UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

AGHATA ADRIELLY FARIAS DOMANICO
GIOVANNA ALBERTONI ARAGONE
LARISSA ISABELLA SANTOS DRUMOND
LUCCAS PLATZER DA ROCHA

CÓDIGO: OH.NOS

Trabalho de Conclusão de Curso

SÃO PAULO
2023

AGHATA ADRIELLY FARIAS DOMANICO
GIOVANNA ALBERTONI ARAGONE
LARISSA ISABELLA SANTOS DRUMOND
LUCCAS PLATZER DA ROCHA

CÓDIGO: OH.NOS

Relatório Técnico do Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido pelos alunos do 8º Semestre para a disciplina Trabalho de Conclusão de Curso em Rádio e TV II, como exigência parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Rádio e TV, pela Universidade Anhembi Morumbi, Ânima Educação, sob orientação do professor Jonathas Beck

SÃO PAULO
2023

Ficha Bibliográfica elaborada pela biblioteca UAM

Com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C61 Código OH.NOS / Aghata Adrielly Farias Domanico [et al.] - 2023.
95f.: 30 cm.

Orientador: Jonathas Beck.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Rádio,TV e Internet) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2023.
Bibliografia: f. 73-95.

1. Rádio,TV e Internet, 2. Fashion Film. 3. Cyberpunk, 4. Moda. 5. Willian Gibson. 6. Audiovisual. I, Título.

CDD 791.4

Bibliotecária Iara Neves CRB 8/8799

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

COMUNICAÇÃO SOCIAL – RÁDIO, TV E INTERNET

AGHATA ADRIELLY FARIAS DOMANICO
GIOVANNA ALBERTONI ARAGONE
LARISSA ISABELLA SANTOS DRUMOND
LUCCAS PLATZER DA ROCHA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CÓDIGO OH.NOS

Aprovado em: __/__/____

Prof. Dr. Jonathas Beck

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso apresenta a concepção, execução e análise crítica de um projeto imersivo visual intitulado "Código OH.NOS". Inspirado pelo universo cyberpunk de William Gibson, o projeto se propõe a criar uma experiência que captura a essência humana imersa em um cenário futurista.

A fusão entre moda e música, abordada no formato experimental do fashion film, é o cerne desse projeto. Almejando brilhar nos domínios da moda e da música eletrônica, o "Código OH.NOS" utiliza uma estética cyberpunk para explorar a interseção entre tecnologia, sociedade e individualidade. Desenvolvido com uma abordagem sensorial, busca transmitir não apenas tendências de moda, mas também provocar reflexões mais profundas sobre a sociedade. Inspirado por Gibson, o projeto visa capturar a atmosfera distópica e visceral do universo cyberpunk, onde a fusão entre humanidade e tecnologia cria uma narrativa impactante.

Ao final, o projeto não é apenas uma incursão no universo cyberpunk, é um convite para mergulhar em um futuro imaginado, desafiando as normas e incitando reflexões sobre o tecido social que nos envolve.

Palavras chave: Fashion Film, Cyberpunk, William Gibson, Audiovisual, Moda.

ABSTRACT

This undergraduate thesis presents the conception, execution, and critical analysis of an immersive visual project entitled "Código OH.NOS." Inspired by William Gibson's cyberpunk universe, the project aims to create an experience that captures the human essence immersed in a futuristic setting. The fusion of fashion and music, addressed in the experimental format of a fashion film, is at the core of this project. Aspiring to shine in the realms of fashion and electronic music, "Código OH.NOS" employs a cyberpunk aesthetic to explore the intersection of technology, society, and individuality. Developed with a sensory approach, it seeks to convey not only fashion trends but also provoke deeper reflections on society. Inspired by Gibson, the project aims to capture the dystopian and visceral atmosphere of the cyberpunk universe, where the fusion of humanity and technology creates a compelling narrative. In the end, the project is not just an exploration of the cyberpunk universe; it is an invitation to immerse oneself in an imagined future, challenging norms and inciting reflections on the social fabric that surrounds us.

Keywords: Fashion Film, Cyberpunk, William Gibson, Audiovisual.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Figurino 23

FIGURA 2 - Figurino 23

FIGURA 3 - Figurino 24

FIGURA 4 - Figurino 24

FIGURA 5 - Acessório 25

FIGURA 6 - Acessório 25

FIGURA 7 - Acessório 26

FIGURA 8 - Maquiagem 27

FIGURA 9 - Acessório 27

FIGURA 10 - Acessórios por Kon.sen.suss 28

FIGURA 11 - Modelagem 3D por Brabo.Br 29

FIGURA 12 - Livro “Neuromancer” de William Gibson 30

FIGURA 13 - Poster Filme Matrix 31

FIGURA 14- Poster Filme Blade Runner 32

FIGURA 15 - Flyer para Casting 39

FIGURA 16 - Modelo Leticia de Oliveira Dória 41

FIGURA 17 - Cronograma 44

FIGURA 18 - Organograma 45

FIGURA 19 - Trello 57

FIGURA 20 - Adobe Premiere 60

FIGURA 21 - Logo In.Scena Produções 67

FIGURA 22- mise en scène 68

FIGURA 23- Marca de café 68

FIGURA 24 - Rec/Gravação 69

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – Planilha de Gastos.....42

TABELA 2 – Primeira versão do Roteiro.....47

TABELA 3 – Roteiro Final.....62

TABELA 4 – Orçamento Final.....65

SUMÁRIO

1 Introdução 11

2 Objetivos 12

3 Justificativa 14

4 A Experiência Humana no Universo Cyberpunk: Reflexões a partir de William Gibson 16

5 Pesquisa de linguagem e referência 22

6 Detalhamento do produto 33

7 Cronograma 44

8 Organograma 45

9 Roteiro 46

10 Cenografia 51

11 Processos 55

12 Último Tratamento do Roteiro 62

13 Orçamento Final 65

14 Memorial de identidade visual da produtora 67

15 Considerações Finais 70

Referências bibliográficas: 72

ANEXOS 73

1 INTRODUÇÃO

Este projeto acadêmico visa a criação de um fashion film que explore a estética cyberpunk, uma subcultura alternativa que combina elementos de alta tecnologia, cibercultura e punk alternativo. O objetivo principal é transmitir uma série de emoções intensas, como desejo, depressão e fúria, por meio de captações imagéticas criativas e experimentais, ao mesmo tempo em que apresenta os produtos de forma comercial. A intenção é despertar no espectador o desejo de possuir e adotar o estilo de vida retratado nas telas.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Transmitir ao telespectador as sensações e sentimentos da narrativa pelas imagens e som apresentados, de forma a mergulhar na atmosfera do filme e se envolver.

Das locações até a iluminação e a cenografia, tudo deve ser pensado de forma a transmitir a atmosfera, além disso, a trilha sonora e os efeitos sonoros também são elementos importantes na criação da imersão visual. A música e os sons devem estar em sintonia com a narrativa e a estética, criando uma atmosfera sonora que complementa as imagens e ajuda a transmitir as emoções e sentimentos desejados.

Através dessa imersão visual, o telespectador é levado a compreender a experiência sensorial proporcionada pelas imagens e som, é convidado a se envolver e a sentir as mesmas emoções e sensações dos personagens, o que torna a experiência mais impactante e memorável. Isso cria uma atmosfera única e marcante que pode diferenciar a marca da concorrência, gerando uma maior conexão com o público e potencializando as vendas dos produtos de moda.

2.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS

- ➔ Transmitir ao telespectador as sensações e sentimentos da narrativa pelas imagens e som apresentados, de forma a mergulhar na atmosfera do filme e se envolver.
- ➔ Pesquisar sobre a estética cyberpunk e o formato fashion film, buscando assim a criação do projeto de forma coerente.
- ➔ Representar de forma abstrata e minimalista a estética cyberpunk, trazendo todo o conceito, mas sem roubar atenção do figurino.
- ➔ Criar uma trilha sonora imersiva que complementa a narrativa.
- ➔ Arrecadar dinheiro com vendas de adesivos, bottons, fotografias, entre outros relacionados à obra, realização de rifas mensais com produtos customizados pela produtora.
- ➔ Buscar uma parceria com um Stylist para criar o figurino com a proposta do fashion film ser sua apresentação de portfólio, nesta mesma ideia, encontrar um brechó para itens cenográficos.

- ➔ Analisar marcas que atuem na mesma área de interesse do projeto e possam se interessar em patrocinar a produção.
- ➔ Introduzir na pós-produção efeitos e manipulação de cor, para incrementar a narrativa e estética.

3 JUSTIFICATIVA

O projeto consiste em criar um fashion film que explore a estética cyberpunk, uma subcultura alternativa que foca em alta tecnologia, cibercultura e punk alternativo. O objetivo é transmitir sentimentos como desejo, depressão e fúria por meio de captações imagéticas criativas e experimentais, além de apresentar os produtos de forma comercial. Buscamos despertar no espectador o desejo de possuir e adotar o estilo de vida retratado nas telas.

O fashion film é uma modalidade de produção que tem como objetivo explorar a conexão entre moda e cinema, apresentando coleções e marcas de forma criativa e conceitual. O formato experimental coloca as roupas e a estética visual como protagonistas, sendo até mais importantes do que a própria narrativa. Nesse projeto, a estética cyberpunk será aplicada no fashion film para criar um universo visual impactante e imersivo. A fusão entre tecnologia e humanidade, a valorização da cidade como ambiente hostil e a representação de uma sociedade distópica são algumas das características que definem essa estética. Cyberpunk também é conhecido por sua preferência por músicas eletrônicas e psicodélicas que se fundem com o punk rock e pela caracterização dos personagens, que são impactados pela tecnologia e têm modificações corporais.

A equipe responsável pela produção utilizará um planejamento semiótico para garantir que a cenografia, atuação, e iluminação estejam alinhados para provocar nos espectadores os sentimentos que desejam explorar, criando uma atmosfera envolvente e imersiva para o espectador. Para isso, a trilha sonora e os efeitos sonoros também são elementos importantes, pois devem estar em sintonia com a narrativa e a estética, incrementando a atmosfera e ajudando a transmitir as emoções desejadas.

As emoções vão ser representadas em cenas criativas e com iluminações específicas. O desejo será transmitido por meio de cenas de autoconfiança, empoderamento e autorrealização, bem como cenas de paixão, sedução e elementos visuais que sugiram erotismo e sensualidade. Já a depressão será por meio da sensação de solidão, tristeza e desesperança de um personagem, representando a sensação de estar preso em uma rotina opressiva ou de estar perdido em um mundo sem sentido. E por fim, a fúria será transmitida por meio de cenas de violência, rebelião e confrontação, representando a revolta contra um sistema opressor.

Será feita uma pós-produção com muito cuidado para não cair na armadilha do exagero e da falta de sutileza. É preciso encontrar um equilíbrio entre a estética desejada e a coerência narrativa, de forma a garantir que os efeitos visuais não sejam um fim em si mesmos, mas sim um meio de incrementar a narrativa e criar uma experiência envolvente e imersiva para o espectador.

4 A EXPERIÊNCIA HUMANA NO UNIVERSO CYBERPUNK: REFLEXÕES A PARTIR DE WILLIAM GIBSON

Uma das referências mais importantes para entender a estética e a cultura cyberpunk é o livro "Neuromancer" de William Gibson, publicado em 1984. O livro apresenta a história de um hacker que é contratado para realizar um trabalho que envolve inteligências artificiais, empresas corruptas e ciborgues. No universo criado por William Gibson, somos transportados para uma realidade distópica e futurista, onde a tecnologia avançada e a conexão com o ciberespaço moldam cada aspecto da existência humana.

O cenário é um mundo decadente, onde a paisagem urbana se desdobra com uma atmosfera sombria e opressiva. Logo no início do livro, Gibson nos presenteia com uma imagem marcante:

"O céu sobre o Porto tinha cor de televisão num canal fora do ar."
(Gibson, William, Neuromancer p.23)

Essa frase emblemática estabelece a atmosfera desoladora, onde a esperança parece ter se dissipado, e o ambiente urbano reflete o abandono e a decadência. No centro desta narrativa, está o conceito revolucionário do ciberespaço, uma realidade virtual compartilhada por bilhões de pessoas, descrito por Gibson como:

> Uma consensual alucinação vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações (…). Linhas de luz abrangendo o não-espaço da mente, nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como marés de luzes de cidade… (Gibson, William, Neuromancer p.77).

Nesse ciberespaço, as fronteiras entre a realidade física e a digital se confundem, permitindo que as pessoas mergulhem em um mundo virtual cheio de possibilidades e perigos. Esse mundo virtual não é governado por leis tradicionais, mas sim por uma "criptoanarquia", um conjunto de regras não escritas e despóticas que regem a matriz. É um lugar onde as corporações poderosas competem pelo domínio, recrutando os melhores talentos para desenvolver sistemas de defesa e invasão, criando uma constante batalha nos bastidores do ciberespaço.

A realidade em "Neuromancer" é volátil e ilusória, onde a confiabilidade é questionável. No livro “Cibercultura” de Pierre Lévy ele diz:

> Um mundo virtual pode simular fielmente o mundo real, mas de acordo com escalas imensas ou minúsculas. Pode permitir ao explorador que construa uma imagem virtual muito diferente de sua aparência física cotidiana. Pode simular ambientes físicos imaginários ou hipotéticos, submetidos a leis diferentes daquelas que governam o mundo comum. Pode, finalmente, simular espaços não-físicos, do tipo simbólico ou cartográfico, que permitam a comunicação por meio de um universo de signos compartilhados. Um mapa não é uma foto realista, mas uma semiotização, uma descrição útil de um território. Lévy (1999, p. 72)

Nesse ambiente, a dependência da tecnologia é uma faca de dois gumes, uma fonte de poder e sobrevivência, mas também uma carga opressiva e potencialmente destrutiva para aqueles que a carregam. Gibson retrata o ciberespaço como um redemoinho, um vórtice incontrolável de informações implacáveis e vorazes. O fluxo constante de dados e conhecimentos circula de maneira frenética, exigindo atenção constante e competência no manuseio dessas correntes informacionais.

É nesse contexto sombrio e complexo que "Neuromancer" nos imerge. É um universo cyberpunk fascinante e inquietante, onde a tecnologia rege a vida humana, as corporações são onipotentes, e a linha entre realidade e ilusão é tênue. Nesse mundo, personagens como Case, o protagonista desiludido, são lançados em tramas intrincadas e perigosas, lutando para encontrar sua identidade e sobreviver em um ambiente hostil e cheio de incertezas.

Inspirados pelo universo criado por Gibson, decidimos trazer a estética cyberpunk para o nosso fashion film e criamos uma narrativa abstrata. Nosso personagem Leti, em um sono profundo após ler Neuromancer, mergulha no universo do livro e sonha com sua vida de modelo projetada no futuro. A narrativa vai mostrar como seriam os sentimentos do futurista e cibernético L3T1, vivendo dentro deste mundo distópico.

Sentindo uma mistura de fascínio e inquietação diante do cenário acelerado em que vive, ele está maravilhado com as possibilidades criativas e estéticas que o novo ambiente cibernético oferece, ao mesmo tempo em que experimenta uma sensação constante de alerta e incerteza em relação ao futuro. L3T1 sente uma profunda desilusão em relação ao sistema político dominado por megacorporações, se sente impotente diante da corrupção, da desigualdade social e da exploração desenfreada, aprisionado em um sistema controlado por megacorporações, onde suas escolhas e seu poder de influência são limitados. Ele experimenta uma profunda frustração e raiva em relação ao controle absoluto sobre a sociedade gerando assim uma forte resposta emocional, impulsionando-o a lutar contra o sistema. L3T1 sente uma chama de esperança e otimismo em relação à possibilidade de mudança, mas como parte da resistência, enfrenta momentos de sobrecarga emocional e desgaste, o constante bombardeio de informações e estímulos do ambiente cyberpunk, juntamente com as pressões da sociedade, levam L3T1 a um estado de exaustão emocional e mental.

Pensando nisso, a direção de arte proposta para o fashion film é uma escolha intencional para transmitir as emoções e mensagens abordadas na narrativa, bem como estabelecer uma atmosfera distópica e repleta de simbolismos. A fusão da estética punk com elementos futuristas e cibernéticos do cyberpunk permite uma representação visual impactante, carregada de significados.

Desta forma, os figurinos serão compostos por roupas customizadas, cabelos espetados e maquiagens marcantes, com grandes influências da estética punk, sendo um reflexo visual de rebeldia e atitude. Ao incorporar esses elementos, temos como objetivo transmitir a luta do protagonista contra um sistema que o oprime, onde o mesmo reage desafiando as normas e padrões estabelecidos pela sociedade, buscando sua autenticidade e liberdade de expressão.

Além da influência do visual punk, as roupas e acessórios também seguem em uma linha techwear, mesclando a estética punk com elementos futuristas e cibernéticos do cyberpunk. Essa fusão cria uma atmosfera distópica, onde a tecnologia se torna uma extensão do corpo e reflete uma sociedade em colapso.

Na primeira cena do fashion film, o personagem principal aparece nu em um fundo infinito branco, figurantes com ferramentas de construção entram em cena modificando-o para sua nova forma cibernética. Essa cena simboliza o início do biológico sendo dominado pelo tecnológico. Logo após a primeira cena, tem-se a representação dos sentimentos provocados pelo novo mundo cibernético, a euforia, o

desejo, o prazer… O cenário é composto por cabos emaranhados como uma teia, tripés de led, sucatas tecnológicas e fios/cabos espalhados pelo chão. Os cabos emaranhados e espalhados pelo cenário simbolizam a complexidade e a dependência tecnológica da sociedade retratada na narrativa, uma teia de conexões que envolvem o modelo, assim como o aspecto intrincado e caótico das relações humanas em um mundo cibernético. As sucatas tecnológicas reforçam a ideia de uma sociedade consumista e descartável, onde os objetos tecnológicos são rapidamente substituídos e abandonados, também simboliza o colapso e a decadência da sociedade, destacando os resíduos e os efeitos negativos da compulsão pela tecnologia.

As cenas seguintes representam a depressão, solidão e dissociação do modelo inserido nessa atmosfera distópica cibernética. A cenografia nessa parte é composta por monitores com ruídos, projeções de palavras e símbolos que trazem críticas relacionadas ao sistema e a sociedade, exibindo uma sensação de desgaste emocional e mental. A imagem distorcida e os ruídos visuais criam uma atmosfera opressiva e sufocante, representando o peso da depressão e a luta do protagonista para se libertar, esses monitores simbolizam a sobrecarga de informações, a desconexão com a realidade, a solidão e a opressão emocional, eles representam a luta do protagonista contra a influência negativa da sociedade e a busca por uma verdadeira conexão consigo mesmo. A projeção de palavras e símbolos, juntamente com a iluminação, cria um ambiente opressivo e sufocante, representando a repressão social e o medo.

Em seguida se vê uma gaiola/vitrine feita de bastões de led que “aprisiona” e exibe o modelo. A gaiola de led pode ser vista como um símbolo da opressão e confinamento emocional do protagonista. Ela representa as restrições e limitações impostas pela sociedade, que o mantêm preso e aprisionado em um estado de tristeza e desespero. A gaiola simboliza a sensação de estar encurralado, incapaz de escapar das pressões e expectativas que pesam sobre o protagonista. Essa interpretação reforça a atmosfera opressiva e sufocante da cena, transmitindo visualmente a sensação de confinamento e conflito emocional.

Além desta interpretação, a gaiola de bastão de led também pode ser vista como uma vitrine que enfatiza o aspecto de moda do fashion film. Ela cria um cenário impactante e esteticamente interessante, onde o protagonista é colocado em destaque e pode exibir sua expressão individual e estilo.

Posteriormente será sintetizada a cinematografia das cenas que simbolizam o sentimento de fúria. Neste momento, a iluminação desempenha um papel crucial, para criar uma atmosfera intensa e carregada. Através do uso de luzes vermelhas, tem-se uma estética visual marcante que contribui para a atmosfera de caos e fúria.

Em determinado momento, o modelo irá quebrar alguns objetos como, escultura de gesso renascentista, taça de vidro, e um quadro de arte. Cada um desses objetos representa uma forma de opressão ou imposição cultural. A cabeça de gesso renascentista, que remete a uma representação clássica e idealizada da beleza, pode ser interpretada como um símbolo da padronização estética e das normas de beleza impostas pela sociedade. A taça de vidro, por sua vez, pode representar o luxo, a sofisticação e a etiqueta social.

A ação de quebrar esses objetos simboliza a quebra de padrões e convenções. Essa escolha representa a rebelião contra as normas estabelecidas e a frustração diante de uma sociedade opressora. Esses gestos são uma forma do protagonista se libertar e afirmar sua individualidade. Uma expressão de rebeldia, exaustão e resistência.

Dentro de toda a síntese imagética do projeto, tem-se a predominância das cores vermelho, azul e verde. Essas cores serão exploradas principalmente na iluminação, mas também são utilizadas em objetos cenográficos, figurinos, maquiagem e acessórios. Fazendo uma analogia à tecnologia e explorando o significado psicológico dessas cores seguindo o livro “Psicologia das cores “ de Eva Heller.

De acordo com os sentimentos abordados na narrativa, usaremos o vermelho, uma cor intensa associada a emoções como excitação, raiva e revolução nas cenas de fúria e rebeldia.

> Ao vermos os acordes cromáticos do amor e do ódio, fica especialmente claro que as cores citadas em segundo e em terceiro lugar manifestam a avaliação moral desses sentimentos. O amor é vermelho, em segundo lugar vem o gentil cor-de-rosa. O ódio é vermelho; em segundo lugar vem o preto, epítome do mal. Desse modo, o vermelho do amor se transforma, acompanhado do preto, em ódio → Preto 5. (Eva Heller, A psicologia das cores p.105)

Já o verde, vai representar o venenoso e o não humano. O significado "venenoso" do verde, faz uma analogia a uma intoxicação digital, onde o indivíduo se torna escravo da conectividade constante.

> Quando se pensa em “venenoso” pensa-se logo no “verde veneno”, a conexão que coloquialmente se faz entre o que é verde e o que é venenoso, e que só existe na Alemanha. Com isso fica demonstrado que até mesmo um único clichê idiomático pode determinar um efeito cromático. (Eva Heller, A psicologia das cores p. 215)

Eva Heller declara que o verde é a cor mais “anti-humana”, mesclando com a ideia do venenoso, também queremos transmitir a ideia do tecnológico se apossando e destruindo aquilo que é humano.

> Qualquer coisa cuja pele seja verde não pode ser humana, não pode nem ser um mamífero, pois não existem mamíferos verdes. Pele verde nos remete a serpentes e lagartos, animais repulsivos para muitos, e a dragões e outras criaturas míticas que amedrontam. (Eva Heller, A psicologia das cores p. 217)

Por fim, o azul, que é frequentemente relacionado à melancolia, pode evocar sentimentos de tristeza, solidão e introspecção, criando uma atmosfera mais melancólica e reflexiva.

“O azul tem um efeito mais frio do que o branco, pois o branco significa luz – o azul é sempre o lado sombrio.” (Eva Heller, A psicologia das cores p.57)

A semiótica utilizada para representar essa narrativa segue os princípios da psicologia das cores de Eva Heller, com o intuito de intensificar a experiência sensorial e transmitir a mensagem ao espectador. A escolha das cores na estética visual do fashion film foi feita de forma minuciosa, levando em consideração os significados psicológicos associados a cada tonalidade. As cores foram utilizadas como elementos simbólicos para expressar as diferentes facetas da experiência de L3T1 no mundo cyberpunk.

5 PESQUISA DE LINGUAGEM E REFERÊNCIA

5.1 FIGURINO, MAQUIAGEM E ACESSÓRIOS

O movimento punk exerceu uma influência estética significativa no gênero cyberpunk. Embora o punk e o cyberpunk sejam distintos em sua origem e contexto, compartilham certas características que se entrelaçam. A estética punk é marcada por elementos como roupas rasgadas, cabelos espetados, piercings, spikes e correntes. Tal estética busca romper com as normas e padrões estabelecidos pela sociedade, valorizando a autenticidade e a liberdade de expressão.

> A estética punk, caracterizada por roupas rasgadas, cabelos espetados e maquiagem pesada, reflete uma atitude antiautoritária e uma expressão visual de rebeldia contra as normas estabelecidas. (McRobbie, A. (1999) Between the Sheets: Sexual Dissidence and Cultural Anthropology.)

No contexto do cyberpunk, essa estética punk se funde com elementos futuristas, cibernéticos e distópicos, pensando em tudo isso chegamos em uma estética techwear impactante e contemporânea. Escolhemos materiais que enfatizem a fusão entre moda e tecnologia como o vinil e o neoprene, que combinados com sapatos de plataforma, acessórios com correntes e spikes, maquiagem, próteses cibernéticas e outros elementos do visual punk, resultam na estética desejada.

FIGURA 1 - Figurino

Disponível em <https://pin.it/2Vd2tMF>

FIGURA 2 - Figurino

Disponível em <https://pin.it/SyZx5D9 >

FIGURA 3 - Figurino

Disponível em <https://pin.it/59vW82E>

FIGURA 4 - Figurino

Disponível em <https://pin.it/J4bpIf7>

Nos acessórios, buscamos criar uma atmosfera de um mundo pós-apocalíptico ou distópico, onde a tecnologia está intimamente integrada ao corpo humano. Esses acessórios sintetizados de metal e correntes representam uma fusão entre a estética industrial e a futurista, transmitindo uma sensação de desumanização e transformação dos indivíduos em seres mecânicos. Os spikes são símbolos associados ao movimento punk, que representam uma quebra de convenções e uma afirmação de individualidade. Eles conferem uma sensação de atitude e provocação.

FIGURA 5 - Acessório

Disponível em <https://pin.it/6KNFYOt>

FIGURA 6 - Acessório

Disponível em <https://pin.it/5t14ecq>

FIGURA 7 - Acessório

Disponível em <https://pin.it/3XEORv3>

Vamos explorar a maquiagem feita de cola quente que permite a criação de peças personalizadas e exclusivas, adicionando texturas e formas únicas, buscando trazer a aparência de metal fundido. A maquiagem vai ser usada para criar linhas, padrões geométricos ou até mesmo simular cicatrizes futuristas, reforçando a atmosfera high-tech e cyberpunk do projeto. Em algumas cenas teremos a presença de óculos de led para enfatizar a atmosfera.

FIGURA 8 - Maquiagem

Disponível em <https://pin.it/25qdiQB>

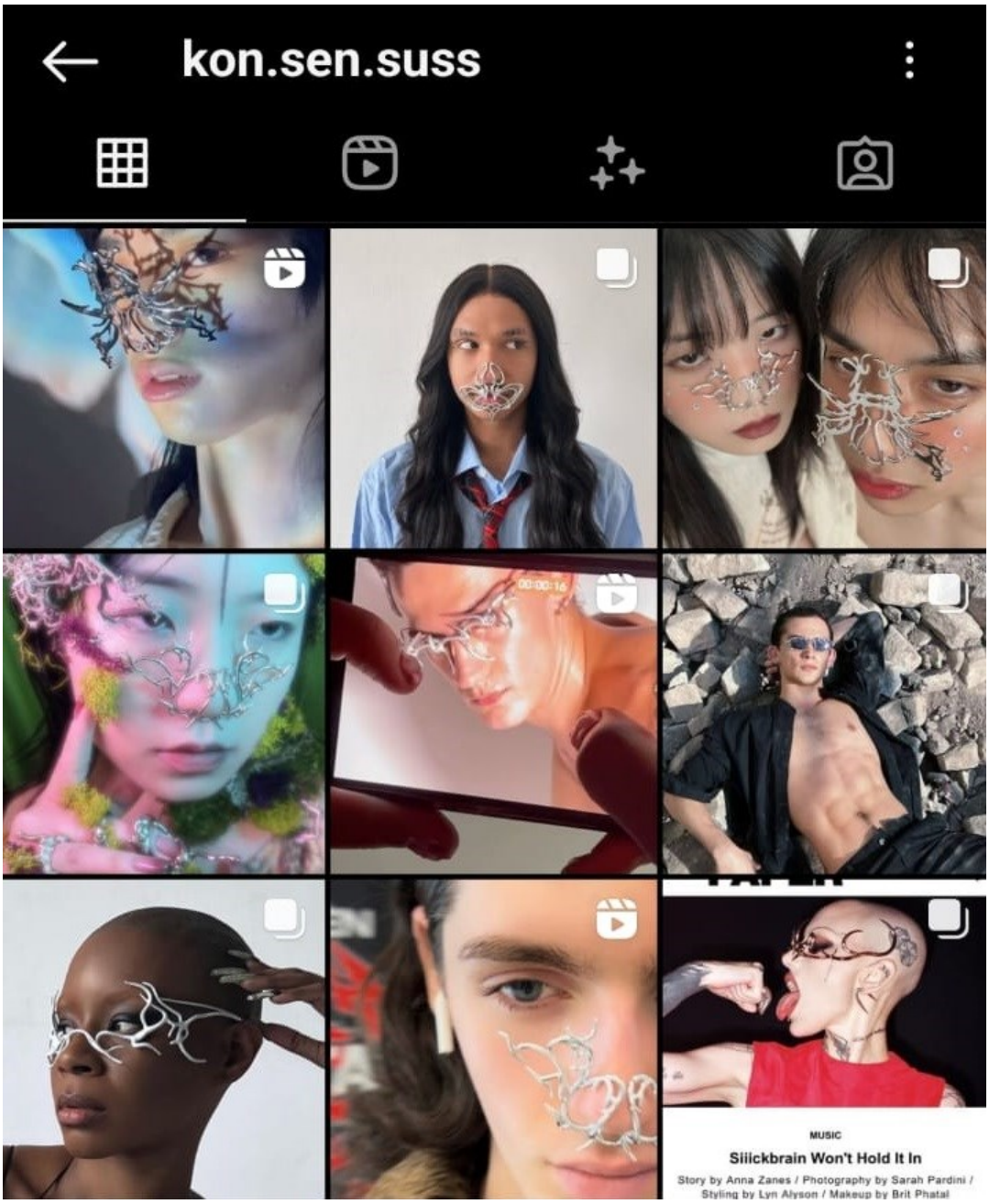
FIGURA 9 - Acessório

Disponível em <https://pin.it/5z1I58H>

Além dessas imagens captadas na internet, temos como referência a marca de acessórios Kon.sen.suss e o estilista Elton Barbosa da marca Brabo.Br, a marca

trabalha com peças de roupas e materiais têxteis que seriam descartados, através do Upcycling e customizações. Ambos apresentam em suas criações uma estética high-tech e cibernética, evocando uma atmosfera de modernidade e sofisticação.

FIGURA 10 - Acessórios por Kon.sen.suss



Disponível em <https://instagram.com/kon.sen.suss>

FIGURA 11 - Modelagem 3D por Brabo.Br

Disponível em <https://www.instagram.com/p/CoDrR0MPB_>

5.2 UNIVERSO E NARRATIVA

O universo cyberpunk do livro "Neuromancer" escrito por William Gibson é a maior referência para o projeto, o livro é considerado um marco no gênero e influenciou significativamente a cultura pop e a percepção da relação entre tecnologia, humanidade e sociedade. O livro apresenta uma visão sombria e intrigante de um futuro distópico, onde megacorporações controlam o mundo e a realidade virtual é uma parte integral da vida cotidiana.

Em termos visuais, o livro apresenta uma estética cibernética e futurista, repleta de imagens urbanas caóticas, luzes neon, tecnologia avançada e figuras marginalizadas. Essa atmosfera vai ser recriada no fashion film por meio de cenários sombrios, iluminação contrastante, figurinos ousados e acessórios futuristas.

"Neuromancer" também foi uma inspiração para a criação da narrativa do fashion film. Assim como o livro aborda temas como a manipulação das corporações, a dependência da tecnologia e a relação complexa entre humanidade e inteligência

artificial, o projeto vai explorar esses conceitos em uma narrativa visual abstrata. A influência desse livro garantirá que o fashion film esteja enraizado nos conceitos e ideias que tornaram o cyberpunk um gênero tão poderoso.

FIGURA 12 - Livro “Neuromancer” de William Gibson

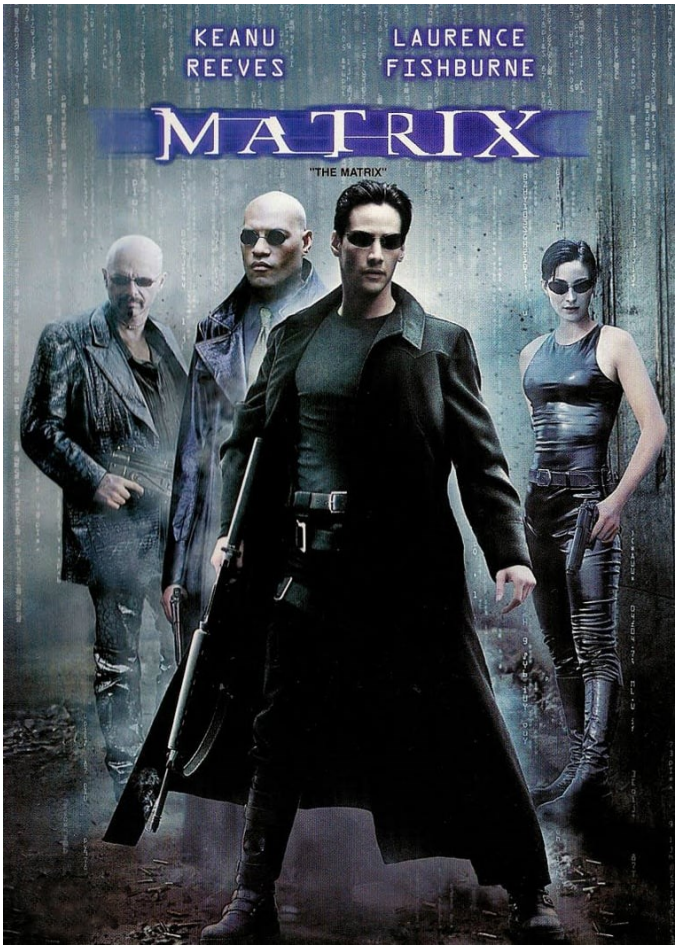
Disponível em <https://editoraaleph.com.br/produto/neuromancer/>

O filme "Matrix" é uma referência essencial quando se trata do universo cyberpunk e sua relação com a tecnologia e a realidade virtual. Embora seja uma obra cinematográfica, assim como o livro "Neuromancer", "Matrix" compartilha muitos temas e elementos visuais que podem ser correlacionados com o projeto. Ambas as obras questionam a natureza da realidade, a manipulação das corporações e o papel da tecnologia em nossas vidas.

A influência do filme pode ser percebida na representação da moda como uma forma de expressão individual em meio a um ambiente distópico. Assim como os personagens do filme usam roupas estilizadas e icônicas para se destacarem, o projeto de fashion film vai explorar figurinos futuristas e ousados que transmitem personalidade e atitude, permitindo que a moda seja um elemento-chave na narrativa visual.

Em termos visuais, a cinematografia do filme apresenta uma paleta de cores frias e desaturadas, com tonalidades de verde e azul predominantes, refletindo a atmosfera artificial e digital do mundo simulado. Essa paleta de cores vai ser adaptada no fashion film, trazendo uma sensação de desconexão e solidão.

FIGURA 13 - Poster Filme Matrix



Disponível em <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-19776/>

Outra inspiração para o nosso projeto, e também uma obra-prima do gênero cyberpunk, é o icônico filme "Blade Runner", dirigido por Ridley Scott. A temática central do filme, que envolve questionamentos sobre a natureza da humanidade e a existência de replicantes (seres artificialmente criados), nos mostra elementos como a busca pela identidade, a rebelião contra sistemas opressivos e a reflexão sobre a moralidade que também vão ser explorados na narrativa.

Os elementos visuais característicos de "Blade Runner" também vão ser incorporados ao design de figurinos e acessórios. O estilo futurista, com influências

de moda retro e elementos tecnológicos, vão ser explorados para criar uma estética única e impactante. Detalhes como casacos longos, óculos de sol extravagantes e penteados arrojados.

FIGURA 14- Poster Filme Blade Runner

Disponível em <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-1975/>

6 DETALHAMENTO DO PRODUTO

6.1 PROPOSTA

Explorando a Conexão entre Moda e Cinema, o objetivo deste projeto é explorar a estética cyberpunk no contexto do fashion film, criando uma experiência audiovisual estimulante para o espectador. Será realizada uma pesquisa aprofundada sobre os elementos visuais, conceitos e temas associados à estética cyberpunk. Com base nessa pesquisa, será criado um plano de referências visuais que serão utilizadas na produção do fashion film.

6.2 PÚBLICO-ALVO

O público-alvo do projeto pode ser definido como jovens adultos, entre 18 e 35 anos, interessados em moda, tecnologia e cultura pop. Esse público tende a ser mais aberto a experimentações visuais e estéticas inovadoras, além de estar atento às tendências de moda e cultura.

Marcas que poderiam se interessar pelo projeto seriam aquelas que desejam se conectar com um público que valoriza a inovação, a tecnologia e a estética futurista. Isso inclui marcas de tecnologia, como empresas de eletrônicos, softwares e gadgets, bem como marcas de moda que buscam se posicionar como inovadoras e disruptivas.

Além disso, marcas de bebidas, como energéticos e cervejas, que buscam se conectar com um público jovem e urbano, também poderiam se interessar pelo projeto, já que a estética cyberpunk e a narrativa focada em emoções intensas podem atrair esse público.

Por fim, empresas de entretenimento, como estúdios de cinema e produtoras de jogos eletrônicos, também podem ser um público-alvo para o projeto, já que a estética e narrativa do fashion film estão alinhadas com o universo da ficção científica e da cultura pop em geral.

6.3 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

A direção de fotografia para esse projeto de fashion film tem como objetivo criar uma atmosfera visual imersiva, que transmite as emoções e sentimentos desejados. A iluminação desempenha um papel crucial na criação, vamos utilizar luzes neon, raios de luz filtrados, sombras duras e contrastes fortes para criar uma sensação de ambiente futurista e distópico. Utilizaremos iluminações direcionadas para realçar

elementos específicos, como o rosto dos personagens, as texturas dos tecidos e os detalhes dos figurinos, é importante capturar os materiais dos tecidos, como couro, vinil e metal, bem como os detalhes dos elementos cibernéticos presentes no cenário. Para enfatizar a estética, vamos explorar alguns efeitos visuais, como hologramas, glitchs, rastros de luz e sobreposições digitais.

Para capturar as imagens com qualidade e detalhes adequados, pensando no orçamento, temos como opção a câmera Sony FS100, disponibilizada pela faculdade, e a câmera Sony A7S II que seria alugada para as filmagens. Completando o corpo das câmeras, decidimos usar para capturar detalhes e texturas dos figurinos, uma objetiva 50mm f/1.4, para os planos abertos uma grande angular 24mm f/1.8 e deixaremos como opção para alguns takes uma objetiva 85mm f/1.8 e uma fisheye 11.mm f/2.8. Nos equipamentos de iluminação vamos trabalhar com uma combinação de luzes contínuas e luzes de flash, utilizaremos os painéis de led Yongnuo 300lii, painéis RGB Nanlite Forza 500 e flashes de estúdio Profoto D2. Além dos equipamentos principais, outros acessórios vão ser usados na produção como tripés para as iluminações e câmera, estabilizadores e filtros ND.

A composição das cenas vai explorar ângulos incomuns e assimétricos, proporcionando uma sensação de desequilíbrio e desorientação. Enquadramentos amplos e detalhes minuciosos vão ser utilizados para destacar os elementos de moda e transmitir a atmosfera, vamos abusar da criação de linhas de perspectiva e profundidade de campo, intensificando a imersão. Os movimentos de câmera vão ser empregados de forma dinâmica para intensificar a energia e o ritmo das cenas, planos-sequência e detalhe, vão ser utilizados para destacar os figurinos e a atuação do personagem, movimentos rápidos e cortes abruptos vão ser aplicados em cenas de euforia e fúria, transmitindo a sensação de urgência e tensão. Teremos também a presença de muitas transições utilizando Fade In e Fade Out, plano detalhe, close up e pela movimentação da câmera.

Juntamente com a direção de arte, a direção de fotografia vai explorar uma paleta de cores contrastante e saturada, com tons vibrantes, como azul elétrico, verde neon, roxo intenso e vermelho quente. Essas cores podem ser utilizadas tanto na iluminação quanto nos elementos cenográficos e figurinos. Para equilibrar a paleta de cores vibrantes, vamos utilizar alguns tons neutros, como preto, cinza e branco. Esses tons neutros vão ajudar a destacar as cores vibrantes e adicionar uma sensação de equilíbrio visual.

A direção de fotografia para esse projeto vai criar uma atmosfera visual imersiva, utilizando uma paleta de cores contrastante, iluminação expressiva, composição criativa, movimentos de câmera dinâmicos e valorização de texturas e detalhes. Esses elementos contribuirão para transmitir a narrativa visual e resultar em um fashion film esteticamente envolvente.

6.4 DIREÇÃO DE ARTE

A direção de arte para esse projeto de fashion film tem como objetivo criar uma atmosfera visual imersiva, que transmita as emoções e sentimentos desejados. A execução e captação dos recursos de direção de arte serão realizados de forma colaborativa, contando com parcerias estratégicas com profissionais especializados nas áreas de moda, maquiagem e cabelo. Esses profissionais fornecerão o repertório e embasamento técnico necessários para a nossa produção, contribuindo com elementos visuais essenciais.

Faremos uso de objetos de cena reutilizáveis, aproveitando itens que já possuímos em nossos lares, como cabos e ferramentas de construção. Além disso, estabeleceremos parcerias com estabelecimentos de coisas antigas e ferros-velhos para adquirir os monitores e outros objetos necessários para a composição visual da cenografia.

Dessa forma, buscamos otimizar os recursos financeiros da produção, minimizando os custos envolvidos na direção de arte. Através de parcerias colaborativas e reutilização de objetos existentes, estamos comprometidos em realizar uma execução criativa e impactante, ao mesmo tempo em que buscamos uma abordagem econômica e sustentável.

Essas escolhas refletem nossa intenção de maximizar a qualidade visual do fashion film, contando com profissionais especializados e aproveitando os recursos disponíveis de forma inteligente.

6.5 DIREÇÃO SONORA

As escolhas sonoras do projeto foram cuidadosamente selecionadas para criar uma atmosfera imersiva e transmitir as emoções e experiências vivenciadas pelo personagem ao longo da narrativa. A primeira cena apresentará figurantes em ação, utilizando ferramentas de construção, como serra elétrica, martelo e outros utensílios, nessa cena serão inseridos estrategicamente, foleys para reproduzir os sons desses objetos, criando uma atmosfera de transformação e construção. Os foleys de

ferramentas utilizados serão obtidos a partir de bancos de dados de efeitos sonoros existentes.

Em seguida inicia-se uma track de techno especialmente desenvolvida para o fashion film, que será produzida por um DJ parceiro, com o intuito de proporcionar uma experiência sonora coesa e sincronizada com a narrativa visual.

A música eletrônica e, mais especificamente, o gênero techno desempenham um papel significativo no contexto do cyberpunk. O cyberpunk, enquanto subgênero da ficção científica, tem suas raízes na década de 1980, quando surgiram movimentos culturais como o punk e quando a música eletrônica começou a ganhar destaque.

A música eletrônica, com suas sonoridades futuristas, sintetizadores e batidas eletrônicas, incorpora elementos que se alinham perfeitamente à estética e à atmosfera do cyberpunk. A música eletrônica tem a capacidade de criar paisagens sonoras imersivas, evocando um senso de tecnologia avançada. Os elementos sonoros presentes na música eletrônica, como os sons sintetizados, samples e sequências repetitivas, contribuem para a construção de uma ambientação sonora que reflete a visão distópica e futurística do gênero cyberpunk.

Originado em Detroit, nos Estados Unidos, na década de 1980, o techno surgiu como uma fusão de influências da música eletrônica, como o electro, o funk e o industrial. Com sua batida pulsante e hipnótica, o techno carrega consigo uma energia intensa e um senso de progressão rítmica, que se encaixa perfeitamente na atmosfera acelerada e futurista do cyberpunk. Além disso, o techno compartilha uma conexão intrínseca com o movimento punk. Ambos os movimentos emergiram em momentos históricos semelhantes, buscando desafiar as convenções estabelecidas e explorar novas possibilidades estéticas e sonoras. O punk, com sua atitude rebelde e sua expressão artística autêntica, influenciou o desenvolvimento do techno em seus primórdios. Essa influência do punk no techno pode ser percebida em suas características sonoras, como a incorporação de sons distorcidos, batidas agressivas e uma abordagem experimental e não convencional à produção musical. A conexão entre os dois movimentos também pode ser observada nos aspectos culturais, como a cultura clubber, em que punks foram pioneiros, frequentando clubes e raves onde a música eletrônica era tocada.

No contexto do fashion film, a escolha de uma trilha sonora de techno é uma maneira de incorporar elementos musicais que estão intrinsecamente ligados à atmosfera cyberpunk. O techno, com suas batidas pulsantes e progressões rítmicas,

auxilia na criação de uma experiência sensorial imersiva, transmitindo as emoções, tensões e transformações vivenciadas por L3T1 ao longo da narrativa. A música será construída para variar suas batidas e texturas de acordo com os estágios emocionais pelos quais o modelo passará.

No estágio inicial, a empolgação com o novo, a música apresentará batidas pulsantes e energéticas, refletindo a excitação e a curiosidade do protagonista ao se inserir nesse universo cyberpunk. À medida que a narrativa se desenvolve, L3T1 enfrentará momentos de depressão, solidão e dissociação. Nesses momentos, a música irá adotar uma abordagem mais melancólica, com melodias introspectivas, batidas mais lentas e elementos sonoros que expressem a carga emocional e a atmosfera opressiva. Conforme o personagem passa pelo estágio de fúria e esgotamento, a trilha sonora assumirá uma vertente mais intensa, como o hard techno. Nessa fase, as batidas serão rápidas, distorcidas e agressivas, espelhando o turbilhão emocional e a luta interna do personagem.

No final, será inserido na track a frase dita pela artista Elke Maravilha, "A morte é o orgasmo da vida.". Essa frase pode ser interpretada como uma reflexão sobre a natureza transitória e efêmera da existência humana. Ela sugere que a morte, por sua vez, pode ser encarada como um momento de libertação, uma forma de escapar das dificuldades e do peso emocional que o personagem carrega, atuando também como um ponto de virada emocional, concluindo a jornada do personagem e transmitindo sua visão diante das experiências vividas. Ela estimula a reflexão sobre a fragilidade da vida, os limites da emoção humana e as complexidades do universo cyberpunk explorado na narrativa.

Uma das sub vertentes indicadas para a construção da track é o Techno Hipnótico, caracterizado por sua progressão gradual e atmosferas hipnóticas. O Hard Techno, caracterizado por batidas intensas e pesadas, também é uma indicação, pois se encaixa perfeitamente no estágio de fúria e esgotamento do personagem.

É importante ressaltar que o DJ responsável pela criação da track terá total liberdade criativa para desenvolver a sonoridade de acordo com a proposta do projeto. A colaboração entre a direção de arte e o DJ permitirá explorar diferentes texturas sonoras, timbres e elementos característicos do techno, resultando em uma trilha sonora única e coesa.

6.6 CASTING

Para encontrar o modelo para o nosso projeto, iniciamos o processo de casting divulgando um flyer que anunciava o projeto e solicitava aos interessados que enviassem seus composites ou materiais fotográficos para avaliação. Recebemos uma variedade de perfis e trabalhos, o que nos permitiu analisar as opções disponíveis.

Após uma análise dos perfis recebidos, selecionamos alguns candidatos e entramos em contato com eles para uma videochamada. Durante essa videochamada, foi pedido para que os modelos expressassem diferentes sentimentos, como euforia e tristeza.

Foi solicitado também aos modelos, que dançassem livremente ao som de uma música eletrônica selecionada. Essa atividade permitiu avaliar a capacidade de cada modelo de transmitir emoções e expressar-se através do movimento corporal, o que é essencial para o conceito do nosso fashion film.

Foi nesse momento que tivemos a certeza de que Leticia (modelo selecionado) seria a modelo perfeita para protagonizar o nosso projeto. Como modelo, Letícia possui um senso aguçado de moda e estilo, destacando-se por suas escolhas ousadas e fashionistas. Seu guarda-roupa, cuidadosamente selecionado, reflete uma abordagem criativa e vanguardista à moda, alinhada ao cenário underground. A personalidade cativante e extrovertida de Letícia a torna uma presença vibrante em qualquer ambiente.

Dado que estamos trabalhando com um modelo, que já possui uma conexão íntima com a moda e sabe como expressar-se através dela, decidimos explorar as emoções reais de Leticia como base para o desenvolvimento do personagem. Essa escolha tem o objetivo de capturar a autenticidade de suas expressões e proporcionar uma performance genuína, ao mesmo tempo em que permite que Leticia se sinta confortável e confiante, trabalhando com suas próprias emoções e experiências.

Com base nas características físicas e emocionais de Leticia, desenvolvemos o personagem "Leti" e sua versão amplificada e distópica, "L3T1". Ao incorporar elementos da estética cyberpunk e da atmosfera distópica, podemos explorar e aprimorar as emoções de Leticia, permitindo que se expresse de maneiras mais intensas e distintas. Ao trabalhar com um personagem baseado em si mesmo, Leticia

terá a oportunidade de mergulhar em suas próprias emoções, amplificando-as para criar uma performance autêntica e impactante.

FIGURA 15 - Flyer para Casting

Elaborado pelo autor

6.7 PERSONAGEM

LETÍCIA

Letícia é uma pessoa não binária de 27 anos, possuindo 1,74 metros de altura e pesando 56 kg. Mora em Mauá, zona sudeste da capital de São Paulo. Sua presença física chama a atenção, sempre destacando-se em meio às multidões. Possui traços faciais expressivos, com olhos penetrantes que transmitem vivacidade e curiosidade.

Como modelo, Letícia possui um senso aguçado de moda e estilo, o que se reflete em sua forma de se vestir. Seu guarda-roupa é cuidadosamente selecionado, com uma abordagem fashionista e underground. Incorpora elementos vanguardistas, explorando texturas, cortes ousados e combinações inesperadas de peças de roupa. Letícia se destaca por suas escolhas ousadas e por criar looks que saem do convencional.

Sua personalidade é cativante e extrovertida. Possui um grande círculo de amigos no mundo da moda e do audiovisual, com quem compartilham sua paixão pela criatividade e pela expressão artística. Letícia é agitado e falante, sempre animando qualquer ambiente em que se encontre. Sua energia contagiante e sua capacidade de conectar-se com as pessoas fazem dele uma verdadeira atração.

Além de seu trabalho como modelo, também cria conteúdo em suas redes sociais e trabalha com fotografia em uma agência de consultoria de marketing. Essas habilidades adicionais destacam sua versatilidade criativa e sua capacidade de explorar diferentes formas de expressão visual.

Letícia costuma frequentar festas de música eletrônica. Adora dançar e aproveitar a atmosfera vibrante e pulsante desses eventos. Sua presença nas festas é notável, pois sabe aproveitar cada momento com entusiasmo e autenticidade.

Além disso, também é uma pessoa com muitos sonhos, convicções e objetivos. Move-se por sua paixão pela moda e pela expressão artística, buscando constantemente novas formas de expandir seus horizontes e se destacar. Letícia é uma pessoa convicta em suas escolhas e ideais. Acredita na importância de ser autêntico e fiel a si, tanto em sua vida pessoal quanto profissional.

L3T1

L3T1 é uma pessoa não binária de 27 anos, possuindo 1,74m de altura e pesando 56 kg. Sua pele é branca e sua presença é marcante em qualquer ambiente em que se encontre. Seus traços faciais são expressivos, revelando uma gama de emoções que oscilam entre o entusiasmo e a angústia.

Em relação às características emocionais, L3T1é uma pessoa carismática e cheia de energia. Sua personalidade extrovertida e falante faz com que L3T1seja cativante para as pessoas ao seu redor.

No entanto, a atmosfera distópica do universo cyberpunk deixa marcas em L3T1. Sua ansiedade é uma característica marcante, resultante das pressões e

incertezas que os cercam. Lidam com momentos de inquietação e intranquilidade, que às vezes se manifestam como uma sensação de opressão e vazio. Essa ansiedade pode levar L3T1 a momentos de introspecção e dúvida, onde questionam seu propósito e busca por significado em meio ao caos.

Psicologicamente, L3T1 é uma pessoa complexa, impulsiona-se por seus sonhos e objetivos, mas também é afetado pelas adversidades que enfrenta. A solidão e a dissociação são sentimentos que os acompanham em sua jornada, pois se sente desconectado do mundo ao redor em meio à atmosfera distópica. Essas experiências moldam sua perspectiva e impulsionam L3T1 a buscar uma forma de expressão e libertação.

Visualmente, L3T1 incorpora a estética cyberpunk em sua aparência. Seu estilo de vestimenta é fashionista e underground, com roupas techwear que apresentam camadas, cintos e tecidos de vinil. Costuma usar em sua maquiagem detalhes metálicos e elementos cybertribais. Também usa acessórios como spikes no rosto e óculos de led, que adicionam um toque de rebeldia e individualidade à sua imagem.

FIGURA 16 - Modelo Leticia de Oliveira Dória

Fotografias enviadas pela modelo Leticia

6.8 FIGURAÇÃO

Além da personagem principal, decidimos incorporar um elemento único ao nosso fashion film: os quatro figurantes que, na verdade, são os próprios integrantes do grupo. Essa escolha foi estratégica e proposital, buscando transmitir uma mensagem indireta.

Ao nos incluirmos como figurantes na produção, estamos presenteando o espectador com uma visão simbólica e metafórica. Aqui, os criadores se tornam parte da narrativa, não apenas nos bastidores, mas de forma explícita na tela. Essa decisão revela a fusão entre o mundo real e a criação artística, onde os limites entre os criadores e sua obra se tornam fluidos.

Dentro da cena, somos testemunhas da versão cibernética da personagem sendo moldada e criada pelos próprios integrantes do grupo. Essa representação visual sugere não apenas a produção do fashion film, mas também a ideia mais ampla de que os criadores estão imersos em sua própria criação, dando vida à estética cyberpunk

6.9 PLANILHA DE GASTOS

TABELA 1 – Planilha de Gastos

ORÇAMENTO

Obs: Todos os itens apresentados deverão estar detalhados, como o exemplo do item 2.1.

Itens		Descrição dos Itens	qtde unid/s	unidade	qtde item	Valor unitário	Sub-Total	Total
1		**Desenvolvimento de Projeto**						**0,00**
1.1		**Roteiro**					**0,00**	
	1.1.1	Aghata	1					
	1.1.2	Giovanna	1					
	1.1.3	Larissa	1					
	1.1.4	Luccas	1				0,00	
1.2		**Pesquisa**					**0,00**	
	1.2.1	Aghata	1					
	1.2.2	Giovanna	1					
	1.2.3	Larissa	1					
	1.2.4	Luccas	1				0,00	
2		**Pré-Produção**						**0,00**
2.1		**Equipe**					**0,00**	
	2.1.1	*Produtor - Luccas*	*1*	*mês*		*1,00*	0,00	
	2.1.2	*Ass. Produção - Giovanna*	*1*	*mês*		*1,00*	0,00	
	2.1.3	*Diretora- Aghata*	*1*	*mês*				
	2.1.3	*Ass. Direção - Larissa*	*1*	*mês*		*1,00*	0,00	
3		**Produção e Filmagem**						**#REF!**
3.1		**Equipe**					**0,00**	
	3.1.1	Aghata						
	3.1.2	Giovanna						
	3.1.3	Larissa						
	3.1.4	Luccas						
	3.1.5	Stylist	1	*mês*				

	3.1.6	Maquiador	1	*mês*				
	3.1.7	Light Designer	1	*mês*				
	3.1.8	Light Designer - Assistente	1	*mês*			0,00	
3.2		**Elenco Principal**					**#REF!**	
	3.2.1	**3nz0**	1					
3.3		**Elenco Secundário**					**#REF!**	
	3.3.1	Figurantes	4					
3.4		**Cenografia**					**1.556,87**	
	3.4.1	furadeira	1				R$ 150,00	
	3.4.2	martelo	1				R$ 22,00	
	3.4.3	serrote	1				R$ 28,90	
	3.4.4	pé de cabra	1				R$ 18,17	
	3.4.5	Fios	10				R$ 50,00	
	.3.4.6	prato raso	2				R$20,00	
	3.4.7	sucatas tecnológicas	10				R$ 50,00	
	3.4.8	picolé	2				R$ 8,00	
	3.4.9	bastões de led	4				R$ 550,00	
	3.4.10	cabeça de gesso	3				R$ 50,00	
	3.4.11	taça	3				R$ 40,00	
	3.4.12	quadro	1				R$ 55,80	
	3.4.13	chicote de led	1				R$ 114,00	
	3.4.14	monitores	6				R$ 400,00	
3.7		**Figurino**					R$ 1.000,00	
3.8		**Maquiagem**					R$ 800,00	
3.9		**Equipamento**					**R$ 4.517,45**	
	3.9.1	tripés century	6	Periodo			Unid. R$ 150,00	
	3.9.2	handycam	1	Periodo			R$ 150,00	
	3.9.3	máquina de fumaça	1	Periodo			R$ 99 ,90	
	3.9.4	luzes neon	2	Periodo			R$ 79,90	
	3.9.5	câmera Sony A7S	1	Periodo			R$ 337,50	
	3.9.6	objetiva 50mm f/1.4	1	Periodo			R$ 157,70	

	3.9.7	Sony FS100	1	Periodo			Disp. Faculdade	
	3.9.8	grande angular 24mm f/1.8	1	Periodo			R$ 375,80	
	3.9.9	objetiva 85mm f/1.8	1	Periodo			R$ 157,50	
	3.9.10	fisheye 11.mm f/2.8	1	Periodo			R$ 180,00	
	3.9.11	painéis de led Yongnuo 300lii	6	Periodo			R$ 885,00	
	3.9.12	painéis RGB Nanlite Forza 500	6	Periodo			R$ 800,00	
	3.9.13	flashes de estúdio Profoto D2	6	Periodo			R$ 133,40	
	3.9.14	tripés para as iluminações	15	Periodo			**Unid. R$ 74,25**	
	3.9.15	filtros ND	1	Periodo			**R$ 60,75**	
3.13		**Transporte**					**R$500,00**	
	3.13.1	Elenco	6				R$200,00	
	3.13.2	Equipe	8				R$300,00	
4		**Pós-Produção**						**#REF!**
4.1		**Equipe**					**#REF!**	
	4.1.1	Aghata	1					
	4.1.3	Larissa	1					
		Total Geral						**#REF!**

7 CRONOGRAMA

De acordo com o planejamento e exigências do projeto, o mês de março será dedicado à ordenação e resumo de uma pesquisa aprofundada acerca do fashion film. No mês seguinte, o roteiro estará pronto e o processo de procura por parceiros e investidores será iniciado, ou seja, o levantamento de fundos. A angariação de fundos prosseguirá no mês subsequente, prolongando-se até outubro, enquanto a pesquisa prossegue e a seleção de elenco tem início. Em junho, o primeiro relatório será entregue, enquanto em julho haverá determinação da locação e captação de elementos cênicos. Em agosto, haverá um catálogo de figurinos e elementos cênicos e a captação de equipamentos. Após este estágio, em setembro, os ensaios e as filmagens acontecerão, além disso, a trilha sonora a ser incluída no fashion film será desenvolvida e editada. Com essas fases concluídas, em outubro, haverá a montagem do vídeo e a edição das imagens capturadas. E em novembro, o projeto será concluído com a finalização dos relatórios e entrega do produto final.

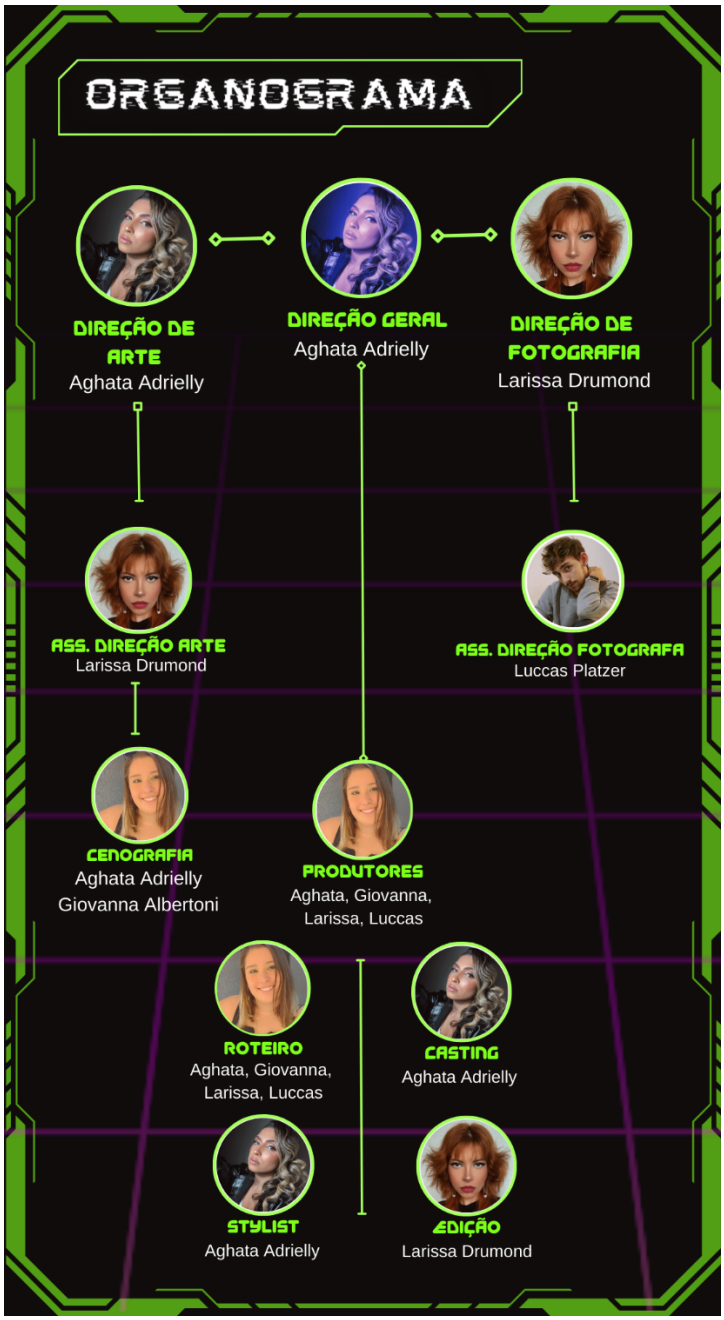
FIGURA 17 - Cronograma

Elaborado pelo autor

8 ORGANOGRAMA

Devido ao número de membros envolvidos no projeto, que totalizam quatro pessoas, algumas tarefas são desempenhadas em conjunto pelos quatro, como a elaboração do roteiro e a produção. A direção de arte e a seleção de elenco estão sob responsabilidade de Aghata Adrielly, que tem Larissa Drumond e Giovanna Albertoni como assistente. A direção de fotografia é incumbida a Larissa Drumond, que conta com a assistência de Luccas Platzer.

FIGURA 18 - Organograma



Elaborado pelo autor

9 ROTEIRO

9.1 IDEIA GERAL

Nosso roteiro tem como objetivo uma imersão em sentimentos provocados pelo universo cyberpunk. A narrativa começa com nosso personagem em sua forma humana biológica sendo dominado e modificado pelas tecnologias, placas de circuito e próteses agora são parte do seu organismo. De início o personagem se sente incrível, um desejo inerente em toda aquela tecnologia, de ser dominado pelo futuro e seus prazeres, ele desfruta de toda novidade cibernética acreditando ter um poder, uma liberdade, uma evolução.

Após todo o deslumbre do novo mundo tecnológico, o personagem reflete no seu entorno e percebe que dentre toda a evolução tecnológica existe a ausência do que é biológico, do que é real, do que é humano.

A sociedade está dividida em uma clara divisão entre os privilegiados e os marginalizados, megacorporações controlam todos os aspectos da vida cotidiana, ditando regras rigorosas e governando as massas com punhos de ferro. Os governos se tornaram marionetes nas mãos dessas corporações, enquanto a desigualdade social e a pobreza se aprofundam. As camadas mais baixas da sociedade são empurradas para os subúrbios dilapidados e áreas industriais abandonadas, onde a lei e a ordem são escassas e a violência é comum. A realidade virtual é uma forma de escapismo popular para aqueles que não conseguem lidar com a dura realidade de suas vidas. As pessoas se conectam a mundos virtuais imersivos, onde podem ser quem quiserem e viver aventuras emocionantes. Essa fuga da realidade cria uma desconexão ainda maior entre os indivíduos, levando ao isolamento e à solidão.

O personagem é dominado por uma depressão, se sente afugentado pela sociedade, medo da repressão e da punição pelas megacorporações e pelo governo, mas ele tem a convicção de que a mudança é possível, mesmo que pareça uma tarefa monumental. Ele assume a postura de resistência, se recusa a aceitar a realidade distópica e é dominado pela frustração e pela fúria.

Dominado pela fúria, o personagem se liberta e com rebeldia começa a expressar seus sentimentos e lutar por suas causas. Movido por uma determinação feroz de desafiar a sociedade e lutar por um mundo melhor, pelo desespero causado pela frustração e medo, ele se vê exausto, é o seu ápice, chegando assim ao fim. Aqui se volta ao início de tudo onde se ouve a frase “A morte é o orgasmo da vida”,

deixando entendido que o personagem conseguiu se libertar de seu sofrimento pelo fim de sua vida, a sociedade futurista cyberpunk dominou todo seu biológico e humano, ali o seu maior prazer era a morte, era onde ele se via humano novamente.

No final desta narrativa é revelado que tudo era apenas um sonho sobre o futuro cyberpunk. O personagem havia adormecido e sonhado com aquele novo mundo após ler o romance de William Gibson “neuromancer”, onde o universo do livro é o mesmo presente no sonho do personagem. Deixamos isso explícito no teaser juntamente com a temporalidade que o sonho acontece, que seria em um futuro próximo (2040), onde a tecnologia já teve seu grande avanço mas ainda não existe o domínio cibernético. O objetivo aqui é mostrar que o sonho surge pela análise do personagem que o universo do livro de William Gibson se torna cada vez mais real.

9.2 DECUPAGEM

Fashion Film: OH.NOS

Duração: 10/15 minutos

Trilha sonora: Track Techno

TABELA 2 – Primeira versão do Roteiro

NARRATIVA	CENAS
NEUTRALIDADE ● Representação do nascimento de um mundo cibernético. ● Uma grande transformação, o início de um autodescobrimento. ● Personagem transparece neutralidade. REFERÊNCIAS VISUAIS: 1. Casulo 2. Cenário	[PLANO GERAL] L3T1 está nua, sentada em um fundo infinito branco segurando suas pernas como um casulo. Em seguida, alguns figurantes entram em cena com ferramentas de construção [FADE IN] e vão cercando-a conforme ela vai se erguendo. Após ser completamente escondida pelos figurantes, se ouve sons de marteladas, furadeiras, soldas, entre outros. Os figurantes começam a se dispersar para fora da cena, revelando L3T1 modificada e com uma vestimenta semelhante à que usavam os figurantes. [FADE OUT] [PLANO GERAL] L3T1 encarando a câmera e exibindo sutilmente sua vestimenta, caminha em direção a câmera e empurra ela para o lado. [TRANSIÇÃO PRÓXIMA CENA]

DESEJO ● Euforia em desfrutar do novo. ● Amor próprio flertando com o ego. ● Tesão e gula. ● Liberdade. ● Personagem transparece desejo. REFERÊNCIAS VISUAIS: 1. Iluminação 2. Macarrão de fios 3. Close up 4. Close up 2 5. Handycam 6. Handycam 2 7. Monitor	[INÍCIO TRILHA SONORA][FIM DE TRANSIÇÃO][PLANO GERAL] L3T1 está vestindo seu primeiro look cyberpunk no fundo infinito branco em um cenário composto por uma tela de cabos emaranhados como uma teia ao fundo, tripés de flashes em torno de L3T1 e fios/cabos espalhados por todo o chão. Modelo flerta com a câmera fazendo várias poses, exibindo o look e os flashes disparando em torno dele. Em sua última pose, modelo se agacha, [PLANO DETALHE] pega um cabo no chão e começa arrastá-lo.[CORTE SECO] [PLANO AMERICANO] L3T1 está sentada em uma mesa, comendo fios que estão deposto em um prato raso como um macarrão. L3T1 se delicia com muito desejo. [FADE IN] L3T1 começa a limpar a boca [CLOSE UP][TRANSIÇÃO][FADE OUT][PLONGÉE] L3T1 deitada no chão com sucatas tecnológicas em volta dela, vai se levantando sensualmente pelo peitoral, [CORTE SECO][PLANO MÉDIO LONGO]fica apoiada em seus braços e tira um picolé de seu bolso e começa a chupa-lo sensualizando.[PRIMEIRÍSSIMO PLANO] [FADE OUT] [PLANO GERAL] L3T1 em pé no meio da sucata ainda chupando o picolé e dançando com muita euforia e tesão. Uma handycam desce do céu, L3T1 pega a câmera e começa a filmar-se com o picolé. No cenário há um monitor de TV que mostra o que está sendo gravado pela personagem com a filmadora. [PLANOGÉE][PLANO MÉDIO][PLANO DETALHE] [PLANO GERAL]Vários takes da personagem se filmando. Até que L3T1 deixa o picolé cair no chão. [CLOSE NO PICOLÉ CAINDO][FADE IN NO MONITOR DO CENÁRIO] L3T1 reage ao acontecimento, vemos pelo monitor a expressão da personagem, ela começa a se estranhar, como se estivesse dissociando. Em seguida, o monitor fica com um ruído. Logo após aparece a palavra “sociedade” no monitor. [TRANSIÇÃO]

DEPRESSÃO ● Medo do novo. ● Sufocamento tecnológico. ● Ansiedade e solidão. ● Sociedade distópica. ● Transhumanismo ● Repressão social ● Personagem transparece deprimido, solitário. REFERÊNCIAS VISUAIS: 1. Projeção 2. Projeção 2 3. Projeção 3 4. Gaiola de leds	[FADE OUT LATERAL] [PLANO GERAL] Cenário composto por alguns monitores com ruídos. L3T1 está próxima a uma parede escura, onde está sendo projetado palavras e símbolos relacionados a sociedade distópica cyberpunk. [PLONGÉE][PLANO MÉDIO][PLANO DETALHE] [PRIMEIRÍSSIMO PLANO] L3T1 trocando suas poses/expressões corporais conforme as batidas da música. As expressões corporais e faciais da personagem apresentam sentimentos como apatia, depressão e vazio existencial. [BLACKOUT] [LUZ ACENDE] [PLANO GERAL] L3T1 dentro de uma gaiola de leds, [PLANO MÉDIO] câmera faz um movimento 360 mostrando o look.[PLANO GERAL] L3T1 começa a se estranhar na gaiola e fica em dúvida se está presa ou não. Ela sai da gaiola e olha fixamente para a câmera. Um robô entra em cena trazendo um objeto(óculos/chicote/spray) para L3T1. Ela exibe seu objeto e uma fumaça/neblina toma conta de tudo. [TRANSIÇÃO]
FÚRIA ● Libertação de se e do outro. ● Exaustão e rebeldia. ● Elitismo cultural. ● Anarquia e caos. ● Violência. REFERÊNCIAS VISUAIS: 1. Iluminação 2. Fisheye	[PLANO GERAL]Fumaça se dissipa, L3T1 enta em frente a uma tela de plastico onde começa a pichar RESISTÊNCIA, ela pega seu chicote de led vermelho e começa a bater no chão com muita raiva[FADE IN NO CHICOTE][FADE OUT NA MODELO]O cenário apresenta uma luz vermelha com grades, fios e monitores de led espalhados. L3T1 que está no centro olha para a câmera e começa a dançar (movimentos rápidos e com tônus, como o hard techno dance de Berlim). Intercalado com esta cena teremos as cenas: [PLANO MÉDIO] L3T1 quebrando uma cabeça de gesso e uma televisão. [PLANO GERAL] L3T1 girando sua bolsa estrela da manhã [PRIMEIRO PLANO] L3T1 gritando com muita raiva para a câmera.

	[DISTORÇÃO DO VÍDEO PARA PARECER UMA FISHEYE]
FINAL “A morte é o orgasmo da vida!”	[RACCORD REBOBINANDO TODO O FASHION FILM] L3T1 no mesmo cenário e posição de casulo do início, ela olha para a câmera com os olhos arregalados [VOZ OVER: “A MORTE É O ORGASMO DA VIDA”]e caí para trás. [CORTE SECO] L3T1 acorda em sua cama e vê que tudo não passou de um sonho. [CRÉDITOS]

10 CENOGRAFIA

A construção da concepção visual do fashion film, foi uma jornada cuidadosamente planejada, onde cada elemento cenográfico foi meticulosamente escolhido para transmitir emoções e mensagens profundas. A direção de arte proposta visou estabelecer uma atmosfera distópica e simbólica, unindo a estética punk com elementos futuristas do cyberpunk.

Na primeira cena do fashion film, é estabelecida a representação do nascimento de um mundo cibernético, com a modelo aparecendo nua em um fundo infinito claro. A presença de figurantes com ferramentas de construção cria a sensação de transformação e construção, enquanto a personagem é modificada e montada com seu primeiro look cibernético. Essa cena busca transmitir a ideia de neutralidade inicial, representando o início do autodescobrimento da personagem após ser moldada nessa atmosfera cyberpunk.

Essa textura suave e sem detalhes do fundo infinito, cria um contraste com a cenografia e a direção de arte posterior, que apresenta cabos, sucatas tecnológicas e outros elementos caóticos.

Logo após a primeira cena do fashion film que representa a neutralidade, tem-se a representação do sentimento de desejo, onde a cenografia é composta por tripés com par led, sucatas tecnológicas e fios/cabos espalhados pelo chão.

Os cabos emaranhados e espalhados pelo cenário simbolizam a complexidade e a dependência tecnológica da sociedade retratada na narrativa. Eles representam uma teia de conexões que envolvem o a personagem, assim como o aspecto intrincado e caótico das relações humanas em um mundo cibernético.

A presença de sucatas tecnológicas na cenografia, reforçam a ideia de uma sociedade consumista e descartável, onde os objetos tecnológicos são rapidamente substituídos e abandonados. Essas sucatas também simbolizam o colapso e a decadência da sociedade, destacando os resíduos e os efeitos negativos da compulsão pela tecnologia.

Os tripés com par led posicionados ao redor da modelo em uma das cenas que representam o sentimento de desejo, criam uma atmosfera de estúdio de fotografia, onde a iluminação é essencial para destacar a figura central. Esses flashes de luz contribuem para realçar as características do figurino que o modelo está exibindo.

Essa abordagem reforça a conexão entre moda e tecnologia presente no fashion film. Os tripés com par led representam não apenas uma iluminação estilizada, mas também podem simbolizar a atenção, o glamour e o destaque dado a modelo, ressaltando a importância do visual e da moda na narrativa.

Em uma das cenas que expressam o sentimento de desejo, há na cenografia uma handycam que transmite em um monitor o que está sendo filmado pela modelo. Essa escolha pode ser interpretada como uma alusão às câmeras de vigilância, características do universo cyberpunk, simbolizando a constante observação e registro de eventos.

Às cenas subsequentes emergem nas complexidades da depressão, solidão e desconexão da modelo imersa nesse ambiente distópico cibernético. A cenografia nessa fase incorpora monitores com ruídos, projeções de palavras e símbolos que criticam o sistema e a sociedade, além de uma gaiola/vitrine de bastão de led que "aprisiona" e exibe a modelo.

A projeção de palavras e símbolos, combinada com a iluminação, estabelece um ambiente opressivo e sufocante, representando a repressão social e o medo.

Os monitores com ruídos podem ser vistos como uma metáfora para a sobrecarga de informações, pressões e expectativas da sociedade moderna, transmitindo uma sensação de desgaste emocional e mental. A distorção visual e os ruídos criam uma atmosfera opressiva, representando o peso da depressão e a luta do protagonista para se libertar desse estado.

Em resumo, esses monitores com ruídos na cenografia simbolizam a sobrecarga de informações, a desconexão com a realidade, a solidão e a opressão emocional. Representam a batalha da personagem contra a influência negativa da sociedade e a busca por uma verdadeira conexão consigo mesmo.

A presença da gaiola de bastão de led pode ser interpretada de duas maneiras. Em uma abordagem conceitual, ela simboliza a opressão e confinamento emocional do protagonista, representando as restrições impostas pela sociedade. Em uma perspectiva de vitrine, a gaiola destaca o aspecto de moda do fashion film, criando um cenário marcante onde a modelo pode exibir sua expressão individual e estilo.

Portanto, essa construção cenográfica pode ser interpretada tanto como uma representação conceitual da opressão, transmitindo a sensação de confinamento emocional, quanto como uma vitrine que enfatiza o aspecto de moda do fashion film, destacando a modelo e seu figurino por meio de um cenário visualmente impactante.

Essas interpretações coexistem e se complementam, adicionando camadas de significado à cena.

As cenas seguintes representam o sentimento de fúria, onde cada elemento cenográfico é uma expressão artística rica em significado, contribuindo para a narrativa. A primeira cena do estágio de fúria, inicia-se com a modelo pichando a palavra “Resistência", em vermelho em uma lona branca. Essa ação não é apenas uma manifestação visual, mas um grito de desafio contra as imposições da sociedade. O vermelho, carregado de conotações de revolta, destaca a urgência e a intensidade da resistência. A lona branca, inicialmente pura, torna-se o palco para a escrita da palavra em vermelho, simbolizando a transformação da pureza inicial em uma declaração audaciosa de resistência.

Logo após este ato, a modelo começa a bater um chicote vermelho no chão. A entrada desse elemento cenográfico na cena eleva a intensidade emocional. O ato de bater o chicote no chão é mais do que uma simples expressão de fúria; é um simbolismo de confronto, uma afirmação de poder e uma recusa em ser dominado. O vermelho do chicote se conecta à palavra "Resistência", unificando elementos visuais em uma narrativa coesa de luta e desafio.

O cenário, banhado por uma luz vermelha, é um reflexo visual da intensidade emocional da cena. A cenografia dessa cena também é composta por latões com o símbolo de "tóxico" que ecoam a ideia de uma sociedade perigosa e decadente. Dentro deste mesmo cenário, tem-se também um pneu de carro com espinhos, que sugere a presença dos obstáculos e desafios enfrentados pela personagem durante a narrativa. Cada elemento cenográfico não é apenas um adorno estético, mas uma metáfora que amplifica a mensagem de resistência contra um ambiente hostil.

Essa cena de fúria se desdobra em uma sequência de imagens intercaladas, revelando fragmentos da rebelião da personagem. Dentro dessas cenas intercaladas, o cenário é composto por uma luz vermelha, grade de ferro e por objetos que serão destruídos pela modelo.

Um desses objetos é uma televisão, como um ícone da comunicação de massa, representa a influência da mídia na formação da realidade e na percepção social. Ao ser quebrada, essa ação simboliza uma rebelião direta contra as narrativas impostas pela sociedade. É uma declaração de autonomia, recusando-se a ser moldado por mensagens pré-determinadas. O ato de quebrar a televisão reflete a rejeição das normas e valores que a sociedade tenta impor.

O outro objeto quebrado pela modelo, é uma cabeça de gesso cyberpunk, cuidadosamente modificada para incorporar elementos tecnológicos, é um reflexo mais pessoal da batalha interna da protagonista. Ao ser destruída, representa a ruptura com padrões convencionais.

Ambos os atos de destruição não são apenas uma explosão de fúria, mas uma narrativa visual que desafia as estruturas preexistentes. A quebra da televisão e da cabeça de gesso cyberpunk são gestos de resistência, uma afirmação de autonomia em face das pressões sociais e culturais. Esses momentos de destruição não são apenas uma expressão de revolta; são uma afirmação de liberdade, uma busca pela verdadeira identidade e uma rejeição às imposições da sociedade.

A escolha das cores na cenografia desempenhou um papel crucial em cada cena, mergulhando profundamente nos aspectos psicológicos de cada cor escolhida. O vermelho, nas cenas de fúria, transmite a revolução, enquanto o verde, associado ao venenoso, reflete uma intoxicação digital. O azul, usado em cenas melancólicas, comunica tristeza e dissociação, criando assim, nuances emocionais na narrativa.

A captação de objetos foi um processo de busca por autenticidade. A reutilização de objetos do cotidiano, a parceria com ferros-velhos e o upcycling foram estratégias adotadas não apenas para otimizar recursos, mas também para conferir vida a elementos previamente descartados.

Ao buscar referências imagéticas audiovisuais, o processo de pesquisa foi extenso, utilizando plataformas como o Pinterest. Cada imagem coletada foi uma peça do quebra-cabeça, inspirando escolhas cenográficas e refinando a visão estética do projeto.

11 PROCESSOS

11.1 PRÉ-PRODUÇÃO

O processo de pré-produção desse projeto teve início no semestre passado, quando surgiu a discussão sobre a realização do trabalho de conclusão de curso. Durante esse período, realizamos uma série de pesquisas iniciais para que nosso grupo pudesse tomar a decisão crucial de escolher qual proposta seria colocada em prática. Nessa fase, nossa atenção estava inteiramente voltada para a organização do projeto, definindo elementos como título, propósito, os tópicos a serem abordados e, principalmente, estabelecendo um plano detalhado para seguir adiante.

O trabalho em equipe desempenhou um papel fundamental na estruturação do projeto, com várias reuniões sendo conduzidas para estabelecer o passo a passo do que seria a realização do projeto. Foi um período de intenso planejamento, com cada membro contribuindo para garantir que todos os aspectos do projeto estivessem bem definidos.

Nesse processo, a escolha do formato, do tema, e do propósito do projeto desempenhou um papel crucial para dar direção às ações subsequentes. Após essas decisões, iniciamos as pesquisas que foram vitais para embasar nosso projeto, permitindo-nos criar uma narrativa abstrata com ricas referências em cima do nosso tema.

Para a concepção deste projeto, nossa busca teve como critério identificar e envolver profissionais do mundo da moda e da música, tais como modelos, maquiadores, stylist, marcas de roupas, produtores musicais, DJs, e, claro, amantes da moda. A ideia era integrar suas valiosas experiências e perspectivas em nosso fashion film, enriquecendo-o com uma abordagem autêntica e especializada.

A pesquisa por esses talentos não foi uma tarefa trivial, mas uma exploração em grupos e comunidades que congregam essas áreas, como fóruns de moda, grupos de músicos e produtores, e redes sociais. Fomos incansáveis na busca por conexões com esses profissionais, com o intuito de estabelecer um primeiro contato, apresentar nosso projeto e convidá-los para participar.

A intenção era que esses colaboradores trouxessem sua experiência e conhecimento, contribuindo diretamente para a criação de um fashion film autêntico e impactante.

O processo de pré-produção envolveu não apenas a seleção de talentos dos campos da moda e da música, mas também funcionou como um meio estratégico para captar recursos financeiros. Para alcançar essa finalidade, optamos por promover rifas e outras atividades que contribuíram para o financiamento do projeto.

Ao mesmo tempo, enquanto o financiamento do projeto era cuidadosamente planejado, também dedicamos esforços ao planejamento das estratégias de mídia. Durante essa fase, conduzimos uma série de pesquisas junto ao nosso público-alvo, com o objetivo de entender mais profundamente como poderíamos melhor atingi-los.

Essas pesquisas de mercado, realizadas junto ao público-alvo, nos proporcionam insights valiosos sobre como direcionar nossos esforços de marketing e comunicação. Compreender as preferências, os hábitos e as tendências nos permitiu criar uma abordagem mais eficaz para alcançar o público do nosso projeto.

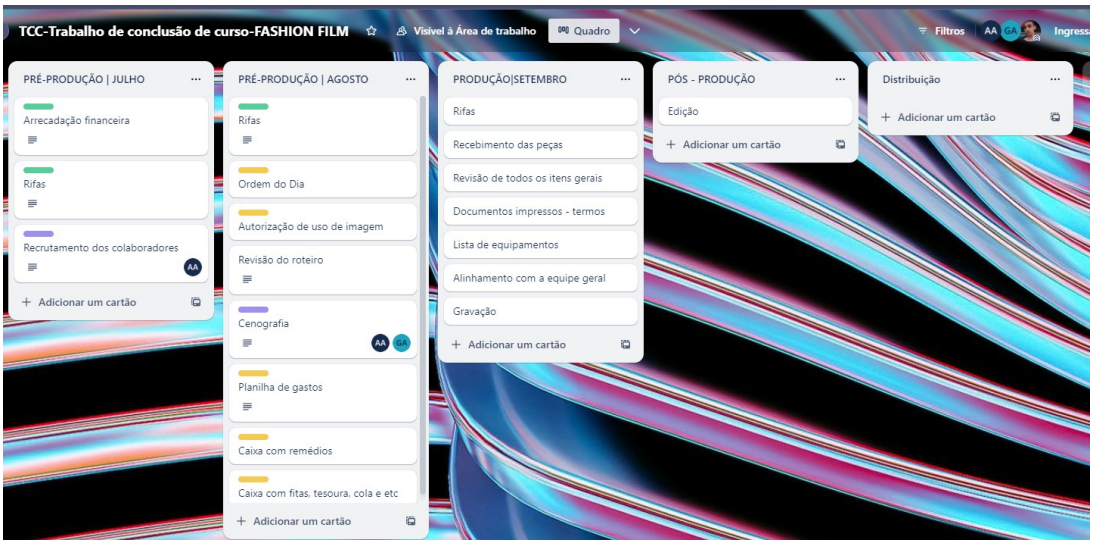
Portanto, a pré-produção não foi apenas sobre a seleção criteriosa de colaboradores e a concepção criativa do fashion film, mas também uma oportunidade para angariar apoio financeiro e planejar estrategicamente como melhor atingir nosso público-alvo.

11.2 PRODUÇÃO

Na fase de produção, nossa equipe estava determinada a garantir que cada detalhe fosse cuidadosamente planejado e executado, para não deixar nada para última hora. Após fecharmos as parcerias essenciais que tornariam o projeto possível, embarcamos em um processo de organização, com o objetivo de otimizar nosso fluxo de trabalho e garantir a eficiência.

O uso de ferramentas colaborativas, como o Trello, provou ser inestimável para coordenar nossas ações e manter todos os membros da equipe alinhados. Por meio do Trello, criamos um plano detalhado, estabelecendo marcos específicos para cada etapa da nossa produção. Isso permitiu um acompanhamento eficiente do progresso do projeto e a identificação de qualquer problema dentro do prazo adequado.

FIGURA 19 - Trello



Elaborado pelo autor

Além disso, estabelecemos uma ordem do dia rigorosa, com o objetivo de otimizar o tempo em nossa locação de forma eficiente e produtiva. Cada minuto no set de filmagem é valioso, e nossa equipe estava determinada a aproveitar ao máximo todos os recursos disponíveis.

Embora os cenários estivessem preparados antecipadamente, ainda havia uma considerável margem para garantir que a ordem e a lógica das cenas se alinhassem de maneira eficiente. Nossa equipe se dedicou a planejar com precisão qual cenário seria montado primeiro e como as cenas seriam organizadas para aproveitar ao máximo. Isso envolveu um cuidadoso mapeamento da sequência das cenas e uma análise criteriosa das oportunidades que cada cenário proporcionava em termos de estética, atmosfera e enquadramento.

A criação de uma planilha de gastos minuciosa nos permitiu gerenciar de forma eficaz os recursos financeiros, garantindo que cada centavo fosse alocado de maneira estratégica para atender às necessidades do projeto.

Para aprimorar ainda mais o processo, criamos um formulário de cadastro da produção, projetado para capturar informações essenciais de nossa equipe de produção. No formulário, coletamos dados pessoais, como nomes e informações de contato, que eram cruciais para manter uma comunicação eficaz. Além disso, incluímos campos para preferências alimentares, permitindo que a equipe escolhesse suas refeições de acordo com suas preferências. Também solicitamos endereços para

fins de cálculo de transporte, garantindo que todos fossem acomodados da melhor maneira possível.

Através do uso desse formulário de cadastro, conseguimos manter um controle sobre as necessidades de nossa equipe, garantindo que todos estivessem confortáveis e prontos para contribuir de maneira eficaz para o sucesso do projeto. Foi uma parte crucial de nossa estratégia para otimizar a produção, fornecendo uma base sólida para a colaboração produtiva.

Um dos aspectos essenciais da nossa produção foi a criação de uma identidade visual sólida para a nossa produtora. Isso envolveu o desenvolvimento de um logotipo distintivo, a escolha de paletas de cores representativas e a criação de um estilo visual coeso que refletisse a essência e a missão da nossa equipe.

Através dessa abordagem metódica e organizada na produção, nossa equipe assegurou que o projeto se desenvolvesse com precisão, qualidade e profissionalismo. Cada detalhe foi cuidadosamente considerado, do planejamento à implementação, resultando em um fashion film que incorporou não apenas a expertise de nossos parceiros, mas também a eficiência de nossa própria equipe de produção.

11.3 RELATÓRIO DE GRAVAÇÃO

Durante um fim de semana dedicado, conduzimos as filmagens do nosso fashion film em um galpão que alugamos, com exceção da cena final que foi gravada em outro local. A estrutura das filmagens foi planejada de maneira estratégica, levando em conta a preparação e desmontagem do personagem, bem como a utilização eficiente dos cenários. Algumas cenas exigiram que montássemos e desmontássemos os cenários, demandando uma coordenação cuidadosa para aproveitar o tempo disponível da melhor forma.

A iluminação no galpão, onde coexistiam três cenários, representou um desafio logístico. A equipe ajustou as fontes de luz conforme necessário para garantir uma iluminação adequada em cada cena, requerendo uma coordenação precisa já que não tinha iluminação disponível para todos os cenários ao mesmo tempo. Quanto ao equipamento de gravação, utilizamos duas câmeras: uma principal, fixa em um tripé, e outra secundária, operada manualmente e em um gimbal. Enfrentamos um contratempo quando a câmera principal ficou sem bateria pois não havia bateria reserva, atrasando momentaneamente a gravação, mas conseguimos concluir o processo com sucesso.

O uso do gimbal apresentou desafios adicionais, pois a equipe não tinha experiência prévia. Fizemos alguns treinamentos antes das gravações para nos familiarizarmos, mas, como ele foi alugado e tínhamos um tempo limitado, foi necessário aprender na prática durante o processo de filmagem.

Apesar desses desafios, conseguimos manter o cronograma, apenas atrasando a desmontagem dos cenários no domingo. A gravação da última cena, realizada no sábado à noite, foi eficiente, necessitando apenas de um ponto de iluminação e câmera.

Iniciamos as gravações no sábado, começando por volta das 12:00. Durante esse dia, priorizamos as cenas destinadas a expressar o sentimento de desejo, estabelecendo uma base essencial para a trama. Na sequência, adentramos nas cenas que capturavam a essência da depressão, que construía a progressão emocional da narrativa.

No domingo, mantendo a dedicação, voltamos nossos esforços para as cenas que buscavam transmitir a fúria, uma peça fundamental na composição emocional da história. Posteriormente, dirigimos nossas atenções para as cenas que almejam transmitir a neutralidade, o pontapé inicial da narrativa.

No entanto, nosso único arrependimento nessa sequência foi deixar a neutralidade para o final. Infelizmente, o fundo infinito branco, usado como cenário para essa parte da filmagem, acabou ficando mais sujo do que o desejado, devido às cenas anteriores. Apesar desse contratempo, essa aprendizagem contribuirá para aprimorar nossa abordagem em futuros projetos audiovisuais.

11.4 PÓS-PRODUÇÃO

Na fase de pós-produção deste projeto, nossa atenção estava voltada para refinar e aprimorar o material bruto coletado durante as filmagens. A condução desta etapa foi norteada pelo roteiro, sendo este um guia constante para garantir a continuidade narrativa e a expressão adequada das emoções desejadas.

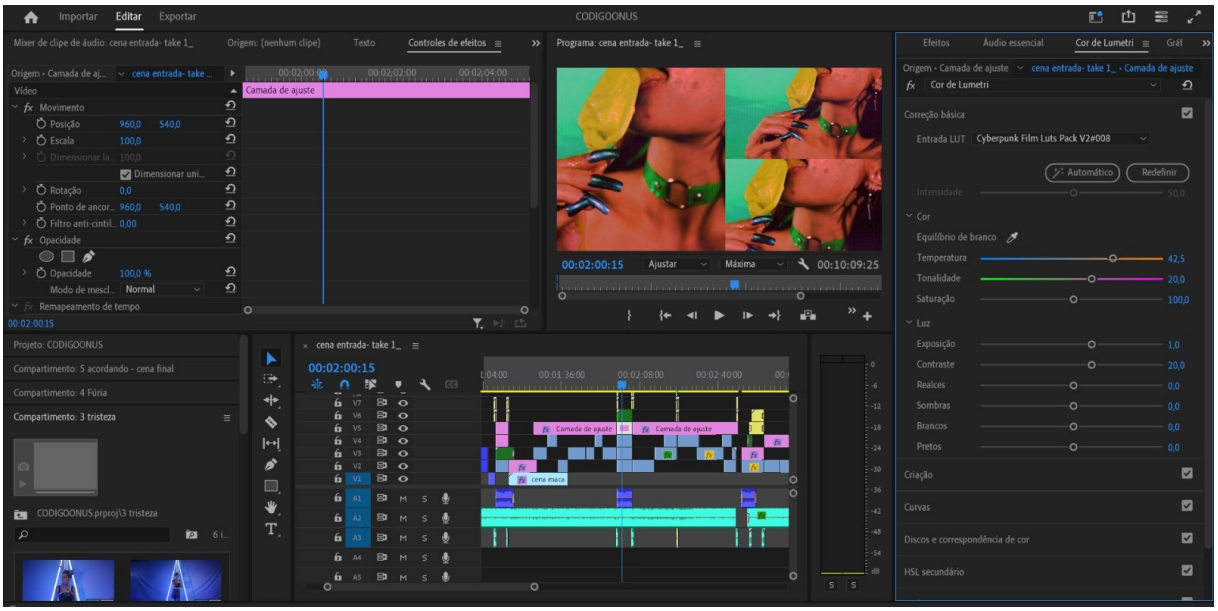
A primeira etapa envolveu a decupagem dos vídeos, um processo meticuloso de organização e seleção do material mais relevante. Durante esse processo, ajustes no roteiro foram realizados conforme imprevistos que surgiram durante a produção, garantindo a coerência da narrativa visual.

Optamos pelo Adobe Premiere para a edição, uma escolha que se mostrou versátil e eficaz. Nessa plataforma, realizamos cortes precisos, inserimos transições

e adicionamos movimentos de câmera que enriqueceram a experiência visual do fashion film.

Uma parte crucial da pós-produção foi a aplicação de color grading, destacando as cores principais associadas a cada emoção específica. O verde foi intensificado para cenas de desejo e conexão tecnológica, o azul para retratar a depressão e ansiedade, enquanto o vermelho enfatizou a fúria e resistência no contexto cyberpunk.

FIGURA 20 - Adobe Premiere



Elaborado pelo autor

A trilha sonora desempenha um papel vital, sendo cuidadosamente selecionada para aprimorar a experiência audiovisual e aprofundar a imersão no universo cyberpunk.

A primeira faixa, "Código Vermelho", é uma colaboração potente da dupla Yshay e Gustavo. Seu ritmo pulsante e elementos eletrônicos, com nuances de punk alternativo, adicionam uma camada vibrante e energética às cenas que evocam sentimentos de desejo e fúria. A música atua como um impulsionador, sincronizando-se com momentos de autoconfiança, empoderamento e rebeldia.

Complementando essa dinâmica, integramos "Just Evil" do talentoso artista Infraction. Essa segunda trilha contribui com uma atmosfera mais sombria e intensa, alinhando-se com as cenas que exploram a depressão. A batida mais lenta e os

elementos sonoros mais profundos criam uma ressonância emocional, destacando a solidão e a desesperança representadas nas imagens.

A fusão dessas duas tracks techno não apenas proporciona uma experiência auditiva envolvente, mas também serve como um elemento narrativo. A transição entre as faixas acompanha a progressão das emoções retratadas no fashion film, criando uma trilha sonora que é intrínseca à narrativa visual.

Incrementamos foley's de forma estratégica para acompanhar as ações da personagem, proporcionando uma experiência sensorial mais rica. Desde o som das ferramentas na cena inicial, a lata de spray durante a cena de pixação até o impacto do chicote e os objetos quebrando, cada efeito sonoro foi cuidadosamente escolhido para sincronizar-se com as ações visuais, intensificando a imersão nas cenas.

Além disso, como um toque final significativo, incorporamos a fala marcante de Elke Maravilha: "Eu tenho a impressão de que a morte é o grande orgasmo da vida". Essa citação, extraída de uma entrevista com Clarice Lispector disponível no YouTube.

A condução tranquila da pós-produção foi vital para manter a integridade do projeto. Enfrentamos imprevistos, como alterações no roteiro e desafios técnicos, mas conseguimos superá-los de maneira eficiente, garantindo a coesão da narrativa visual e a expressão das emoções desejadas.

Essa fase também proporcionou uma oportunidade para uma reflexão mais aprofundada sobre as escolhas estilísticas e narrativas feitas durante as filmagens. A equipe pôde revisitar o material de uma perspectiva mais crítica, assegurando que cada cena contribuísse de maneira significativa para a mensagem global do fashion film.

Em resumo, a pós-produção não apenas refinou o material bruto, mas também permitiu uma melhoria significativa na qualidade e impacto do fashion film. A abordagem meticulosa dessa etapa foi essencial para garantir que as intenções criativas do projeto fossem plenamente realizadas e transmitidas ao espectador de maneira envolvente.

12 Último Tratamento do Roteiro

Fashion Film: Código OH.NOS

Duração: 8 minutos

Trilha sonora: Track Techno

TABELA 3 – Roteiro Final

NARRATIVA	CENAS
NEUTRALIDADE ● Representação do nascimento de um mundo cibernético. ● Uma grande transformação, o início de um autodescobrimento. ● Personagem transparece neutralidade. REFERÊNCIAS VISUAIS: 3. Casulo 4. Cenário	[PLANO GERAL]O modelo está nu, sentado em um fundo infinito branco segurando suas pernas como um casulo. Em seguida, alguns figurantes entram em cena com ferramentas de construção[FADE IN] e vão o cercando conforme ele vai se erguendo. Após ser completamente escondido pelos figurantes, se ouve sons de marteladas, furadeiras, soldas, entre outros. Os figurantes começam a se dispersar para fora da cena e revela L3T1 montado com o primeiro look cibernético.[FADE OUT] [PLANO GERAL] L3T1 encara a câmera e exibi sutilmente sua vestimenta, caminha em direção a câmera e empurra ela para o lado. [TRANSIÇÃO PRÓXIMA CENA]
DESEJO ● Euphoria em desfrutar do novo. ● Amor próprio flertando com o ego. ● Tesão e gula. ● Liberdade. ● Personagem transparece desejo. REFERÊNCIAS VISUAIS: 8. Iluminação 9. Macarrão de fios 10. Close up 11. Close up 2 12. Handycam 13. Handycam 2 14. Monitor	[FIM DE TRANSIÇÃO][PLANO GERAL] L3T1 no fundo infinito branco em cenário composto por tripés de flashes em torno do modelo e fios/cabos espalhados por todo o chão inclusive pendurado nos tripés. Modelo flerta com a câmera fazendo várias poses, exibindo o look e os flashes disparando em torno dele. Em sua última pose, modelo pega um cabo no chão e começa a brincar com ele. [PLANO AMERICANO] L3T1 está sentado em uma mesa, comendo fios que estão deposto em um prato raso como um macarrão, ela se delicia com muito desejo e suga o fio como um macarrão.[PLANO DETALHE] L3T1 começa a limpar a boca [CLOSE UP][TRANSIÇÃO] L3T1 deitada no chão com sucatas tecnológicas em volta dele,

	flerta com a camera [CORTE SECO][PLANO MÉDIO]fica apoiado em seus braços, [PLANO DETALHE]tira um picolé de seu bolso, [PLANO DETALHE] começa a chupa-lo sensualizando. [PLANO GERAL] L3T1 em pé no meio da sucata ainda chupando o picolé e dançando com muita euforia e tesão. Uma handycam está apoiada em cima de um televisor, L3T1 pega a câmera e começa a filmar-se com o picolé [PLANO GERAL]Vários takes do personagem se filmando. [PLANO DETALHE] picolé cai no chão [FADE IN NO MONITOR DO CENÁRIO] vemos pelo monitor que L3T1 começa a se estranhar, como se estivesse dissociando. [TRANSIÇÃO]
DEPRESSÃO ● Medo do novo. ● Sufocamento tecnológico. ● Ansiedade e solidão. ● Sociedade distópica. ● Transhumanismo ● Repressão social ● Personagem transparece deprimido, solitário. REFERÊNCIAS VISUAIS: 5. Projeção 6. Projeção 2 7. Projeção 3 8. Gaiola de leds	[PLANO GERAL] Cenário composto por alguns monitores com ruídos. L3T1 sentada ao lado dos monitores e está sendo projetado palavras e símbolos relacionados a sociedade despótica cyberpunk. [PRIMEIRO PLANO] As expressões corporais e faciais do personagem apresentam sentimentos como apatia, depressão e vazio existencial. [TRANSIÇÃO] [PLANO MÉDIO] L3T1 dentro de uma gaiola de leds, [PLANO GERAL] demonstra estar presa e não consegue sair[PLANO DETALHE]L3T1 sai da gaiola e interage com um robô que entra em cena trazendo uma tinta spray [PRIMEIRO PLANO] L3T1 começa a chacoalhar a lata olhando para a câmera.[TRANSIÇÃO]
FÚRIA ● Libertação de se e do outro. ● Exaustão e rebeldia. ● Elitismo cultural. ● Anarquia e caos. ● Violência. REFERÊNCIAS VISUAIS: 3. Iluminação	[PLANO GERAL] L3T1 em frente a uma tela de plástico onde começa a pixar RESISTÊNCIA, ela pega seu chicote de led vermelho e começa a bater no chão com muita raiva[FADE IN][TRANSIÇÃO] L3T1 que está no centro dançando (movimentos rápidos e com tônus, como o hard techno dance de Berlim). Intercalado com esta cena teremos as cenas: [PLANO GERAL] L3T1 quebrando uma cabeça de gesso.

	[PLANO GERAL] L3T1 quebrando uma televisão. [PLANO GERAL] L3T1 girando sua bolsa estrela da manhã [PLANO MEDIO LONGO] L3T1 dançando no cenário com televisores no fundo uma projeção escrita MANIPULADO [PRIMEIRISSIMO PLANO] L3T1 gritando com muita raiva para a câmera.
FINAL “A morte é o orgasmo da vida!”	[RACCORD REBOBINANDO TODO O FASHION FILM] Modelo no mesmo cenário e posição de casulo do início, ele olha para a câmera com os olhos arregalados [VOZ OVER: “EU TENHO IMPRESSÃO QUE A MORTE É O GRANDE ORGASMO DA VIDA” e caí para trás. [CORTE SECO] Modelo acorda em sua cama e vê que tudo não passou de um sonho. [CRÉDITOS]

13 ORÇAMENTO FINAL

TABELA 4 – Orçamento Final

Formulário IV: Orçamento do Projeto					
ITEM		**QUANTIDADE**	**UNIDADE**	**VALOR UNITÁRIO**	**VALOR TOTAL**
1.	**EQUIPE**				
1.02	ASSISTENTE DE DIREÇÃO		1	0,00	0,00
1.03	DIRETOR DE PRODUÇÃO		1	0,00	0,00
1.04	DIRETOR DE FOTOGRAFIA		1	0,00	0,00
1.05	ASSISTENTE DE CÂMERA		2	0,00	0,00
1.07	ASSISTENTE DE PRODUÇÃO I		3	0,00	0,00
1.08	PESQUISADOR		4	0,00	0,00
1.09	ROTEIRISTA		4	0,00	0,00
1.10	TRILHA MUSICAL		1	0,00	0,00
1.11	EDITOR		1	0,00	500,00
1.12	ASSISTENTE DE PRODUÇÃO		1	0,00	0,00
1.13	ATROR / ATRIS		1	0,00	400,00
1.14	AJUDANTE		1	0,00	150,00
1.15	EDITOR DE SOM		1	0,00	0,00
	SUBTOTAL				1.050,00
2.	**EQUIPAMENTO**				
2.01	CÂMERA		3	0,00	0,00
2.02	LENTES E ACESSÓRIOS		5	0,00	0,00
2.03	GIMBAL		1	0,00	230,00
2.04	ILUMINAÇÃO E MAQUINÁRIA		6	0,00	0,00
2.05	TRIPE CENTURY		4	0,00	0,00
2.06	MAQUINA DE FUMAÇA		1	0,00	0,00
2.07	PAINEIS LED		6	0,00	0,00
2.08	PAINEIS RGB NANLITE FORZA		6	0,00	0,00
2.09	TRIPÉ PARA ILUMINAÇÃO		15	0,00	0,00
2.10	FILTRO ND		1	0,00	0,00
2.11	FLASHES DE ESTUDIO PROFOTO		6	0,00	0,00
2.12	HANDYCAM		2	0	0,00
	SUBTOTAL				230,00
5.	**PRODUÇÃO**				
5.01	UBER DA EQUIPE	6			337,83
5.02	ALIMENTAÇÃO	20			420,00
	SUBTOTAL				757,83
7.	**GASTOS EXTRAS**				

7.01	TAXA DE ENVIO DOS PRODUTOS DA PARCERIA		10		429,97
7.02	MERCADO				724,69
7.03	RIFAX		2		650,00
7.04	OBJETOS DE CENA				504,90
	SUBTOTAL				2.309,56
	TOTAL GERAL				4.347,39

14 MEMORIAL DE IDENTIDADE VISUAL DA PRODUTORA

14.1 LOGOTIPO

FIGURA 21 - Logo In.Scena Produções

Elaborado pelo autor

14.2 DESCRIÇÃO VISUAL

A identidade visual da marca "in.scena" é representada por uma marca de café redonda com as letras "in" dentro, seguidas por um ponto que separa a palavra "scena". No centro, há um círculo vermelho estilizado como um ícone de gravação de vídeo, simbolizando a natureza audiovisual da produtora e a conexão energética do grupo.

A decisão estratégica de usar uma linguagem semelhante ao das redes sociais, visa conectar-se melhor com o público contemporâneo. Essa abordagem reflete o compromisso da "in.scena" com a modernidade e interação constante.

O nome "in.scena", traduzido como "dentro da cena", estabelece uma ligação intrínseca com o conceito francês de "mise en scène". Isso sugere uma imersão ativa no processo de construção visual, indo além da simples observação.

FIGURA 22- mise en scène

Disponível em <Coleção ilustrada de fotógrafos trabalhando>

14.3 PALETA DE CORES

A escolha de tons de vermelho na paleta de cores transmite energia, amor e intensidade, alinhando-se ao processo de gravação de vídeo. Essa seleção reflete o compromisso da "in.scena" em criar conteúdo vibrante e envolvente.

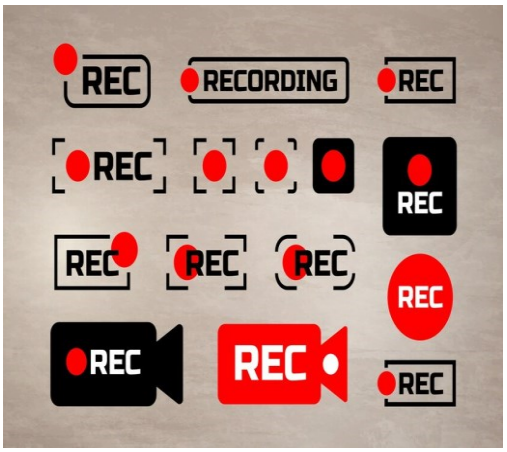
14.4 ICONOGRAFIA

O ícone de gravação de vídeo estilizado no logo combina bem e dá uma sensação moderna e séria. O círculo em volta simboliza o começo, meio e fim, representando as fases da produção de vídeos.

FIGURA 23- Marca de café

Disponível em <Vista aérea de café quente | Foto Grátis (freepik.com)>

FIGURA 24 - Rec/Gravação



Disponível em <Free Vector | Flat design rec label set (freepik.com)>

14.5 TIPOGRAFIA

As fontes "Cooper Black" e "Techno Overload" foram escolhidas para dar um visual contemporâneo e elegante, combinando com o estilo audiovisual que queremos transmitir.

FIGURA XX - Fonte Cooper Black

Cooper Black

FIGURA XX- Fonte Techno Overload

Techno Overload

14.6 VALORES

A comunicação visual da "in.scena" destaca compromissos fundamentais, como a busca pela excelência estética, a promoção de inovações e a dedicação apaixonada à criação de conteúdo audiovisual. Esses valores são evidentes na escolha cuidadosa dos elementos visuais, não é apenas uma representação gráfica, mas uma imersão visual na essência da produtora.

15 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A conclusão deste projeto representa uma conquista significativa para a equipe, marcando a entrega do Relatório Técnico do Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade Anhembi Morumbi. Estamos satisfeitos com o resultado deste trabalho, que não apenas nos desafiou artisticamente, mas também nos proporcionou uma experiência única, repleta de aprendizados e superações.

A escolha pelo formato fashion film revelou-se certeira, pois não só se conecta diretamente com os mundos da moda e da música, mas também nos permite explorar narrativas de forma experimental. Esta experimentação, alinhada à estética cyberpunk, acrescentou camadas ricas e abstratas à nossa compreensão da experiência humana neste cenário futurista.

Explorar o universo cyberpunk de William Gibson foi, para nós, uma jornada enriquecedora tanto profissional quanto pessoal. A complexidade e profundidade desse mundo distópico ofereceram desafios estimulantes que nos incentivaram a ampliar nossos horizontes criativos e nossa percepção da sociedade.

Em um grupo pequeno de quatro pessoas, enfrentamos diversas dificuldades ao longo do processo. Contudo, contamos com o apoio valioso de indivíduos que não apenas ajudaram significativamente, mas também acrescentaram uma dimensão única ao nosso projeto. Essa colaboração foi vital durante a produção e captação financeira.

Um imprevisto notável foi a questão da locação, na qual não conseguimos o fundo infinito esperado. No entanto, com criatividade, transformamos esse desafio em uma oportunidade. Improvisamos, construindo um fundo infinito com panos e cenários não previstos no roteiro. Essa solução improvisada acabou por enriquecer ainda mais o nosso fashion film, evidenciando a resiliência e a adaptabilidade do nosso grupo.

Embora inicialmente buscássemos uma qualidade visual ainda mais impactante, consideramos o resultado final do projeto satisfatório. Perante os problemas enfrentados e as limitações de recursos, conseguimos entregar um projeto experimental com uma narrativa rica e envolvente.

A experiência nos inspira a continuar explorando projetos similares no futuro, com a visão de uma equipe mais ampla, melhor estruturada e com apoio financeiro mais substancial. Aprendemos que, mesmo diante dos obstáculos, é possível alcançar resultados excepcionais quando há paixão e criatividade. Este projeto é mais do que um Trabalho de Conclusão de Curso; é uma expressão da nossa dedicação à arte, à inovação e ao crescimento constante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

GIBSON, William. Neuromancer. São Paulo: Aleph, Ed.5, 2016.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: 34 Ltda Ed. 1, 1999.

McROBBIE, Angela. Between the Sheets: Sexual Dissidence and Cultural Anthropology. Londres: Routledge, 1999.

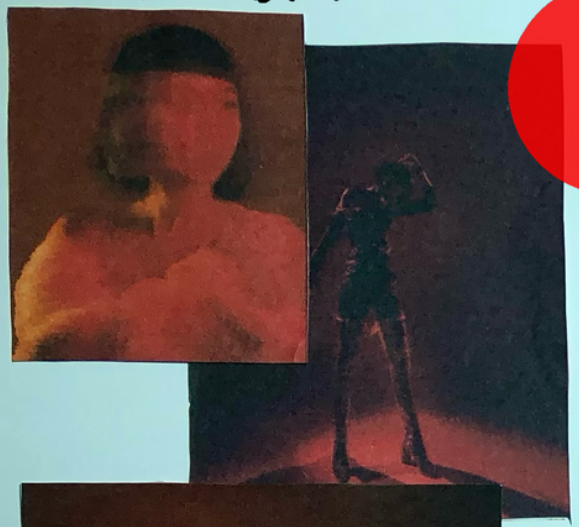
ANEXOS

Fashion Film: https://youtu.be/jZdNCutUcy0

Making-Off pt. 1: http://bit.ly/making-of-OHNOS

MOOD BOARD

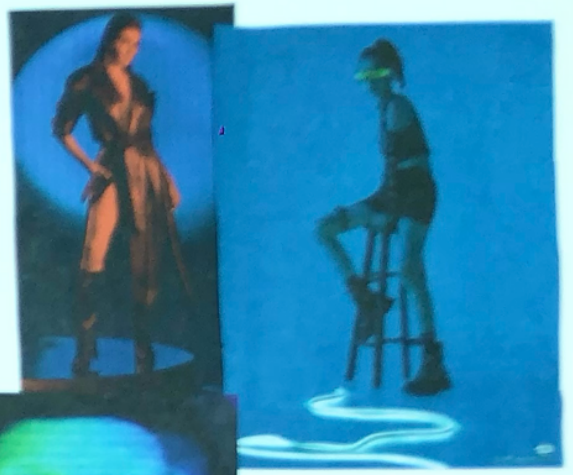
motion blur

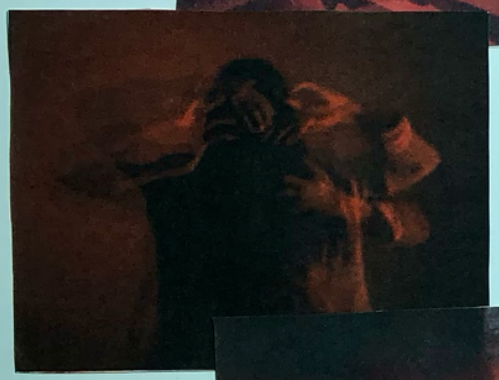


Revolução | Guerra
Perigo | Violência
Fogo | Energia
Excitação

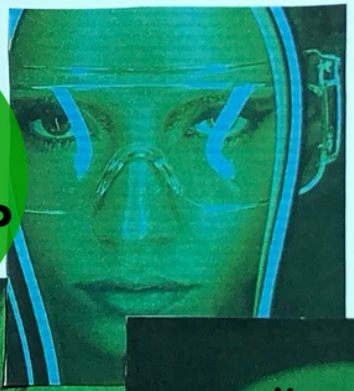
RGB

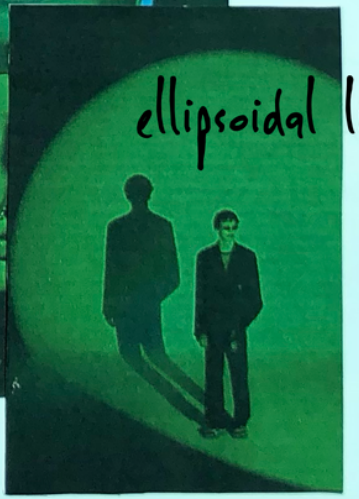
- Red, Green, Blue
- Used for TV screens, smart phones, computers
- Additive color





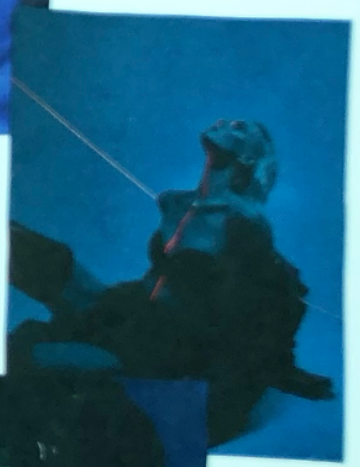
Venenoso
Frescor e relaxamento

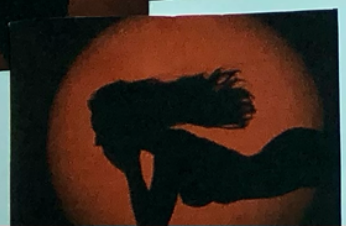




ellipsoidal light

Frieza
Depressão
Tecnologia
O distante

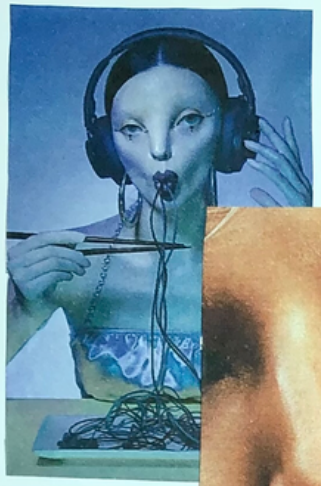




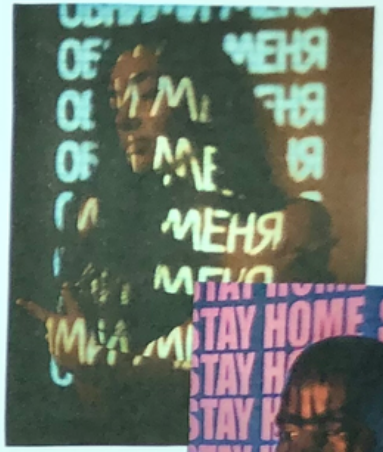
Silhueta

Projeção

Ferramentas



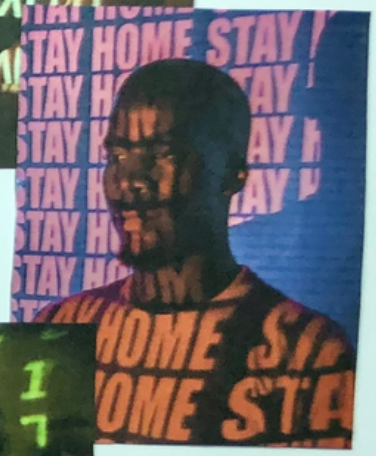
Handycam



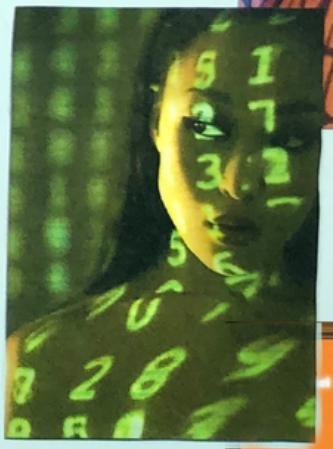
Fundo infinito

branco

Cabos



Projeções



Gaiola de lubo led

Monitores

Tripés com par led

Coturno

Tecido Vinil

Cintos

Cortes

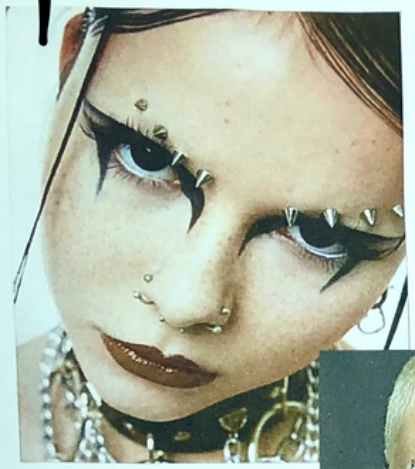
Techwear

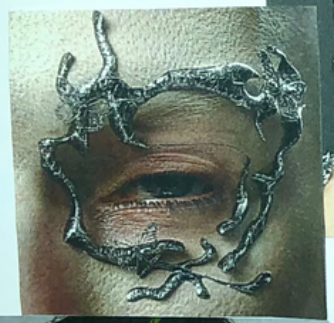
Modelagem

Camadas

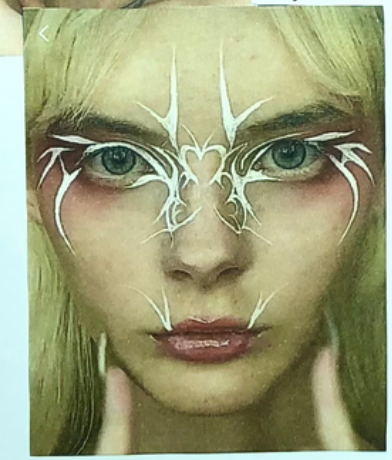
Plataforma

Spike

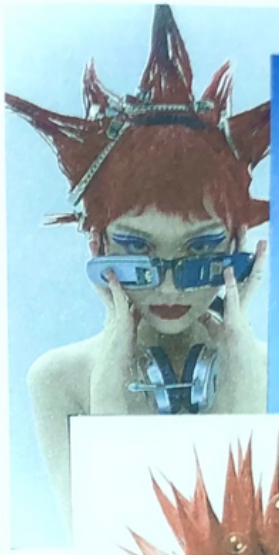


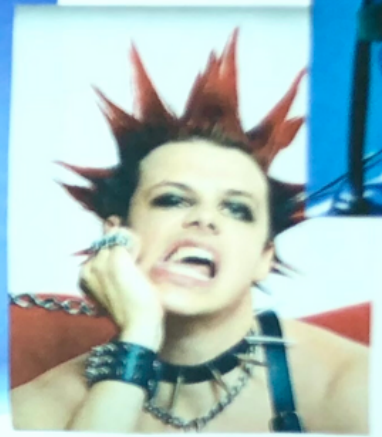


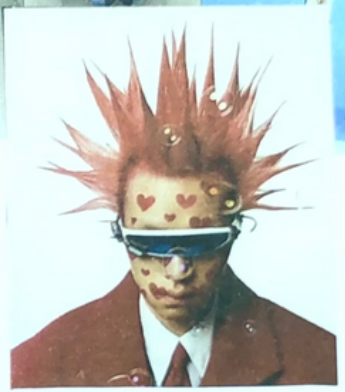
Delineado gráfico



Spikes hair







Metal

Correntes

USADO EM CENA:

Choker Aghata

Óculos Green

Cinto Aghata

Bolsa Aghata

Corset Aghata

Unhas shein

Calça Diabartt

Cyber Tech ears Santa Crow

Colar Aghata

Chocker de led Santa Crow

Bermuda Diabartt

Harness Aghata

Cinto Aghata

Coturno de led Santa Crow

Anel/pulseira Aghata

Óculos Green

Top Diabartt

Unhas Shein

Unhas Shein

Choker Aghata

Coturno Santa Crow

Luva Diabartt

Calça Letícia

Bolsa Aghata

Planejamento de Marca

O Instagram foi o meio de distribuição dos produtos da produtora. Tanto vídeos de *making off*, quanto uma estratégia voltada para a captação e engajamento do público. Ao combinar os conteúdos envolventes, interação com seguidores e estratégias visuais coesas, o perfil @In.Scena tem potencial, podendo envolver uma comunidade apaixonada e gerar conversas significativas sobre a arte, moda e sociedade.

Plano de conteúdo:

1. Postagem Semanal:
Publicação semanal do fashion film inspirado no universo cyberpunk, destacando a fusão inovadora de moda e música.

2. Behind the Scenes:

Bastidores do processo de concepção e execução do projeto, compartilhando insights sobre a estética cyberpunk e as escolhas artísticas.

3. Inspiração de Gibson:

Destaque para obras e citações de William Gibson, proporcionando uma visão aprofundada sobre a atmosfera distópica e visceral do cyberpunk.

4. Reflexões Sociais:

Postagens que provocam pensamentos sobre a interseção entre tecnologia e sociedade, incentivando debates e reflexões mais profundas.

5.Conheça a Equipe: Um post especial para cada integrante do grupo, onde levaria a conhecer melhor a produção do projeto e utilizar da estética para mostrar o potencial artístico

Estratégia de Divulgação:

1. Engajamento: Incentivar seguidores a compartilhar suas reflexões sobre o futuro, moda e tecnologia, usando uma hashtag específica.

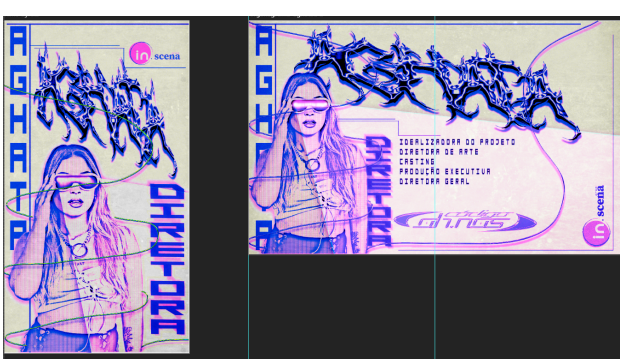
2. Colaborações: Colaborar com artistas visuais, músicos e estilistas para criar conteúdo exclusivo, ampliando o alcance e diversificando o feed.

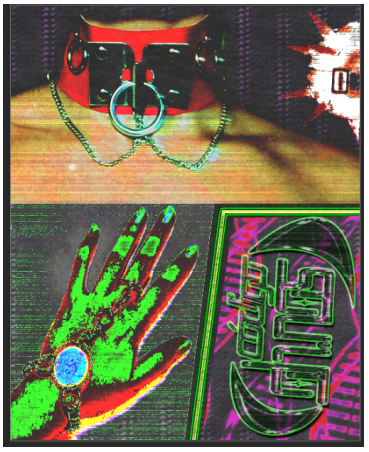
3. Enquetes e Perguntas: Utilizar ferramentas interativas para coletar opiniões dos seguidores sobre temas relevantes, incentivando a participação ativa.

4. Histórias Destacadas: Criar destaques temáticos, como "Fashion Insights" e "Cyberpunk Vibes", para organizar e manter acessíveis os melhores momentos e conteúdos do perfil.

5. Parcerias de Marca: Colaborar com marcas alinhadas à estética cyberpunk para promover produtos relacionados ao universo do projeto, mantendo a autenticidade.

Para manter uma estética coerente com o projeto, foi utilizado paleta de cores cyberpunk, tipografia moderna e elementos visuais que remetem ao futuro. Criando assim, a consistência visual que desejamos.





Autorização de Imagem

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM

Pela presente, eu Apeiana Gomes Peretra abaixo assinado(a), portador do RG nº 413593845, CPF nº 364 567 129 53 autorizo a produtora In.Scena, a utilizar minha imagem e som no projeto intitulado "Código: OH.NOS", e em qualquer material de divulgação relacionado a essa produção, em caráter definitivo e universal, emissoras de televisão, cabo, satélite, TV por assinatura, Pay Per View, Music on Demand, rádio ou Download de Arquivo ou Site da Internet, de todo o material criado ou obras que contenham a sua imagem e ou/voz da forma que melhor lhe aprouver, por meio de qualquer método ou meio de exibição, utilização e distribuição da imagem e/ou voz não se limitando a material impresso (matérias jornalísticas, edição de revistas, cartazes, flyers e outdoor), CD (compact disc), CD ROM, CD-I (compact-disc interativo), home video, DAT (digital audio tape), DVD (digital video disc), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, em território nacional, além de execuções e/ou audições públicas em todos os suportes materiais, digitais ou virtuais vídeo fonográficos existentes ou que venham a existir sem limitação de tempo ou território, total ou parcial. E o autorizo a participar das filmagens do projeto citado acima a realizar-se na cidade de _____.

01 de 10 de 2023.

Assinatura: Apeiana Peretra

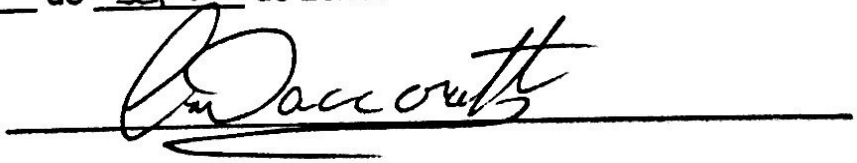
Cel.:

Endereço:

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM

Pela presente, eu CATALINA ISIDORA BACCARETT ESTAY abaixo assinado(a), portador do RG nº F643330-0, CPF nº 717.730.211-50 autorizo a produtora In.Scena, a utilizar minha imagem e som no projeto intitulado "Código: OH.NOS", e em qualquer material de divulgação relacionado a essa produção, em caráter definitivo e universal, emissoras de televisão, cabo, satélite, TV por assinatura, Pay Per View, Music on Demand, rádio ou Download de Arquivo ou Site da Internet, de todo o material criado ou obras que contenham a sua imagem e ou/voz da forma que melhor lhe aprouver, por meio de qualquer método ou meio de exibição, utilização e distribuição da imagem e/ou voz não se limitando a material impresso (matérias jornalísticas, edição de revistas, cartazes, flyers e outdoor), CD (compact disc), CD ROM, CD-I (compact-disc interativo), home video, DAT (digital audio tape), DVD (digital video disc), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, em território nacional, além de execuções e/ou audições públicas em todos os suportes materiais, digitais ou virtuais vídeo fonográficos existentes ou que venham a existir sem limitação de tempo ou território, total ou parcial. E o autorizo a participar das filmagens do projeto citado acima a realizar-se na cidade de SÃO PAULO.

30 de set. de 2023.

Assinatura: 

Cel.: 11959940641

Endereço: RUA JACUPIRANGA 132, CAMBUCI DAS ARTES, SÃO PAULO

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM

Pela presente, eu Guilherme Santos Saibro abaixo assinado(a), portador do RG nº 39 886 140-7, CPF nº 511 178 578-75 autorizo a produtora In.Scena, a utilizar minha imagem e som no projeto intitulado "Código: OH.NOS", e em qualquer material de divulgação relacionado a essa produção, em caráter definitivo e universal, emissoras de televisão, cabo, satélite, TV por assinatura, Pay Per View, Music on Demand, rádio ou Download de Arquivo ou Site da Internet, de todo o material criado ou obras que contenham a sua imagem e ou/voz da forma que melhor lhe aprouver, por meio de qualquer método ou meio de exibição, utilização e distribuição da imagem e/ou voz não se limitando a material impresso (matérias jornalísticas, edição de revistas, cartazes, flyers e outdoor), CD (compact disc), CD ROM, CD-I (compact-disc interativo), home video, DAT (digital audio tape), DVD (digital video disc), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, em território nacional, além de execuções e/ou audições públicas em todos os suportes materiais, digitais ou virtuais vídeo fonográficos existentes ou que venham a existir sem limitação de tempo ou território, total ou parcial. E o autorizo a participar das filmagens do projeto citado acima a realizar-se na cidade de São Paulo.

30 de Sep de 2023.

Assinatura: Guilherme Saibro

Cel.:

Endereço: Rua Arapá 92, apt. 33 - Vila Mascote

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM

Pela presente, eu Leticia de Oliveira Doria abaixo assinado(a), portador do RG nº386504738, CPF nº46133258896 autorizo a produtora In.Scena, a utilizar minha imagem e som no projeto intitulado "Código: OH.NOS", e em qualquer material de divulgação relacionado a essa produção, em caráter definitivo e universal, emissoras de televisão, cabo, satélite, TV por assinatura, Pay Per View, Music on Demand, rádio ou Download de Arquivo ou Site da Internet, de todo o material criado ou obras que contenham a sua imagem e ou/voz da forma que melhor lhe aprouver, por meio de qualquer método ou meio de exibição, utilização e distribuição da imagem e/ou voz não se limitando a material impresso (matérias jornalísticas, edição de revistas, cartazes, flyers e outdoor), CD (compact disc), CD ROM, CD-I (compact-disc interativo), home video, DAT (digital audio tape), DVD (digital video disc), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, em território nacional, além de execuções e/ou audições públicas em todos os suportes materiais, digitais ou virtuais vídeo fonográficos existentes ou que venham a existir sem limitação de tempo ou território, total ou parcial. E o autorizo a participar das filmagens do projeto citado acima a realizar-se na cidade de São Paulo.

_____ de _____ de 2023.

Assinatura: _____