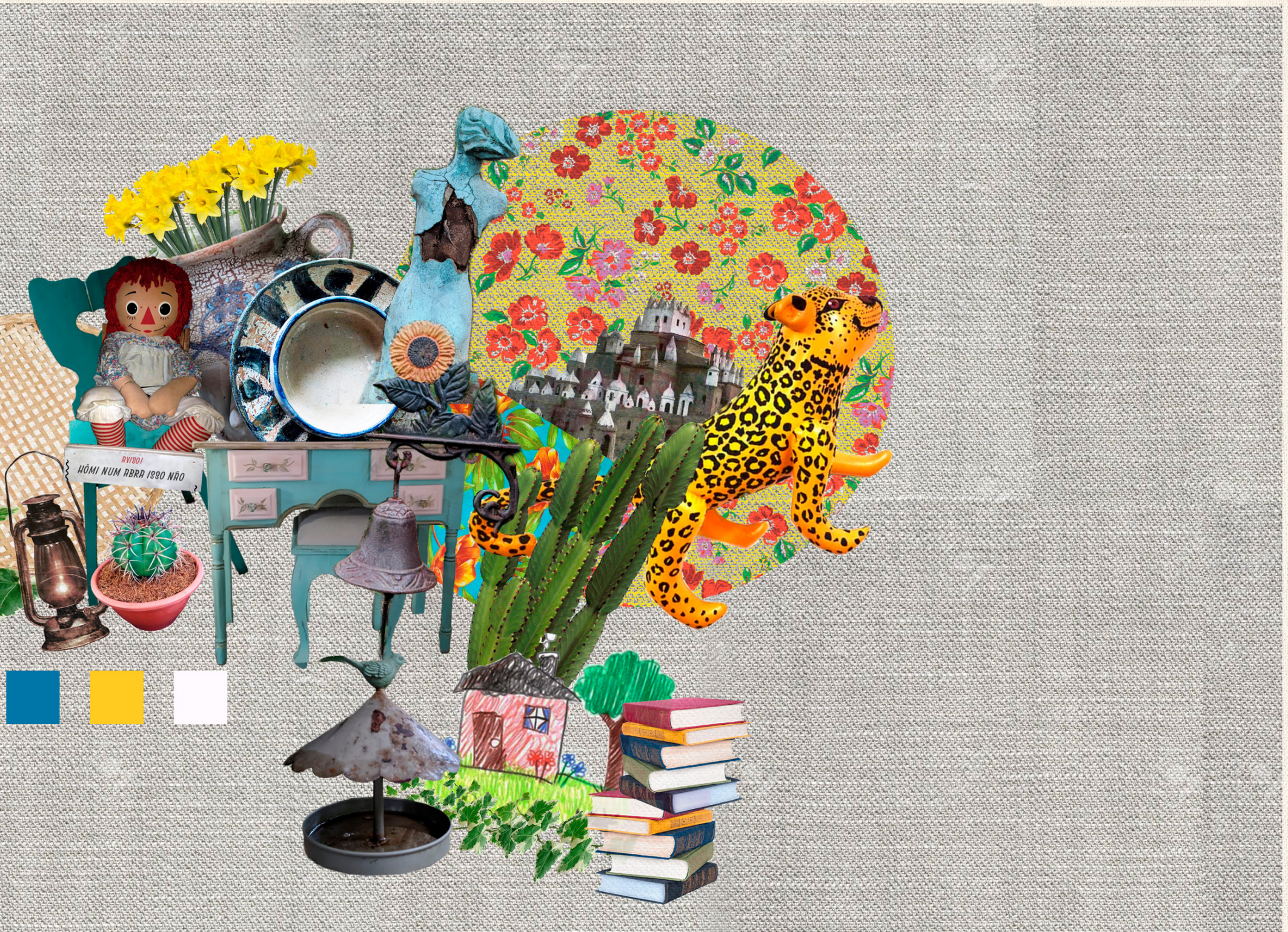
Em suma, o nordeste tem muitas narrativas, de forma que podemos afirmar que há "nordestes no nordeste". O destaque apresentado é influenciado pela cultura da Paraíba e estados circunvizinhos, todavia, se nos movimentamos para outras localizações geográficas dentro da mesma região, ou ainda, fazemos recortes sociais, de gênero ou cor, nos deparamos com outros contextos e novas referências culturais.

Em um âmbito geral, as narrativas foram agrupadas e coconstruídas a partir da seca de 1877, passaram pelo modernismo de 30 na busca do sentimento de nacionalidade a qualquer custo, ganharam robustez na década de 40 com o movimento armorial de Ariano Suassuna, e foram se transformando e adaptando até chegar à década de 2020, transcendendo a mediocridade que foi criada historicamente pelo eixo sul-sudeste.

É importante salientar que o viés do sentido da obra dificilmente será dado em sua totalidade apenas pelo cenário, por isso a importância de ressaltar outras formas de arte, como a literatura e a música, para que se possa compreender a essência do que se tem por imaginário.

MUNDINHO DA DONZELA

-DIÁRIO DE BORDO [TAMBÉM CONHECIDO COMO MOODBOARD]-


AVISO!
HÔMI NUM ABRA ISSO NÃO

-RELATO-

Ao entrar no quarto, logo se vê uma cama com um dossel envolvido em mosquiteiro e outros tecidos finos trabalhados com renda e algodão da Paraíba. Debaixo da cama há um penico de alumínio. Seus móveis são feitos de jacarandá/madeira escura.

O quarto de Creuza traz uma nostalgia confortável do que eram as “coisas de sítio”. Parte disso se deve aos tons terrosos tanto do piso quanto das paredes.

Nas paredes se vêem desenhos infantis e bonecas, que são quase a única companhia, então é deduzível que não bate tão bem da cabeça. Há restos de comida que ela deixa em cima da mesa, bem como outros objetos desorganizados que sugerem a clausura de sua vida, como livros sobre Maria Bonita, feminismo, o capital, dentre entre vários outros temas sociais - pois ela é princesa, mas não é alienada.

Em seu quarto há três janelas, que dão direto a praça em que ela é exibida como um troféu na companhia de seus pais. Perto delas não há tantas coisas, apenas uma penteadeira rebuscada onde escreve e tenta passar o tempo.

Próximo da cama existe um baú, com folhas douradas, que usa para guardar suas roupas.

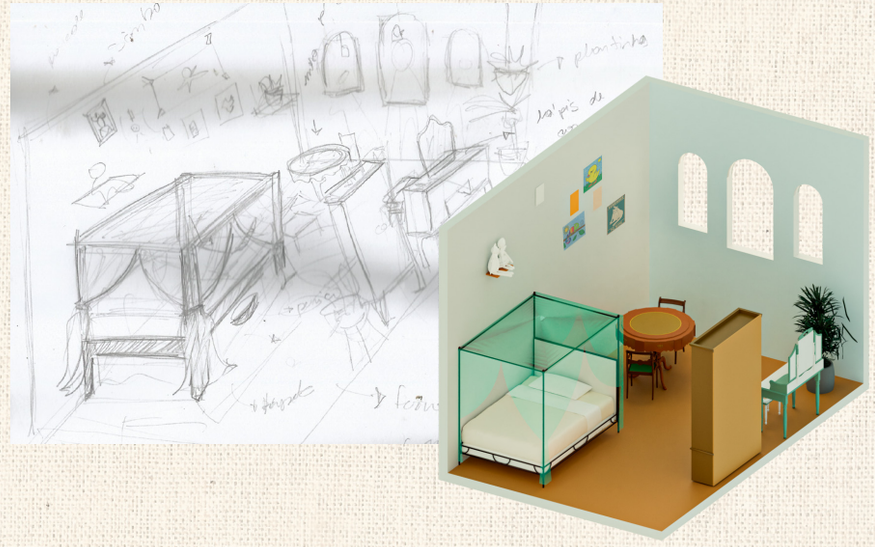
Espalhado pelo quarto estão alguns bebedouros para passarinhos, pois gosta da visita deles. Tem muito pelo de gato em cima das almofadas e penteadeira.

A porta do quarto é bastante pesada, aquele estilo clássico/medieval, que só fecha do lado de fora e dá direto para uma escada, pois, afinal, Creuza está aprisionada em uma torre.

Ela cria algumas plantas mortas, porque nao sabe cuidar direito e não notou que estão se decompondo, mas há algumas vivas também.

No geral, é o quarto de uma pessoa infantilizada, que não teve amigos e que conhece o mundo pela imaginação. Portanto, é introspectiva, mas espera ser amiga das pessoas, pois sabe que o pai dela é um controlador perturbado, mas também não se rebela pois pode ter contraído uma síndrome de Estocolmo. O ambiente é aconchegante, mas curiosamente perturbador, pois o quarto é bagunçado, caótico demais para ser o que se espera de uma princesa.

-CROQUIS-



Estudos do quarto de Creuza a partir do relato.
Fonte: Acervo do autor

-LOCAÇÃO-

Forte de Santa Catarina, Cabedelo - PB. Em destaque, a Casa de Comando. Fonte: Tripadvisor.

Após algumas considerações de lugares para locação, optou-se pelo Forte de Santa Catarina, localizado em Cabedelo - PB, na região metropolitana de João Pessoa. Seu principal ponto positivo foi sua ambiência de ancestralidade, a presença de esquadrias que possibilitam a cena em que Creuza é revelada ao público, e suas ricas texturas de edifício ancestral, a exemplo da parede inclinada e do piso em pedra da Casa de Comando.

Estas características do recinto conferem ao lugar uma aura de calabouço e prisão, mas ao mesmo tempo, devido a sua amplitude, este clima pesado é aliviado.

A princípio, um dos grandes problemas enfrentados seria a ocultação de um mural em azulejos que além de inconveniente para a proposta do filme é de difícil remoção. Outro ponto de dificuldade, foi o tamanho exarcebado da sala (15,4m x 7m), que impedia um gerenciamento fluído nos estudos de layout do cenário.

Alguns pontos positivos da locação foram: o pé direito generoso e a presença de um tablado que, apesar de poder ser facilmente retirado, permite possibilidades.

Interior da Casa de Comando. Em vermelho, está destacado o mural de Gaspar Bariaeus. Em ciano, o tablado. Atenção para a textura marcante da parede inclinada, que remete algo dos fortes e castelos medievais. Fonte: Acervo do autor.

-SOBRE O QUARTO-

A lógica adotada foi que a partir do momento em que se sobem as escadas, não estamos só entrando em um quarto, mas sim na personalidade e no mundo da princesa. Por isso, a habitação segue uma progressão, onde em um 1º nível de intimidadetemos uma parte mais social e aceitável, composta de dois ambientes: uma pequena sala de estar e uma mesa de refeições, apenas para receber e conversar com seus pais. No 2º nível, que representa uma tentativa de fuga do claustro, portanto Creuza tenta mimetizar o mundo de fora e tenta trazer a natureza para perto de si na forma de um jardim. Começa-se então, a aparecer estátuas, pois estas são a tentativa da jovem de se comunicar com outras pessoas. Para o 3º e último nível, guardado pelas cortinas, temos o inconsciente e onde Creuza pode ser ela mesma, afinal, está resguardada. Nisso, a "bizarrice" e perturbação de seu estado mental são retratados tanto pela obsessão em bonecas/estátuas, bem como suas dezenas de livros desorganizados, frutos de uma incessante busca em conhecer o mundo - o que traz a lúdica mensagem de que a leitura liberta. Por isso, a síntese desse subcenário seria a cama, onde ela está protegida pelo dossel e lençóis encobertos, mas ainda assim está rodeada de brinquedos e enfeites, que são resquícios de sua infância atípica e seus únicos amigos.

Além disso, enquanto no cenário anterior a marca registrada eram os tapetes de motivos orientais, aqui as cortinas, flores e móveis de estilo provençal são os responsáveis por carregar a atmosfera do ambiente – conferindo um proposital ar de brega, delicadeza e romance.

Na planta, é possível observar que o layout do quarto da donzela foi agrupado, permitindo o compartimentalização do cenário sem que fosse necessário erguer paredes. Deixou-se uma área central que permitisse a movimentação da câmera. O mural em azulejos foi revestido com plantas artificiais e, por fim, o tablado foi aproveitado para servir de suporte do 3º nível de intimidade do quarto.

-PLANTA BAIXA-

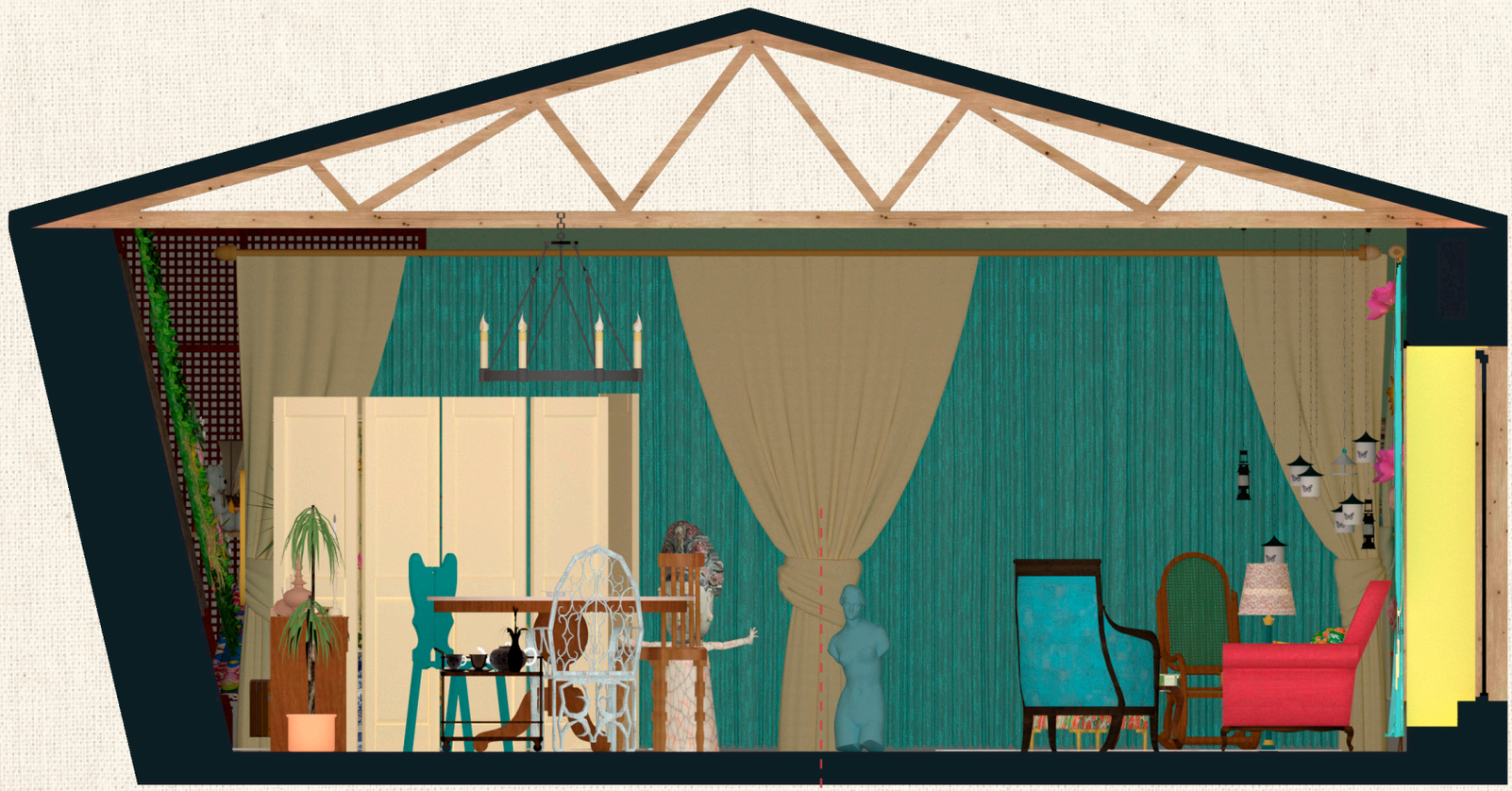
0 1 2

metros

Câmera

Sugestão de possíveis movimentações de câmera

Sugestão de possíveis pontos de iluminação



0 1 2

metros

Cortina que separa o nível mais pessoal de Creuza com os demais, que são mais sociais.

3º nível de intimidade
(o psíquico)

2º nível de intimidade
(fuga da realidade)

0 1 2

metros

Mirtes, a caveira de chapéu segurando datilógrafo: Além de indicar que Creuza também escreve, é uma metáfora sobre a relação da jovem já se habituou com o cárcere.

Pilha de livros desarrumados são os vestígios dos estudos ao longo dos anos, bem como da atividade cerebral inquieta da moça.

Cadeira de leitura

Cenário onde Creuza e Evangelista podem trocar juras de amor, em uma espécie de "jardim". Cadeira de balanço que aludem a velhinhos casados que ficam vendo a rua

1º nível de intimidade
(o social)

Sala de estilo brega, para recepcionar a família depois de um lanche, bem como receber Evangelista antes de criar intimidade com o rapaz.

3º nível de intimidade
(o psíquico)

2º nível de intimidade
(fuga da realidade)

0 1 2

Cristaleira com bonecas bizarras: coleguinhas que fazem companhia; indicam que a personagem não é tão normal.

Cama com dossel: símbolo uterino; última e mais interna camada de proteção de uma donzela tão resguardada

Brinquedos: Herança da época em que era criança e vestígio do comportamento levemente infantilizado.

1º nível de intimidade
(o social)

Sala de vestir: Feminilidade e demonstração da abundância em que vive, mas também serve como lugar de reflexão.

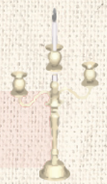
Lugar onde se senta com os pais para realizar refeições.

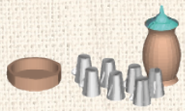
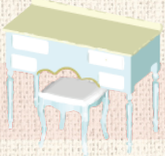
Esculturas/Bonecas grandes: amigas com que Creuza interage na tentativa de mitigar a falta de contato humano

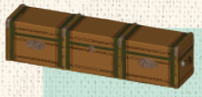
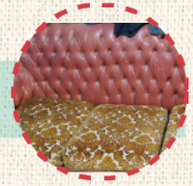
Jardim interno: Feito para esconder um quadro, que não dá para ser retirado, utilizando plantas artificiais. É uma espécie de "brega" tridimensional, pois o estilo usa bastantes motivos florais. Simboliza a tentativa de Creuza de mimetizar o mundo exterior.

metros

LISTA DE OBJETOS

NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
Mesa			Casa de Cacá Rodrigues	Pedra	Recepção
Cadeira de jardim			Casa de Cacá Rodrigues	Metal	Recepção / Remeter a jardim
Cadeira provençal			Casa de Cacá Rodrigues	Madeira	Recepção / Delicadeza
Cadeira de madeira			Casa de Cacá Rodrigues	Madeira	Recepção / Formalidade
Prato pintado			Casa de Cacá Rodrigues	Cerâmica	Compor cenário
Aparador clássico			Casa de Cacá Rodrigues	Madeira	Suporte para comidas
Castiçal			Casa de Cacá Rodrigues	Madeira	Compor cenário
Comidas em louça de barro			A definir	Barro / Comida	Recepcão

	NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
3x	Louça em barro e aluminio			A definir	Barro / Alumínio	Herança local
	Bandeja de café			A definir	Madeira	Compor cenário
2x	Bandeja de chá			A definir	Madeira	Recepção
	Lustre medieval			A definir	Ferro envelhecido	Herança ancestral / Medievalismo
	Estatua			Casa de Cacá Rodrigues	Cerâmica	Herança local / Companhia
	Biombo			A definir	Pintura	Delimitar ambientes
	Penteadeira			Casa da Arte - Ateliê no Centro de João Pessoa	Madeira/ Pintura	Compor cenário / Vaidade
	Cabeça			Casa de Cacá Rodrigues	Pedra	Companhia

	NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
	Chapeleira			Casa de Cacá Rodrigues	Madeira natural	Compor cenário
	Vaso azul			Casa de Cacá Rodrigues	Cerâmica/ Pintura	Delicadeza
	Baú			A definir	Couro/ Madeira/ Antigo	Guardar roupas / Surpresa
	Cadeira Espaguete			A definir	Corda	Herança cultural
	Armário pintado			A definir	Madeira/ Pintura	Vaidade / Delicadeza
	Plantas de plástico			A definir	Folhagem	Jardim interno / Delicadeza
2x	Poltrona provençal			Casa de Cacá Rodrigues	Tecido nobre	Recepção / Brega
	Sofá brega			Loja de antiguidades na Gen. Osório	Tecido	Recepção / Brega

	NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
	Mesa de centro brega			A definir	Madeira	Recepção / Brega
	Tapete de pele falsa			A definir	Pele	Pet / Brega
	Abajur alto			A definir	Tecido	Compor cenário
	Pufe de chita			A definir	Tecido	Recepção / Brega
	Estátua-02			Casa de Cacá Rodrigues	Pedra envelhecida	Ruína / Companhia
2x	Cadeira de balanço de palha			A definir	Madeira/ Palha	Herança cultural / Intimidade
6x	Casa de passarinho			Casa de Cacá Rodrigues	Cerâmica/ Pintura	Delicadeza / Jardim interno
4x	Lampião			A definir	Metal / Luz envelhecido	Delicadeza / Fantasia

	NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
3x	Casa de passa-rinho-02			Casa de Cacá Rodrigues	Metal envelhecido	Delicadeza / Jardim interno
	Flores de plástico			A definir	Folhagem	Delicadeza / Jardim interno
6x	Planta (Maranta Pavão)			Levi Plantas	Natural	Delicadeza / Jardim interno
	Planta alta			Levi Plantas	Natural	Delicadeza / Jardim interno
	Cama com dossel			A definir	Tecidos / Translucidez	Casulo
	Rack pintado			Casa da Arte - Ateliê no Centro de João Pessoa	Madeira/ Pintura	Arte / Apoio de conhecimento
	Caveira			A definir	Ossos	Temporalidade
	Cortinas			A definir	Tecido	Ocultação / Delicadeza

	NOME	3D	FOTO REAL	REFERÊNCIA	TEXTURA	SIGNIFICADO
3x	Pilha de livros			A definir	Livros antigos	Estudo
	Almofadas de chita			A definir	Tecido	Conforto
	Cristaleira de bonecas			Casa de Cacá Rodrigues	Madeira	Objeto de estranheza
21x	Bonecas bizarras			A definir	Diversas	Objeto de estranheza / Companhia
	Marionete/ mamulengo			A definir	Diversas	Companhia / Herança infantil
	Casa de bonecas com grades			A definir	Madeira	Cárcere / Herança infantil
14x	Desenhos infantis			A definir	Papel	Herança infantil
	Brinquedos antigos folclóricos			A definir	Diversas	Herança infantil / Herança local

ACESSE EM 360: HTTPS://YOUTU.BE/M0R8VQLB_HC

MAGNIFICOS

ANIMAL FARM
AMERICAN LAW AND LEGAL SYSTEMS
INTERIORS
ULTIMATE BIOGRAPHY
ARCHITECTURE
DARLING

ARTEFATO CENOGRÁFICO

De acordo com Rolim (2013), "artefato" é qualquer coisa material feita por mãos humanas. O autor ainda se apropria da arqueologia para definir artefato cenográfico como um detentor de informações de um conjunto muito maior ao qual pertencia, como uma espécie de metonímia, no qual um pedaço representa o todo. A definição é complementada ao afirmar que cenografia não é a coisa que está representada, mas se torna a coisa que reproduz. Portanto, pode-se dizer que tanto o artefato cenográfico quanto a cenografia são índices semióticos, ou seja, são vestígios de um objeto ou evento.

Neste sentido, o cenógrafo e professor Álex Suárez, em entrevista a TV UNESP, endossa a discussão ao alegar que o cenário é apenas parte de uma cenografia, pois esta é, na realidade, a referência de imagem, lugar e tempo que vão guiar a cabeça do espectador. Ou seja, esta possui uma amplitude muito maior, podendo ser feita até com elementos não palpáveis, como luz, sons, cheiros e até o próprio movimento dos atores

Para Rolim (2013), o cinema frequentemente utiliza o artefato cenográfico como cenografia, pois eles têm poder de síntese e materialização de sentimentos bastante apurados, criando imaginários, subjetividades e novas territorialidades memoriais, diferentes significados de ambientes e portais espaciais de tempo.

> "Artefatos e cenários têm os mesmo atributos, criam mundos comuns carregados de referências emocionais e podem dilatar espaços criando imagens e territorializando novos significados
> **(ROLIM, 2013, p. 42)**

Em face ao exposto, é evidente que no contexto da história "Pavão Misterioso", seria incoerente não enxergar o pavão mecânico como objeto de estudo. Ele não é o personagem principal e nem a história, contudo, ele é o elemento-síntese e a apoteose da história, o compêndio do relacionamento entre Creuza e Evangelista, bem como o símbolo de liberdade para a jovem. Portanto, por se tratar de um artefato cenográfico, que nos remete a um lugar - ainda que não seja um propriamente - e por ser um ponto fulcral para o andamento do enredo, ele deve ser incluído como alvo de estudos cenográficos.

PAVÃO MISTERIOSO

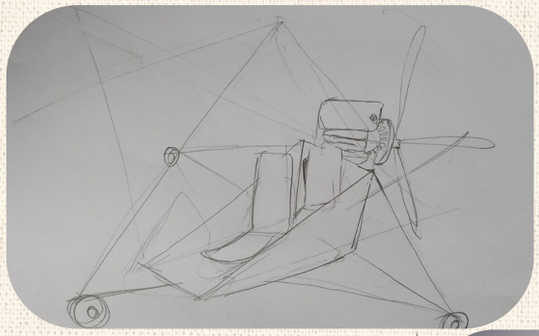
-DIÁRIO DE BORDO [TAMBÉM CONHECIDO COMO MOODBOARD]-

O pavão é uma grande engenhoca steampunk feita de lataria, sucata e pedaços de chita descartados. Ele funciona adaptado de um motor antigo de trike, precisando correr um pouco para poder pegar impulso e voar. Possui uma crista adornada de flores que serve de leme, bem como olhos metálicos que acendem e cumpre a função de farol.

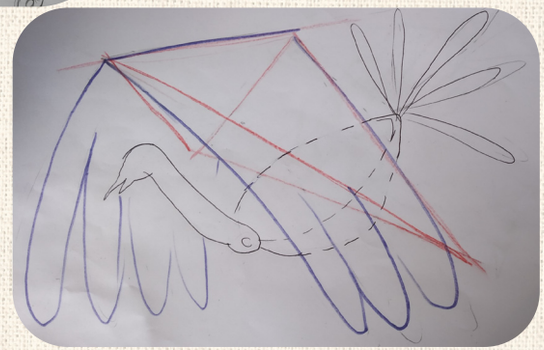
O bico se abre em um grande grasnado – na verdade, é apenas a lataria rangendo – liberando o vapor e fuligem do motor. Sua asa é armada em uma treliça metálica que é aportada no restante de seu corpo, que são bancos em que cabem duas pessoas, cada uma em um belo e confortável assento revestido de chita, onde podemos encontrar ainda mais flores e plantas, que estão ali para tentar purificar os gases que saem da nave.

Na verdade, o pavão é revestido com chitas na tentativa de mascarar as junções metálicas malfeitas pelo seu idealizador, o engenheiro Edmundo, mas no final, Creuza acaba achando lindo uma criatura tão enfeitada de flores.

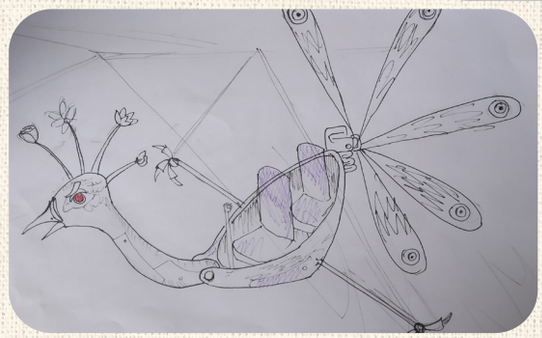
Sua cauda, ornada de vários olhos turcos, imita um leque que sobe e desce, orientando o voo, enquanto sua asa permanece completamente aberta, pois ela é a estrutura que estabiliza. No geral, é um cacareco bastante brega, pois representa o amor exagerado que Evangelista tem com Creuza.



Estudo a partir de um trike ciclomotor
Fonte: Acervo do autor



1º estudo para
Pavão Mecânico
Fonte: Acervo do autor

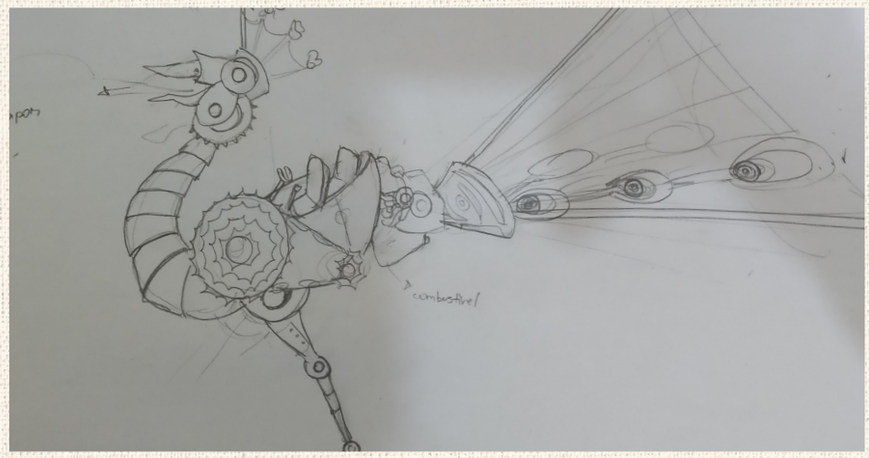


2º estudo para
Pavão Mecânico
Fonte: Acervo do autor

Apesar da concepção do Pavão estar mais ligada a equipe de efeitos especiais, ele não deixa de ser um lugar central no qual ocorrerão várias ações importantes para o desenrolar do filme, além de ser o cenário catártico para o encontro dos dois amantes.

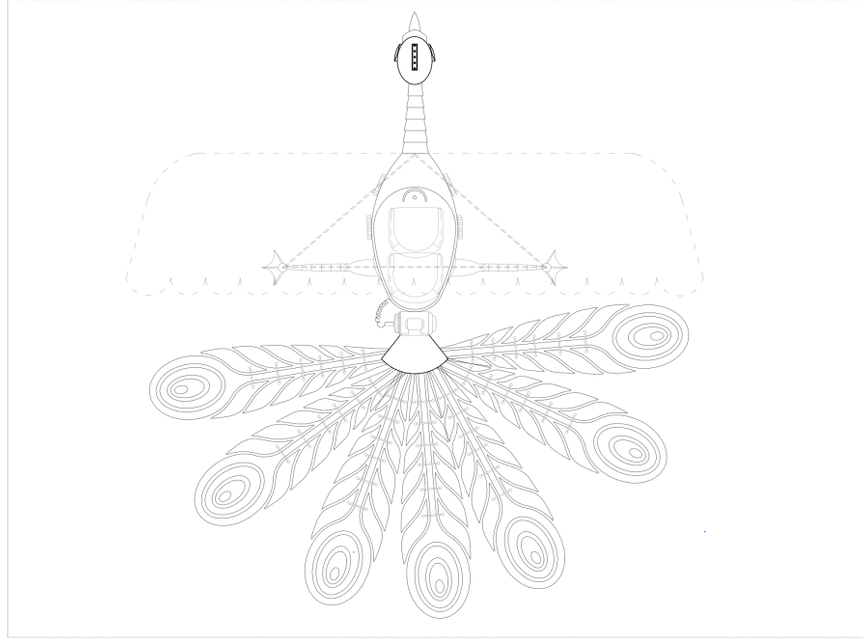
Sua elaboração está sendo pensada como se fosse uma máquina – com alguma licença poética, portanto, tirou-se partido da trike ultraleve (um triciclo acoplado em uma asa delta), das esculturas em sucata do artista potiguar Guaracy Gabriel e, novamente, da estética brega.

1º estudo 2D para Pavão Mecânico
Fonte: Acervo do autor



3º estudo para Pavão Mecânico

A partir deste último croqui, iniciou-se o processo de modelagem digital do pavão. A medida que o projeto ia avançando, sentiu-se a necessidade de alterar alguns componentes, como será mostrado em seguida, mas seguindo a mesma lógica do desenho.



1º estudo 2D para Pavão Mecânico
Fonte: Acervo do autor

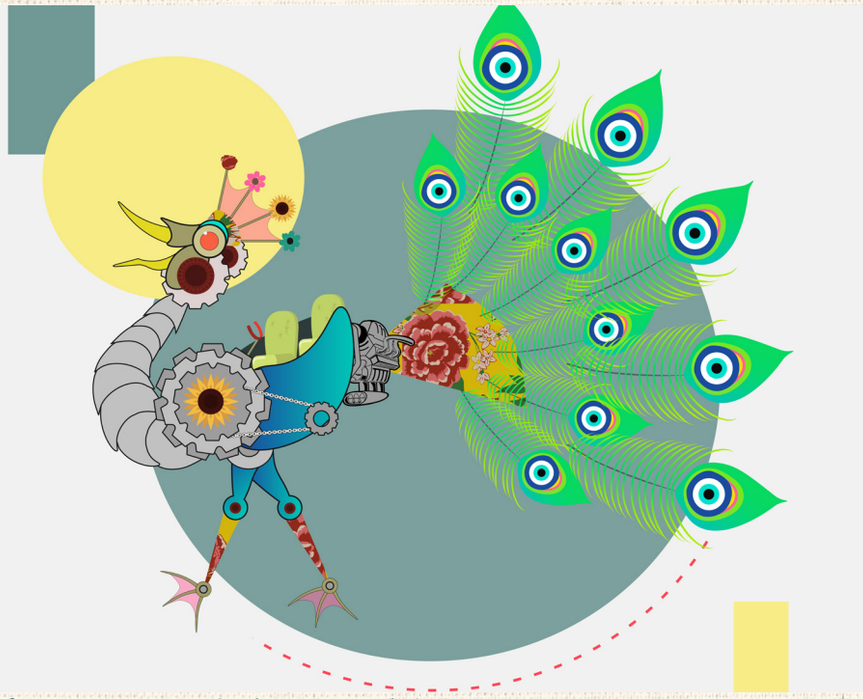


Ilustração a partir do 3º estudo
Fonte: Acervo do autor

Ao fim, por remeter a esculturas de sucata, optou-se por adotar a lógica de montagem do “ready-made”- uma expressão que designa um artifício das vanguardas modernistas de produzir arte com produtos já feitos. Ou seja, a intenção é utilizar objetos já existentes e facilmente reconhecíveis, mas que no conjunto adquiririam uma leitura diferente. Dentro da narrativa, isso faz sentido, pois quem constrói a máquina é Edmundo, engenheiro e artista.

Não obstante, buscou-se utilizar produtos que fizessem parte do cotidiano - por exemplo, cadeiras de ônibus, secador de cabelo, semáforos, gaiola e ventilador - e que também tivessem algum valor cultural - como o olho turco e a folha de carnabeira; sem se ater a uma temporalidade específica, pois o universo diegético permite algumas flexibilidades.

Além disso, o pavão deve ser a síntese e a junção do romance entre os protagonistas, portanto, seria natural que Edmundo fizesse uma máquina que tanto deveria soar familiar para Evangelista pilotar - portanto, o engenheiro utilizaria de objeto disponíveis em sua oficina, remetendo o turco de quando era vendendor em Pilõezinhos - bem como deveria ser romântica o suficiente para conquistar a afeição de Creuza, portanto, ele é bregamente adornado com flores e cores chamativas - o que também é um resgate ao jardim interno da donzela.

ACESSE O 3D HTTPS://SKETCHFAB.COM/3D-MODELS/PAVAO-MECANICO-1ECF20760E2E4D3AB7645F4363E3EA3F

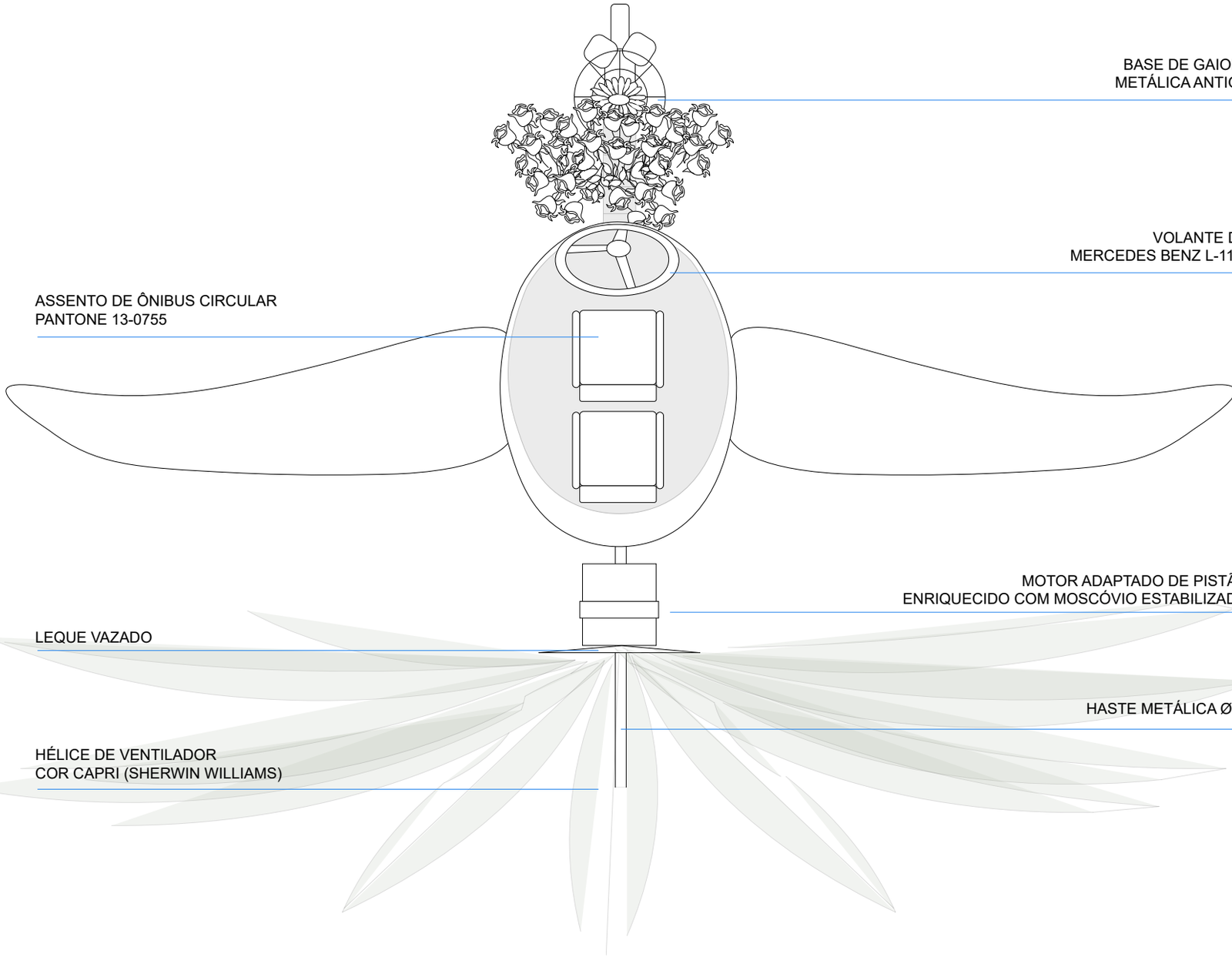
Cabeça: A gaiola deve ser encarada como uma metáfora para a situação de Creuza, o que antes era motivo de cárcere, agora prospecta um futuro de liberdade. Por fim, a disposição das flores é inspirado no formato do cabelo do cantor de brega Reginaldo Rossi.

Olho turco com flor de girassol: releitura dos ocelos do pavão com elementos comuns a Creuza e Evangelista

Folha da Carnaúba: árvore emblemática da cultura e folclore cearense.

O telefone público e o banco de ônibus estão presentes na memória e/ou no cotidiano, é uma forma de subverter e trazer mais nobreza ao seus usos, bem como apelar para a nostalgia do público.

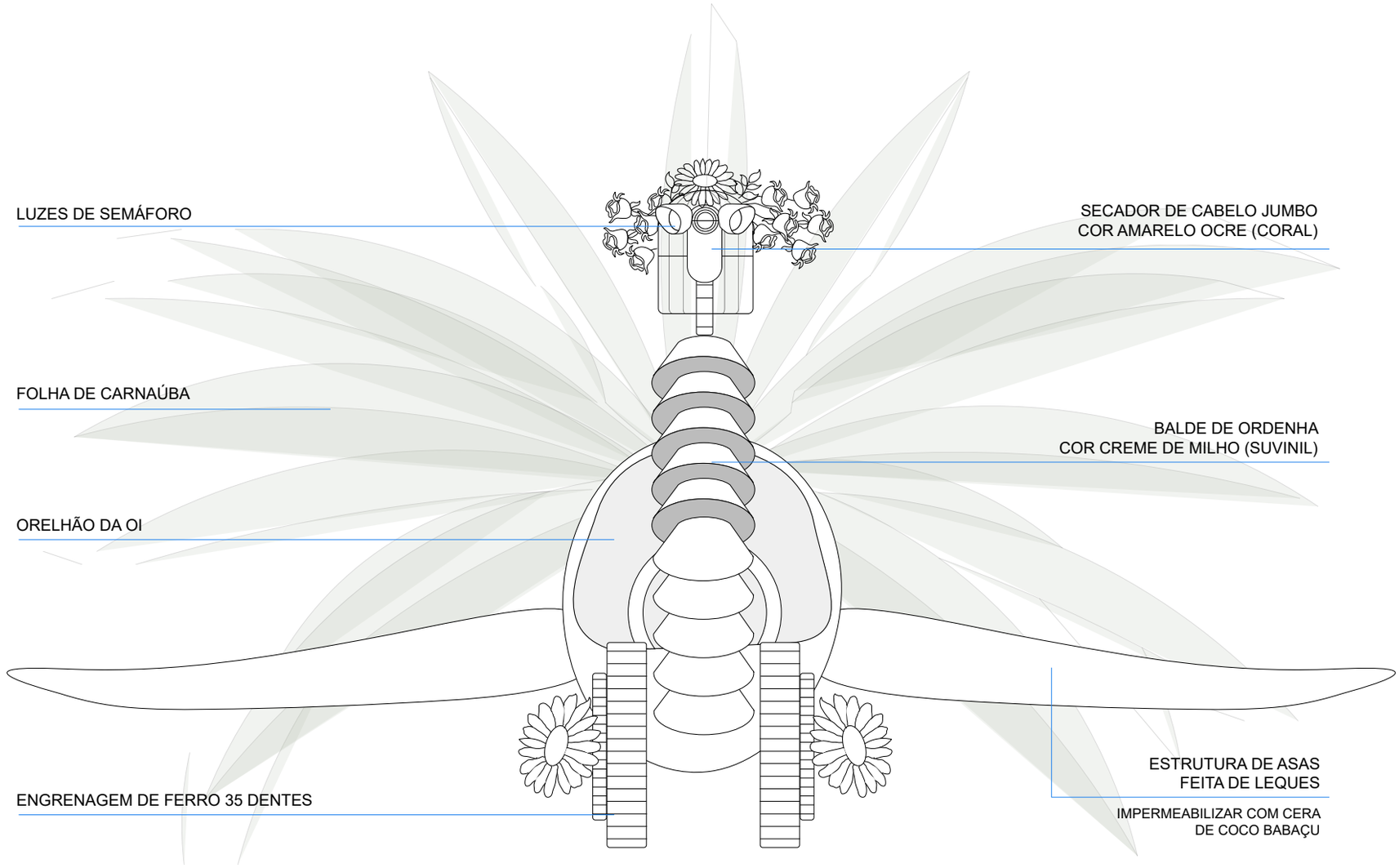
As engrenagens dão o ar de steampunk, além da impressão de ser um maquinário complexo e "mirabolante". Servem tanto para o funcionamento dos "pés" quanto do "cérebro".



1 PAVÃO MECÂNICO

DETALHAMENTO - PLANTA BAIXA

TÍTULO	PAVÃO MECÂNICO - RESGATE DE DONZELA	
PROPRIETÁRIO	EVANGELISTA, O VENDEDOR TURCO	PRANCHA 01/02
PROJETISTA	ENG. EDMUNDO	
ESCALA	0 1 2	

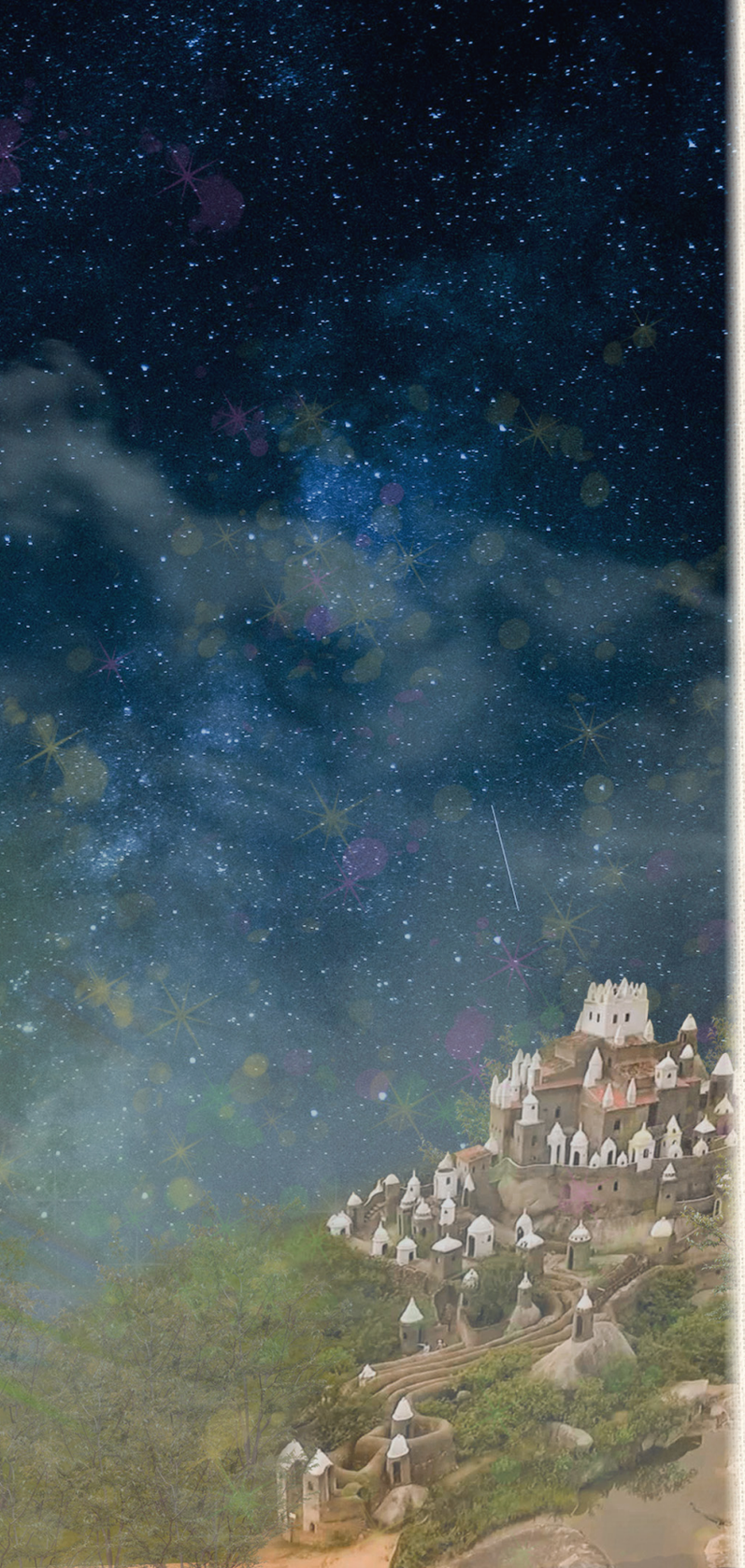


2

PAVÃO MECÂNICO

DETALHAMENTO - VISTA FRONTAL

TÍTULO	PAVÃO MECÂNICO - RESGATE DE DONZELA	
PROPRIETÁRIO	EVANGELISTA, O VENDEDOR TURCO	PRANCHA 02/02
PROJETISTA	ENG. EDMUNDO	
ESCALA	0 1 2	



CONCLUZÕES

-FINALMENTE-

A cenografia é um campo de estudo amplo e multidisciplinar, podendo ser abordado por diversas áreas através de diferentes métodos, além de ser afetada por condiocinantes técnicos, culturais, artísticos, logísticos e orçamentárias.

Ao longo do trabalho, ficou evidente a importância e necessidade em se ter de forma elucidativa e delineada os conceitos que serão abordados nos cenários. No caso do objeto de estudo, a estética nordestina, destacando-se uma de suas vertentes: o brega. Igualmente importante para o trabalho foi o uso de ferramentas digitais, como o BIM, que permitem antever o resultado final com melhor exatidão, ainda que nenhuma filmagem tenha sido feita.

Quanto aos objetivos propostos, considera-se que todos foram atingindos, pois aspectos técnicos de possíveis posicionamntos de câmera e luz foram previstos - ainda que de forma superficial, além de terem sido catalagados os objetos que seriam utilizados nos cenários. Através de discussões, foram elencados e trabalhados espaços arquitetônicos, para que estes se tornassem espaços cenográficos, a intercalando teoria e prática.

Mostrou-se, ainda, que apesar do preterimento da área em relação a alguns arquitetos, é possível estabelecer debates sobre relações espaciais e projeto, que certamente complementam e eriquecem a formação do graduando.

Em um âmbito puramente pessoal, o autor destaca a satisfação em sair do projeto arquitetônico com um programa de necessidades comum, para adentrar em um campo no qual a fantasia e o absurdo são bem recepcionados, sem se ater a convencionalidade de propostas ou julgamentos baseados em “isso é ou não é de bom gosto”.

Por fim, o trabalho conseguiu seu objetivo principal; o de criar um universo diegético plausível que desse suporte ao projeto “Pavão Misterioso”, além de trazer questões que encorajem outros estudos no campo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

-FINALMENTE-

HOWARD, Pamella. O que é cenografia? São Paulo: Edições Sesc Sp, 2017. 386 p.

ROLIM, Eliézer . A cenografia pós-moderna de Daniela Thomas. UFBA, 2000.

MAIA, Hortênsia Gadelha; MUNIZ, Euler Sobreira. Novos caminhos para a cenografia diante da evolução tecnológica: o teatro e a realidade aumentada. Revista Tecnologia, [S.L.], v. 39, n. 1, p. 1, 29 jun. 2018. Fundacao Edson Queiroz.

ROLIM, Eliézer Leite Filho. O ARTEFATO CENOGRÁFICO NA INVENÇÃO DO COTIDIANO ESPETACULARIZADO. 2013. 211 f. Tese (Doutorado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal da Bahia, Salvador - Ba, 2013.

URSSI, Nelson José. A linguagem cenográfica. 2006. 122 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Cênicas, Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

JOSINO, Amanda Belo da Fonseca. Narrativas do espaço: o papel do arquiteto na produção da cenografia do cinema são luís. 2017. 65 f. TCC (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Estadual do Maranhão, São Luís, 2017.

NAZARÉ, Manuella Mirna Enéas de. CONSTRUINDO UMA REGIÃO: imagem e imaginário sobre o nordeste brasileiro. Interfaces, Rio de Janiero, v. 29, n. 4, p. 130-145, jun. 2019.

CONTEÚDO aberto. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Brega> Acesso em: 3 mar 2021.

ALMEIDA, Átila; ALVES SOBRINHO, José. Dicionário Bio-Bibliográfico de Repentistas e Poetas de Bancada. São Paulo - Sp: Editora da Usp, 1978.

NAS asas do pavão misterioso. 2018. Disponível em: https://www.blogdaletrinhas.com.br/conteudos/visualizar/Nas-asas-do-pavao-misterioso. Acesso em: 15 abr. 2021.

MELO NETO, Moisés Monteiro de. O Romance do Pavão Misterioso, Alau'ddin e a Lâmpada Mágica: intersecções e disjunções. In: XIII CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 2013, Campina Grande. Artigo. Campina Grande - Pb: Editora Realize, 2013. v. 1, p. 1-7.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. Dicionário Teórico e Crítico de Cinema. 2. ed. Campinas - Sp: Editora Papirus, 2006. Cap. 4, p. 77.

MARTINS, India Mara. A Direção de Arte e criação de atmosferas no cinema contemporâneo brasileiro. In Catálogo da Mostra direção de arte no cinema brasileiro. Caixa Cultural. Rio de Janeiro: Mnemosine serviços audiovisuais, 2017.

MARTINS, Índia Mara; MEDEIROS, Theresa. Perspectivas para refletir sobre o novo realismo a partir da representação do espaço e da atmosfera sobrenatural em Quando eu era vivo. Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, [S.L], p. 213-237, jul. 2019.

PALLASMAA, Juhani. Os Olhos da Pele: a arquitetura e os sentidos. Porto Alegre: Bookman, 2011. 76 p. Tradiução de Alexandre Salvaterra.

CARDOSO, João Batista Freitas. A cenografia virtual na televisão brasileira. UNICAMP, 2001.

ORICCHIO, Luiz Zanin (ed.). O novo cinema da Paraíba nasce ousado e criativo. 2018. Disponível em: https://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,o-novo-cinema-da-paraiba-nasce-ousado--e-criativo,70002649766. Acesso em: 11 jun. 2021.

VIANA, Arievaldo. O CANTOR DA BORBOREMA E O PAVÃO MYSTERIOSO. Disponível em: http://acordacordel.blogspot.com/2012/02/maior-polemica-do-cordel.html. Acesso em: 11 jun. 2021.

NASCIMENTO, Pâmella de Souza; LIMA, Renally Arruda Martins de; RODRIGUES, Adalberto Teixeira. O ROMANCE DO PAVÃO MISTERIOSO: o retrato de um universo fantástico e do herói romântico dos contos de fadas. In: ENCONTRO NACIONAL DE LITERATURA INFANTO-JUVENIL E ENSINO, 2016, Campina Grande - Pb. Anais [...] . Campina Grande - Pb: Editora Realize, 2016. p. 1-11. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/26076. Acesso em: 11 jun. 2021.

ARTEFATO - 14/03/2014 - Cenografia. São Paulo - Sp: Tv Unesp, 2014. (26 min.), P&B. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Mx9gCFYIFU&ab_channel=TVUnesp. Acesso em: 15 abr. 2021.

BELLAFRONTE, Priscilla. Ícone, índice, símbolo. 2017. Disponível em: https://pribellafronte.com.br/blog/icone-indice-simbolo. Acesso em: 15 abr. 2021.

ROMANCE do Pavão Misterioso, de José Camelo de Melo Rezende Fonte: https://www.passeiweb.com/estudos/livros/romance_do_pavao_misterioso/. 2013. Acesso em: 15 abr. 2021

OLIVEIRA, Nayara Gonçalves. Cidade cenográfica: literatura, cinema e arquitetura: criando a cidade de “Cem anos de Solidão”. 2017. 156 p. TCC (Arquitetura e Urbanismo)- UFU, Uberlândia, 2017.

LUNA, João Luiz Carolino. Imagética e Representação: um Estudo na Casa Nordeste. 2019. 30p. Estágio Supervisionado (Arquitetura e Urbanismo)- UFPB, João Pessoa, 2019.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE. RESOLUÇÃO nº 04/2012, Campina Grande -PB, 2012.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA. Projeto Pedagógico do Curso de Arquitetura
e Urbanismo – 2012, João Pessoa, 2012.

FACULDADE INTEGRADA DE PATOS. Matriz Curricular do Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo, Patos, [S. d]

UNINASSAU ARQUITETURA E URBANISMO MATRIZ CURRICULAR. [S. l.], 201-. Disponível em: https://vestibular.uninassau.edu.br/Curso.aspx?CursoId=6&CursoUnidadeId=2397&MenuId=1&Cidade=Campina%20Grande&UF=PB. Acesso em: 16 jul. 2021.

PROJETO Pedagógico Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo - FPB. João Pessoa, 201-?. Disponível em: https://www.fpb.edu.br/v2/wp-content/uploads/2020/09/PROJETO-PEDAG%C3%93GICO-DE-CURSO-ARQUITETURA-E-URBANISMO.pptx.pdf. Acesso em: 16 jul. 2021.

PROJETO Pedagógico Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo - FSM. Cajazeiras, 201-?. Disponível em: http://www.fsm.edu.br/wp-content/uploads/2019/08/MATRIZ-ARQUITETURA-E-URBANISMO_2019.pdf. Acesso em: 16 jul. 2021.