

# O figurino como elemento essencial da narrativa

Francisco Araujo da Costa\*

O FIGURINO - TAMBÉM chamado vestuário ou guarda-roupa - é composto por todas as roupas e os acessórios dos personagens, projetados e/ou escolhidos pelo figurinista, de acordo com as necessidades do roteiro e da direção do filme e as possibilidades do orçamento. O vestuário ajuda a definir o local onde se passa a narrativa, o tempo histórico e a atmosfera pretendida, além de ajudar a definir características dos personagens.

Um figurino descuidado afeta a chamada “suspensão da descrença”, interferindo na verossimilhança da narração; como toda roupa, ele está “em contato com o corpo, funcionando, ao mesmo tempo, como seu substituto e cobertura”<sup>1</sup>, e funciona assim como elemento do visual da obra cinematográfica e tudo que é inferido dele.

Este texto pretende analisar a influência do figurino na definição de três elementos da narrativa: personagem, tempo e espaço. Personagens são aqueles que participam da narrativa cinematográfica; todas as pessoas, sem exceção, em todos os enquadramentos, podem ser consideradas personagens. O tempo pode ser definido como o período em que a história se passa e o espaço como o local onde ela ocorre. Espaço e tempo não podem ser separados dentro do cinema, e constituem um contínuo; por este motivo, para os fins deste texto, a influência do vestuário na definição de ambos os elementos será feita em conjunto.

Para realizar esta exposição sobre figurino e sua relação com o processo narrativo serão utilizados como exemplo filmes cujo figurino foi projetado por Michael Kaplan. Kaplan tem uma carreira de vinte anos no ramo, e trabalhou em obras de expressividade artística como *Blade Runner*, *o caçador de andróides* e *Clube da luta*, assim como em filmes de maior expressividade comercial como *Pearl Harbor*. A obra de Kaplan foi escolhida arbitrariamente por motivos didáticos (ver o quadro com filmografia parcial de Michael Kaplan, utilizada para este estudo).

Seguindo a classificação adotada por Marcel Mar-

tin e Gérard Betton, os figurinos podem ser classificados em três categorias: 1) figurinos realistas, comportando todos os figurinos que retratam o vestuário da época retratada pelo filme com precisão histórica; 2) para-realistas, quando “o figurinista inspira-se na moda da época” para realizar seu trabalho, “mas procedendo de uma estilização” onde “a preocupação com o *estilo* e a beleza prevalece sobre a exatidão pura e simples”<sup>2</sup>; e 3) simbólicos, quando a exatidão histórica perde completamente a importância e cede espaço para a função de “traduzir simbolicamente caracteres, estados de alma, ou, ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos”<sup>3</sup>.

Dificuldades no uso desta classificação surgem quando, analisando o figurino, nem sempre um vestuário pode ser classificado em apenas uma dessas categorias. Em *Clube da luta*, por exemplo, o personagem de Helena Bonham-Carter usa roupas escuras, que simbolizam o quão sombria é a personagem, enquanto o personagem de Edward Norton usa ternos cinzas, simbolizando a falta de vitalidade e alegria na vida do personagem. Ao mesmo tempo em que estas roupas são significantes de características psicológicas dos personagens, elas são realistas, cabíveis e esperadas para pessoas com os traços sociopsicológicos destes personagens.

Estes problemas surgem do fato que um figurino simbólico, por definição, ignora a exatidão histórica, mas isto não significa que a exclui; foram formuladas as três categorias do figurino, mas elas não se excluem mutuamente.

Outro filme que apresenta dificuldade de classificação é *Blade Runner*. O vestuário do personagem Rick Deckard (Harrison Ford) é uma reprodução realista do figurino do filme noir, “não deixando nada a dever a Humphrey Bogart e James Cagney”<sup>4</sup>. Ao mesmo tempo, este figurino tem a função simbólica de ligar o personagem Deckard à tradição do filme noir, e não pode ser chamado de realista, porque o filme se passa em um futuro imaginado, tempo em que o conceito de “realismo” não pode ser aplicado.

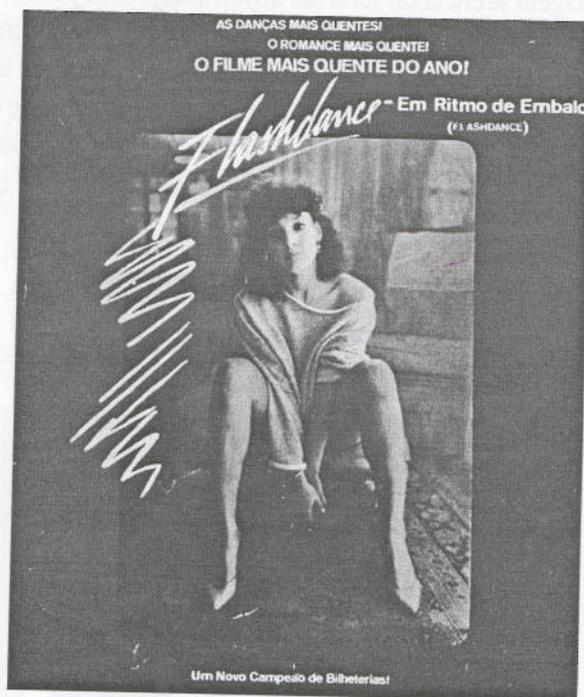
## Espaço-tempo

O vestuário faz parte do conjunto de significantes que molda os elementos tempo e espaço: a roupa é parte do sistema retórico da moda e argumenta para nos convencer que a narrativa se passa em determinado recorte de tempo, seja este um certo período da história (presente, futuro possível, passado histórico etc.), do ano (estações, meses, feriados) ou mesmo do dia (noite, manhã, entardecer). De modo semelhante, as roupas de um personagem trabalham para demonstrar que este se encontra no deserto, na cidade, no campo, na praia. O tempo pode ser definido com auxílio do figurino de modo sincrônico ou diacrônico. Quanto ao espaço, o figurino ajuda a definir (ou tornar imprecisa) a localidade geográfica onde a história se passa. O espaço muitas vezes precisa ser definido em função do tempo; por este motivo, a discussão desta seção se concentrará no figurino em função do tempo.

No modo sincrônico, o figurino molda o ponto histórico em que a narrativa se insere: um figurino realista resgata com exatidão e cuidado as vestimentas da época cujo filme visa retratar; um figurino para-realista, enquanto insere o filme em um determinado contexto histórico, procede a uma estilização que prevalece sobre a precisão, criando uma atmosfera menos real e mais manipulável, atemporal. Um exemplo de figurino realista é *Pearl Harbor*. Ambientado em dezembro do ano de 1941, entre as tropas americanas no Havaí, o filme tem um figurino absolutamente realista: não apenas os militares que em filmes de guerra são esperados como sendo realistas<sup>5</sup>, mas todo o figurino civil retrata com precisão a época; sendo o filme ambientado durante um evento histórico real e famoso (o ataque japonês a Pearl Harbor), o realismo de toda direção de arte contribui para a “suspensão da descrença”, ajudando o espectador a acreditar que tudo está ocorrendo no Havaí durante a II Guerra Mundial.

Não são apenas os tempos distantes que são retratados pelo vestuário de um filme: o figurino também serve para definir a contemporaneidade de um filme, e, eventualmente, serve como documento histórico da moda de sua época. *Flashdance* (1983), serviu de referência estética e influen-

ciou o modo como as pessoas se vestiram em sua época; hoje, ele é parte das nossas referências sobre como era o vestuário nos anos 80.



No modo diacrônico, a passagem do tempo é mostrada com auxílio da troca de indumentária dos personagens. Voltando a *Pearl Harbor* como exemplo, nota-se que, na parte inicial, os personagens usam roupas que denotam um clima diferente – a história não se passa ainda no verão de 1941 do Havaí, e os personagens que pretendem ser aviadores não são ainda parte da Força Aérea Americana. A transição do figurino dos personagens dos protagonistas Ben Affleck e Josh Harnett ajuda a platéia a acreditar na elipse que a história nos propõe. As roupas dos personagens, além disso, denotam a evolução do seu status social – de pretensos aviadores eles passam a ases voadores, e passam a se vestir como tal.

## Personagem

Explicando a função do figurinista, foi Edith Head, uma das mais premiadas e consagradas profissionais do ramo, quem melhor definiu a função do figurino no estabelecimento dos personagens em qualquer narrativa:

“O que um figurinista faz é um cruzamento entre magia e camuflagem. Nós criamos a ilusão de mudar os atores em algo que eles não são. Nós pedimos ao público que acreditem que cada vez que eles vêem um ator no palco ele se tornou uma pessoa diferente”<sup>6</sup>.

De fato, o figurino serve à narrativa ao ajudar a diferenciar (ou tornar semelhante) os personagens, e ajuda a identificar em que arquétipo (ou em que clichê) o personagem se encaixa: seria tão difícil uma *femme fatale* ter o mesmo efeito sobre a platéia de um filme noir com roupas mais recatadas quanto seria acreditarmos em um super-herói capaz de realizar seus feitos incríveis se os figurinos de ambos os tipos não nos ajudasse a suspender a descrença e transfigurar a imagem do ator em um personagem.



Harrison Ford e Edward James Olmos

Um exemplo de como as roupas do personagem o identificam em uma narrativa é o de Rick Deckard, em *Blade Runner*. Deckard veste um impermeável com uma camisa escura, roupa semelhante a dos personagens do filme noir dos anos 40. Este fato, aliado com outros elementos narrativos, não serve para estabelecer que Deckard é um policial da Los Angeles futurística (fato da narrativa definido por outros elementos), mas sim que ele é um detetive *hard-boiled* na veia de Sam Spade. A característica aqui estabelecida é um clichê sobre o qual o personagem Deckard é construído, mas o vestuário dos personagens pode ser mais sutil nas informações que nos fornece.



O figurino simbólico é visto por autores como Martin e Betton como sendo atemporal e ignorando o espaço-tempo da narrativa, mas a função simbólica pode ser exercida pelo

vestuário em figurinos realistas ou para-realistas; afinal, a “ignorância” do espaço-tempo não significa necessariamente uma discordância ou discrepância com este. Em *Clube da Luta*, Tyler Durden (Brad Pitt) usa roupas com cores berrantes (como uma jaqueta de couro vermelha), estampas ofensivas (na cena final o personagem usa uma regata estampada com imagens pornográficas) e acessórios despropositados (como um boá). O vestuário, no entanto, cabe com sua estrutura psicológica e ajuda a defini-la. Isto tudo simboliza o fato de que Tyler não segue as convenções sociais e não se importa com o que as outras pessoas pensam dele.

O simbolismo deste vestuário não impede que as roupas do personagem não sejam aquelas que um homem do final do século XX com a atitude e as idéias de Tyler sobre o mundo poderia escolher usar. Mas ao mesmo tempo em que estas roupas se encaixam tanto na definição de “realista”, elas possuem traços de para-realismo, porque buscam ter, como comenta Michael Kaplan na trilha de comentário do DVD do filme, uma aparência que lembre “o final dos anos 60, começo dos anos 70”. Esta intersecção entre as categorias parece indicar que ou uma nova classificação deve ser postulada ou que o uso de qualquer classificação deva ser abandonado.

O figurino muitas vezes serve como elemento para identificar o personagem e separá-lo da persona do ator que o interpreta, além de separá-lo de outros tipos e personagens da galeria de interpretações do ator. Atores famosos têm presença constante na mídia, e se tornam familiares para a platéia – para fazê-los parecer pessoas diferentes daquelas vistas em noticiários e colunas sociais, seus personagens devem parecer diferentes na tela de cinema. Neste ponto entra o figurino, criando elementos próprios para cada personagem.

Um exemplo se encontra em *Seven: os sete crimes capitais*, onde a indumentária de William Sommerset (Morgan Freeman) é essencial para a construção deste personagem. Numa das trilhas de comentário do DVD do filme, no instante que ele põe o chapéu, Freeman observa: “Pronto! Aí está!”. Imediatamente Sommerset se afasta dos outros policiais e detetives interpretados por ele em sua carreira.

As roupas também podem servir para delinear a história de um personagem, seja através do estado em que elas se encontram ou da significação que a peça, ou parte dela, tem dentro da estrutura do filme. Um exemplo disto pode ser retirado do filme *Vidas em jogo*, onde o personagem do ator Sean Penn é revelado como tendo participado do complexo jogo, ao qual o filme se refere, através de uma camiseta, com dizeres que se traduzem como: “Fui enterrado e deixado para morrer no México e tudo que ganhei foi esta camiseta idiota”.

Esta estampa identifica para a parte mais atenta da platéia que o personagem passou pela mesma situação que o protagonista expe-

rimentara anteriormente durante a narrativa.

Muitas das referências sobre a importância do figurino parecem óbvias, mas o contra-ponto a elas explicita a importância do figurino para a narrativa: o figurino pode entrar em dissonância com o resto dos elementos do filme e acabar por criar significados indesejados se for ignorado ou mal-realizado.

O figurino não pode ser visto independentemente de outros elementos de um filme: ele se insere em um contexto que inclui a cenografia, a maquiagem, a iluminação, a fotografia, a atuação. O figurino não é fonte única mas auxiliar na definição dos elementos da narrativa. O propósito deste texto foi definir parte da função do vestuário neste todo complexo do discurso cinematográfico, pois as roupas de cada personagem, de um extra qualquer ao protagonista, são significativas dentro deste discurso. O vestuário significa o ponto do espaço-tempo em que a história se insere, marca passagens de tempo e também indica as características sociopsicológicas dos personagens. Todas estas significações enriquecem a narrativa cinematográfica.

#### Filmografia parcial do figurinista Michael Kaplan

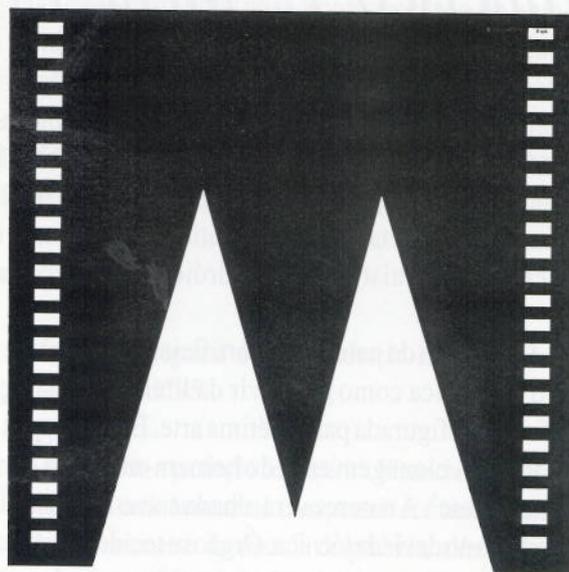
- 1982 - *Blade Runner, o caçador de andróides*, de Ridley Scott
- 1983 - *Flashdance*, de Adrian Lyne
- 1995 - *Seven: os sete crimes capitais*, de David Fincher
- 1997 - *Vidas em jogo (The game)*, de David Fincher
- 1999 - *Clube da luta (Fight Club)*, de David Fincher
- 2001 - *Pearl Harbor*, de Michael Bay

#### Notas

- \* Professor da Fabico-UFRGS.
- 1 BARTHES, Roland. *Sistema da moda*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979, p.224.
- 2 MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990, p.61.
- 3 BETTON, Gérard. *Estética do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1987, p.57.
- 4 MARTINS, Denise Novelli. *Blade Runner: uma leitura de um "cult movie"*. Monografia. Orientação: Flávio Mainieri. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação Social, Universidade Federal

do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1990.

- 5 COMPARATO, Doc. *Roteiro: arte e técnica de escrever para cinema e televisão*. São Paulo: Nórdica, 1983.
- 6 The Internet Movie Database ([www.us.imdb.com](http://www.us.imdb.com)).
- 7 GUNN, Richard (org.). *BladeZone Image Archive*. In: [www.bladezone.com/contents/film/image-library/](http://www.bladezone.com/contents/film/image-library/)
- 8 CALAMAI, Domitilla; GNOLI, Sofia (org.). *Cento anni di Stile sul Grande Schermo: quando il noir crea la moda*. Roma: Zephiro Editrice, 1995, p.72.



**MARTINS**  
**PRODUÇÕES**