UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
ESPECIALIZAÇÃO EM MODA, CULTURA DE MODA E ARTE

Paula Guimarães de Oliveira

O FIGURINO ENQUANTO PARTE DA LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA:

a cor como elemento sensorial e de construção narrativa em Malévola

Juiz de Fora
2015

Paula Guimarães de Oliveira

O FIGURINO ENQUANTO PARTE DA LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA:

a cor como elemento sensorial e de construção narrativa em Malévola

Monografia apresentada ao Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Moda, Cultura de Moda e Arte.

Orientador: Prof. Dr. Afonso Celso Carvalho Rodrigues

Juiz de Fora

2015

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração
automática da Biblioteca Universitária da UFJF,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Guimarães de Oliveira, Paula.
O figurino enquanto parte da linguagem cinematográfica : a cor como elemento sensorial e de construção narrativa em Malévola / Paula Guimarães de Oliveira. -- 2015.
35 f.

Orientador: Afonso Celso Carvalho Rodrigues
Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Especialização em Moda, Cultura de Moda e Arte, 2015.

1. Figurino. 2. Cor. 3. Cinema. 4. Malévola. I. Celso Carvalho Rodrigues, Afonso, orient. II. Título.

Paula Guimarães de Oliveira

O FIGURINO ENQUANTO PARTE DA LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA:

a cor como elemento sensorial e de construção narrativa em Malévola

Monografia apresentada ao Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Moda, Cultura de Moda e Arte.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Afonso Celso Carvalho Rodrigues (orientador)

Prof. Me. Javer Wilson Volpini – UFJF

Prof. Me. Luiz Fernando Ribeiro da Silva – UFJF

Examinado em 30/11/2015

Dedico a meus pais Paulo e Margaret, meu namorado Marcos, meus irmãos Edgard Antônio e Lara, a vovó Neguita e a Madrinha Celinha.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus por ter conseguido concluir mais uma etapa, sem Ele eu nada seria, aos meus amorosos pais Paulo e Margaret por sempre estarem ao meu lado me apoiando e dando força, ao meu namorado Marcos por todo amor e compreensão, ao meu orientador Afonso Rodrigues pela paciência e por cada vírgula corrigida, aos professores Javer Volpini e Luiz Fernando Ribeiro por terem aceitado meu convite para a banca. Não poderia deixar de agradecer também a Madrinha Celinha por sempre estar presente e me encher de carinho. Agradeço a todos os meus amigos e familiares, aos professores da Especialização em Moda, Cultura de Moda e Arte e a todos que contribuíram de alguma maneira para que eu concluísse mais esse trabalho.

RESUMO

O figurino é um importante elemento de comunicação visual e narrativa em um filme, transmitindo mensagens e caracterizando as personagens. Enquanto parte da linguagem cinematográfica, os trajes discursam e colaboram para a construção da narrativa. A cor tem papel fundamental nessa construção, e, mais ainda, é possível perceber nos contos de fadas. A pesquisa converge na análise fílmica do figurino da adaptação do conto *Bela Adormecida* (1959) para cinema: *Malévola* (2014). Por não ter bibliografia específica sobre o assunto se fez necessário consultar livros que abordam temas relacionados, que juntamente com as análises fílmicas compuseram a estrutura dessa pesquisa.

Palavras-chave: Figurino. Cor. Malévola. Contos de fadas.

ABSTRACT

The costume is an important element of visual communication and storytelling in a film, conveying messages and featuring the characters. As part of film language, costumes speeches and collaborate for the construction of the narrative. The color plays a key role in its construction, and even more, you can see in fairy tales. The research converges on film analysis of the tale adaptation of costumes Sleeping Beauty (1959) for movies: Maleficent (2014). By not having specific literature on the subject was required to consult books that address related issues, which together with the filmic analyzes formed the framework of this research.

Keywords: *Costume. Color. Maleficent . Fairy tales.*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Croquis de roupas da personagem. 19
Figura 2: Ficha técnica, pedido de construção da peça e foto do produto. 19
Figura 3: Personagem Malévola do filme Bela Adormecida da Disney (1959). 24
Figura 4: Personagem Malévola do filme Bela Adormecida da Disney (1959). 25
Figura 5: Malévola e a Princesa Aurora na versão da Disney (1959). 25
Figura 6: Aurora na versão da Disney (1959). 26
Figura 7: Malévola e Aurora, ainda criança. 27
Figura 8: Malévola e Aurora (cena da quebra do feitiço). 27
Figura 9: Malévola (2014) interpretada pela atriz Angelina Jolie. 28
Figura 10: Malévola do filme Bela Adormecida (1959). 29
Figura 11: Malévola do filme Bela Adormecida (1959). 29
Figura 12: Personagem Malévola. 29
Figura 13: Malévola, quando criança. 30
Figura 14: Malévola adulta, acessórios em osso e vestido visto por inteiro. 31
Figura 15: Malévola com figurino sombrio, preto. 32
Figura 16: Figurino de Malévola com tons terroso. 33
Figura 17: Cenas final do filme Malévola. 34

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 10
2 UM BREVE HISTÓRICO SOBRE CINEMA E DIREÇÃO DE ARTE 12
3 FIGURINO 15
3.1 O VESTIR 15
3.2 DEFININDO FIGURINO 16
3.3 O FIGURINISTA E A CRIAÇÃO DE FIGURINOS 17
3.4 O FIGURINO COMO PARTE ESSENCIAL DA NARRATIVA 20
4 COR 21
4.1 DEFININDO COR 21
4.2 PSICOLOGIA DA COR 21
4.3 A COR, O FIGURINO E A NARRATIVA 22
5 MALÉVOLA 24
5.1 DE CONTO DE FADAS A LONGA METRAGEM 24
5.2 O FILME MALÉVOLA (2014): PRODUÇÃO 26
5.3 A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM MALÉVOLA PARA O LONGA-METRAGEM 28
5.4 A DEFINIÇÃO DA PERSONAGEM MALÉVOLA ATRAVÉS DA COR E DO FIGURINO 30
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS 35
REFERÊNCIAS 36

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho aborda o figurino como parte da linguagem cinematográfica e como a cor influencia em sua composição de forma sensorial, contribuindo para a narrativa. No desenvolvimento do estudo constatamos que o figurino, além de elemento comunicador, é um elemento do comportamento fundamental para reconhecimento das personagens, já que tem o poder de marcar épocas, status, profissão, idade, personalidade e perfil psicológico, aparecendo, na maioria das vezes, antes mesmo do gesto e da palavra. Além disso, a cor é utilizada no mesmo, compondo ainda mais esses sentidos, complementando a narrativa para que possa atingir o impacto dramático desejado.

Para tanto foi analisado o figurino da personagem Malévola do filme *Malévola* (2014), que é uma adaptação do conto de fadas *Bela Adormecida* (1959), em que é revelada a verdadeira história daquela que era considerada a vilã.

Essa pesquisa teve como objetivo norteador entender a importância da cor como linguagem visual no figurino de *Malévola* (2014) e como esta influencia na narrativa.

Para realização deste estudo foram usados métodos de análise bibliográfica, comparação, análise fílmica e making of. Essa pesquisa se caracteriza por ser exploratória visto que estuda um assunto novo e a metodologia usada no trabalho é qualitativa já que a pesquisa foi feita por meio de material bibliográfico de assuntos correlatos, análise fílmica e making of.

O trabalho foi direcionado ao pensamento da cor como elemento de construção narrativa no figurino e a partir desse questionamento foram desenvolvidos quatro capítulos.

O primeiro capítulo, intitulado *Um breve histórico sobre cinema e Direção de Arte*, apresenta, como o próprio nome já diz, uma breve trajetória do cinema e da Direção de Arte. Completando essa primeira parte, o segundo capítulo, *Figurino*, analisa o conceito de vestir, define figurino, aborda criação de figurinos e o papel do figurinista e o figurino como parte essencial da narrativa. No capítulo três, nomeado *Cor*, definimos cor, analisamos a psicologia da cor e sua influência no figurino bem como na narrativa. E por fim no último capítulo *Malévola* é feita a análise que rege essa monografia com base nos conceitos pontuados nos capítulos anteriores.

A pesquisa tem relevância acadêmica por desenvolver análises e postulações sobre o figurino enquanto parte da linguagem cinematográfica a fim de entender melhor como a cor influencia e contribui para a construção narrativa de forma sensorial. O estudo também tem importância estética ao abordar um tema atual voltado para análise visual do filme *Malévola*

(2014), focando também as novas possibilidades de manipulação digital da cor e de que forma essas novas possibilidades são importantes para a obra.

O trabalho, portanto, aborda um tema que tem sido muito difundido, mas que não possui material bibliográfico suficiente e/ou aprofundado, aumentando assim a importância da realização deste.

2 UM BREVE HISTÓRICO SOBRE CINEMA E DIREÇÃO DE ARTE

Os primeiros filmes dos patenteadores do cinema, os irmãos Lúmiere, consistem em filmagens de cenas corriqueiras da sociedade da época, sendo, portanto, vistas como um material mais documental que ficcional. Mesmo que no início da história do cinema não houvesse tanta preocupação com o figurino ou com a cenografia eles sempre estiveram presente por fazerem parte da construção visual do filme. Esta construção visual, no entanto, vai além da cenografia e do figurino, incluindo também a maquiagem. À junção destas áreas do cinema chamamos a *Arte* de um filme.

LoBrutto (2002) afirma que a Arte de um filme nasceu da colaboração entre três formas de Artes distintas: as artes decorativas, o teatro e a arquitetura. Mas, segundo ele, a influência mais importante foi a da arquitetura:

> As Artes decorativas têm uma longa tradição que remonta os primórdios de muitas culturas. A encenação teatral remonta os antigos gregos e romanos, continuando através de Shakespeare até os primórdios do Vaudeville, Burlesco e da Broadway. Ambas as disciplinas artísticas influenciaram a direção de Arte cinematográfica, mas a influência mais significativa foi a da arquitetura. No início do século XX, quando o filme estava nascendo havia uma revolução artística sendo forjada na arquitetura moderna. (LOBRUTTO, 2002, p.93)[1]

A *Equipe de Arte* costuma ser maior que as demais equipes por existirem funções complementares, mas que trabalham de forma paralela. Em linhas gerais ela é dividida em três subequipes *Cenografia*, *Maquiagem* e *Figurino*, tendo um *Diretor de Arte* responsável por coordenar estas equipes[2].

Normalmente na equipe de Cenografia existe o *cenógrafo*, que é o responsável pela criação dos cenários, e o *cenotécnico*, que é quem executa os cenários. Ainda nessa equipe existe o *aderecista* que é o responsável pelos objetos de cena. Em algumas produções o próprio *aderecista* é quem tem a função de achar e cuidar dos objetos usados nas filmagens, e em outras esta função é da equipe de *Produção de Arte.*

---

[1] Tradução nossa. "The decorative arts have a long tradition tracing back to the beginnings of many cultures. Theater stagecraft traces back to the Ancient Greeks and Romans, continuing through Shakespeare, to the beginnings of vaudeville, burlesque, and Broadway. Both these artistic disciplines influenced film art direction, but the most significant influence on production design was architecture. At the beginning of the twentieth century, as film was being born, an artistic revolution was being forged in modern architecture.

[2] Em grandes produções o Figurino e a Maquiagem possuem certa independência, estando a Direção de Arte mais centrada no trabalho de Cenografia.

A equipe de maquiagem é composta por profissionais da cosmética que são responsáveis pelo cabelo, maquiagem e toda a caracterização dos personagens, exceto o figurino, que é responsabilidade da equipe com este mesmo nome. Existem ainda os *Assistentes de Arte* que são subordinados ao *Diretor de Arte* e o *continuista* ou *equipe de continuístas,* que são responsáveis pela continuidade das cenas, ou seja, para que cada objeto de cena, figurino, penteado e maquiagem estejam exatamente da mesma maneira quando, por exemplo, uma cena é gravada em dias diferentes.

O número de pessoas envolvidas e de subdivisões para cada função em uma *Equipe de Arte* vai depender do tipo de produção feita (curta, média ou longa metragem), da complexidade da Arte e também do gênero ao qual o filme pertence. Em filmes de época, por exemplo, existe uma equipe de historiadores responsáveis por todo estudo sobre determinada época para que a Arte seja criada em cima dos arquivos existentes.

O *Diretor de Arte* é o responsável por toda criação visual do filme e para isto é preciso que ele tenha conhecimentos sobre cores, texturas, iluminação, materiais, formas, design, equilíbrio, softwares de informática, montagem de cenário etc.

A paleta de cores de um filme permite ao *Diretor de Arte* criar um contexto tonal que pode complementar ou contrastar com a narrativa, por isso é muito importante que a escolha das cores seja feita de forma consciente para que possa atingir o seu impacto dramático. A cor desempenha muitas funções na Arte de um filme, pode comunicar tempo, lugar, definir personagens, estabelecer emoção, humor podendo muitas vezes funcionar de forma subliminar.

Da mesma maneira que a cor, a textura é fundamental na criação da Arte, ela pode demonstrar, por exemplo, se houve alguma passagem de tempo. Os materiais e as texturas escolhidas são dispositivos que ajudam a contar a história, passando ao público informações como tempo, condição social, lugar, entre outras.

O Figurino é um importante elemento de comunicação visual e narrativa em um filme, transmitindo mensagens e caracterizando a personagem. Enquanto parte da linguagem cinematográfica, os trajes discursam e colaboram para a construção da narrativa. Além de elemento comunicador, o figurino é um elemento do comportamento fundamental para reconhecimento das personagens, aparecendo, na maioria das vezes, antes mesmo do gesto e da palavra.

Hoje em dia existe mais uma função que está sendo colocada na equipe de Arte: o designer gráfico. Com os avanços da tecnologia já é possível construir um cenário, bem como

um figurino e adereços criados apenas com computação gráfica graças a técnicas de 3D, chroma-key, entre outros softwares.

Percebemos ao longo dos anos que o homem sempre está usando as técnicas que estão disponíveis ao seu redor independente do tempo em que vive. E claramente este fato está aplicado na construção da direção de Arte de um filme, mais precisamente citando o objeto de estudo dessa pesquisa: na construção do figurino.

Nos filmes sobre contos de fadas percebemos ainda mais essa construção narrativa através dos figurinos, pela estética de cada personagem identificamos quem é o vilão e quem é o mocinho, e parte fundamental dessa concepção é apresentada nas vestimentas dos personagens através de cores, tecidos, formatos e texturas. Os Estúdios Disney tem grande influência nessa estética criada a respeito das personagens, onde originou a caracterização de vilões icônicos e marcantes na cultura mundial, como a Malévola de A Bela Adormecida (1959), que será o ponto de partida desse estudo até chegar no longa-metragem Malévola (2014) do diretor Robert Stromberg.

3 FIGURINO

3.1 O VESTIR

O homem, como dito anteriormente, sempre utilizou do que havia disponível ao seu redor para modificar o mundo em que vive, fato este que não foi diferente com o surgimento do tecido. Este procedimento faz parte da herança exclusiva de cada cultura, desde os tempos mais antigos interligando o homem a expressão do vestir de maneira complexa. Segundo Adriana Leite e Lisette Guerra,

> A veste, essa composição de tecidos, tramas costuradas, sobrepostas, combinadas das mais variadas formas, cores e texturas, mantém uma relação interna e visceral com o sujeito homem: quando usada, incorpora-se a ele, dialeticamente, moldando sua personalidade e por ela sendo moldada, constituindo-se um processo de singularização. (LEITE, GUERRA, 2002, p.23).

A necessidade do vestir é moldada de acordo com a cultura, bem como com as condições climáticas, resultando em funcionalidades. Dessa maneira o uso da roupa responde a uma exigência fundamental do homem: a de comodidade/conforto juntamente às necessidades do metabolismo de acordo com o clima. Além disso a roupa funciona como um signo, como um meio de comunicação mesmo: uma linguagem. Alison Lurie comenta,

> Muito antes de eu ter me aproximado o suficiente para falar com você na rua, em na reunião ou em uma festa, você comunica sexo, idade e a classe social através do que está vestindo – e possivelmente me fornece uma informação importante (ou uma informação falsa) em relação ao seu trabalho, origem, personalidade, opiniões, gostos, desejos sexuais e humor naquele momento. Talvez eu não seja capaz de colocar em palavras o que observo, mas registro a informação inconscientemente e você faz o mesmo, simultaneamente, em relação a mim. Quando nos conhecermos e conversarmos já teremos falado um com o outro em uma língua antiga e universal.(LURIE, 1997, p 19)

Lurie (1997) também menciona sobre o fato de que se a maneira de vestir é um idioma, a mesma deve ter um vocabulário e uma gramática como qualquer outro. Esse "vocabulário" das roupas vai além das vestimentas incluindo também estilos de cabelos, acessórios, maquiagem, tatuagens, piercings etc. A roupa que você veste define muito sobre você, claro que é importante levar em consideração alguns pontos que interferem na escolha das roupas tais como conforto, durabilidade, preço e viabilidade. Esses fatores influenciam na escolha e na composição da vestimenta ajudando a traduzir informações sobre a

personalidade, mas que precisam, em alguns casos, de mais algumas informações para decifrar essa pessoa.

No momento em que falamos em vestuário, imediatamente é relacionado à moda, e, segundo Barthes, isto acontece porque o "sistema da moda (indumentária) é uma ordem a qual se faz uma desordem, mas sobretudo uma função bem definida, ligada à ambiguidade de um sistema ao mesmo tempo imprevisível e metódico, regular e desconhecido, aleatório e estruturado" (BARTHES apud RICARD, 2009. p.139).

3.2 DEFININDO FIGURINO

O traje utilizado pela personagem seja em um filme, teatro, apresentação de dança etc, é chamado de figurino. Não só as roupas mas também os acessórios fazem parte do figurino da personagem, ajudando na construção narrativa do mesmo. É esse traje que irá permitir e auxiliar o ator a ser outra pessoa e adentrar no mundo fantástico da personagem. Segundo Dorfles,

> O traje é, em suma, um complemento necessário e complexo – ainda que dispendioso, embaraçoso ou até fastidioso – da ação teatral. Esta particular eficácia é inevitavelmente, sentida pelo próprio ator – um cantor, dançarino, bailarina, protagonista ou figurante – que só de usar um determinado fato [terno], aquele determinado chapéu ou aquela determinada bugiganga – sente-se "investido" no seu papel: assume poses reais ou revolucionárias, torna-se arlequim ou do nibelungo, da comadre de Windsor, ou do mercenário, do pajem Fernando ou do jovem filho de czar [mesmo quando, naquele caso, se trata de uma vigorosa rapariga disfarçada de peitudo jovem imperial, como frequentemente sucede].(DORFLES apud LEITE, GUERRA, 2002, p.63).

O figurino é mais que uma veste, dispõe de uma responsabilidade, de mensagens implícitas ou explícitas sobre toda a perspectiva da história a ser contada possuindo encargos específicos dentro do contexto diante do público. É um elemento importante da narrativa já que, por meio dele, é gerado uma linguagem através de cores, texturas, formas, épocas, classes sociais, estilos, religiões, aspectos climáticos e psicológicos, entre outros que transmitem ao espectador o fundamento do enredo e os vínculos entre personagens.

Através do figurino conseguimos identificar nacionalidade da personagem bem como se o lugar onde ele vive é real ou imaginário. Esse também pode ser usado para indicar passagem de tempo e, aliado a maquiagem, apontar a idade da personagem. Para que a construção narrativa aconteça de maneira fiel ao objetivo proposto é importante que haja um estudo profundo para a estruturação e concepção do personagem tal qual sua realidade. O

trabalho deve ser feito em conjunto com a cenografia, já que um figurino independente da trama não consegue atingir seu objetivo na narrativa e pode até atrapalhar a história. Nacif comenta,

> Os elementos da linguagem visual, aplicados ao objeto tridimensional que é o figurino vestido, são utilizados a partir dos seus valores expressivos, contribuindo para a representação visual de traços psicológicos e sociológicos que servem para auxiliar a corporificação da personagem e inseri-la como elemento constituinte da narrativa. (NACIF, 2012, p.291).

Seja em um espetáculo ou em uma narrativa audiovisual o figurino é de grande importância para a caracterização da personagem, sendo um elemento de impacto visual instantâneo, representando e expressando as relações estruturais do mesmo. A partir do roteiro surge a pesquisa do figurino, onde se conhece o ambiente em que se passa a história, o gênero dramático e as personagens. Cada gênero tem um conceito das personagens e sua caracterização pelo figurino é feita de maneira diferente, em um drama ou em uma comédia, uma princesa, por exemplo, não é representada da mesma maneira. O manejo coerente da linguagem visual colabora para que o figurino fortaleça o discurso dramático da obra.

3.3 O FIGURINISTA E A CRIAÇÃO DE FIGURINO

O figurinista é o profissional responsável pela concepção de figurinos, ou seja, o traje cênico (conjunto da indumentária e acessórios) que é utilizado pelo ator para compor a personagem. Como dito anteriormente, a concepção do figurino deverá seguir o conceito da narrativa, já que o traje comunica a essência da história. Um figurino desacertado pode acabar com uma interpretação e, por consequência, com um filme.

A simbologia é a base para criação dos trajes cênicos que representam seus personagens, refletindo suas ações e vivências. E é função do figurinista criar esse simbolismo como elemento comunicador. Sabino comenta,

> Figurinista é o responsável pela criação de roupas e acessórios seguindo o perfil dos personagens propostos pelo autor e/ou diretor, em filmes, óperas, balés, peças teatrais, novelas, seriados e outros programas de televisão. O figurinista pode desenhar todo o guarda-roupa ou optar por um mix de peças criadas por ele, em composição com outras já disponíveis no mercado (SABINO, 2007, p.264).

O roteiro é o ponto de partida para vestir os personagens, e é de extrema importância que o figurinista conheça a fundo a história para que tanto a roupa quanto os acessórios

expressem o perfil psicológico e a posição da personagem dentro da narrativa. Também é importante que este profissional tenha conhecimento sobre o local onde o filme será rodado, tipo físico dos atores e indicações de iluminação e cor feitas pelo diretor. Este último ponto deve ser ressaltado já que é primordial que o trabalho do figurinista seja feito em conjunto com os outros setores da equipe de Arte para que o "casamento" entre cenografia e figurino dê certo.

É essencial que o figurinista tenha uma formação cultural ampla, podendo usar como referência e inspiração tudo a sua volta, inclusive outros espetáculos teatrais, danças, filmes, concertos musicais, livros etc. A pesquisa é primordial no processo de criação dos figurinos, fazendo parte do procedimento do trabalho do figurinista variados tipos de pesquisa como pesquisa de campo, história, de hábitos, cultural, de gestos, de cores, de texturas, de materiais, de moda e até orçamentária. A partir dessas orientações o profissional em figurino pesquisa as referências para a criação dos mesmos.

Criar figurino é compreender o traje, suas características sociais e culturais, e sua inclusão no universo da narrativa. O figurinista cria parte da concepção visual com vestimentas que contribuam com o trabalho desenvolvido pelos atores e diferenciando os personagens através de seus estereótipos. Segundo Memória Globo[3],

> Há quem diga que os figurinistas são como a madrinha da Cinderela: têm o condão de transformar trapos em vestes suntuosas. Mais do que isso, eles constroem personagens. Heróis e vilões da teledramaturgia ganham vida graças a suas admiráveis criações, vistas e muitas vezes copiadas por milhares de telespectadores [...] Um vestido de voile, uma casaca de papelão, um colarinho dos anos 1970, um penteado do século XIX ou uma simples camiseta furada podem dizer muito sobre um personagem [...] Apontado pelo senso comum como a "segunda pele" dos atores, nunca passa despercebido (MEMÓRIA GLOBO, 2007, p.13).

Os croquis dos figurinistas, muitas vezes, já são desenhados com algumas características dos personagens, como tipo físico ou expressões, por exemplo, para melhor caracterização dos mesmos. Também são colocadas indicações de tecido, textura, cores e costura para sua produção, como podemos observar nas figuras 1 e 2 a seguir:

[3] O livro *Entre tramas, rendas e fuxicos* não apresenta quem foi o autor ou organizador do livro, apenas assina como Memória Globo, por isso estou citando dessa maneira.

Figura 1: Croquis de roupas da personagem.
Fonte: Memória Globo, p.125.

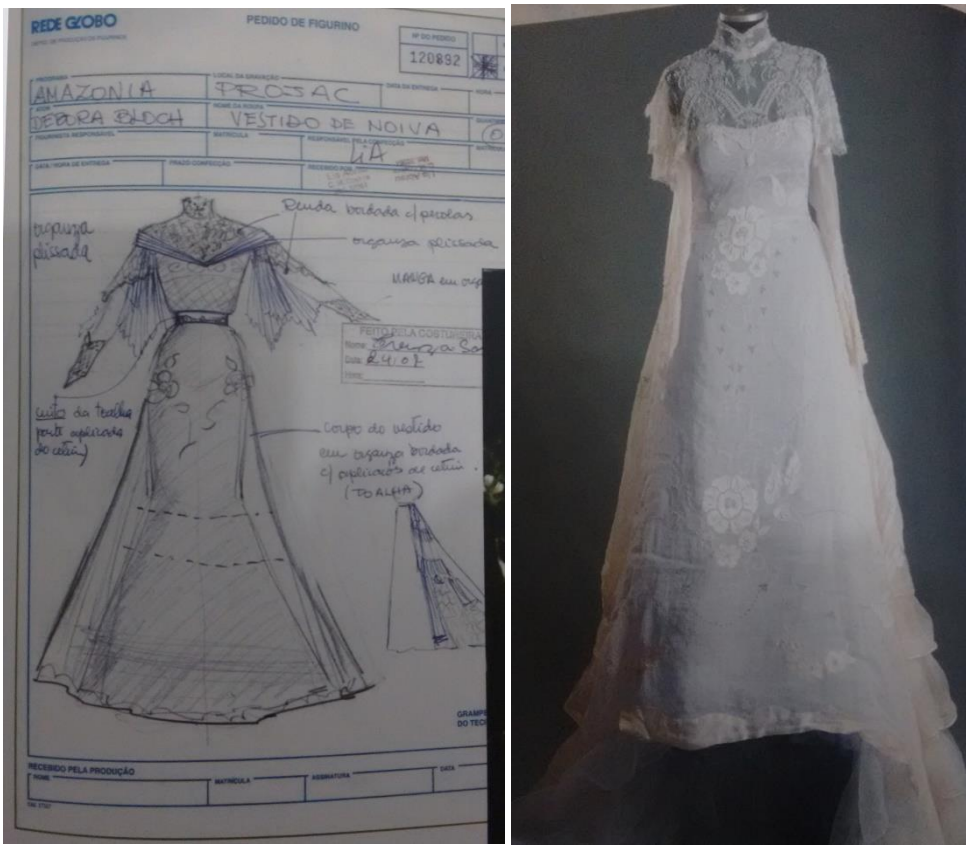

Figura 2: Ficha técnica, pedido de construção da peça e foto do produto.
Fonte: Memória Globo, p. 302 e 303.

3.4 O FIGURINO COMO PARTE ESSENCIAL DA NARRATIVA

Segundo Beth Filipecki (apud MEMÓRIA GLOBO, 2007) “O figurino está a serviço de uma narrativa. Junto com os acessórios e os adereços, é uma das chaves de caracterização da personagem.” O figurino acompanha qualquer mudança das personagens que aconteça na trama, e essas alterações exigem do figurinista muita pesquisa e sensibilidade para poder transformar sem que se perca a identidade.

Existem algumas peças ou composições de roupas que, por já terem um significado conhecido, acabam estereotipando determinadas personagens. Como o caso de vestes listradas em preto e branco definirem que se trata de um presidiário, por exemplo. E aí está um grande desafio para esse profissional na narrativa, conseguir transformar uma imagem preconcebida, ou seja estereótipo, em uma nova imagem, reconstruir em cima de algo que já está pré-definido no imaginário popular. Essa releitura mostra a originalidade que é a marca do figurinista.

O figurino atua de acordo com o espetáculo ao qual está vinculado, e é importante que ele seja idealizado e feito de acordo com tal. Um figurino para uma princesa em um espetáculo de balé é diferente de uma princesa de filme, as funções dos dois são distintas. O primeiro tem que ter flexibilidade para a bailarina realizar os movimentos necessários para sua apresentação sem que o figurino a prejudique. O segundo vai variar de acordo com o cenário onde a história se passa e a preocupação com movimentos provavelmente será mais simples. Outro exemplo em que há distinção de figurinos é no caso do teatro para a televisão e o cinema. No teatro tudo está mais exposto diante do espectador e o figurino tem que ser visto desde a pessoa que está sentada na primeira fila até a que está na última. Na televisão e no filme há espaço para improvisações no figurino, desde que o quadro filmado não mostre a improvisação, e, além disso, são feitos muitos closes que exigem um acabamento melhor de determinadas peças.

O figurinista, deve sempre levar em consideração o meio para o qual o figurino está sendo feito sabendo os limites e possibilidades de cada uma, para que seu produto seja eficiente, cumprindo com os objetivos propostos.

4 COR

4.1 DEFININDO COR

Faremos a seguir uma definição da palavra *cor* para melhor entendermos. Segundo o dicionário Aurélio online:

> **cor** |ô|
> (latim *color, -oris*)
>
> *substantivo feminino*
> 1. Impressão que a luz .refletida pelos corpos produz no órgão da vista.
> 2. Coloração ou tonalidade que algo apresenta, geralmente por oposição ao b ranco e ao preto.
> 3. Tonalidade forte, carregada ou escura (ex.: *esta sala não tem cor*).
> 4. Corante ou pigmento para pintar. = TINTA
> 5. Colorido da pintura.
> 6. Coloração rosada do rosto, por oposição à palidez.
> 7. Tintura para dar cor artificial ao rosto.
> 8. [Figurado] Aparência, desculpa; pretexto.
> 9. Distintivo de uma família, dum grupo, dum partido ou Estado.
> 10. Opinião, .caráter.
> 11. Brilhantismo do estilo, de execução (vocal ou instrumental), etc.

A cor não tem subsistência palpável, trata-se de uma percepção gerada por nossos olhos através da ação da luz. Sua presença é subordinada então a luz emitida sobre determinado objeto e a percepção que os nossos olhos irão ter do mesmo.

4.2 PSICOLOGIA DA COR

Sua influência em nossa percepção de mundo é notável, seja ela proposital ou não, podendo informar complexas mensagens com cargas de simbolismo bem como simples mensagens. A cor pode indicar uma posição política, um time de futebol ou até mesmo uma religião. Dependendo da situação é importante que seja pensado o que usar em relação a cor para não causar conflitos desnecessários, como ir a um estádio de futebol com uma camisa com a cor que representa o time oposto ao que você estará sentado na arquibancada.

Usamos cor para modelar ambientes e é incrível notar que um tom de azul clarinho em uma das paredes do quarto nos traz paz e tranquilidade, acalma. Bem diferente de colocar uma parede preta, por exemplo. Quando não estamos muito bem ou quando queremos passar seriedade optamos por vestir cores mais escuras. Também é comum, para nós ocidentais, o uso do preto associado à morte, como em velórios e outra simbologia que já temos clara é o uso do branco por profissionais da área de saúde.

A cor está presente em todo o momento de nossas vidas e acaba causando reações que podem ser até involuntárias para nossa compreensão, mas que nos atingem sempre, nos transmitem sensações.

O mundo é cheio de cores e nós as experimentamos pela visão, segundo Adam Banks,

> Uma vez que nossos olhos nos permitem experimentar uma cor, é todo o resto de nós que determina o significado que lhe emprestamos. As associações de cor diferem entre culturas e indivíduos. Veja a cor azul, por exemplo. Você poderia ter três pessoas sentadas juntas na mesma sala e para cada uma delas o azul poderia significar algo profundamente diferente. Um piloto ocidental poderia associar o azul com as cores da força aérea. Para ele, as conotações poderiam evocar velocidade e poder extremos. Um *sikh* poderia usar um turbante azul para indicar que é *nihang*, seguindo uma doutrina bem diferente do código militar do piloto. Os heróis de um guitarrista de blues certamente tiveram vidas bem diferentes da modelar vida dos *sik* (BANKS, 2007, p.10).

Percebemos então que a cor pode comunicar algo diferente para cada pessoa, já que está condicionada a sua experiência de vida e do ambiente em que vive. A cor[4] é um mecanismo expressivo para a transmissão de ideias, podendo atrair a atenção das pessoas de maneira sutil, direta ou progressiva através da arquitetura, design (gráfico ou virtual), fotografia, cinema, artes plásticas etc.

4.3 A COR, O FIGURINO E A NARRATIVA

A cor oferece inúmeras possibilidades para ser trabalhada como componente criativo. Podemos fazer combinações de tons gerando composições que irão causar o impacto desejado. Mas, esse ofício de combinar cores elegendo os tons convenientes para determinada situação ou cena, como no caso nos filmes, é um grande desafio, mesmo hoje em dia com todos os recursos de computação gráfica e das indústrias de tintas que oferecem incontáveis tons.

A tarefa de escolher as cores certas exige do artista muita dedicação, conhecimento e, porque não falar, em intuição e inspiração. Um pouco da dificuldade em estudar cor é exatamente por ser um trabalho muito abrangente que vai além da composição química e física chegando em questões psicológicas de compreensão. Lilian Barros comenta,

> O maior obstáculo para os estudos da cor talvez seja a sua natureza efêmera; não podendo ser considerada matéria (pigmento), já que depende da luz e

[4] É importante lembrar que a interpretação das cores é cultural, ou seja, alguns padrões cromáticos mudam de sentido de uma cultura pra outra.

> dos nossos olhos para existir. A constatação da sua instabilidade diante das oscilações da luz e das influências das superfícies vizinhas contribui para criar uma sensação de insegurança em relação ao controle dos seus efeitos visuais. Assim, a cor pode ser objeto de pesquisa em todas essas áreas de estudo, assumindo, por um lado, uma conotação técnica, associada à física óptica e à química dos pigmentos, e, por outro, o caráter subjetivo da percepção fisiológica e psicológica. Arte e ciência se alternam quando o assunto é cor. (BARROS, 2011, p.16 e p.17)

O impacto da cor em nosso cotidiano é tanto que a primeira percepção que temos quando vemos alguém vindo em nossa direção é a cor de suas roupas. Estudos comprovam que determinadas cores podem alterar nosso humor bem como pressão sanguínea, respiração e batimentos cardíacos. Lurie (1997, p.195) afirma que “Cores berrantes e discordantes, assim como ruídos ou vozes altas, podem realmente ferir nossos olhos ou nos provocar dor de cabeça; cores suaves e harmoniosas, assim como a música e vozes suaves, nos fazem vibrar ou acalmam”.

Mesmo que normalmente a roupa indique um estado de espírito, de acordo com as cores usadas, não podemos dizer que é certeira essa interpretação. Devemos levar em conta outros fatores importantes bem como profissão e preferências pessoais como, por exemplo, time de futebol. O uso da cor pode dizer muito sobre uma pessoa, mas não é verdade absoluta. Já no caso de personagens, o uso da cor é feito de forma pontual, o figurinista tem sempre uma intensão por trás de qualquer vestimenta ou qualquer acessório, tudo é pensado.

A cor influencia e contribui muito com a narrativa, como podemos perceber, ela tem grande importância já que é o primeiro impacto no espectador: o visual. Por isso é importante um estudo profundo para que a intenção do Figurinista bem como a do diretor consiga ser alcançada. É fácil notar quem é o vilão e quem é o mocinho da história observando apenas as cores utilizadas, mais ainda quando se trata de um conto de fadas como é o caso do filme *Malévola* (2014). Veremos, no capítulo a seguir, uma análise mais profunda sobre o figurino e a cor nesse longa-metragem.

5 MALÉVOLA

5.1 DE CONTOS DE FADAS A LONGA METRAGEM

Malévola (2014) é uma adaptação do conto de fadas *A Bela Adormecida*, cuja versão mais conhecida pertence aos Irmãos Grimm (1812). Na história original o foco está na princesa que recebe uma maldição da bruxa, que por vezes também é descrita como uma fada maligna. O feitiço faz a princesa cair em um sono profundo podendo apenas ser despertada por um beijo provindo de um amor verdadeiro, que, logicamente vem do príncipe encantado.

A Bela Adormecida também teve uma adaptação produzida pelo Estúdio Walt Disney Pictures (1959), na qual a princesa ganha o nome de Aurora e a bruxa de Malévola. Nessa versão "...a linda princesa Aurora sofre uma terrível maldição: ao completar 16 anos espetaria o dedo no fuso de uma roca e cairia em um sono eterno." (BELA ADORMECIDA, 2002). Malévola é uma personagem sombria e claramente uma antagonista, suas vestes em preto e roxo, seu castelo rodeado de trevas, seu exército de monstros e seu "fiel escudeiro" um corvo. Todas as simbologias nos encaminham para concebê-la como a pior das criaturas, como podemos constatar nas figuras 3 e 4 a seguir:

Figura 3: Personagem Malévola do filme Bela Adormecida da Disney (1959).
Fonte: Bela Adormecida, Walt Disney Pictures, 1959.

Figura 4: Personagem Malévola do filme Bela Adormecida da Disney (1959).
Fonte: Bela Adormecida, Walt Disney Pictures, 1959.

Observamos referências de uma figura diabólica na personagem Malévola também por conta dos chifres além de alguns toques em vermelho, como o batom e as unhas. Não resta dúvidas de que ela é a grande vilã do filme, principalmente quando sua figura é contrastada com a mocinha: a princesa Aurora. Diferentemente de Malévola, ela é loira, olhos claros, pele alva, usando tons de azul claro ou tons sempre claros, característica da caricata mocinha da Disney. Na cena em que aparecem juntas no filme percebemos de forma impactante o contraste que existe entre essas duas personagens, principalmente no que diz respeito ao figurino e uso das cores, como podemos observar nas figuras 5 e 6:

Figura 5: Malévola e a Princesa Aurora na versão da Disney (1959).
Fonte: Bela Adormecida, Walt Disney Pictures, 1959.

Figura 6: Aurora na versão da Disney (1959).
Fonte: Bela Adormecida, Walt Disney Pictures, 1959.

Já o longa metragem Malévola (2014) foca, como o próprio nome já sugere, na então conhecida vilã, porém esse filme nos leva a conhecer o outro lado da história, a parte que ainda não havia sido contada sobre a então *fada Malévola*.

5.2 – O FILME MALÉVOLA (2014): PRODUÇÃO

“Malévola explora a história não revelada da Vilã mais icônica da Disney, do clássico A Bela Adormecida, e os eventos que transformaram seu puro coração em pedra.” (MALÉVOLA, 2014). O filme conta a história de Malévola, uma fada com asas e chifres, protetora do reino dos Moors. Desde pequena Malévola mantinha a paz entre seu reino e o reino dos humanos. Até que um dia se apaixonar por Stefan que pertencia ao outro reino, os dois iniciaram um romance em que Malévola acreditava ser verdadeiro, mas por trás das intenções de Stefan estava sua ambição que era maior que tudo, inclusive seu “amor” por Malévola. Para se tornar rei Stefan trai Malévola e corta suas asas, deixando-a sem o poder de voar que era um de seus maiores prazeres. A partir daí Malévola torna-se amarga e com sede de vingança almejando recuperar suas asas.

Stefan se casa com a princesa e se torna o rei do outro reino, e no dia do batizado de sua filha, Aurora, Malévola roga uma praga para a princesa com intenção de punir Stefan por todo mal que a fez. Porém o que Malévola não esperava é que, desde pequena, Aurora e ela

acabam tendo uma sintonia e um amor como o de mãe e filha acaba crescendo entre elas. Malévola se arrepende da maldição que colocou em Aurora e começa uma corrida contra o tempo para desfazer a mesma. Por fim, como todo conto de fadas, tudo acaba bem, Aurora acaba sendo a chave para a paz entre os dois reinos e Malévola finalmente consegue recuperar suas asas. A diferença é que em *Malévola* (2014) o amor verdadeiro, (figura 7 e 8) que quebra o feitiço não é entre a princesa Aurora e o príncipe, e sim, entre a princesa e Malévola, um amor de "mãe" e filha.

Figura 7: Malévola e Aurora, ainda criança.
Fonte: Malévola, 2014.

Figura 8: Malévola e Aurora (cena da quebra do feitiço).
Fonte: Malévola, 2014.

5.3 A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM MALÉVOLA PARA O LONGA-METRAGEM

Para Linda Woolverton, roteirista do longa metragem *Malévola* (2015), foi um grande desafio transformar uma personagem tão cruel em alguém que o público admirasse. Pesquisando no conto de fadas original Linda descobriu que Malévola era uma fada, então questionou onde estariam suas asas já que todas as fadas tem asas. Dessa maneira Linda conseguiu a justificativa que precisava para a maldade de Malévola, "alguém havia roubado as suas asas" (MALÉVOLA, 2014).

Malévola queria suas asas de volta, e como o rei Stefan teria sido o responsável por roubá-las, o castigo em forma de maldição foi para sua filha, Aurora. Dessa maneira foi criada uma Malévola guerreira, com senso de justiça mas ao mesmo tempo feminina e elegante, e que, apesar de tudo que havia passado, tinha um bom coração, com todas as complexidades das mulheres. A personagem deixou de ser tão estereotipada e se tornou mais humana.

A concepção do visual da personagem na animação da Disney (1959) é de Marc Davis, que criou os chifres de Malévola, uma marca importante na estética da mesma. O ponto de partida para Anna B. Sheppard, figurinista de *Malévola* (2014), foi esse clássico pois era importante que fosse respeitada a estética original da vilã, já que Malévola é uma adaptação dessa história e se baseava na mesma (MALÉVOLA, 2014). Para tanto, a equipe de figurino tentou encontrar um equilíbrio respeitando a personagem original mas transformando-a em algo inovador. Diante das duas personagens vemos o casamento perfeito, Malévola (2014) tem os traços importantes da Malévola (1959) da animação e, ao mesmo tempo, tem suas características próprias. Como podemos observar nas figuras 9, 10, 11 e 12 abaixo:

Figura 9: Malévola (2014) interpretada pela atriz Angelina Jolie. Fonte: Malévola, 2014.

Figura 10: Malévola do filme Bela Adormecida (1959). Fonte: Bela Adormecida, 1959.

Figura 11: Malévola do filme Bela Adormecida (1959).
Fonte: Bela Adormecida, 1959.

Figura 12: Personagem Malévola.
Fonte: Malévola, 2014.

5.4 A DEFINIÇÃO DA PERSONAGEM MALÉVOLA ATRAVÉS DA COR E DO FIGURINO

Malévola é apresentada como uma fada protetora do reino dos Moors e seu figurino reflete isso com vestes em tons terrosos e musgosos e tecidos esvoaçantes para mostrar sua harmonia com a floresta que era o seu habitat. O batom vermelho está presente em todos os momentos da personagem, inclusive quando criança. O vermelho que segundo Heller (2008, p.51), é uma cor que vai do amor ao ódio, na primeira parte do filme está relacionado ao amor que ela tem pelo seu reino e por Stefan. Essa combinação de tons terrosos com o batom vermelho causa uma boa impressão a seu respeito, além de transmitir força à personagem, que é uma figura guerreira, mas ao mesmo tempo bem feminina.

Para compor suas vestes foram criados acessórios com pele, couro, osso e penas artificiais, reforçando ainda mais seu vínculo com a natureza (MALÉVOLA, 2014). Na figura 13 observamos o figurino de Malévola em sua fase infantil. Já na figura 14 a fase adulta da personagem e detalhes dos acessórios quem compõem o figurino:

Figura 13: Malévola, quando criança.
Fonte: Malévola, 2014.

Figura 14: Malévola adulta, acessórios em osso e vestido visto por inteiro.
Fonte: Malévola, 2014.

Quando Malévola é traída por Stefan, e tem suas asas cortadas, há uma mudança brusca em seu figurino que reflete exatamente o seu humor. A personagem aparece com tons mais escuros, que tem como base as cores preto e marrom, e o cajado é acrescentado como assessório, já que nesse momento ela não tem mais as suas asas. No batizado de Aurora, momento em que Malévola coloca a maldição na mesma, a personagem aparece com vestimentas mais retas e pesadas e toda na cor preta. O tecido aparenta ser um couro, complementando o figurino para manter um aspecto sobrecarregado, marcando a dureza de Malévola nesse momento.

Heller (2008, p.125) aponta o preto como cor do poder, da violência e da morte. No figurino de Malévola essa cor aparece acentuando a maldade e a dor da personagem, além de demonstrar soberania e elegância. O batom vermelho, neste caso, está relacionado ao ódio, e não ao amor como anteriormente. Na figura 15 observamos melhor a personagem:

Figura 15: Imagens de Malévola com figurino sombrio, preto.
Fonte: Malévola, 2014.

Também aparece a cor verde, como cor da magia/poder de Malévola, na hora da maldição na princesa Aurora. O verde, neste caso, é a cor do venenoso do horripilante, da praga rogada (HELLER,2008).

À medida que o tempo passa, Aurora e Malévola acabam se aproximando e esse amor que começa a crescer entre elas é também refletido no figurino de Malévola. Aos poucos os tons terrosos, musgosos e amarelados, do começo do filme, começam a invadir o preto sombrio. Como podemos observar na figura 16. Mas até a batalha final, Malévola continua com o visual bem pesado.

Figura 16: Imagens do figurino de Malévola com tons terrosos.
Fonte: Malévola, 2014.

Após a batalha com o rei Stefan e recuperar suas asas de volta, no final do filme, Malévola aparece novamente com os tons do início do filme, fazendo referência à volta da sua essência, da sua bondade. Como percebemos na figura 17. O mal tinha acabado, a paz estava selada com a coroação de Aurora como princesa dos dois reinos.

Figura 17: Cenas final do filme Malévola.
Fonte: Malévola, 2014.

Podemos, a partir dessa análise, notar a influência da cor no figurino de forma impactante para construção da narrativa e para o entendimento da história. Em Malévola a cor contribui de forma sensorial auxiliando na composição da personagem bem como na concepção do filme, gerando a impressão desejada pelos figurinistas, roteirista e Diretor desse longa-metragem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desse estudo foi possível notar o poder de comunicação visual que o figurino tem em um filme, mais ainda, a pesquisa mostrou como a cor tem influência nessa composição narrativa do figurino. Os capítulos apresentados, permitiram-nos compreender melhor o figurino bem como a cor, e como esses dois elementos atuam em *Malévola* (2014). Dadas essas análises, conseguimos observar o figurino de Malévola, o que nos trouxe, por fim, às postulações deste trabalho.

Consideramos, portanto, que a icônica vilã da Disney tem suas emoções e sentimentos, transportadas para seu figurino de forma direta, tanto nas composições quanto nas cores utilizadas. E a partir desses elementos, a história se constrói somando significados e simbologias à narrativa. O que pôde ser melhor observado na mudança de cores que o figurino da personagem sobre no decorrer do filme, que estava diretamente ligada com os momentos vividos por Malévola no longa-metragem.

O trabalho comprovou a hipótese de que a cor do figurino tem grande importância na construção narrativa e da personagem, principalmente nas adaptações de contos de fadas para cinema, que o vilão e o mocinho são bem definidos.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jaques. **A imagem.** 15. ed. Campinas: Papirus, 1993.

AURÉLIO, Dicionário do. **Cor**. Disponível em: <http://dicionariodoaurelio.com> Acesso em: 04 jun. 2015.

BANKS, Adam; FRASER, Tom. **O guia completo da cor.** São Paulo: São Paulo, 2013.

BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo.** São Paulo: Senac, 2011.

BRAGA, Maria Helena; COSTA, Vaz. **Cores & Filmes:** Um estudo da cor no cinema. Curitiba: CRV, 2011.

BELA ADORMECIDA. Direção: Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson e Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney Pictures – Burbank, Califórnia, 2002. 75 min, Som, Color. Gênero: Animação.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas.** São Paulo: Paz e Terra, 1980.

GLOBO, Memória**. Entre tramas, rendas e fuxicos.** São Paulo: Globo, 2007.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores:** como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: G. Gili, 2013.

LEITE, Adriana, GUERRA, Lisette. **Figurino, uma experiência na televisão.** São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LOBRUTTO, Vincent. **The filmmaker´s guide to production design.** New York: Allworth Press, 2002.

LURIE, Alison. **A linguagem das roupas.** Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

MALÉVOLA. Direção: Robert Stromberg. Produção: Joe Roth. Walt Disney Pictures - Burbank, Califórnia, 2014. 97 min. Som, Color, Formatos: Disney Digital 3-D, RealD 3D e IMAX 3D.

NACIF, Maria Cristina Volpi. **O figurino e a questão da representação da personagem**. Disponível em: <http://www.academia.edu/10364888/O_figurino_e_a_quest%C3%A3o_da_representa%C3%A7%C3%A3o_da_personagem>. Acesso em: 20 maio 2015.

RICARD, Françoise Vincent. **As espirais da moda**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

SABINO, Marco. **Dicionário da moda**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

VIANA, FAUSTO; MUNIZ, ROSANE. **Diário de pesquisadores:** Traje de cena**.** São Paulo: Estação das letras e cores, 2012.