

5.2.1 - Concept Art for *Edward Scissorhands* (1990)



Imagem 29 – Desenhos da personagem Edward e o inventor para o filme *Edward Scissorhands* (DVD – Extras).

5.2.2 – Imagens do filme *Edward Scissorhands* (1990 - DVD)



Imagem 30 e 31 – Começo do filme.



Imagem 32 - Castelo



Imagem 33 – Vista panorâmica do bairro.



Imagem 34, 35 e 36 –Peg encontra Edward no castelo.



Imagem 37, 38 e 39 – Edward e Peg



Imagem 40 e 41 – Edward ‘humanizado’



Imagem 42 e 43 – Donas de casa



Imagem 44 – Sequência de imagens dos penteados feitos por Edward.



Imagem 45 – As esculturas em arbustos.



Imagem 46 e 47 – O programa de TV



Imagem 48 – Edward



Imagem 49 – Kim e Jim com os amigos.



Imagem 50 – Jovens suburbanos.



Imagem 51 e 52 – Jim, o *Bad-boy*



Imagem 53 - Kim



Imagem 54 e 55 – Sentimentos, Edward e Kim.



Imagem 56 – Sequencia de imagens da escultura de gelo.

Kim a dançar na neve.



Imagem 57 e 58 – O conflito.



Imagem 59 – Edward e Kim abraçam-se.

Esta é a imagem mais forte do filme, Kim pede a Edward que a abrace, mas Edward responde "I can't". Foi nesta premissa que se inspirou toda a história do filme.



Imagem 60-63 – O desfecho final.



Imagem 64 – "Edward is dead"



Imagem 65 e 66 –Kim envelhecida termina a história.

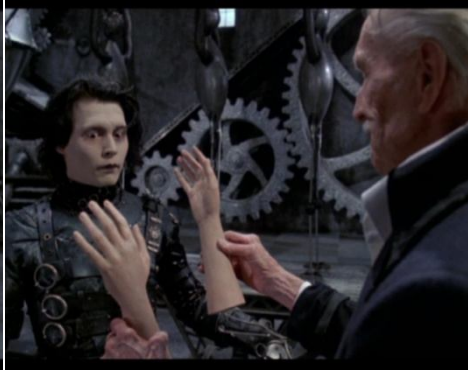


Imagem 67 – Edward no presente.

Imagem 68 - Sequência de imagens do inventor (em baixo).

Flashback da história da criação de Edward.







Universidade Técnica de Lisboa

Faculdade de Arquitectura

O Figurino na Ficção Cinematográfica

- Adrian e Colleen Atwood: design de figurinos no cinema de fantasia

Daniela Águas Campos da Conceição

Licenciada

DISSERTAÇÃO PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM DESIGN DE MODA

Orientador Científico:

Doutor Carlos Manuel Figueiredo

Júri:

Presidente: Doutor Armando Jorge Campos dos Santos Caseirão

Vogais: Doutor Carlos Manuel Figueiredo

Lic.º Luís Miguel Araújo Lavin

LISBOA - DEZEMBRO 2010

_ Agradecimentos

Ao Professor Doutor Carlos Figueiredo, meu orientador nesta Dissertação, que me ajudou em tudo o que pode, revelando sempre disponibilidade e boa vontade. Mesmo nas alturas mais complicadas em que o tempo escasseia e a preocupação aumenta.

A todos os professores envolvidos nas aulas de Dissertação de Mestrado da Faculdade de Arquitectura, sobretudo ao Professor Doutor Moreira da Silva e à Professora Doutora Leonor Ferrão, por me terem guiado nesta direcção que hoje apresenta provas do seu valor.

Para a Cinemateca Portuguesa, que sem o seu contributo literário nada desta investigação poderia ter sido feito, ou pelo menos, muito mais complicado teria sido com certeza. Assim como uma gratidão legítima para a UBI e a todos os seus professores e funcionários, instalações e serviços do curso de Design de Moda e não só, que me guiaram por estes caminhos facultando ensinamentos válidos para as passagens futuras.

Um agradecimento muito especial para a minha mãe que sempre me apoiou e encorajou, revelando entendimento e compreensão mesmo quando as circunstâncias da vida nos apresentam momentos e contratempos pessoais mais difíceis de superar. Ao meu pai, tal Edward Bloom das histórias de Tim Burton, aventureiro e carismático, único e extraordinário na sua singularidade.

Ao Jaromir Wimmer por me ter apoiado, motivado, ajudado e amado durante todo este processo, mesmo quando os nervos surgem e apoderam-se de nós transformando-nos em outras pessoas, digamos... menos agradáveis. Um beijo enorme cheio de carinho.

Por último, mas não em último, para a Vânia – Engenheira Mestre Vânia Oliveira - que é sempre compreensiva, verdadeira, presente, pronta a ajudar, enfim, uma amiga, a melhor de sempre e sempre.

_ Resumo

O cinema e a moda sempre estiveram relacionados, são vários os criadores de moda que prestaram contributo para figurinos no cinema, assim como, os figurinistas que inspiraram tendências no mundo da moda. No entanto um designer de moda não é um figurinista, embora ambos lidem com vestuário operando de formas comparáveis, a finalidade é sempre para alcançar intenções e objectivos distintos e específicos.

Interessa portanto apurar o papel do figurino nas suas condicionantes cinematográficas, para além daquelas que decorrem do design de moda e que condicionam o seu projecto.

Os figurinos desempenham uma função muito importante na ficção cinematográfica, em conjunto com outros elementos que a compõem. Revela-se necessário entender como todos os elementos visuais e também psicológicos operam, para criar uma ligação entre o cinema e o figurino, de modo a analisar esse valor e contexto.

Nos estudos de casos são analisados em particular o trabalho de dois importantes designers de figurinos para o cinema, Adrian e Colleen Atwood, numa análise pormenorizada de alguns dos filmes em que colaboraram. Ambos pertencem a períodos diferentes da história e possuem em comum, para além da profissão, terem sido os responsáveis por diversos filmes do género de fantasia. Adrian para *The Wizard of Oz* (1939) e Colleen Atwood na interpretação do imaginário, tão peculiar, do cineasta Tim Burton, nos figurinos de alguns filmes que projectou, todos do género fantástico. A escolha destes dois designers não foi arbitrária, pretendeu-se que fossem analisados figurinos pertencentes a relatos históricos diferentes no cinema, neste caso, o cinema clássico e o cinema contemporâneo, para que se possam analisar as componentes que o avanço histórico apresentou.

Com esta investigação pretende-se, portanto, mostrar como o design de figurinos funciona no cinema, quais as suas ferramentas e metodologias e como se relaciona com as outras condicionantes e técnicas do universo cinematográfico. Procura-se o seu contributo para o resultado final na narrativa ficcional na construção de personagens, ambientes e emoções.

_ Palavras-chave

Design de Moda; Design de Figurinos; Cinema de Fantasia; Adrian; Colleen Atwood;

_ Abstract

Cinema and fashion were always related so that several fashion designers provided contributions in the movies, as well as the costume designers who inspired trends in the fashion world. However, a fashion design is not the same as a costume designer, though both deals with clothing operating in comparable ways, the purpose is always to achieve distinct and specific aims and purpose.

It is essential to determine the role of a costume in its film constraints other than those arising out of fashion design which condition their project.

Costumes play a very important role in the cinematic fiction along with other elements that compose it. It is necessary to understand how all the visual elements and also psychological operate to create a connection between cinema and costume in order to analyze the value and context.

In the case studies are analyzed in particular the work of two important designers of costumes for the film, Adrian and Colleen Atwood, in a detailed analysis of some of the films in which they collaborated. Both belong to different periods of history and have in common, beyond the profession, having been responsible for several films of the fantasy genre. Adrian for *The Wizard of Oz* (1939), directed by Victor Fleming, Colleen Atwood in the interpretation of the imagery, so peculiar, of the film director Tim Burton, in the costumes of some films she designed, all belonging to the fantasy genre. The choice of these two designers was not arbitrary, it was intended that would be analyzed costumes belonging to different historical accounts in the cinema, in this case, the classic and contemporary cinema, so we can examine the components that made the historic breakthrough.

With this investigation is aimed, therefore, show how the design works in film costumes, what are their tools and methodologies and how they relate to other restrictions and techniques of film universe. It seeks to know its contribution to the final result in fictional narrative in the construction of characters, settings and emotions.

_ Key-words

Fashion Design; Costume Design; Fantasy Cinema; Adrian; Colleen Atwood;

_ Sumário

1_ Introdução	1
2_ Cinema e Vestuário: Uma Arte e uma Linguagem	4
2.1 - Do imaginário ao mundo de ficção Cinematográfico.....	6
2.2 - Do imaginário aos mundos de fantasia no Cinema.....	12
3_ O Lugar do Figurino no Cinema	20
3.1 - O Figurino e a construção da personagem.....	23
3.2 - Como concorrem os figurinos na construção do espaço cénico da ficção	28
3.3 - Formas de cumplicidade do figurino com a realização e narrativa fílmicas	29
4_ Design de Moda e Design de Figurinos no Cinema	32
4.1 - O Designer de Figurinos no Cinema	34
4.2 – Adrian vs. Moda	42
4.3 - Colleen Atwood e Tim Burton, Autor.....	50
5_ Estudo de Casos	57
5.1 Adrian – <i>The Wizard of Oz</i> (1939).....	59
5.2 Colleen Atwood – <i>Edward Scissorhands</i> (1990).....	74
5.3 Colleen Atwood – <i>Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street</i> (2007).....	92
6_ Conclusão	108

_ Índice Geral

_ Agradecimentos	i
_ Resumo	ii
_ Abstract	iii
_ Sumário	iv
_ Índice Geral.....	v
_ Índice de Imagens	vii
1_ Introdução	1
2_ Cinema e Vestuário: Uma Arte e uma Linguagem	4
2.1 - Do imaginário ao mundo de ficção Cinematográfico.....	6
2.2 - Do imaginário aos mundos de fantasia no Cinema.....	12
3_ O Lugar do Figurino no Cinema.....	20
3.1 - O Figurino e a construção da personagem.....	23
3.2 - Como concorrem os figurinos na construção do espaço cénico da ficção	28
3.3 - Formas de cumplicidade do figurino com a realização e narrativa fílmicas	29
4_ Design de Moda e Design de Figurinos no Cinema.....	32
4.1 - O Designer de Figurinos no Cinema	34
4.2 – Adrian vs. Moda	42
4.3 - Colleen Atwood e Tim Burton, Autor	50
5_ Estudo de Casos	57
5.1 Adrian – <i>The Wizard of Oz</i> (1939)	59
5.1.1 – Imagens do filme <i>The Wizard Of Oz</i> (1939 - DVD)	67
5.2 Colleen Atwood – <i>Edward Scissorhands</i> (1990).....	74
5.2.1 - <i>Concept Art for Edward Scissorhands</i> (1990)	80
5.2.2 – Imagens do filme <i>Edward Scissorhands</i> (1990 - DVD).....	81
5.3 Colleen Atwood – <i>Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street</i> (2007)	92
5.3.1 Imagens do filme <i>Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street</i> (2007 - DVD).....	98
6_ Conclusão	108
7_ Referências Bibliográficas.....	110
8_ Bibliografia.....	115
8.1 – Artigos de Jornal.....	118
8.2 – Artigos de e-revistas.....	119
8.3 – E-Books	119

8.4 – Filme, Vídeo e DVD	119
8.5 – Páginas Web.....	120
8.6 – Programas de TV	120
8.7 – Teses Académicas	120
9_ Glossário	121
9.1 Terminologia Cinematográfica	121

_ Índice de Imagens

5.1.1 – Imagens do filme *The Wizard Of Oz* (1939 - DVD) P.67

- Imagem 1 – Dorothy em Kansas P. 67
- Imagem 2 e 3 – Os tios de Dorothy e os trabalhadores da quinta P.68
- Imagem 4 e 5 – Miss Gulch P.68
- Imagem 6 e 7 – Professor Marvel P.68
- Imagem 8 e 9 – Dorothy adormece P.69
- Imagem 10 e 11 – O sonho P.69
- Imagem 12 e 13 – Dorothy entra no mundo Technicolor P. 69
- Imagem 14 – Glinda The Good Witch of the North P.70
- Imagem 15 e 16 – The Munchkins P.70
- Imagem 17 e 18 – The Wicked Witch of the West P.70
- Imagem 19 e 20 – Os sapatos vermelhos brilhantes P.71
- Imagem 21 – Cenários em Oz P.71
- Imagem 22 – Scarecrow P.72
- Imagem 23 – Tin Woodman P.72
- Imagem 24 - Cowardly Lion P.72
- Imagem 25 – Dorothy e os amigos de Oz P.73
- Imagem 26 e 27 – Emerald city e o Feiticeiro de Oz P.73
- Imagem 28 – Final em Kansas P.73

5.2.1 - *Concept Art for Edward Scissorhands* (1990) P.80

- Imagem 29 – Desenhos da personagem Edward e o inventor para o filme *Edward Scissorhands* (DVD – Extras). P.80

5.2.2 – Imagens do filme *Edward Scissorhands* (1990 - DVD) P.81

- Imagem 30 e 31 – Começo do filme. P.81
- Imagem 32 – Castelo P.81
- Imagem 33 – Vista panorâmica do bairro. P.81
- Imagem 34, 35 e 36 –Peg encontra Edward no castelo. P.82
- Imagem 37, 38 e 39 – Edward e Peg P.82
- Imagem 40 e 41 – Edward ‘humanizado’ P. 83
- Imagem 42 e 43 – Donas de casa P.83
- Imagem 44 – Sequência de imagens dos penteados feitos por Edward. P.83
- Imagem 45 – As esculturas em arbustos. P.84
- Imagem 46 e 47 – O programa de TV P.84

Imagem 48 – Edward P.84
Imagem 49 – Kim e Jim com os amigos. P.84
Imagem 50 – Jovens suburbanos. P.85
Imagem 51 e 52 – Jim, o *Bad-boy* P.85
Imagem 53 – Kim P.85
Imagem 54 e 55 – Sentimentos, Edward e Kim. P.86
Imagem 56 – Sequencia de imagens da escultura de gelo. P.86
Imagem 57 e 58 – O conflito. P.87
Imagem 59 – Edward e Kim abraçam-se. P.87
Imagem 60-63 – O desfecho final. P.88
Imagem 64 – “*Edward is dead*” P.88
Imagem 65 e 66 – Kim envelhecida termina a história. P.89
Imagem 67 – Edward no presente. P.89
Imagem 68 - Sequência de imagens do inventor. P.90-91

5.3.1 Imagens do filme *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007 - DVD) P.98

Imagem 69 e 70 – O barco a chegar a Londres. P.98
Imagem 71 e 72 – Benjamin Barker aka Sweeney Todd. P.98
Imagem 73 – A pastelaria de Miss Lovett P.98
Imagem 74 – Sweeney Todd P.98
Imagem 75 – Sweeney Todd P.99
Imagem 76 – Miss Lovett na pastelaria. P.99
Imagem 77 – Miss Lovett & Sweeney Todd P.99
Imagem 78 e 79 – “*My only friends*” P.99
Imagem 80, 81 e 82 – O guarda-roupa de Miss Lovett P.100
Imagem 83, 84 e 85 – O guarda-roupa de Miss Lovett P.101
Imagem 86 – Sequência do futuro imaginado de Miss Lovett. P.102
Imagem 87-91 – Os figurinos de Johanna. P.103
Imagem 92-96 – O figurino de Adolfo Pirelli. P.104
Imagem 97-102 – Juiz Turpin P.105
Imagem 103 e 104 – O plano. P.106
Imagem 105 – Londres Vitoriana de Sweeney Todd P.106
Imagem 106-109 – A vingança de Sweeney Todd P.107

1_ Introdução

O Design de Moda e Design de Figurinos são duas profissões distintas. Embora ambas tenham em comum o facto de vestirem pessoas, sejam elas fictícias ou reais, isso não faz da moda e do figurino sinónimos, mas sim antitéticos, uma vez que possuem directamente propósitos opostos e contraditórios. Para Jeffrey Kurland, designer de figurinos e *Governor of The Academy of Motion Pictures Arts and Sciences*, “costumes are not mere garments”¹ e Deborah N. Landis, presidente da *The Costume Designers Guild*, acrescenta ainda que os figurinos nunca são roupas.

Um designer de moda, estilista ou criador tem como principal função desenvolver e sobretudo antever e ditar as chamadas tendências, numa sociedade contemporânea. Geralmente serve-se de inspirações ou temas para desenvolver as suas colecções e frequentemente atribuem o seu estilo, a sua fonte inspiradora, ao cinema, influenciados por toda a estética envolvente da narrativa, por um género cinematográfico ou por um personagem. O que está em especial observação é a aparência, o lado visual, dele fazem parte os figurinos.

Quando pensamos num filme icónico, principalmente, a primeira imagem que nos surge são os actores com as suas vestes. Por vezes, a própria história do filme pode estar um pouco apagada na memória de cada um, mas a memória visual perdura. É esta capacidade que o guarda-roupa tem de contar uma história através das suas personagens, integrada no que podemos chamar de narrativa visual, que faz do designer de figurinos uma parte necessariamente importante na narrativa cinematográfica.

O guarda-roupa serve de suporte à narrativa cinematográfica, à construção do espaço cénico e na composição da imagem, auxiliando a contar a história também pelos figurinos. Esta é uma tarefa mais complexa do que aparenta ser. Na composição de um figurino estão implícitos simbolismos, signos e significados, que o público percebe, mas dos quais não consegue articular o seu fundamento.

Mas se o guarda-roupa serve de suporte à narrativa cinematográfica, uma “má” caracterização pode prejudicá-la, ao mesmo desvirtuá-la, a ponto que a mensagem não seja entendida como era a intenção primeira, porque os figurinos são ferramentas visuais, na narrativa cinematográfica, utilizadas para caracterizar determinados personagens.

Contudo, como iremos expor no decorrer da dissertação, os figurinos desempenham mais do que apenas a caracterização de personagens. O figurino pode actuar principalmente como elemento visual e material que compõe o personagem, em conjunto com o cenário que

¹ Tradução Livre: “Figurinos não são apenas vestuário”.

compõe o ambiente da acção e a iluminação. No entanto, o figurino acarreta significados embutidos subliminares e reveladores que actuam em vários aspectos importantes que compõem a ficção cinematográfica. Por esse motivo, torna-se necessário compreender primeiramente as capacidades e as teorias formuladas em relação à arte cinematográfica.

Como é evidente, não se pretende fazer um estudo sobre cinema, portanto foram tomadas em consideração obras de autores relevantes na área cinematográfica, como Andre Bazin, Christian Metz, Marcel Martin e Rudolf Arnheim, entre outros. Os autores apresentados oferecem teorias e entendimentos relacionados com as características narrativas e estilísticas presentes no cinema. Como será possível entender, pelo leitor mais informado nesta área, estarão presentes omissões teóricas autorais, assim como históricas. Sendo que o cinema abrange variadíssimas áreas de estudo, que vão desde a Semiótica, onde se analisa o cinema enquanto linguagem, que será abordada nesta dissertação, passando pela Psicologia e a Estética, até às áreas mais técnicas e comerciais, como a publicidade e elementos de ordem técnica e científica, entre tantas outras. Apesar da sua curta história temporal, o cinema engloba um imenso património de literatura.

Para realizar esta investigação sobre o guarda-roupa e a sua relação com o processo narrativo e cénico ficcional, será abordado sobretudo um género cinematográfico, o género de fantasia. Portanto, tornou-se necessário entender no que consiste esta divisão de filmes por géneros cinematográficos e, mais pormenorizadamente, quais as características essenciais deste género, que é também literário.

Nos casos de estudo, são estudados dois importantes designers de figurinos, que contribuíram para perpetuar os figurinos nas obras em que exerceram as suas funções. Nomeadamente, Gilbert Adrian, reconhecido designer de figurinos, sobretudo na década de trinta, que mostrou provas do seu valor projectando o seu nome, Adrian, tanto no cinema como no mundo da moda, até aos dias de hoje. Adrian foi o designer responsável pelo guarda-roupa de *The Wizard of Oz* (1939), dirigido por Victor Fleming, na adaptação ao cinema do livro de L. Frank Baum, *The Wonderful Wizard of Oz*, destaca-se como um dos filmes mais emblemáticos da história do cinema. Foi um dos primeiros filmes a cores do cinema (*Technicolor*) e os figurinos em *The Wizard of Oz* são dos mais icónicos jamais feitos para o cinema. Adrian fez o guarda-roupa de centenas de filmes, para a *Metro-Goldwyn-Mayer*, nos estúdios de Hollywood, durante 1928 e 1942, ficando conhecido como o figurinista de cinema, criador de tendências de moda. No entanto, iremos restringir-nos apenas à análise dos figurinos de *The Wizard of Oz*, uma vez que o âmbito da investigação incide sobre o género cinematográfico de fantasia.

Mais recentemente, outro figurinista que se destacou nesta área foi Colleen Atwood a interpretar o imaginário, tão característico, do cineasta Tim Burton, nos filmes do género

fantástico. Contudo, a designer exclusiva do director Tim Burton, destacou-se, digamos mais, noutros filmes que lhe valeram o prémio do *Oscar* da Academia de Hollywood. O que não significa que os figurinos projectados em 'outros cinemas' não sejam igualmente eficazes.

Colleen Atwood fez o guarda-roupa de quase todos os filmes dirigidos por Tim Burton. Não faz sentido nesta secção destacar apenas um filme para análise, uma vez que todo o universo estético de Tim Burton, está assente num estilo ímpar e peculiar, que os críticos apelidam de '*burtonnesco*' (Siza, 2009: 8). *Edward Scissorhands* (1990), *Sleepy Hollow* (1999), *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007) e o mais recente, *Alice in Wonderland* (2010), são alguns dos filmes dirigidos por Tim Burton, em que a responsável pelo guarda-roupa foi Colleen Atwood e todos eles se podem enquadrar no género do cinema fantástico. Nos estudos de caso foram escolhidos dois filmes, - *Edward Scissorhands* (1990) e *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007) - representativos do género fantástico e da marca de autor narrativa e estética de Tim Burton, para a qual a designer Colleen Atwood contribuiu, sendo a designer responsável pelos figurinos.

2_ Cinema e Vestuário: Uma Arte e uma Linguagem

Foi Ricciotto Canudo quem primeiro considerou o cinema como a 'Sétima Arte', defendendo a especificidade do cinema em relação às outras artes; do espaço ou plásticas (Arquitetura, Pintura e Escultura) e das artes do tempo ou rítmicas (Música, Dança e Poesia).

Em *L'Usine aux Images*² (1927), obra póstuma que reúne os artigos publicados sobre cinema entre 1908 e 1923, Canudo confere ao cinema um carácter estético, capaz de representar também o imaterial. Reconhece o cinema enquanto linguagem universal, capaz de colocar na tela tanto o mundo exterior como o interior, de renovar, transformar e difundir as outras Artes. É a arte da vida, a Arte Total e autónoma.

O cinema é uma arte, para Martin (2005: 17) quem despreza esta forma de arte, considerando-a como mero divertimento, é porque ignora a sua beleza e afirma que, mesmo assim, é irracional ter por menor uma arte que, socialmente falando, é a mais importante e a mais influente da nossa época. Mas esta arte é também linguagem, "*um processo de conduzir uma narrativa e de veicular ideias*", a forma mais recente de linguagem definida como sistema de signos destinados à comunicação (*Ibid*: 21-26).

O Linguista Ferdinand de Saussure, fundador da linguística estrutural, de um modo resumido, diz que a língua é composta de diferenças e combinações. A descoberta e a descrição desse mecanismo permitiu à linguística moderna compreender o fenómeno social complexo, que é a linguagem, mas também elaborar o esquema geral da comunicação e a teoria geral dos sistemas de sinais (Lotman 1978: 59). Conforme Lotman considera, é este mecanismo de diferenças e semelhanças que determina também a estrutura interna da linguagem cinematográfica, onde cada imagem projectada na tela é um signo, ou seja, acarreta significados portadores de informação, contudo, com um carácter duplo; por um lado, as imagens na tela reproduzem objectos do mundo real, estabelecendo uma relação semântica, por outro lado, as imagens podem revestir-se de significações suplementares. "*A iluminação, a montagem, a combinação de planos, a mudança de velocidade, etc. podem dar aos objectos reproduzidos no 'écran' significações suplementares: simbólicas, metafóricas, metonímicas, etc*" (*Ibid*: 60). No entanto, a lista dos níveis da linguagem cinematográfica não podem reduzir-se aos que acabam de ser enumerados e Lotman reconhece (*Ibid*: 63):

"Qualquer unidade de texto (visual, figurativa, gráfica ou sonora) pode tornar-se elemento da linguagem cinematográfica, a partir do momento em que ofereça uma alternativa (nem que seja o carácter facultativo do seu emprego) e que, por

² Inclui o "*La Naissance d'un sixième art. Essai sur le cinématographe*" publicado inicialmente em 1911 e, também, o "*Manifeste des Sept Arts*".

consequente, apareça no texto não automaticamente, mas associada a uma significação. Além disso, é necessário que se distinga, no seu emprego ou na recusa de a empregar, uma ordem facilmente discernível (um ritmo).”

Segundo Christian Metz (1977) o cinema não é uma língua, mas sim uma linguagem sem código. É pela sua capacidade de produzir significados, que o cinema, não sendo uma língua, é uma linguagem *“na medida em que ordena elementos significativos no seio de combinações reguladas, diferentes daquelas praticadas pelos nossos idiomas e que tampouco decaem os conjuntos perceptivos oferecidos pela realidade [...]. A manipulação fílmica transforma em discurso o que poderia não ter sido senão o decaimento visual da realidade”* (Ibid: 126-127).

Esses elementos significativos, o ‘continuum de significado’, são transmitidos por dois modos, o denotativo, que engloba o conjunto de elementos presentes na imagem e, o conotativo, conjunto de conotações tanto culturais, como pessoais. Metz conclui que, não é por ser linguagem que o cinema nos pode contar tão belas histórias, mas porque ao contar tão belas histórias ele se tornou uma linguagem.

Se o cinema é considerado como a forma mais recente de linguagem, podemos dizer que dele fazem parte uma das formas mais antigas da linguagem, o vestuário.

“O vestuário é comunicação. [...] Porque a linguagem do vestuário, tal como a linguagem verbal, não serve apenas para transmitir certos significados, mediante certas formas significativas. Serve também para identificar posições ideológicas, segundo os significados transmitidos e as formas significativas que foram escolhidas para transmitir” (Eco 1975).

Tal como acontece com a linguagem verbal, o vestuário tem de possuir uma gramática e um vocabulário, de um modo que podemos considerar mais ‘arriscado’ relativamente à teoria de Metz (1977) para o cinema e a de Eco (1975) para o vestuário. Para Lurie (2000: 4), o vocabulário do vestuário inclui não apenas as peças de vestuário, mas também os acessórios, o estilo do penteado, a maquilhagem e a decoração corporal.

Como Lurie expressa, em *The Language of Clothes*, relativamente ao vestuário de moda, *“To choose clothes, either in a store or at home, is to define and describe ourselves”*³ (2000: 5), mas como é evidente estas escolhas acarretam por vezes certas considerações práticas a ter em conta, como factores económicos, de qualidade, de conforto e de durabilidade.

³ Tradução Livre: “Escolher roupas, quer seja numa loja ou em casa, é definir e descrever nós mesmos.”

Considerando que o vestuário é o que está mais directamente ligado ao fenómeno da moda. Gertrud Lehnert (2001: 6) por sua vez, reconhece que embora a existência da moda e as evoluções por que tem passado possam ser entendidas como o resultado de vários factores sociais, políticos e económicos, embora bastante importantes, estas não são suficientes para a explicar: *“A moda segue as suas próprias leis formais, igualando-se à arte neste ponto”* (Ibid). À semelhança do que acontece com a literatura e a pintura, a moda tem, desde sempre, interpretado o mundo vivido pelos Homens. Portanto, para Lehnert, a moda é mais do que um mero produto, com um significado que não se resume por algo consumível; *“A moda movimenta-se na linha que separa o Consumo da Arte.”*

“A moda é uma arte, como a arquitectura e a música. Um vestido de senhora, criado de forma genial e usado de maneira elegante, tem o mesmo valor que um fresco de Miguel Ângelo ou uma Nossa Senhora de Tiziano”⁴ (Volt in Lehnert 2001: 30).

Em termos mais simplificados, o figurino é composto por todas as peças de vestuário combinadas com acessórios, de modo a caracterizar cada personagem individualmente. Como se pode avaliar até aqui, o vestuário de cinema, o figurino, e o vestuário da moda, não são assim tão diferentes: ambos possuem uma linguagem e transportam uma comunicação que é entendida por terceiros.

2.1 - Do imaginário ao mundo de ficção Cinematográfico

“O cinema é um assunto amplo para o qual há mais do que uma via de acesso. Considerando globalmente, o cinema é antes de mais um [facto], e enquanto tal ele coloca problemas com a psicologia da percepção e do conhecimento, para a estética teórica, para a sociologia dos públicos, para a semiologia em geral” (Metz 1977: 16).

Apesar de haver imensa teoria e crítica – análise - desde o surgimento do cinematógrafo, onde todos os autores eram tanto teóricos cinematográficos, como ‘filmólogos’, na verdade quem faz realmente o cinema são os cineastas.

⁴ No que foi o primeiro e único Manifesto específico sobre a moda feminina, o futurista Vincenzo Fani, mais conhecido por Volt, com estas palavras enfáticas, enaltecia a moda em 1920, embora as concepções futuristas no vestuário apenas tenham sido aplicadas mais tarde, nomeadamente por Elsa Schiaparelli.

Christian Metz (*Ibid*) considera que, de todos os problemas de teoria fílmica, um dos mais importantes é a ‘impressão da realidade’, vivida pelo espectador diante do filme. É esse processo perceptivo e afectivo, de ‘participação’ do espectador, que faz do cinema, na sua qualidade enquanto arte, ser mais forte, afirma Metz, englobando dessa forma um público mais variado, assíduo e global. A impressão de realidade, embora seja um fenómeno de muitas consequências estéticas, assume fundamentos que são sobretudo psicológicos. O que destaca verdadeiramente o cinema das outras áreas, contribuindo assim para a impressão de realidade, é o que levou também à descoberta do cinematógrafo pelos irmãos Lumière⁵ e o mesmo que o distingue da fotografia, o movimento (*Ibid*: 20).

O teatro, afirma Metz (*Ibid*: 23) citando e validando outros autores, não consegue ser uma reprodução convincente, transmitindo apenas uma leve impressão de realidade, talvez devido ao seu carácter tão real e próximo do espectador, que se torna demasiado para que a ficção desenvolvida pela peça seja percebida como real. Isto porque, o que nos transmite uma impressão de realidade no filme, não é a presença do actor, mas sim o seu carácter de existência frágil, enquanto ser que se move na tela, tão próximo e distante em simultâneo da nossa realidade.

O espectáculo cinematográfico é completamente irreal, desenvolve-se num outro mundo, chamado de ‘diegese’. Ou seja, é nesse espaço incomensurável da diegese que está o espectador (*Ibid*: 24).

Bazin acrescenta que o teatro necessita de actores, pessoas, da intervenção do Homem para existir, mas o cinema não, pode dispensar totalmente a personagem viva e humana e, no entanto, continuar a ser cinema (1991: 145). No teatro o drama parte do actor, no cinema, ele vai do cenário ao homem. Então, é neste oposto que as duas correntes dramáticas tomam uma importância decisiva, assenta Bazin, que interessa à própria essência da *mise-en-scène*.

Sendo o cinema por essência uma dramaturgia da natureza, afirma Bazin (*Ibid*: 152-153), então, não pode haver cinema sem a existência de um espaço aberto, infinito, e a ilusão dessa presença está em atribuir a esse espaço características naturais, que contribuam para o seu realismo e credibilidade. Falamos, como é óbvio, não do realismo do tema, nem da expressão, mas sim do realismo do espaço.

⁵ A invenção do cinematógrafo, pelos irmãos Lumière, que permitia gravar, projectar e duplicar imagens em movimento, deriva de um conjunto de invenções anteriores, sobretudo no século XIX, mas que tiveram origem ainda antes desse século. Essas invenções vão desde descobertas, na área da Química e da Óptica, da Lanterna Mágica criada no século XVII, até ao Quinetoscópio patenteado por Thomas Edison, em 1891. Não esquecendo o relevo de Eadweard Muybridge no seu interesse e estudos científicos relacionados com a ‘decomposição do movimento’, a crono-fotografia (Costa 1988).

Arnheim (1957) considera que a fotografia, na qual faltam o tempo e o volume, produz uma impressão de realidade muito mais fraca que o cinema. No entanto, segundo Metz (1977: 25-26), Arnheim diz que o espectáculo teatral é ainda mais convincente que a ficção cinematográfica. Segundo o autor, o cinema está situado entre a fotografia e o teatro, na medida em que o cinema apresenta imagens, ao passo que o teatro está inserido no tempo e no espaço reais. Metz (*Ibid*: 26) contesta que a análise de Arnheim não é aceitável, podendo facilmente ser desmentida pela experiência de qualquer público, na medida em que no teatro, o espectador não tem a ilusão do real, mas a própria percepção da realidade. Estamos então perante um problema de interpretação e distinção, que Metz (*ibid*) esclarece como, por um lado temos a impressão de realidade, provocada pela diegese no universo ficcional e, por outro lado, a percepção da realidade, provocada pela própria presença dos materiais utilizados. Aqui reside a questão dos índices de realidade, que separam as duas artes de representação, o teatro e o cinema.

De um modo resumido, o segredo do cinema está em colocar muitos índices de realidade em 'imagens', o que não é o suficiente, uma vez que a fotografia, que existia antes do cinema, é a mais rica em índices de realidade. Metz determina então que *"O 'segredo' do cinema é também isto: injectar na irrealidade da imagem a realidade do movimento e, assim, actualizar o imaginário a um grau nunca dantes alcançado"* (*Ibid*: 28).

Como Bazin descreve (1991: 67), entre 1920 e 1940, existiam duas grandes tendências opostas, os realizadores que acreditavam na imagem e os que acreditavam na realidade.

Por imagem, Bazin (*ibid*) entende como, tudo aquilo que a representação na tela pode acrescentar ao que é representado, ou seja, a plástica da imagem e a montagem. Sendo na plástica necessário compreender as componentes estéticas materiais, de certo modo até mesmo as interpretações, aos quais se acrescenta a iluminação e o enquadramento, e para finalizar a composição. Quanto à montagem, a organização das imagens no tempo, que André Malraux (*in Bazin Ibid*) considera como a razão porque o cinema é uma arte, distinguindo-o de uma simples fotografia animada, e que Bazin considera na realidade uma linguagem, esta deve ser 'invisível'.

É através da montagem que o espectador adopta os pontos de vista que o director do filme lhe propõe, justificados pela acção e pelo interesse dramático. Existem três procedimentos conhecidos de diferentes montagens, resume Bazin (*Ibid*: 67-68): a 'montagem paralela', criada por D. W. Griffith, que revela a simultaneidade de duas ou mais acções, distantes no espaço (e mesmo no tempo), através do intercalar de uma sucessão de planos alternados; a 'montagem acelerada', que consiste numa multiplicidade de planos cada vez mais curtos; e por último, a

‘montagem de atracções’ criada por Sergei Eisenstein, mais complexa, trata-se de uma associação de planos de tempos e espaços diferentes, tendo em conta uma aproximação entre as imagens, mas que não pertençam necessariamente ao mesmo acontecimento.

Concluindo, a montagem não permite mostrar o acontecimento, apenas alude a ele. Bazin considera então que, com o auxílio à montagem, é retirado ao filme a maioria dos seus elementos da realidade que queria descrever. A montagem é vista por Bazin como um ‘transformador’ estético, em que todos os referidos tipos de montagem têm em comum o facto de sugerir a ideia por intermédio de metáforas, ou de associações de ideias (*Ibid*: 68).

Para os realizadores, como F. M. Murnau e R. Flaherty, que não viam a montagem como uma necessidade cinematográfica, nem a composição da imagem de modo algum pictural, pelo contrário, tentavam não alterar de qualquer modo a realidade, utilizando “[...] *uma linguagem cuja unidade semântica e sintáctica não é de modo algum o plano; na qual a imagem vale, a principio, não pelo que ‘acrescenta’ mas pelo que ‘revela’ da realidade*” (*Ibid*: 69).

Considerando as grandes mudanças cinematográficas o surgimento do cinema sonoro e, mais tarde, o cinema colorido, Arnheim (1997: 18) no capítulo “*Remarks on Colour Film*”⁶, considera que a imagem a preto-e-branco se resume numa série unidimensional, que vai do preto ao branco através de todos os tons de cinzento, como num relevo, em que os brancos são os pontos altos e os negros os pontos baixos. No caso das imagens a cores este tipo de interpretação não é válido, uma vez que existem vários sistemas de escalas de tons entre as diferentes cores, mas podem ser consideradas duas séries possíveis, quantitativas e qualitativas:

*“First, scales of brightness (quantitative), in which a definite primary or mixed color is brought from its darkest to its brightest value – for example, dark blue to light blue; and second, mixed color scales (qualitative), leading from one color tone to another, e.g., from yellow to red via yellow-red and red-yellow”*⁷ (*Ibid*).

Arnheim (*Ibid*: 19) pondera que no filme a preto-e-branco, dois tons podem ser iguais, relacionados, ou muito diferentes, devido à sua relativa proximidade de escala de tons.

⁶ Nota do tradutor: Este artigo, traduzido do alemão por F. G. Renier, apareceu pela primeira vez numa revista Britânica ‘*Sight and Sound*’ 1935-1936, nº16, pp. 160-162. O manuscrito original não foi encontrado para tradução.

⁷ TL: “Primeiro, escalas de brilhos (quantitativo), nas quais uma cor primaria ou misturada é trazida do seu valor mais escuro até ao mais brilhante – por exemplo, azul-escuro até azul brilhante; e segundo, escalas de cores diversas (qualitativo), orientando-se de uma tonalidade de cor até outra, e.g., do amarelo até ao vermelho via amarelo-vermelho e vermelho-amarelo.”

- A equidade serve para:

- 1) Produzir um plano uniforme;
- 2) Expressar a similaridade de conteúdos entre diferentes objectos;
- 3) Causar o efeito de dois objectos se confundirem um no outro.

- A semelhança serve para:

- 1) Sobressair as diferentes sombras do mesmo objecto;
- 2) Destacar um objecto do outro, mas nem por extrema similaridade nem por contraste.

- O contraste serve para:

- 1) Distinguir um objecto contra um outro;
- 2) Fazer subdivisões dentro do mesmo objecto.

A cor no cinema, por outro lado, causa um considerável aumento da gramática, ou classificação óptica, o que faz que a imagem colorida possua uma relação muito mais complicada em relação aos objectos, ou seja, a composição da imagem torna-se mais complexa e difícil (*ibid*: 20). Surge então a possibilidade de discordância.

Essa desarmonia não era possível numa única escala de tons, como nos filmes a preto-e-branco, só mesmo em erros de composição relacionados com a disposição espacial da imagem. Segundo Arnheim (*ibid*), o mesmo poderá acontecer nos filmes coloridos em que seja utilizada a mesma e única, escala de brilhos, ou a mesma escala qualitativa, e provavelmente, também para imagens baseadas unicamente em cores primárias, supondo que possuam uma função idêntica entre elas. O que raramente, se não até nunca, acontece nos filmes a cores. Os filmes perdem, então, a sua unidimensionalidade, com o surgimento da cor no cinema.

Na opinião de Arnheim (*ibid*), as leis harmónicas da cor não foram ainda convincentemente formuladas, não obstante as numerosas tentativas de Goethe e Ostwald. No entanto o nosso olho, dotado com o sentido de cor, acompanha-as instintivamente, onde o mais pequeno desacerto é notado. O parecer de Arnheim exclui ainda, acrescenta-o, considerações em relação ao tamanho, forma, distribuição da cor no plano e dos objectos representados pela imagem, que não foram de todo mencionadas nos estudos até à época, mas que interferem na composição e influenciam, possivelmente, a harmonia da cor.⁸

Arnheim expõe-nos que, quando os filmes passaram a ser apresentados a cores, as pessoas consideraram as cores atrozes e antinaturais (*ibid*: 21). Essa opinião deve-se ao facto de que, no

⁸ Não esquecer que o artigo de Arnheim é original de 1935-1936.

começo, as cores no filme eram mais exageradas, desarmónicas, falsas, comuns e desinteressantes. Mas a explicação correcta não é física, mas sim psicológica, argumenta Arnheim (*ibid*), “*as soon as a piece of nature becomes an image, we consider it with different eyes.*”⁹

Arnheim pode apresentar teorias e juízos, alguns, já ultrapassados para os dias que correm, mas foi sem qualquer dúvida uma grande contribuição nos primeiros estudos feitos sobre cinema, e não só, mas também para que hoje se possa entender um pouco melhor como foi essa mudança, do cinema a preto-e-branco para cores, vivida e interpretada naquela época.

Depois de se ter definido as características principais relacionadas com a imagem, torna-se necessário entender as modalidades da sua criação, ou seja, o papel da câmara, conduzida pelo realizador na criação da realidade fílmica. Já foram mencionadas técnicas de montagem, mas também é importante referir os movimentos de câmara que estão directamente relacionados, para aquilo que compõe o fundamento da arte cinematográfica (Martin 2005: 37). Desde que a câmara passou a ser manuseada como um olho mecânico e móvel que regista acontecimentos, os realizadores começaram também a entender e a explorar essa capacidade. Através de níveis, deslocações e rotações de câmara, começam a ser entendidas as primeiras potencialidades da câmara, que não estão só em retratar, mas em criar, tendo em atenção o tamanho e composição dos planos que compõem a narrativa cinematográfica. Ao jogar com estes atributos, podem-se encontrar várias formas de contribuir para a narrativa e, deste modo, influir na forma de contar a história.

As ideias que são veiculadas na narrativa e a forma como a narrativa é conduzida, deve-se a vários elementos que compõem todo o processo fílmico. Dentro destes elementos fílmicos actuam os apelidados por Martin como não específicos. Possuem este nome porque não são exclusivos da arte cinematográfica. São elementos materiais que participam na criação da imagem e do universo fílmico, deles fazem parte as iluminações, os cenários e os figurinos (*ibid*: 71).

Vários autores, alguns aqui anteriormente referenciados, tentaram distanciar o cinema da ideia de ser somente uma reprodução mecânica, ou mera captação ou imitação da realidade, distinguindo-o enquanto Arte e Linguagem, comparando-o, ou não, com as outras Artes, teorizando e analisando as especificidades cinematográficas.

⁹ TL: “Assim que uma parte da natureza torna-se numa imagem, consideramo-la com diferentes olhos.”

2.2 - Do imaginário aos mundos de fantasia no Cinema

A indústria cinematográfica, como acontece em qualquer outra indústria, necessita estabelecer claramente os seus objectivos, especificar tarefas de produção, distribuição e exibição, exige a criação de limites organizacionais. Nessa organização reside, então, a rentabilidade. Surge portanto a necessidade de definir géneros cinematográficos, característicos do cinema clássico de Hollywood, com a finalidade de economizar meios e tornar a comunicação mais eficaz. O recurso a *clichés*, que obedecem a um conjunto de regras temáticas e formais, novas ou adoptadas da arte vizinha, a Literatura, permite estabelecer laços seguros. Ou seja, é criada uma ligação entre a produção, o realizador e o espectador, que os ajuda a identificarem-se, ou não, com o que lhes é apresentado.

Para além disso, a criação de géneros desenvolve a capacidade de associar um filme ao outro, desde que possuam o mesmo género, favorece a comparação entre diferentes filmes, abrindo caminho para os que ainda não foram realizados.

Nesta dissertação é abordado o género cinematográfico de fantasia, que Steinbrunner (1972) refere como “[...] *fantasy in the cinema is as old as the cinema itself*”. Steinbrunner descreve a fantasia como a força imaginativa do Homem, que o liberta da existência comum e o conduz através de mundos visionários, tanto de esperança como de pavor (*Ibid*: 1).

No cinema, a fantasia esteve presente quase desde o seu surgimento adquirindo um valor e um estatuto merecedores de séria atenção: o cinema fantástico, que cresceu do simples para o complexo. Como Steinbrunner afirma (*Ibid*: 1), os efeitos especiais no cinema, tornaram-se elevadamente técnicos, criando cenários inteiramente invulgares e alheios à realidade experienciada no quotidiano. Na realidade, o cinema fantástico integra significados de um vasto grupo de adjectivos: bizarro, poético, invulgar, horrífico, assombroso ou imaginário. No entanto, um só filme não necessita, obrigatoriamente, de possuir todos estes atributos. Segundo Steinbrunner, a essência do cinema fantástico é a fantasia, entre os contos de fadas e filmes de monstros.

O primeiro realizador que produziu filmes considerados de fantasia, conduzia os espectadores no que podia ser naquela altura definido como “[...] *close to the ultimate voyage of the imagination*”¹⁰ (Steinbrunner 1972: 1).

Steinbrunner refere-se a *Le voyage dans la lune* (1902) de Georges Méliès, que é considerado como o precursor do cinema fantástico e dos efeitos especiais, mágico ilusionista de profissão e dono do antigo *Theatre Robert-Houdin*, em Paris. Méliès estava presente na audiência

¹⁰ TL: “[...] perto da viagem derradeira da imaginação”: uma jornada até à lua, baseado no conto homónimo de Jules Verne.

quando os irmãos Lumière apresentaram o que é considerada a primeira série de filmes da história do cinema, a 28 de Dezembro de 1895, num Café de Paris, e instantaneamente descobriu o seu interesse pelo cinema. Tentou comprar o equipamento cinematógrafo dos irmãos Lumière, que se recusaram, mas conseguiu adquirí-lo contudo por outros meios. Diferente dos irmãos Lumière, que captavam ocorrências simples do quotidiano, Méliès encenava as suas cenas e acções, adoptando a cenografia e direcção Teatral e de Variedades, tendo inventado no entanto técnicas de efeitos especiais que experienciou e aplicou nos seus filmes, como o *“truc d’arrêt”*¹¹ a sobreposição de filmagens com máscaras ou a utilização de maquetas à escala, tornando-se no primeiro a utilizar técnicas de efeitos especiais no cinema. Ao contrário dos irmãos Lumière, Méliès não via apenas o cinema como um modo de gravar acontecimentos da realidade do quotidiano, mas como um meio perfeito de fuga da realidade, de oferecer à audiência fenómenos do maravilhoso e do fantástico (IMDB – The internet movie database accessed 10 Nov 2010).

Entre as técnicas que Méliès tentou, encontra-se o que podemos considerar como tentativas de criar cinema colorido. Em *Le Chaudron Infernal* (1903) e *Le Locataire Diabolique* (1909), filmes também do universo fantástico, cada fotograma foi colorido utilizando uma técnica que consistia em pintar à mão os próprios fotogramas em película (IMDB *Ibid*).

Segundo James Donald (1989: 1), os filmes de ficção científica e de terror são provavelmente os que nos aparecem em mente quando se pensa em cinema de fantasia. Numa lógica de senso comum, todos somos capazes de identificar um filme de fantasia quando o vemos.

*“Films which show worlds, whether ours or not, that depart from the rules of everyday reality, often using cinema’s spectacular capacity for illusion and trickery to conjure up before our eyes weird creatures and strange happenings in impossible narratives”*¹²
(Donald *Ibid*).

Em *Fantasy and the Cinema*, Donald coloca algumas questões relativamente a se a sua interpretação, que define o cinema de fantasia, é suficiente para a classificação enquanto género. Sendo que a fantasia cinematográfica pode mover-se entre vários géneros para além da ficção científica e o terror, então, os musicais, os melodramas, os *weepies* e *westerns*, poderão também num certo sentido ser fantasia. Conclui então que a categoria de fantasia se

¹¹ Também conhecido como *“stop motion”*, consiste numa técnica de parar a câmara, mudar os actores ou cenário e continuar a filmar, dando a ilusão que tudo decorreu sem montagem, em continuidade.

¹² TL: *“Filmes que mostram mundos, quer o nosso ou não, que se afastam das regras da nossa realidade, muitas vezes utilizando a capacidade espectacular do cinema para a ilusão e artifícios para evocar diante dos nosso olhar criaturas estranhas, acontecimentos e espaços invulgares ou do imaginário, em narrativas impossíveis segundo a lógica do nosso mundo.”*

torna praticamente infrutuosa enquanto meio de distinção entre diferentes tipos de filmes. Nesse sentido, questiona-se se será útil arriscar uma definição do género cinematográfico do fantástico (*Ibid*: 1).

Donald menciona a teoria de Christian Metz sobre o cinema, enquanto mecanismo também mental da instituição cinematográfica, como ponto de partida para as suas respostas (*Ibid*: 1). Refere, do mesmo modo, Stephen Neale (1980: 55) que divisa os géneros conforme um meio de regular expectativas e memórias, enquanto contentores de possibilidades de leitura. Neale sugere que a distinção entre géneros não está nos elementos formais em particular, mas na forma como esses elementos são combinados, a fim de produzir estruturas narrativas específicas e formas de discurso (*in Donald Ibid*: 1-2).

Contudo, como Donald também assim o considera, sem dúvida, a tentativa mais influente na identificação do género fantástico (literário contudo), é o estudo estruturalista de Tzvetan Todorov (1975, 1977).

O estudo de Todorov considera que o género não pode ser definido logicamente apenas em termos de oposição entre fantasia e realidade, nem em termos de supostos efeitos psicológicos no leitor. Todorov define o fantástico em termos de operações textuais e métodos de leitura, sendo a palavra-chave a hesitação. O leitor (espectador) ou os personagens da acção, quando confrontados por eventos que não podem ser explicados pela razão e leis do mundo em que vivemos, deve optar por duas soluções, argumenta Todorov (1975: 25):

*“[...] either he is the victim of an illusion of the senses, of a product of the imagination – and the laws of the world then remain what they are; or else the event has taken place, it is an integral part of reality – but then this reality is controlled by laws unknown to us.”*¹³

Então, no final da história o leitor toma uma decisão, mesmo que o personagem não o faça. Consoante essa resposta, define se o fantástico pertence a outro género vizinho (menos delimitado), o sinistro (*the uncanny*), ou o maravilhoso (*the marvelous*), argumenta Todorov (*Ibid*: 25). O fantástico parece estar localizado na fronteira entre estes dois géneros, mais do que pertencendo a um género autónomo.

¹³ TL: “Ou ele é a vítima de uma ilusão dos sentidos, de um produto da imaginação – e as leis do mundo, então continuam sendo o que são; ou então o evento que ocorreu, é uma parte integrante da realidade – mas então, essa realidade é controlado por leis desconhecidas para nós.”

Segundo Todorov (*Ibid*: 33), o fantástico necessita cumprir três condições:

“First, the text must oblige the reader to consider the world of characters as a world of living persons and to hesitate between a natural and a supernatural explanation of the events described. Second, this hesitation may also be experienced by a character, and at the same time the hesitation is represented, it becomes one of the themes of the work – in the case of naïve reading, the actual reader identifies himself with the character. Third, the reader must adopt a certain attitude with regard to the text: he will reject allegorical as well as ‘poetic’ interpretations.”¹⁴

Estes requisitos não possuem o mesmo valor entre eles, afirma Todorov, sendo o primeiro e o terceiro essenciais para a definição do género, e o segundo menos importante, no entanto a maioria dos exemplos satisfaz os três.

Contudo, o fantástico parece continuar a dividir-se entre géneros, na hesitação entre o sinistro e o maravilhoso: *“[...] we cannot exclude from a scrutiny of the fantastic either the marvelous or the uncanny, genres which it overlaps”¹⁵* (*Ibid*: 44).

Quando os eventos podem ser explicados pelas leis da razão, mas que são no entanto, extraordinários, incríveis, chocantes, perturbadores ou inesperados, provocam no leitor e no personagem reacções similares às do fantástico. Estamos então diante do sinistro (*Ibid*: 46). A definição de Todorov para o sinistro, pode ser aplicada a histórias em que o personagem se apercebe da sua maleficência, quase, mas sem um carácter sobrenatural, ou quando esta acorda no final e se apercebe que estava num sonho; é uma experiência de limites. O sinistro é regido pelas leis naturais ou nas suas fronteiras.

O maravilhoso, no entanto, revela-se quando os eventos são sobretudo sobrenaturais, apresentados como fenómenos desconhecidos, ou futuros, mantendo o leitor e o personagem, inquestionavelmente ou não, na ignorância. A ficção científica pertence claramente ao maravilhoso. Tanto o maravilhoso, como o sinistro podem fazer parte do fantástico, como já

¹⁴ TL: “Primeiro, o texto deve obrigar o leitor a considerar o mundo dos personagens como um mundo de pessoas vivas e hesitar entre uma explicação natural e sobrenatural, dos eventos descritos. Segundo, essa hesitação deve também ser experienciada por um personagem e, ao mesmo tempo, a hesitação é representada, torna-se num dos temas da obra – no caso das leituras ingénuas, o leitor real identifica-se com o personagem. Terceiro, o leitor deve adoptar uma determinada atitude com consideração, em relação ao texto: ele vai rejeitar interpretações alegóricas, assim como ‘poéticas’.”

¹⁵ TL: “[...] não podemos excluir de uma análise do fantástico, nem o maravilhoso, ou o sinistro, géneros que se sobrepõe.”

vimos, mas, mesmo possuindo conceitos adversos, ambos podem estar presentes na mesma história.¹⁶

Embora o estudo estruturalista de Todorov esteja mais indicado na sua aplicação à leitura, conseguimos facilmente identificar teorias, que do mesmo modo se podem aplicar à narrativa cinematográfica. Embora, nesse sentido não consiga responder a todas as questões colocadas por Donald (1989).

“Pela sua natureza, nenhuma arte é tão propícia para reproduzir o mundo onírico como o cinema: a qualidade fantasmagórica das imagens, o seu encadeamento de acordo com uma lógica narrativa, que não é exactamente a da narrativa literária, reproduzem os processos de elaboração característicos do sonho” (Gimferrer 1973).

Pere Gimferrer considera que o mistério próprio da imagem cinematográfica, o que nos permite com frequência falar de cinema fantástico, onde se nos limitássemos simplesmente à história teríamos apenas cinema realista, antes nos oferece caminhos ainda por explorar (1973:1). O cinema fantástico é o género, possivelmente, mais popular de todos, sendo que em nenhum outro existem tantas obras-primas consagradas, assim como, as “[...] *grandes obras malditas, incompreendidas, isoladas [...]*” (*Ibid*: 1-2).

De acordo com Gimferrer (*Ibid*: 2), o cinema clássico de terror, o mais poético de todos, foi condenado durante muito tempo, pelo habitual e erróneo anátema dos intelectuais contra as manifestações cinematográficas populares, ao ser considerado como artisticamente irrelevante. Mas talvez nenhuma outra forma de expressão artística tenha libertado no nosso tempo, assegura Gimferrer, de modo mais inequívoco, os mais secretos arquétipos do inconsciente e revelado, por meio de alegorias ou metáforas, o verdadeiro testemunho de uma época e do estado de espírito da sociedade.

Gimferrer afirma que a literatura fantástica se encontrava em franca decadência, no início do século XX, sendo que o cinema fantástico não só criou a sua própria poética, como também contribuiu para o ressurgimento do género literário esquecido (*Ibid*: 3).

Refere-se portanto às adaptações de clássicos da literatura para o cinema, que Bazin (1991: 83) afirma como um processo em que o cineasta não faz um plágio, mas sim se propõe a transcrever para a tela, numa quase identidade, uma obra cuja transcendência ele já reconhece *a priori*. Não poderia ser diferente, visto que uma obra está subordinada a uma forma já evoluída de literatura, onde os personagens e a significação dos actos dependem intimamente do estilo do escritor. Bazin considera que a adaptação de uma obra literária para

¹⁶ Como são exemplo Kafka e Edgar Alan Poe, in Todorov (1975: 48, 172).

o cinema, em nada vai prejudicar a literatura, aliás, por melhor ou pior que seja o resultado filmado, o que sucede é sempre o aumento das vendas das obras literárias.

O cinema fantástico, diz-nos Gimferrer, “[...] *é um dos poucos géneros cinematográficos que importam tanto pelo seu futuro como pelo passado, pelas suas potencialidades como pelas realizações já conseguidas*” (1973: 3). Embora seja silenciado e posto à margem, ou valorizado por critérios associados ao ‘snobismo’, o cinema fantástico, veio a ser, desde Méliès, um dos maiores veículos de poesia do nosso tempo.

A qualidade mágica do universo infantil raramente foi representada com acerto para o cinema, avalia Gimferrer (*Ibid*: 29), até à data da sua publicação, pelo menos. As grandes exceções estão nas versões cinematográficas de grandes clássicos da literatura infantil. *The Wizard of Oz* (1939) de Victor Fleming, produzido pelos estúdios da Metro-Goldwin-Mayer, foi o mais excepcional e marcante, tanto financeiramente como em qualidade e na adaptação da novela de Lewis Carroll, *Alice in Wonderland* (1933), que embora filmado ainda a preto e branco, deslumbrou o público, mas sem resultados tão notáveis quanto o anterior.

Gimferrer explica que os filmes infantis de fantasia implicados no seu estudo, não são os que se destinam meramente ao público infantil, nem os que pretendem apresentar o lado mágico da infância. São antes “*filmes de cinema com carácter não realista*”, centrados na figura de uma criança, por um lado, e também os que abordam temas relacionados com a fantasia infantil e os clássicos desta modalidade literária (*Ibid*). Excluem-se deste modo, também, as animações que não possuam personagens humanos.

Curiosamente, no mesmo volume sobre o cinema fantástico e de terror, onde Gimferrer analisa o assunto, que como vimos anteriormente, inclui o cinema de fantasia infantil, o segundo autor, Fontela (1973) analisa o cinema musical. O autor considera que não é musical, evidentemente, qualquer filme que tenha música nem aquele, essencialmente, que figurem por necessidade da acção, uma ou várias canções, ou cenas de dança (1973: 109).

“O filme musical [pelo menos no sentido apresentado nesta obra], é aquele em que as cenas dançadas ou cantadas são fundamentais e em que o ritmo musical é componente da acção, impregnando não só a própria banda sonora, como o decorrer e suceder das imagens” (*Ibid*).

Fontela (*Ibid*) classifica o musical como um ‘supergénero’ que pode incluir todos os tipos de abordagens. O verdadeiro musical será aquele em que a música acompanha o desenrolar da história, não só através da banda sonora, mas também, onde os personagens recorrem a canções e danças para representar algumas acções, independentemente da frequência com

que o façam. O cinema musical é um género especificamente americano (de Hollywood), não obrigatoriamente e exclusivamente, mas sim enquanto tradição que acompanhou o surgimento do cinema sonoro. Esta associação deve-se, não só à tradição do espectáculo que existia nos Estados Unidos, mas também a factores económicos e socioculturais.

Curiosamente, os estúdios da MGM, responsáveis pelo lançamento de *The Wizard of Oz* (1939) e, conseqüentemente, pelo lançamento e sucesso de Judy Garland enquanto actriz, sobretudo de musicais, foram os que demoraram mais tempo até cultivar o musical. Levados talvez, considera Fontenla (*Ibid: 155*), por exigências e opiniões relativamente à qualidade, considerando o musical como um género menos prestigioso.

Como já nos é possível confirmar, o cinema fantástico pode ramificar-se por vários géneros, que podemos classificar como subgéneros. Dentro do género de cinema fantástico, ou ficção especulativa, o terror, a fantasia, o musical e a ficção científica são subgéneros que lhe são atribuídos. Partindo da teoria que Todorov enunciou (1975: 25), apelidando o sinistro e o maravilhoso, como géneros vizinhos do fantástico. Podemos agora identifica-los mais adequadamente como conceitos, dentro do género cinematográfico do fantástico, que por conseguinte, estarão também presentes, como processo de identificação, nos subgéneros.

O sentimento da impressão de realidade, que Metz (1977) descreve e que falamos anteriormente, tanto serve para filmes mais realistas, como para géneros mais misteriosos do fantástico.

“Uma obra fantástica só é fantástica se convencer (se não é apenas ridícula) e a eficácia de irrealismo no cinema provém do facto de que o irreal aparece como actualizado e apresenta-se aos olhos com a aparência de um acontecimento, e não como uma ilustração aceitável de algum processo extraordinário que tivesse simplesmente sido ‘inventado’” (Metz 1977: 17-18).

Os autores apresentados ao longo deste capítulo forneceram-nos teorias e informações, quanto à classificação do género fantástico no cinema. No entanto, a classificação e definição de géneros cinematográficos tem sido bastante argumentada, teorizada e exemplificada por diversos autores, como Neale (2000: 9) descreve. Torna-se portanto confuso e incerto assumir uma posição mais exacta, quanto a uma definição do género e subgénero, relativamente ao universo cinematográfico de fantasia.

Podemos concluir, que sendo o género uma categoria, uma etiqueta, um rótulo ou um tipo de classificação, que então, dentro do mesmo filme poderão existir determinadas características que nos levam a classificá-lo em mais do que um género ou subgénero. Os filmes analisados nos casos de estudo fazem parte do género cinematográfico e literário do fantástico. Serão

analisados e categorizados, também, consoante a classificação dos seus subgéneros tendo em consideração os argumentos aqui expostos neste capítulo.

3_ O Lugar do Figurino no Cinema

Jane Gaines (1990), no capítulo 10 – *Costume and Narrative: how dress tells the woman's story*, menciona que uma análise mais profunda ao trabalho de alguns designers de figurinos mais reconhecidos revela que os figurinos eram severamente restringidos no que era permitido 'contar', com algumas exceções. Essa restrição está relacionada com a primeira função do figurino no cinema clássico realista, onde cada elemento que compõe a *mise-en-scène* deve servir o propósito maior da narrativa (*Ibid*: 180-181).

Gaines (*Ibid*: 181) considera que essa repressão na estética cinematográfica se revela como uma relação antitética entre o figurino e a narrativa. As roupas, como um elemento menor na hierarquia da linguagem cinematográfica, funcionam principalmente para reforçar as ideias da narrativa. Ocasionalmente, um adereço colocado propositadamente como suporte, pode surgir na materialização da narrativa, pode começar como uma parte de um conjunto e mais tarde servir para fazer avançar a narrativa. Mas sobretudo, os figurinos estão agregados aos personagens que vestem como uma segunda pele, afirma, operando essa capacidade na narrativa, ao transmitir informação para o público sobre esse personagem.

Através de uma apresentação desde o surgimento do cinema e, por conseguinte, das roupas usadas pelas rudimentares e aspirantes a actrizes nos filmes mudos e a preto e branco do início do século XX, Gaines explica que era previsto que fosse a actriz escolhida para representar o papel no filme a escolher o seu próprio guarda-roupa. Segundo a pesquisa precedente de Gaines, os autores observam também que era comum o papel no filme ser atribuído consoante a habilidade e aptidão que a actriz tinha em escolher o seu vestuário contemporâneo (Emerson 1921: 23 in Gaines *Ibid*).

Gaines enuncia, do mesmo modo, que um dos primeiros artigos sobre os figurinos no cinema, apareceu em 1915 na edição de Maio da *Photoplay*, '*Dressing for the Movies*', onde a actriz Clara Kimball Young descreve que o trabalho de uma actriz implica o design, assim como a confecção dos figurinos necessários para o papel.

Para a actriz do cinema mudo, era necessário interpretar o papel, assim como traduzir o seu personagem nos figurinos, essenciais para cada mudança que compunha o guarda-roupa exigido no "*dress plot*"¹⁷. Anos mais tarde, depois do surgimento dos estúdios de cinema, competia aos designers, mais do que à actriz, traduzir o guião num "*costume plot*"¹⁸. Nessa altura, quando uma actriz se tornava famosa, recorria a costureiros ou estilistas famosos para fazer os seus figurinos. Significativamente, segundo Gaines, a evolução da distinção entre

¹⁷ TL: Esquema de roupas.

¹⁸ TL: Esquema de figurinos.

roupa do dia-a-dia e figurinos no cinema, surge paralelamente aquando do desenvolvimento do estelato no cinema. O problema é expresso na situação das atrizes menos abastadas, que lutavam para sobreviver na sua profissão, que tinham de aparecer em diferentes papeis, diferentes filmes, muitas vezes usando os mesmos vestidos e que mediante isso os usavam também no seu quotidiano (*Ibid*: 181-182)¹⁹.

Ainda durante a mesma década, já se começava a ter uma ideia de que os figurinos não podiam ser apenas tão realistas quanto as roupas do quotidiano. A atriz Marguerite Courtot é citada na *Photoplay 9*, de 1916, referindo a importância da linha, do contraste e do valor da tonalidade. A necessidade de ‘converter’ a cor para o preto e branco da imagem na tela, diz Courtot, aponta a vantagem de um vestuário específico em oposição ao usual, que pode não fazer uma afirmação suficientemente forte na tela (Howard 1916: 92 in Gaines 1990: 182,269).

*“Silent film costuming was marked by a gratuitous flourishing which was ‘toned down’ after sound”*²⁰ (Gaines 1990: 182).

Courtot anuncia conjuntamente um conhecimento e interesse primordial em relação às funções que um figurino deve possuir, que somente lhes foram atribuídas anos mais tarde.²¹

Gaines (*Ibid*: 184) expõe uma citação de Courtot, que passo a citar:

*“For instance, the other day I was shown a draped chiffon gown of exquisite orchid shades. Not only were the variations of tone insufficient to register any contrast on the screen, but the ineffectual, caught-here-and-there draperies were meaningless. These hanging lengths of lovely color could neither festoon with joy nor droop for dejection [...]”*²² (Howard 1916: 92).

¹⁹ MacDonald, M I 1917, ‘Alice Brady Talks About Dress and Make-up’, *Moving Picture World*, 21 Jul 1917, p. 426. Brady também é citada como tendo ditto: “I try to buy clothes that fit the part I am playing; consequently very often I go around looking like the character because I don’t want to throw the clothes away.” (In Gaines 1990: 269)

TL: “Eu tento comprar roupas que sirvam para o papel que estou a interpretar; conseqüentemente muitas vezes eu ando por ai parecida com a personagem porque eu não quero deitar fora as roupas.”

²⁰ TL: “O figurinismo no cinema mudo ficou marcado por um florescimento gratuito que foi ‘atenuado’ depois do sonoro.”

²¹ A atriz Marguerite Courtot, ao descrever um vestido de veludo cereja, com mangas pretas de *chiffon*, com uma elegante pele de raposa e rendas de prata nas bainhas, explica que, deve-se ter cuidado para que estas pequenas ousadias de pele nunca exagerem, para que, qualquer acção mais subtil do personagem não seja perdida juntamente com o vestido que implora a sua presença (Howard 1916: 93 in Gaines 1990: 183).

²² TL: “Por exemplo, no outro dia eu estava com um vestido de *chiffon* drapeado em requintados tons de orquídea. Não só eram as variações de tom insuficientes para registar qualquer contraste na tela, mas o ineficaz, drapeado pega-aqui-e-ali eram inúteis. Estes caimentos pendentes de bela cor não podiam nem ornar com alegria, nem declinar para o desânimo.”

Sugere-se então, que o figurino não só carecia de expressar um contraste de luz e sombra, assim como uma silhueta forte, no sentido de criar uma composição fotográfica em que captasse a atenção do espectador, se destacasse do cenário de fundo e sobressaísse em relação aos demais personagens em cena. Tinha portanto de possuir um estilo, cor, textura e composição de materiais que servissem a narrativa, reafirmando as emoções que a actriz transmitia na acção.

Gaines chama a atenção para a existência de duas assunções aqui presentes, contíguas à discussão da personagem e do figurino naquela altura: uma é a de que o figurino nunca deve ir contra a personalidade do personagem - ou seja, no discurso de Courtot está presente uma noção de personalidade que assume uma continuidade entre o interior e o exterior – e a outra assunção que Gaines afirma só ter sido divulgada no final do século XX, de que a roupa é um revelador, a chave, para a personalidade de quem a usa. No discurso é visível como a ‘roupa’ e a ‘personalidade’ muito facilmente podem ser confundidas, assumindo-se mais até do que um indicador ou chave (*Ibid*:: 184).

É no campo da representação, onde o tema dos figurinos tem historicamente ecoado, que se pode encontrar a articulação da ideia de que o interior pode ser registado visivelmente, na teoria de que existe uma ligação directa entre o interior e o exterior. Na representação cinematográfica do cinema mudo, como acontece no teatro, destacam-se os diferentes personagens pela ênfase da face, olhos e lábios como transmissores de ‘interioridade’. Na matéria do figurinismo, as roupas, como uma expressão da emoção, começavam a crescer fora dos mistérios do corpo (*Ibid*: 186-187).

Enquanto o corpo era usado na representação para expressar emoções complexas e enunciar gradações subtis de sentimentos, o figurino era previsto que simplificasse a leitura do personagem, elucida Gaines (*Ibid*: 187-188). O Figurino estava encarregue de expressar apenas uma feição característica, ou de reforçar uma particularidade, fornecendo ao espectador a informação mais básica sobre o personagem, ou seja, de tipificar. Este traço qualifica os figurinos como elementos iconográficos, juntamente com a decoração.

Na ausência do som, o figurino era encarado como um substituto da fala. Até podemos concordar com esta atribuição, na medida em que o vestuário é linguagem. No entanto, como Gaines (*Ibid*: 188) refere, neste conjunto de substitutos do som estavam também a gesticulação e as expressões faciais (pantomina), que eram tratados de forma desigual em relação às roupas. Na hierarquia de meios de expressar o que não podia ser pronunciado sonoramente, ao figurino não era concebível de ter a mesma eloquência que tinham as mãos, os olhos, os lábios ou a expressão gestual.

Com a chegada do cinema sonoro, as regras do figurinismo e da tipificação foram aprofundadas e coexistiram com novas ideias, o que significa uma renovada subtileza e consciência na moda contemporânea. Com o surgimento do som, a narrativa passou a depender mais dos diálogos para estabelecer a identidade e a revelar os sentimentos dos personagens, o que poderia indicar que os figurinos perdessem o seu sentido anterior, o que não aconteceu. Os figurinos começaram a assumir uma função, não só com um interesse meramente estético, mas com a necessidade de fazer um testemunho forte em relação ao personagem.²³

3.1 - O Figurino e a construção da personagem

“The moment I was dressed, the clothes and the make-up made me feel the person he was, I began to know him, and by the time I walked onto the stage, he was fully born.”

²⁴ Charlie Chaplin (in Landis 2007)

O guarda-roupa, também chamado de figurino, traje, indumentária ou vestuário, é composto por todas as roupas e acessórios que compõem uma personagem. Como todas as peças do vestuário, elas estão *“em contacto com o corpo, funcionando, ao mesmo tempo, como seu substituto e cobertura”* (Barthes 1981); carregam todo o significado do papel que o indivíduo representa dentro da sociedade. Quer seja na vida quotidiana, como numa narrativa ficcional, a mensagem que é comunicada pelo vestuário transmite sentimentos, ideais, religião e cultura, define aspectos psicológicos, económicos e sociais, indica épocas, lugares e clima, através das silhuetas, cores e texturas.

Em *La revue du cinema* de 1949, Jacques Manuel in Martin (2005: 76) explica:

“[...] se se pretender caracterizar o cinema como um olho indiscreto que vagueia em torno do homem, observando as suas atitudes, os seus gestos, as suas emoções, é necessário admitir que o vestuário é aquilo que está mais próximo do indivíduo, aquilo

²³ Edith Head, que começou a trabalhar como figurinista nos estúdios da Paramount, depois do surgimento do cinema sonoro, insistiu que os figurinos deviam carregar a informação suficiente sobre o personagem para que ao público conseguisse dizer algo sobre eles mesmo que o som falhasse nos cinemas (in Gaines 1990: 188).

²⁴ T L: “No momento em que estava vestido, as roupas e a maquilhagem faziam-me sentir na pessoa que ele era, eu começava a conhecê-lo, e pela altura que me dirigia para o palco, ele estava totalmente criado”.

que, unindo-se à sua forma, o embeleza, ou, pelo contrário, distingue e confirma a sua personalidade.”

Um figurino não é meramente um conjunto de peças de vestuário combinadas com acessórios; ele tem de possuir significados embutidos com funções simples ou complexas. Se o vestuário é linguagem, a comunicação que é transmitida deve ser salientada de modo a que a mensagem seja comunicada a outrem de um modo explícito e claro.

Para Landis (2004: 3), os figurinos de um filme servem dois propósitos equitativos, o de apoiar a narrativa, participar na criação das personagens e o de contribuir para a *mise-en-scène*, através da utilização da cor, materiais, textura e silhueta. Os figurinos, como Landis (2004: 6) nos descreve, ao contrário do vestuário de moda *“Expensive clothes feel fabulous”*²⁵, para o cinema, *“Costumes don’t have to feel good; they just have to look like they feel good on screen”*²⁶ e acrescenta que os figurinos não têm também de ser dispendiosos, eles só tem de parecer dispendiosos no filme.

A história de uma personagem também pode ser delineada pelas vestes que ela enverga, compõe Costa (2002: 40), seja através do estado em que elas se encontram, as silhuetas, as texturas que apresentam, o modo como se encontram coordenadas, as cores, o contexto ou a forma como contribuem na composição da imagem pretendida em cada plano. O figurino pode ajudar ainda a diferenciar ou a tornar semelhantes várias personagens, a agrupá-los ou a separá-los consoante o pretendido pela narrativa, ajudando ainda a identificar estereótipos em que os personagens se possam enquadrar.

“A costume is a state of mind” Piero Gherardi (in Giannetti 1982: 283).

Para Giannetti (*Ibid*: 286), talvez o figurino mais famoso na história do cinema é o de Charlie Chaplin. O figurino de Chaplin é uma indicação da classe social e do carácter, transmitindo uma mistura complexa de vaidade e tolice, o que o transforma num ser tão encantador. Os acessórios como o chapéu, a bengala e o bigode, todos sugerem o fastidioso *dândi*. A bengala é utilizada para dar a impressão de auto-importância enquanto vagueia confiante perante um mundo hostil. As calças muito folgadas, os sapatos enormes e o casaco demasiado apertado sugerem a insignificância e a pobreza de Chaplin. Segundo Giannetti, o figurino de Charlie Chaplin simboliza a sua visão da humanidade, a vaidade, o absurdo, o auto-engano e, sobretudo, a forte vulnerabilidade.

²⁵ TL: “Roupas caras, sentem-se fabulosas”.

²⁶ TL: “Figurinos não têm de fazer sentir bem; eles só têm de parecer como se fizessem sentir bem no ecrã”.

Dependendo da silhueta, da textura e volume, alguns figurinos podem sugerir agitação, susceptibilidades, delicadeza, dignidade, e assim por diante, conclui Giannetti (*Ibid*: 283). Um figurino é, então, um meio, especialmente no cinema, onde um grande plano de um determinado material pode sugerir informação que é até independente de quem o usa.

Em relação ao valor simbólico da cor, Giannetti (*Ibid*: 286) exemplifica com *Romeo and Juliet* (1968), de Franco Zeffirelli, onde o simbolismo da cor é evidentemente utilizado. A família de *Juliet*, os *Capulets*, por exemplo, é caracterizada como novos-ricos agressivos, desse modo utilizam cores fortes e ricas, como os vermelhos, amarelo e laranja. Por outro lado, a família de *Romeo*, é mais velha e talvez mais consagrada, mas em declínio evidente. Os seus figurinos são em tons de azul, verdes e violetas. Estas duas paletas cromáticas, também utilizadas pelos restantes subordinados de cada família, servem como factor de distinção nas cenas de conflitos. A cor dos figurinos pode também ser aproveitada para sugerir mudança e transição. A linha, assim como a cor, pode ser utilizada para indicar qualidades psicológicas. Usada na forma de linhas verticais tende a enfatizar, por exemplo, imponência e dignidade. Enquanto, no caso das linhas horizontais, pode acentuar atributos mais vulgares e satíricos.

O designer de figurinos funciona, portanto, com metáforas sempre que traduz um determinado traço de uma personagem numa parte do figurino, segundo referia Edith Head (*in* Gaines 1990: 190).

Na teoria estabelecida do figurinismo de uma personagem, a criatividade no processo de caracterização funciona através de equivalências e é como qualquer outro processo de adaptação, no qual diferentes sistemas artísticos podem ser conscientemente comparados (*Ibid*: 191). Dessa forma, como acontece em qualquer adaptação, existe a liberdade ou criatividade para interpretar e criar. Mas essa liberdade necessita ser consciente, no sentido de que ao criar um figurino para uma personagem este deverá ser o mais 'apropriado'. Isso depende de valores como 'o correcto' e a fidelidade, onde se procura assegurar a exacta equivalência conotativa de itens retirados de sistemas relativos contrários, como são a personalidade ou as emoções. Frequentemente o uso dessas combinações ou a associação desses itens estabelece a regra ou o código que, eventualmente, se torna naturalizado (*Ibid*).

A naturalização da relação entre figurino e personagem deve ser a mais perfeita e discreta possível, afirma Gaines, para que os dois sistemas se possam unir, alcançando o ideal que é ver o personagem como se estivesse usando apenas roupas. O figurino deve ser o mais invisível enquanto está presente, e o problema não está no ser 'demasiado', mas na total ausência dele.

Para a criação de personagens é necessário definir algumas questões, tendo sempre em atenção quem é o actor, ou actriz, que o vai envergar. Mais tarde irão ser traduzidas com recurso a metáforas pelo designer de figurinos, através das roupas e acessórios.

- Que idade ele tem?
- Qual a etnia ou antecedentes sociais?
- A que classe social pertence?
- Qual o seu papel na história?
- Qual o seu estilo pessoal?
- Qual é o seu aspecto físico?

Depois de ter compreendido, digamos o básico, entra a parte criativa e a astúcia do designer de figurinos em acção. Ou seja, conforme a narrativa assim o exigir, em determinadas ocasiões da história, o personagem deve exprimir tanto a emoção, que a cena exige, quanto mensagens subliminares futuras para o espectador, de modo a contribuir para a narrativa. Surgem então questões mais específicas:

- O que ele sente naquele momento?
- O que se pretende transmitir?
- Houve uma mudança do rumo da história, ou emocional?

Estas questões são impossíveis de quantificar, uma vez que cada personagem é único e individual, dentro de uma narrativa original, interpretada por um conjunto de elementos definidos e de pessoas reais, em que todos contribuem. Todas estas questões são respondidas, não só pelos figurinos, mas também através da iluminação, na música, de movimentos de câmara, na montagem e na composição de planos.

Stutesman (2005: 24)²⁷ refere que um figurino requer maior nível de minúcia na sua execução do que uma peça de alta-costura. Embora não concordando inteiramente, ou de modo algum, esta afirmação pode ser entendida no sentido em que um figurino requer, e necessita, de possuir outros significados implícitos, para que possa transmitir a sua função principal, que uma peça de alta-costura não carrega, obrigatoriamente subentendida, na sua função. Essa significação implícita poderá mais facilmente ser transmitida por uma correcta execução da peça final.

²⁷ *“Though couture may be an outcome of costume design, the costume is crafted at a level of minutia that leaves fashion behind. It requires an ability to go far beyond the inspired pattern and the cutting and sewing.”*

O figurino deve, portanto, adaptar-se à personalidade do actor tanto quanto à da personagem, ainda que as duas possam ser muito diferentes.²⁸ Para além disso, deve também obedecer às exigências cinematográficas. Ao mesmo tempo, seja num filme contemporâneo, de época ou de fantasia, os figurinos devem satisfazer a lascívia do público pelo hiper-realismo, mistério e estilo.

O designer de figurinos deve entender e resolver estas oposições, mas sobretudo, o mais importante é que o figurino deve invisivelmente afundar-se na narrativa, enquanto fornece um significado poderoso que a audiência está constantemente a apreender.

Os figurinos revelam como alguém é, como essa pessoa se sente, ou para onde progride, enquanto personagem ficcional, num sentido em que vai complementar um guião menos elucidativo. Uma história pode ser contada de um modo intencionado ou subliminar, ao anunciar um personagem através do modo como se veste de um modo objectivo, ou subliminarmente a forçar o público para um entendimento mais profundo, ou ainda para apaziguar os medos que a narrativa possa ter sugerido, afirma Stutesman (Ibid: 25).

O guarda-roupa funciona, portanto, como um importante elemento visual na narrativa cinematográfica, assim como tudo o que lhe é inferido. A correcta caracterização de uma personagem é muito importante para que a ficção seja entendida e não deve afectar a *"suspension of disbelief"*²⁹, que se espera que o espectador alcance ao visualizar a narrativa.

²⁸ *"The accurately high-waisted seventeenth-century jacket is cut low because the actor looks squant in the lens. Wool is right for the weather but too matte a material for the lighting, or white suits the scene but is too sharp for the camera [...]"* (Stutesman 2005: 24).

²⁹ *"Suspension of disbelief refers primarily to the willingness of a reader or viewer to accept the premises of a work of fiction, even if they are fantastic or impossible. It also refers to the willingness of the audience to overlook the limitations of a medium, so that these do not interfere with the illusion. However, suspension of disbelief is a do ut des: the audience agrees to provisionally suspend their judgment in exchange for the promise of entertainment. Inconsistencies or plot holes that violate the initial premises, established canon, or common sense, are often viewed as breaking this agreement. For particularly loyal fans, these 'dealbreakers' are usually accompanied by a sense of betrayal"* (COLERIDGE 1817).

TL: "Suspensão da descrença refere-se principalmente à vontade de um leitor ou telespectador a aceitar as premissas de uma obra de ficção, mesmo que eles sejam fantásticos ou impossíveis. Refere-se também a disposição do público a ignorar as limitações do meio, assim que estes não interfiram com a ilusão. No entanto, a suspensão da descrença é *do ut des*: o público concorda em suspender o seu julgamento, em troca da promessa de entretenimento. Inconsistências ou buracos na trama que violam as premissas iniciais, cânone estabelecido, ou senso comum, são muitas vezes vistas como uma quebra deste acordo. Para os fãs leais particularmente, esses *'dealbreakers'* são geralmente acompanhados de um sentimento de traição".

3.2 - Como concorrem os figurinos na construção do espaço cénico da ficção

Os figurinos ao serviço da narrativa cumprem uma função principal, que é a da caracterização. Nesta capacidade funcionam também para harmonizar significados psicológicos disseminados, de modo a que contribuam para a personagem (Gaines 1990: 193).

A continuidade da narrativa constrói a ilusão do real e os figurinos, como o som e a cor, têm o potencial de distrair o espectador da narrativa, que pode resultar na quebra da ilusão do realismo.³⁰

O manual de 1957 da *Society of Motion Picture and Television Engineers*, sobre a tecnologia da cor, compara os figurinos com a cor no cinema para explicar as regras da continuidade da narrativa. A cor, como um pormenor no figurino, pode criar confusão na tela, a não ser que seja mantida e restrita à sua função de identificação de uma personagem. Steve Neale, em *Cinema and Technology: image, sound, color* (1985: 145-151), também debateu o medo que a *Technicolor* colocou na ameaça da continuidade da narrativa.

O figurino deve destacar o actor contra o plano de fundo, para que o espectador possa continuar a acompanhar a história, aponta Gaines (1990: 193). Neste caso, os figurinos ajudam a contar a história apenas ao assegurar que o espectador consegue distinguir o agente da narrativa dos outros elementos da *mise-en-scène*.

O guarda-roupa de um filme, assim como outros elementos estéticos que o compõem, os cenários e a iluminação, nunca são elementos isolados. Conforme o que é pretendido alcançar, funcionam de forma a acrescentar ou diminuir efeito, seja por harmonia ou por contraste num determinado plano. Todos os elementos estéticos estão associados entre si, enfatizando a narrativa e respectivamente os personagens e acções que a compõem (Eisner in Martin 2005: 76).

Costa (2002: 38) confirma que todos os elementos físicos visuais que compõem um plano devem ser coerentes, de modo a que a mensagem visual contribua para a história a ser narrada. Acrescentando ainda que se algum destes elementos estiver fora do contexto, é causada uma quebra na leitura do espectador e esta desarmonia pode prejudicar a criação de uma ilusão de realidade e a imersão do espectador nela, interferindo na credibilidade da narrativa.

A utilização de acessórios, com todos os seus simbolismos, apoia a caracterização das personagens. São de enorme importância e funcionam em conjunto com outros elementos cinematográficos, como os cenários, o vestuário, a iluminação ou a câmara, reforçando-se e a complementarem-se entre eles, de modo a veicular uma narrativa coerente e controlada.

³⁰ Suspensão da descrença.

Recapitulando, a fórmula do designer de figurinos requer que as roupas devam indiciar o estado de espírito da personagem, devem ser perspicazes com o encanto do actor que as usa e devem realçar a fluidez rítmica da história. Mas nunca devem chamar a atenção indevida para elas, a não ser para aguçar uma definição específica da personagem, e devem ter originalidade nos detalhes, dentro dos limites determinados de bom gosto, como Alice Evans Field (*in* Gaines 1990: 195-196) assim também o entendeu, mesmo que prematuramente para a sua época.

3.3 - Formas de cumplicidade do figurino com a realização e narrativa fílmicas

O design de figurinos possui muitas faces artísticas, podendo ser contemporâneo ou de época. Sendo o guarda-roupa de época considerado como o mais espectacular e grandioso na sua forma, e o contemporâneo menos óbvio e vistoso (Kurland 2004: 2).

Marcel Martin (2005: 76-77) define os figurinos, no cinema, classificando-os em três tipos:

1 – Realistas: todos os figurinos que são conformes à realidade histórica, em que o figurinista retrata uma época com exactidão histórica;

2 – Para-realistas: quando os figurinos são inspirados numa determinada época, mas em que a preocupação por uma estilização e beleza suplanta o rigor da exactidão, transmitindo uma elegância intemporal;

3 – Simbólicos: quando não se dá importância à exactidão histórica, traduzindo simbolicamente os caracteres, estatutos sociais ou estados de alma, criando efeitos dramáticos ou psicológicos;

Costa (2002: 40) afirma que podem surgir dificuldades ao analisar um figurino, tentando classificá-lo dentro de apenas uma dessas três definições. Martin pode ter formulado estas três categorias que definem o figurino, mas isso não significa que elas se excluam mutuamente. Por vezes os figurinos de um filme podem ser individualmente classificados em mais do que um dos três tipos apresentados.

Ao traduzir a narrativa em ideias visuais através de metáforas é importante destacar alguns princípios, que serão analisados nos casos de estudo, como:

- Autenticidade;
- Realismo (que já vimos não se refere apenas a filmes realistas, mas ao realismo dos ambientes e dos personagens);

- A intenção do realizador;
- Definição dos espaços;
- Detalhes (que podem ser tão específicos que se tornam invisíveis, ou que se revelam como imagem de marca do autor).

Na parte *Costume and Melos*, em *Fabricactions*, Gaines (1990: 203) fala da importância dos géneros cinematográficos em determinados períodos da história do cinema, nomeadamente dos melodramas produzidos pelos grandes estúdios, entre 1920 até 1950. Gaines argumenta que o trabalho dos designers nesses filmes pode ser encarado como a retórica mais plenamente produzida nos figurinos cinematográficos. Onde os designers mais talentosos, com os recursos dos estúdios, arriscaram toda a sua criatividade e aplicavam as suas visões mais exuberantes nos figurinos.

Numa comparação de géneros, os figurinos usados nos melodramas só são ultrapassados pelos dos musicais. Não somente porque a música, só por si, já é considerada como um sistema subordinado na narrativa do cinema clássico, mas também porque a música, assim como o vestuário, possui um código de função tipificadora elaborada, que acede às emoções e compensa as omissões expressivas do diálogo (Gaines 1990: 203).

Nesta assunção de ideias, onde o figurino que excede a sua função tipificadora pode constituir uma ameaça para a narrativa, o mesmo pode suceder com a música. Desse modo, o figurino que se dissimula na personagem, ficando invisível, poderá ser comparado à música, às canções subtis que surgem camufladas em diálogos.

Em *Undressing cinema: clothing and identity in the movies*, Stella Bruzzi (1997) refere-se à dualidade 'fetichista' presente nos figurinos, usando como exemplo cenas do filme *The Piano* (1993). Essa dualidade indica que os figurinos tanto podem transmitir para o filme o seu propósito narrativo, como permitir que possam existir independentemente dessa função dominante, Bruzzi argumenta essa independência.

De uma perspectiva largamente feminina, Bruzzi refere que os estudos feitos anteriormente na área (Harper 1987, Cook 1996, Gaines e Herzog 1990) não fazem, no entanto, referências extensivas no que se refere ao 'fetichismo' nas roupas, nem no efeito concomitante que a sexualidade tem no espectador. Mesmo nos estudos que se referem aos figurinos e à sexualidade, expressam apenas a hipótese de que as roupas, ainda que com significados evocativos e complexos, são um meio para entender o corpo, ou o personagem que as veste e não com uma finalidade própria. Bruzzi não concorda com este carácter obrigatório imposto aos figurinos. Segundo a mesma, na maioria das vezes, os figurinos são capazes de se impor mais do que absorver o significado (*Ibid*: XIII-XIV).

Bruzzi discute a representação e relevância do vestuário e da moda no cinema de modo a entender e interpretar a narrativa e as imagens, em filmes específicos, com ênfase na identidade, gênero e sexualidade. A sua principal premissa é de que os figurinos existem como uma linguagem que não é totalmente dependente da estrutura da narrativa cinematográfica e da personagem para o seu significado.

4_ Design de Moda e Design de Figurinos no Cinema

De um modo muito sucinto, tendo em conta a vasta literatura que existe sobre moda, neste capítulo, pretende-se fazer uma breve introdução que acompanhe o percurso da moda até ao cinema. Não se pretende datar e acompanhar toda a história da moda, que é bastante mais madura que a cinematográfica, mas delinear o que a define largamente e determinar em que contexto histórico e social, a moda como fenómeno social, foi de encontro a outra área, nomeadamente, à 'sétima arte'. Pela visão de Lehnert (2001), que atribui à moda características que vão além da linguagem, comparando-a à Arte, como já referido anteriormente, aqui apresenta o caminho do vestuário até à moda. Maeder (1987) que interpreta a impacto da visão social contemporânea para cada época e, no subcapítulo que se segue, definem-se as metodologias do designer e a ligação entre as duas profissões de moda e de figurinos, no cinema. Este capítulo faz ainda uma introdução no final, com intuito de contestar em relação aos casos de estudo que se seguem no próximo capítulo, nomeadamente, dos designers de figurinos Adrian e Colleen Atwood.

“A moda é mais do que simplesmente vestuário”

(In Lehnert 2001).

Em a “*História da moda*”, na sua distinção entre moda e vestuário, enquanto o surgimento da moda na sociedade, Lehnert (2001: 6) considera que o Homem rapidamente começou a utilizar a roupa não apenas como uma protecção contra as forças da natureza, de modo a se proteger do frio, do calor, da chuva, da neve e do sol. Na realidade, desde cedo que a roupa serviu para adornar e como factor de distinção dos demais.

No traje antigo o importante era a pertença a um grupo, já o traje típico, ao contrário da moda, é de carácter constante, identificando quem o veste como membro de um grupo, deixando de lado a individualidade de quem o veste e acarretando, de certo modo, a crença na imutabilidade e no arquétipo. Lehnert (*Ibid*) explica ainda que, até ao século XIX, era comum existirem convenções de indumentária, puníveis com aplicação de penas, para quem infringisse as regras de vestuário estabelecidas como distinção entre cada classe social.

“A moda começa no momento em que o gosto pelo enfeite e pelo adorno, a vontade de experimentar o novo, se tornam mais fortes do que as considerações funcionais” (*Ibid*).

Para Lehnert a moda possibilita uma realização paradoxal, a de poder ser único e inconfundível ao mesmo tempo que demonstra a pertença a um grupo. A moda significa uma constante mudança e evolução no vestuário, sublinhando o individual e o efémero.

Após da primeira guerra mundial ocorreram enormes mudanças em termos económicos, sociais e psicológicos, com graves consequências na Europa. Mas este foi também um período de prosperidade e de grandes transformações sociais e culturais. Surgem alterações no código social e moral, na moda, nas artes, nas ciências, nos costumes e tradições. A imprensa, a rádio, a indústria discográfica e o cinema contribuíram para o aparecimento de uma cultura de massas, acessível à maioria da população. A difusão dos meios de comunicação social facilitou o acesso a diversas formas de cultura por um número cada vez maior de pessoas. Devido à redução do horário de trabalho e ao desenvolvimento das tecnologias, ocorreu um aumento dos tempos livres, que levou ao fenómeno da cultura de massas. A imprensa, o cinema, a rádio e a música, foram os principais meios que possibilitaram o seu desenvolvimento (Moreira 2008). Por considerações de ordem prática, a moda passou a ser mais determinada, abandonando o aspecto mais formal e sóbrio anterior. A defesa da igualdade e o desejo de afirmação das mulheres era visível nas transformações da moda.

“Every age remakes the visible world to suit itself and so has its own particular way of looking at the clothes which form its daily wear. The eyes of the beholders are so affected by their brains that they see not precisely what is before them, but what they wish to be there.”³¹

Edward Maeder (1987: 9) começa o capítulo I, *The Celluloid Image: Historical dress in film*, com uma frase de Geoffrey Squire que se refere a que cada época tem a sua própria maneira em particular de olhar para as roupas que formam o seu quotidiano, observam o mundo visível de acordo com eles mesmos. Os olhares dos espectadores são facilmente afectados pela sua forma de pensar, que não vêem exactamente o que está diante deles, mas o que eles desejam que lá esteja (Squire 1972: 17-18).

Cada época assumiu o seu próprio estilo em particular no que respeita às roupas, de acordo com a estética aceitável e confortável do seu tempo. Deixando uma marca temporal em tudo o que o ser humano produziu num determinado momento da história. Portanto, segundo Maeder (*ibid*), um problema surge quando se tenta recriar o vestuário de uma época. A nossa visão está tão influenciada pelo estilo contemporâneo que não conseguimos ser objectivos, sendo o resultado sempre uma interpretação.

³¹ TL: “Cada época refaz o mundo visível de acordo consigo mesmo e assim tem a sua maneira particular de olhar para as roupas que formam o seu uso diário. Os olhos dos espectadores são tão afectados pelos seus cérebros que não vêem exactamente o que está diante deles, mas o que eles desejam que lá esteja.”

Maeder (*Ibid*) serve-se como exemplo, de um dos mais aclamados filmes de época de sempre, *Gone with the wind* (1939). O guarda-roupa ficou ao cargo de Walter Plunkett que atentou para a autenticidade, recriando no filme o modo como as pessoas eram do Sul dos Estados Unidos durante a Guerra Civil. Plunkett passou meses de intensa pesquisa, procurando definir com o mais preciso rigor o visual da época. O guarda-roupa final foi um sucesso e o público saiu dos cinemas convencido de que tinha visto uma autêntica recriação do passado.

Contudo, argumenta Maeder (*Ibid*: 9-10), é impossível para um historiador de moda não notar que muitos dos aspectos visuais do filme estão mais ligados à década de trinta do que a 1860. São exemplo os chapéus, desenhados por John Frederics, que não vão de acordo com o estilo usado durante a Guerra civil Americana, os laços de fita de seda atados do lado da orelha, assimetria que só começou a ser utilizada nos anos trinta e a silhueta de todos os vestidos femininos ou os fatos de homem que mais se assemelhavam ao estilo da década de trinta, atesta Maeder.

Maeder (*Ibid*: 10) acrescenta ainda que, de um modo similar e muitas das vezes mais evidente, os anacronismos são encontrados em quase todos os filmes que se referem a outra época. Enquanto criam a ilusão de uma época passada, esses filmes raramente reproduzem o estilo preciso que existia. Em vez disso, os figurinistas retiram elementos do estilo passado e combinam-nos com aspectos da moda vigente.

Torna-se então importante esclarecer como trabalha o designer de figurinos, quais as suas metodologias e como funciona esta função dentro do universo cinematográfico, quais os seus critérios e processos.

4.1 - O Designer de Figurinos no Cinema

“The film Fashions of today, are your fashions of tomorrow”

Elsa Schiaparelli (*in* Lavalley 1987: 88).

O designer de figurinos, que pode também ser chamado de figurinista, tem como função escolher ou criar todo o guarda-roupa presente na narrativa. Este pode ser desenhado pelo mesmo e pela sua equipa, ou escolhido e alterado de acordo com as necessidades e opções existentes. A sua tarefa é de interpretar, desenvolver e criar, através de roupas e acessórios, determinados personagens, nos seus aspectos do colectivo ou individuais, de forma a transmitir para quem assiste à película uma identidade, mas também um carácter e um tipo de personalidade distintas nos diferentes personagens (Landis 2004: 3).

*“Costume design is one of three departments responsible for creating the visuals of a film. Along with the production designer and the cinematographer, costume designers create a visual structure that houses the characters a writer has created within the concept the director has laid out. In close partnership with actor and director, the costume designer helps to tell the story before words are even uttered”*³² (Kurland 2004: 2).

Torna-se necessário entender no que consiste o Design de Produção. LoBrutto (2002: 1), em *The filmmaker’s guide to production design*, descreve como *“Production design is the visual art and craft of cinematic storytelling.”* Com a colaboração do realizador, do director de fotografia e do designer de produção, é desenvolvido o estilo e aparência do filme através do recurso à imaginação e à mestria (*Ibid*). O designer de produção é responsável pela interpretação do guião e da visão do realizador para o filme, traduzindo-o para a criação de ambientes físicos, nos quais os personagens são desenvolvidos.

As metodologias abordadas pelo design de produção vão desde a tradução do guião em metáforas visuais, na paleta de cores, especificidades arquitectónicas e de época, o design e os cenários, até critérios mais metafísicos que compõem os ambientes. Estes incluem a coordenação dos figurinos, maquilhagem e penteados. É criado então um sistema pictórico coerente que estabelece o sentido de autenticidade. O design de produção é o responsável não só pelos departamentos visuais, como pelo departamento de arte, pelo designer de figurinos e pelo de cenários, mas também pelos profissionais de carpintaria, pintores e todos os envolvidos na criação do ambiente físico em que decorre o filme. Só nos anos mais recentes da história do cinema é que foram designadas a categoria de design de produção, entre outras, por motivos organizacionais e financeiros, sendo que antes o director de arte, ou apenas o realizador, eram os principais responsáveis (*Ibid*).

O designer de figurinos actua depois do design de produção, ou do director artístico, ter entendido quais os caminhos a seguir, mas devido à especificidade e a relevância do seu trabalho, na tarefa enormíssima de criar personagens, frequentemente é o realizador quem escolhe o designer de figurinos, que comumente mantém a ligação por mais do que um só filme (LoBrutto 2002: 54).

³² Tradução livre: "O design de figurinos é de três departamentos responsáveis por criar o visual de um filme. Em conjunto com o designer de produção e o de fotografia, os designers de figurinos criam uma estrutura visual que abriga os personagens que um escritor criou dentro do conceito que o director estabelece. Em estreita parceria com o actor e o director, o figurinista ajuda a contar a história antes mesmo de palavras serem pronunciadas".

Para Landis (2004: 3), o processo do designer de figurinos começa com o guião e termina no último dia de filmagens. Simplificando, o que um figurinista se esforça por alcançar é conceptualizar e desenvolver determinado vestuário que capte e defina a personalidade dos personagens fictícios de uma película.

Para Edith Head, a figurinista mais premiada até hoje pelo seu trabalho para o cinema, a função do figurinista pode ser vista do seguinte modo:

*“What a costume designer does is a cross between magic and camouflage. We create the illusion of changing the actors into what they are not. We ask the public to believe that every time they see a performer on the screen he’s become a different person”*³³
(IMDB 2009).

As metodologias utilizadas por cada figurinista podem variar; Landis (2004: 4), considera que o processo de pesquisa é essencial, independentemente de ser um projecto de época ou contemporâneo. O tempo disponível com esta parte de pesquisa crítica pode variar consoante a natureza do projecto e o seu orçamento. Os designers são inspirados por tudo o que os rodeia, como em qualquer outro processo artístico. O figurinista pode-se inspirar na pintura e na escultura, na literatura, na fotografia, na música, na natureza, memórias de infância, noutros filmes, culturas, noutros designers e livremente associar todas essas inspirações. Mas Landis (Ibid) acrescenta que, muitas vezes, pressionados pelo tempo que possuem, os figurinistas não conseguem interiorizar e reflectir sobre essas ideias. Cada projecto de pesquisa é único e apresentar novas oportunidades de design para o figurinista.

Como resultado de um intenso trabalho de pesquisa, os designers compilam *scrapbooks* de imagens, com fotos, desenhos, amostras de matérias, apontamentos para detalhes de maquilhagem e cabelos, assim como qualquer referência visual que lhes possa ser útil.

*“These research volume acts as a ‘bible’ for costume designers”*³⁴, refere Landis (Ibid), o *scrapbook* é partilhado com todos os colaboradores criativos, incluindo actores e director, e serve como parte central nas discussões com toda a equipa de figurinistas.

Para Edith Head, o seu método de trabalho é o descrito do seguinte modo:

“The costume designer is involved right from the start in the preparation for the film [...]. I start on the designs when the script is ready. Only then can I draw up a dress plot,

³³ T.L. : "O que um figurinista faz é um cruzamento entre magia e camuflagem. Criamos a ilusão de mudar os actores em algo que eles não são. Pedimos ao público que acreditem que cada vez que eles vêem um actor no palco, que ele se tornou numa pessoa diferente" (IMDB - Consultado a 11 de Janeiro 2009).

³⁴ T. L.: "Este livro de pesquisa actua como uma 'bíblia' para o designer de figurinos".

a score which shows what figure will appear in which scene, at what time of the year, how often and with whom. The most important thing at this stage is to master the script. It prescribes very exactly what one has to design. It contains data on weather conditions, the social and the financial status of the individual character, their personalities, and so on. These studies are the basis for conversations with the director, the producer, and the cast; ask them how the character should in their view be dressed. Then I speak to the art director, to make sure I do not design a lilac dressing gown for a lilac bedroom; similarly I talk both to the set and the lighting designers. The effect of a costume very largely depends on their work.

So I do not design the costumes all by myself, I work in close cooperation with all concerned. I do not design 'for' people, but 'with' people, I believe that is why I have lasted all these years" (in Engelmeier 1990).³⁵

Gaines (1990: 196-197) refere que as noções de realismo, continuidade e economia da narrativa entram em desacordo com a possibilidade de criar um figurino de design espectacular, no sentido em que esse figurino poderia não ter outro propósito do que o sentido visual estético. O que não foi o caso de Hollywood. A década de trinta, apelidada de *Golden Age*, ficou marcada pela exuberância e grandeza estética criada pelos estúdios de cinema. Embora os directores de cinema montassem os filmes de acordo com a coerência da narrativa e a continuidade visual, eliminando na montagem final partes de detalhes dos figurinos, alguns desapareciam até por completo na edição final, no entanto, os estúdios aproveitavam esse material para fins publicitários.

Os directores cinematográficos tentavam ao máximo desassociar-se da ideia do cinema como veículo criador de tendências.³⁶ Além disso, os figurinistas frequentemente negavam estarem a

³⁵ T.L. : "O designer de figurinos está envolvido desde o início na preparação para o filme [...]. Eu começo os projectos quando o guião está pronto. Só então posso elaborar um conjunto de vestidos, um quadro que mostre que figura aparecerá em que cena, em que época do ano, com que frequência e com quem. A coisa mais importante nesta fase é dominar o guião. Determina exactamente o que cada um tem que projectar. Contém dados sobre as condições climáticas, o estatuto social e financeiro de cada personagem em individual, as suas personalidades, e assim por diante. Estes estudos são a base para as conversas com o director, o produtor, e o elenco, pergunto-lhes como o personagem na sua opinião deve ser caracterizado. A seguir falo com o director de arte, para me certificar de que não vou projectar um vestido lilás para um quarto lilás, do mesmo modo converso com os designers de cenários e de iluminação. O efeito de um figurino em grande parte depende do seu trabalho. Então eu não projecto os figurinos todos por mim só, eu trabalho em estreita cooperação com todos os envolvidos. Eu não desenho 'para' pessoas, mas "com" pessoas, eu acredito que seja por isso que tenho perdurado todos estes anos".

tentar lançar estilos e criar tendências. A associação dos figurinos extravagantes daquela época ao consumismo, significa uma ameaça, tanto para a coerência da narrativa como vimos anteriormente, como para a noção de arte que se destaca das vicissitudes do comercial (*Ibid*: 198).

Assentindo com Gaines (*Ibid*), estamos perante uma contradição, uma vez que historicamente as produções de Hollywood têm sido arrojadamente comerciais. A indústria cinematográfica evitava associar-se com a moda feminina comercial, mas a relação obrigatoriamente surgiu, segundo um esforço de combater os efeitos económicos da Depressão. Contudo, no sentido de evitar a tensão criada, entre a retórica dos figurinos e a consciência do estilo contemporâneo contra a coerência narrativa e económica, tiveram que actuar 'fora' do filme e aí surge a instituição do 'estrelato' que funcionou para desviar a superfluidade que não podia estar contida na tela.

Os designers de figurinos estavam sob o domínio exclusivo dos grandes estúdios cinematográficos de Hollywood, do mesmo modo que as atrizes e actores estavam. Durante este período de tempo, os estúdios exerciam um controlo total sobre as 'estrelas', que abrangia toda a sua imagem, dentro e fora do cinema. Desse modo, o designer estava também encarregue de projectar, não só os figurinos, como também a imagem pessoal da actriz (Travis Banton – Marlene Dietrich, Gilbert Adrian – Joan Crawford e Greta Garbo). Foram vários os autores que discutiram e teorizaram esta relação com a imagem das estrelas de cinema (Dyer 1979, Bailey 1982, King 1985, Gaines 1990, Belluscio 1999, Farah 2003, Moseley 2005 [...]).

Como aconteceu no cinema mudo, a ideia de que os figurinos usados no cinema deviam ser os mesmos do quotidiano, parece ter sido invertida. O guarda-roupa usado pelas atrizes fora da tela tinha de ser similar ao utilizado nos figurinos, mantendo as mesmas qualidades exageradas e apresentando um estilo definido, provando que a pessoa que o usava fora do ecrã, era a mesma (Gaines 1990: 199-200).

Gaines faz uma citação representativa da descrição do processo de design das estrelas de cinema, explicada na revista *Hollywood* 23, de 1934, em que interpretam como exemplo a metodologia de Adrian:

³⁶ Bailey, M 1982, *Those Glorious Glamour Years*, The Citadel Press, Secaucus, p.8, cita o realizador George Cukor: T.L. : "Os guarda-roupas de Hollywood foram criados *todos para servir a película – não para fazer moda*. Eles devem cumprir dois requisitos: 1) devem servir o objectivo dramático do guião ao ajudar a fazer o personagem credível e a não se dispersar da cena e 2) eles devem ser fotogenicamente os melhores para a actriz."

“First: Take stock, not of your body, but of your mind! That is what Adrian does to each star with whom he works. Even before attempting sketches he talks with her, gets her slant on life. Not, if you please, the life she totes out for the benefit of her public, but her private one which is the key to her personality, He tries to feel what is really going on inside that beautiful head of hers. Then, if he designs her clothes for private life, they are expressions of that, and that alone. For picture purposes, of course, Adrian must also determine how the character she is to portray thinks, and then blend the two – for that is how she will appear on the screen.”³⁷

As personagens andróginas da década de vinte, que apareciam com maquilhagem carregada e concentradas numa expressão gestual muito forte, característica do cinema mudo, deram lugar, na década de trinta, a uma imagem de mulher bastante diferente. No entanto, o cinema não só mostrava as tendências da moda, mas também as criava, afirma Lehnert (2001: 33). Elsa Schiaparelli chegou mesmo a afirmar que os figurinos dos filmes de hoje seriam a moda de amanhã.

Criadores de moda como Gilbert Adrian e Travis Banton foram responsáveis pelo guarda-roupa de diversos filmes célebres de Hollywood. Posteriormente, os figurinos envergados pelas famosas atrizes, nas personagens que interpretavam no cinema, eram reproduzidos em vestuário utilizável no quotidiano.

Sarah Street alega, com base na sua pesquisa, que o tema do design de figurinos tem sido marginalizado pelos teóricos de cinema, onde subsiste uma carência de análises sustentadas. Pamela Church Gibson, em Street (2001: 1), sugere que uma razão possível para esta escassez teórica na área do cinema devesse à associação dos figurinos ao mudo da moda, que é entendido como um campo exclusivamente feminino e fútil, na suspeita de que a moda é meramente uma expressão da comodidade do capitalismo fetichista e na opinião, mantida por algumas feministas, de que a moda é uma das principais razões que leva a mulher a ficar subjugada pela gratificação do olhar masculino.

Street (*Ibid*: 4) considera que Hollywood, com os grandes estúdios cinematográficos e o estrelato, as imponentes produções e a ênfase no *glamour* e no espectáculo, embora

³⁷ TL: “Primeiro: Faz um balanço, não do teu corpo, mas da tua mente! Isso é o que Adrian faz com cada estrela com quem ele trabalha. Mesmo antes de tentar desenhar ele fala com ela, leva-a a inclinar-se sobre a vida. Não, por favor, a vida que ela transmite para fora para benefício público, mas a sua vida privada, que é a chave para a sua personalidade. Ele tenta sentir o que se passa mesmo dentro daquela beleza dela. Então, se ele criar as suas roupas da vida privada, elas são a expressão disso, e só disso. Para fins cinematográficos, claro, Adrian deve também determinar a personagem que ela é, para retratar pensamentos, e depois combinar os dois – pois é assim que ela irá aparecer no ecrã.”

proveitosos e atractivos, contribuíram, mesmo que inconscientemente, para a ideia de que os figurinos não eram merecedores de análises sérias.

No entanto, esta opinião negativa tem mudado recentemente e surgiram novas abordagens, onde os figurinos no cinema são associados a debates mais amplos sobre a forma do filme, o significado e a função da *mise-en-scène*, o papel do designer de figurinos, as formas complexas em que o figurino é compreendido e o seu impacto representativo no público (*Ibid*: 1).

Street (2001), embora não queira fazer uma pesquisa detalhada sobre a história e teoria da moda, expõe opiniões e pesquisas interessantes na matéria³⁸, compreendendo a importância em referir e conhecer a relação existente entre a roupa e o corpo, a moda e a sociedade, quando se discute sobre figurinos no cinema.

A moda pode ser entendida como um ‘*sistema de vestir caracterizado por uma lógica interna de mudanças regulares e sistemáticas*’ (Entwistle 2000 in Street 2001: 2) e o figurinismo no cinema frequentemente também opera segundo um sistema regido por influências complexas relacionadas com noções de realismo, desempenho, género, estatuto e poder. Um sistema complexo com significados simbólicos (*Ibid*: 7).

O cinema tem uma enorme influência no modo como as pessoas se vestem. Satch LaValley (1987) começa o terceiro capítulo de *Hollywood and history: costume design in film* a retratar o impacto que o cinema tem na moda, em particular, os filmes de época.

“*For decades men and women have tried to appear like their favorite stars, to wear clothing that looked just like what they saw in the latest movie*”³⁹ (LaValley 1987: 78).

Nos filmes que retratam o presente, os figurinos reflectem a moda vigente, o estilo predominante da altura, adaptados à imagem em particular da actriz ou da personagem. Por outro lado, nos filmes de época, embora também possam reflectir a moda e estética contemporânea, estes transportam para a actualidade o vestuário de uma outra época e introduzem conceitos que não fazem parte da estética corrente. Sendo assim, enquanto os figurinos de época são influenciados pela estética contemporânea, os elementos desconhecidos do vestuário de outro tempo, frequentemente se tornam na origem de novas ideias e tendências inovadoras no design de moda.

Contudo, LaValley (*Ibid*: 80) explica que a afinidade entre os figurinos de época e a moda da próxima estação não são necessariamente uma relação de causa e efeito. É evidente que tanto os designers de moda como os designers de figurinos, reiteradamente afluem a abordagens

³⁸ (Entwistle 2000, Gibson 2000, Laver 1969, Flügel 1930, [...])

³⁹ TL: “Durante décadas, homens e mulheres, tentaram parecer-se com as suas estrelas favoritas, ao vestirem roupas que parecessem mesmo com as que eles viram no último filme.”

semelhantes, desconhecendo por completo o que cada um está a fazer. Porém os designers de moda em Nova Iorque e Paris abertamente reconheceram a importância dos figurinos no cinema.

Na década de trinta, famosos designers de moda como Captain Molyneux, Jeanne Lanvin, Charles Frederick Worth, Lucien Lelong, Marcel Rochas e Jean Patou, apresentaram em Paris colecções inspiradas directamente em filmes como *Little Women* (1933) e *The Barrets of Wimpole Street* (1934) entre outros filmes de época de Hollywood. Molyneux confirmou que as suas saias tinham sido inspiradas por *The Barrets of Wimpole Street*, em que o figurinista foi Adrian. Lelong concordou com Molyneux:

*“We all take inspiration from the same sources. [...] We, the couturiers, can no longer live without the cinema any more than the cinema can live without us. We corroborate each other’s instinct.”*⁴⁰

Marcel Rochas concluiu: *“In Little Women [figurinos de Walter Plunkett], Katharine Hepburn was so charming in those old-fashioned clothes that her charm naturally drew our eyes to them as well. So pleasing were they, and so apropos, at a time when everyone was feeling the need for something ‘new’ that these types of clothes offered the solution”*⁴¹ (in LaValley 1987: 80).

Alguns anos mais tarde, Edith Head também afirmou o seu entusiasmo em relação a Paris estar a encontrar inspiração no cinema de Hollywood, nomeadamente nos figurinos de *Zaza* (1938), interpretado por Claudette Colbert.⁴²

O designer de figurinos tornou-se numa profissão tão aclamada quanto a de um famoso costureiro de moda. Tanto que, como LaValley certifica (*Ibid*), em 1940 cerca de mil compradores de moda Americanos nomearam os seus designers de moda preferidos, sendo que no resultado final, três dos nove nomes mais votados eram figurinistas de cinema: Adrian, Travis Banton e Howard Greer.

⁴⁰ TL: “Nós todos tiramos inspiração das mesmas fontes. [...] Nós, os costureiros, já não podemos mais viver sem o cinema mais do que o cinema pode viver sem nós. Nós corroboramos o instinto um do outro.”

⁴¹ TL: “Em *Little Women* [figurinos de Walter Plunkett], Katharine Hepburn estava tão encantadora naquelas roupas fora de moda, que o seu encanto naturalmente guiou o nosso olhar para eles também. Tão agradáveis que elas eram e tão apropriadas, num tempo em que toda a gente estava a sentir a necessidade por algo ‘novo’, que essas roupas ofereceram a solução.”

⁴² “[...] *is all agog about Zaza clothes, giving full credit to Hollywood and Claudette Colbert*” (in Lavalley 1987: 80).

TL: “[...] está tudo curioso com as roupas de Zaza, atribuindo totalmente os créditos a Hollywood e a *Claudette Colbert*.”

Segundo LaValley (*Ibid*: 80-81), apesar do reconhecimento eminente, não era o objectivo primário para um designer de figurinos produzir figurinos que vendessem bem no mercado da moda. Um guarda-roupa de sucesso, ou um figurino em particular, requer exigências diferentes comparativamente a um produto para consumo de moda. Ele tem de ir de acordo com as necessidades técnicas do filme e complementar a história e os personagens.

No entanto, o designer de figurinos, assim como faz um designer de moda, deve antever como a moda irá ser na altura em que o filme é lançado e certificar-se que os seus figurinos são atractivos para o público. Como resultado, frequentemente esses figurinos são a base para as tendências dos mercados de moda, definindo estilos em particular. Para LaValley (*Ibid*: 81) a explicação para essa ocorrência, deve-se ao facto de que muitos figurinistas iniciaram a sua experiência trabalhando na indústria de vestuário e em salões de moda em Nova Iorque e Paris, explicando assim o seu admirável sentido de moda contemporânea, que era tão facilmente adaptado do ecrã ficcional para a vida quotidiana.

4.2 – Adrian vs. Moda

“One could line up all the gowns and tell the screen story”⁴³

Adrian (*in Stutesman* 2005: 24).

Adrian foi o responsável pelo guarda-roupa de todos os filmes produzidos pelos estúdios da MGM – *Metro-Goldwyn-Mayer* durante 1928 e 1942, cujas inovações nos figurinos fizeram história no mundo da moda, o que levou-o a tornar-se no primeiro designer de figurinos que teve sucesso comercial no cinema (*Stutesman* 2005).

Adrian Greenburg nasceu em Naugatuck, Connecticut, no ano de 1903 e cedo revelou uma aptidão artística pelo desenho, como Gutner (2001: 11) aponta, *“Adrian had always exhibited a compulsion to draw”⁴⁴*, que os seus pais, dotados de um exímio sentido estético, sempre apoiaram e encorajaram. A mãe de Adrian, Helena, tinha sido uma especialista em pintura e o pai, Gilbert, um curtidor antes de casarem, depois entraram no negócio da família, tomando conta de uma produtiva chapelaria. Depois de ter frequentado a *Parsons School of Fine and Applied Arts*, em Nova Iorque, durante 1921, Adrian não estava satisfeito e foi transferido para a *Parsons* de Paris, onde conheceu um professor que o encorajou a mudar o nome, para, simplesmente, Adrian (*Ibid*: 12).

⁴³ TL: “Podem-se alinhar todos os figurinos e contar a história da tela.”

⁴⁴ TL: “Adrian sempre exibiu uma compulsão por desenhar.”

Depois de ter apresentado uma colecção em Paris, foi contratado como designer, com apenas dezoito anos na altura, para uma produção da Broadway, *The Music Box Revue*. Natacha Rambova, esposa e directora de arte do actor Rudolph Valentino, reparou no seu talento e levou-o para Hollywood. No mesmo ano, depois do falecimento de Valentino, Rambova abandonou Hollywood e Adrian foi convidado para fazer o prólogo da estreia de Charlie Chaplin's *The Gold Rush* (1925), que viria a ser um sucesso (Ibid: 17-22). Recebeu várias propostas de seguida, incluída antecipadamente a da MGM, que recusou pelo facto do grande designer de figurinos Erté, ser o designer responsável pelo estúdio. Decidiu aceitar antes a proposta de Cecil B. DeMille, realizador e produtor aclamado em Hollywood e no mundo, foi a decisão correcta, não era o momento certo para Adrian na MGM, certifica Gutner (Ibid: 22). Adrian criou os figurinos para vinte e seis filmes, enquanto esteve nos estúdios de DeMille, em que somente dois deles foram para filmes do realizador, atesta Gutner, que esclarece que, no entanto, os ensinamentos aqui aprendidos, levaram Adrian a articular melhor as suas ideias para os figurinos no filme:

“The dramatic situations in a picture must be costumed according to the feeling of a scene – therefore there are some clothes that are not in good taste if worn off the set. They are put into the picture like futuristic scenery in some plays to help the drama and are out of place anywhere else.

A picture may be exotic in theme, in plot or in characters. Never attempt to copy a gown worn in an exotic story on the screen, for it is certain to be exaggerated for effect of the whole picture.

I think I may say that women in moderate circumstances who cannot afford many changes of costumes should avoid wearing the exotic type of gown. It is usually so extreme that one becomes tired of it presently; it is out of place at informal affairs and is perhaps too conspicuous for the average woman... A jeweler, you know, shows his finest diamonds on a plain bit of black velvet, not on a gorgeous piece of metallic embroidery”⁴⁵ (Adrian in Gutner 2001: 22).

⁴⁵ TL: “As situações dramáticas num filme deve ser figuradas de acordo com o sentimento da cena – portanto, há algumas roupas que não são de bom gosto se usadas fora do cenário. Elas são colocadas no filme, como um cenário futurista em algumas peças para ajudar a narrativa e estão fora de contexto em qualquer outro lugar. Um filme pode ser exótico no tema, na narrativa ou nas personagens. Nunca tente copiar um vestido usado numa história exótica de um filme, pois é certo que será exagerado para o efeito de todo o filme. Eu penso que posso dizer que as mulheres em circunstâncias moderadas que não podem pagar muitas mudanças de figurinos, devem evitar usar o tipo exótico de vestido. Geralmente é tão extremo que pode cansar-se da sua presença; está fora de contexto em lugares informais e é, talvez,

Em 1928, com a saída de Erté dos estúdios da MGM, Adrian deu início à sua caminhada na colaboração em centenas de filmes, embora ‘emprestado’ no começo por DeMille. O contrato de Adrian com a MGM foi invulgar, para além de viagens remuneradas e publicidade garantida, Adrian também foi distinguido com o estatuto de ‘*Gowns by*’, em vez de ‘*Wardrobe*’ (*Ibid*: 31). A diferença entre as criações de Adrian e as dos seus conterrâneos no estúdio, são facilmente visíveis, afiança Gutner. Os figurinos de Adrian são frequentemente com materiais complementares em preto-e-branco, ou até brilhantes, tudo em harmonia com a *mise-en-scène*, na maioria apresentam uma silhueta rectilínea, com a mínima ornamentação, que obriga o olhar do espectador a desviar-se para uma imperiosa, por vezes, surpreendente, característica. Como Gutner (*Ibid*: 34) descreve, “[...] *a bow, a length of fringe, or a ripple of sequins cascading down the length of a dress or across the bodice*⁴⁶.” Esta característica viria a tornar-se na sua marca distintiva no design de figurinos, como Adrian assim o explica, em *Ladie’s Home Journal*, de 1933:

*“Every costume should have one note. Concentration on that one note emphasizes it and makes it interesting. When you start to concentrate on more than one note, then you detract from the main idea and merely have a conglomeration. Sound one note truly; then it will have a definite value”⁴⁷ (in Gutner *Ibid*).*

O facto do cinema, naquela época ser a preto-e-branco, levou a essa escolha e preferência de Adrian, que cedo se apercebeu, em 1929, que este contraste realçava as silhuetas e causava um maior impacto, evitando os tons médios cinzentos (*Ibid*: 51).

Normalmente, Adrian trabalhava em cinco produções em simultâneo, portanto, era extremamente bem organizado, exigia profissionalismo e pontualidade, não esperava por ninguém, contudo, todos fazem uma excepção, e essa era Greta Garbo (*Ibid*: 44). Adrian somente contratava os melhores artesãos, as melhores costureiras, bordadeiras, chapeleiros, sapateiros, entre todos os outros envolvidos no processo de confecção, assim como os envolvidos no processo depois da criação, exigia exclusivamente qualidade, controlando de

demasiado notável para a mulher comum... Uma jóia, você sabe, mostra os seus melhores diamantes sobre um veludo preto liso, não numa linda peça bordada metálica.”

⁴⁶ TL: “[...] uma referencia, um comprimento ou franjas, ou uma onda de lantejoulas em cascata ao longo do comprimento do vestido, ou na silhueta.”

⁴⁷ TL: “Cada figurino deve possuir uma nota. A concentração nessa única nota enfatiza-a e torna-a interessante. Quando começa a concentrar-te em mais do que uma nota, então diminuiu a ideia principal e existe apenas um conglomerado. Faz soar uma nota verdadeiramente; e ai terá um valor definitivo.”

perto todo o processo, esta tornou-se igualmente uma das suas marcas nos figurinos (*Ibid*: 35-36).

A metodologia adoptada por Adrian no processo de figurinismo, começava quando o guião estava terminado e tinha sido aprovado pelo produtor, era feito o guião dos figurinos, pelo departamento de guionismo, que consistia numa lista simples de todas as cenas diferentes do filme e os locais, juntamente com a sinopse da história e a descrição completa de cada personagem. Segundo Gutner (*Ibid*: 46), Adrian raramente solicitava o guião completo, uma vez que, como conhecia a actriz consegue conceber-los, tendo em conta como ela se irá assemelhar, em cada espaço e acção diferentes. De seguida, Adrian fazia esboços a carvão de silhuetas para os figurinos, encontra-se com a actriz com quem conferia possíveis sugestões sobre o que seria mais apropriado. Enviava os esboços para o departamento de confecção, que faziam um processo de adaptação dos desenhos originais, tudo controlado por Adrian.

O método utilizado por Adrian, segundo Gutner, era contrastante para a época, em relação às metodologias utilizadas por outros designers de figurinos, no cinema. Primeiramente decompunham eles mesmos o guião inteiro da narrativa, tirando notas acerca dos personagens, locais e figurinos, depois esboçavam os figurinos já definidos, totalmente finalizados no papel, com cores, materiais e todas as indicações necessárias. De seguida procedia-se à aprovação do realizador e do produtor, que poderiam não aprovar e tinham sido desperdiçados dias de trabalho no processo (*Ibid*).

Adrian, no entanto, somente depois dos esboços serem aprovados e discutidos com o realizador e o produtor, elaborava um desenho final em aguarela, fornecendo amostras dos materiais e indicações técnicas, que enviava para o departamento de confecção, explica Gutner (*Ibid*: 47). Este processo inovador poupava dias de trabalho e revelava-se mais eficaz. No entanto, não podemos esquecer que nem todos os designers de um estúdio usufruíam da mesma liberdade de Adrian.

Antes ainda do figurino final ser construído, Adrian propunha que fossem elaborados protótipos, que eram provados pela actriz, para que se pudessem fazer as alterações necessárias, tendo em conta os próprios movimentos daquela. Como Gutner considerou, Adrian “[...] *was interested not only in the vatic visual aspect of his work, as were most Hollywood designers, but in the physical performance of his creations as well*”⁴⁸ (*Ibid*: 47).

Este processo era utilizado na alta-costura francesa, informa Gutner (*Ibid*), onde Chanel e Vionnet recorriam a protótipos e provas de vestuário, desde 1918. Só depois das provas feitas na actriz, é que o figurino era confeccionado com os materiais e cores que iriam aparecer no

⁴⁸ TL: “[...] estava interessado não só no aspecto visual profético do seu trabalho, como estavam a maioria dos designers de Hollywood, mas no desempenho físico das suas criações também.”

filme. Normalmente eram criadas réplicas, para o caso de qualquer eventualidade. Gutner notifica que outra particularidade a que Adrian frequentemente recorria era filmar as provas das actrizes, com uma câmara tradicional, de modo a que pudesse analisar melhor os movimentos e antever os efeitos na câmara, mais tarde. Seguramente, também porque ao contrário dos costureiros franceses e as modelos, como Chanel, as actrizes não estavam dispostas a passar horas a fazer uma prova de roupas. Em 1930, Adrian instituiu a prática de utilizar manequins, propositadamente encomendados à medida, com as proporções correctas das principais actrizes com quem trabalhava (*Ibid*).

O grande triunfo de Hollywood, na década de trinta, era a habilidade de divulgar modas estabelecidas sobre um amplo grupo social, num curto espaço de tempo, que nunca foi possível antes da edificação do cinema norte-americano. Adrian proferiu, em 1936, *“There is no question that Hollywood has a Great influence on the spread of style ideas, but Paris remains the Great center of style”*⁴⁹ (in Gutner 2001: 51).

Os figurinos criados por Adrian revelam um destaque na parte superior do figurino, que o próprio descreveu como *“Emphasis above the table”*⁵⁰, descrevendo o seu propósito em realçar a zona do pescoço, peito e ombros (*Ibid*). Adrian sabia que no processo final das filmagens, iriam aparecer poucos planos que mostrassem o figurino completo, que seriam sobretudo compostos por planos aproximados e *close-ups*. O torso e a cabeça tornaram-se no foco das suas criações, enquanto as saias serviam para realçar a silhueta esguia das actrizes. Apesar dos seus figurinos inspirarem a moda vigente, com toda a publicidade envolvida, num conceito de *“costumes (Hollywood) vs. Fashion (Paris)”*⁵¹, que Gutner (*Ibid*: 53-54) refere, Adrian, contudo sentia-se incomodado com o facto, tendo mencionado em 1930:

“Motion Picture style designers cannot give the effect of good work as can the designers of Paris for this reason: American women receive well-edited versions of the styles of Paris, in the motion pictures they are conscious, perhaps, of some charming dresses, some mediocre dresses, and some distressing dresses. The result is confusion: the feeling that there is some good, some bad, but no standard. Some of the styles

⁴⁹ TL: “Não há duvida que Hollywood tem uma enorme influência sobre a disseminação de ideias de estilo, mas Paris continua a ser o grande centro de estilo.”

⁵⁰ TL: “Ênfase sobre a mesa.”

⁵¹ TL: “Figurinos (Hollywood) vs. Moda (Paris).”

*which I design are not at all suited to general wear. Sometimes a part requires that an actress dress in bad taste: the character which she portrays demands this.*⁵²

Para Adrian, os figurinos ultrapassam sempre as ditas modas provenientes de Hollywood, na medida em que eles eram criados para um personagem em concreto, e não para se tornarem moda para o público que as via na tela. Apesar de que muitas vezes a imprensa confundir os dois campos, como Gutner indica que sucedeu em alguns figurinos que Adrian criou, que foram considerados de ‘mau gosto’, mas que no entanto era esse mesmo o propósito da personagem (*Ibid*: 54).

Durante o tempo que trabalhou no estúdio da M.G.M, Adrian era tratado como uma celebridade e era tão popular entre o público que a imprensa frequentemente referia o seu trabalho como um elemento especial, algumas vezes até o mais importante, no filme, refere LaValley (1987: 81).

O seu trabalho para Greta Garbo, na década de trinta, teve um impacto enorme no panorama da moda comercial. Com a astuta orientação de Adrian, Garbo projectava uma imagem de encanto inexequível, que as mulheres da época ambicionavam aspirar. Os figurinos de época projectados por Adrian para Garbo, frequentemente desleais para com o período a que o filme se referia, segundo LaValley (*Ibid*), não obedeciam igualmente à estética da moda em vigor. Eram excêntricos e singulares, contudo, rapidamente se tornavam peças de vestuário amplamente populares.

Edith Head, muitos anos depois de Adrian ter saído da MGM, confirmou na sua biografia, a Paddy Calistro, que as suas maiores angústias enquanto designer de figurinos surgiam quando via os últimos figurinos de Adrian: *“I often felt pangs of inadequacy when I watched Garbo slink across the screen in on of his perfectly engineered gowns”*⁵³ (in Gutner 2001: 47).

Adrian não se preocupava com a autenticidade presente no guarda-roupa de um filme de época, optava antes por figurinos mais excêntricos e luxuosos, mas que cumprissem de igual modo, ou até mais, o valor do figurino na peça cinematográfica. No seu trabalho para *Marie Antoinette* (1938), considerado por LaValley (*Ibid*: 82) e, seguramente por muitos mais, como o

⁵² TL: “Os designers de cinema não podem dar o efeito de um bom trabalho, como podem os designers de Paris, por esta razão: as mulheres Americanas recebem versões bem editadas dos estilos de Paris, no cinema elas são conscientes, talvez, de alguns vestidos elegantes, alguns vestidos medíocres e alguns vestidos angustiantes. O resultado é confusão: a sensação de que há alguns bons, alguns maus, mas sem um padrão. Alguns dos estilos que eu crio, não são todos indicados para uso comum. Às vezes uma cena exige que uma actriz vista-se em mau gosto: a personagem que ela interpreta exige isso.”

⁵³ TL: “Eu muitas vezes sentia aflições de inadequação quando eu via Garbo passar através da tela, num dos seus perfeitos engendrados vestidos.”

mais grandioso e o que demandava maior preparação, tornou os figurinos do filme nos mais elaborados até à data.

A popularidade dos figurinos de Adrian [e Plunkett] são o reflexo da dramática transformação que tiveram desde as suas primeiras raízes. O figurinista, até então anónimo para a maioria, começava a assumir um papel vital e bem divulgado na produção de cinema (*Ibid*: 86).

Mas foi através dos figurinos criados para Joan Crawford, *“The most copied girl in the world”*⁵⁴ (*in* Gutner 2001: 103), que Adrian viu a sua fama, enquanto difusor de tendências de moda, ser totalmente alcançada. *“Who would have thought,”* afirmou Adrian em 1941, *“that my entire reputation as a designer would rest on Joan Crawford’s shoulders!”*⁵⁵

A decisão de Adrian em salientar os ombros de Crawford e adelgaçar a linha da cintura, em 1932, criou uma torrente influenciando o estilo em toda a América, que rapidamente se expandiu pelo mundo fora. Mesmo a famosa designer de figurinos, Edith Head, declarou que os ombros acentuados que Adrian criou para Joan Crawford nos anos trinta, foram a mais importante influência singular que Hollywood deu para a moda Americana (*Ibid*).

O figurino que Adrian criou para Joan Crawford, no filme *Letty Lynton* (1932), foi um dos figurinos mais copiados da história da Hollywood, sendo que um artigo da *Vogue* em Fevereiro, de 1938, assumia o seguinte:

*“Any list of Hollywood-born clothes would be silly without mention of the ‘Letty Lynton’ dress. Every little girl, all over the country, within two weeks of the release of Joan Crawford’s picture, felt she would die if she couldn’t have a dress like that. With the result that the country was flooded with little Joan Crawfords”*⁵⁶ (*in* Gutner 2001: 115).

No entanto Adrian, resume Gutner (*Ibid*: 119), possuía um tipo de fobia, pelo facto das suas criações serem imitadas: *“I became conscious of the terrific power of the movies some months after Letty Lynton was released.”*⁵⁷

Depois de continuar a criar figurinos para vários filmes de sucesso, apresentando simultaneamente, a imagem enquanto figura pública de Crawford, Garbo e Shearer, em 1939,

⁵⁴ TL: “A rapariga mais copiada no mundo.”

⁵⁵ TL: “Quem teria pensado, que toda a minha reputação como designer, iria recair sobre os ombros de Joan Crawford.”

⁵⁶ TL: “Qualquer lista de roupas nascidas em Hollywood seria idiota se não mencionasse o vestido ‘Letty Lynton’. Toda a menina, em todo o país, dentro das duas semanas depois do lançamento do filme de Joan Crawford, sentiu que iria morrer, se não conseguisse ter um vestido daqueles. Com o resultado de que o país foi inundado com pequenas Joan Crawford.”

⁵⁷ TL: “Tornei-me consciente do terrífico poder que os filmes tinham alguns meses depois do lançamento de *Letty Lynton*.”

Adrian colabora com o que irá ser o seu último filme, em que poderá criar figurinos modernos, *The Women* (*Ibid*: 175).

O estilo excêntrico, invulgar e original de Adrian faz dele o figurinista ideal para o género cinematográfico de fantasia e, talvez, o motivo pelo qual foi o designer escolhido pela M.G.M para projectar o guarda-roupa de *The Wizard of Oz* (1939).

Como Gutner reconhece, Adrian ficou conhecido, sobretudo, pela criação de guarda-roupa para personagens femininas. No entanto, para *The Wizard of Oz* (1939), Adrian esteve encarregue de todo o guarda-roupa e projectou cerca de 3,210 desenhos individuais (Gutner 2001: 62). Praticamente todos os figurinos foram confeccionados à mão e os materiais submetidos a um rigoroso tingimento manual, de modo a que as cores correspondessem às exigidas pelo director de fotografia (*Ibid*: 62-63).

O surgimento da cor no cinema trouxe grandes mudanças para a produção fílmica. Embora auxiliando a narrativa, ampliando as ferramentas que a suportam e criando novas possibilidades, a cor implicou enormes mudanças ao nível da iluminação, da fotografia e dos figurinos. Os designers de figurinos, em particular, descobriram na cor, enormes possibilidades criativas para explorar e aproveitar os seus efeitos na tela (Landis 2009).

No entanto, o caminho percorrido por Adrian, como figurinista da MGM, estava prestes a terminar. Depois de algumas desavenças com os produtores e as políticas da MGM, que pela primeira vez desde o começo dos anos da Depressão, a industria cinematográfica estava a acusar os seus efeitos. Adrian estava a começar a reparar que Hollywood nunca mais seria a mesma, afirma Gutner (2001: 194), como fora nos anos vinte e trinta.

Robin Adrian, filha de Adrian, assumiu anos mais tarde: “*My father once told me that after he had finished working on The Wizard of Oz he felt like he had done it all, by the early 1940’s everything on his schedule seemed boring and repetitious to him*”⁵⁸ (*Ibid*). Após terminar o contrato em 1941, Adrian demonstra interesse em abrir uma loja de design exclusivo seu. “*My mother always told me*”, afirma Robin Adrian (*Ibid*), “*that when my father left Metro, the studio had to hire five different designers to replace him.*”⁵⁹

Adrian nunca foi galardoado com um prémio *Oscar*, da *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, de Hollywood, pelo seu trabalho prestado em centenas de filmes para a M.G.M. Contudo, isso deve-se ao facto do prémio para melhor designer de figurinos, só ter sido criado

⁵⁸ TL: “O meu pai disse-me uma vez, que quando tinha terminado o trabalho com ‘O Feiticeiro de Oz’, ele tinha sentido que tinha feito tudo, no início de 1940, tudo na sua agenda parecia maçador e repetitivo para ele.”

⁵⁹ TL: “A minha mãe sempre me disse, que quando o meu pai saiu da *Metro*, o estúdio tivera de contratar cinco designers diferentes para o substituir.”

em 1948. No entanto, o talento de Adrian foi reconhecido e continua a ser, como um dos melhores figurinistas, criativos e influenciadores de tendências, de todos os tempos.

4.3 - Colleen Atwood e Tim Burton, Autor

Colleen Atwood nasceu em 1950 nos E.U.A, em Washington, tendo-se destacado como designer de figurinos para o cinema, depois de ter sido consultora de moda. No entanto, conseguiu reconhecimento na área do figurinismo após trabalhar como assistente da figurinista Patrizia Von Brandenstein, além de ter feito o guarda-roupa para alguns músicos de renome, anteriormente, como Elton John e Sting (Cortez 2006).

“Costumes are the first impression that you have of the character before they open their mouth - it really does establish who they are”⁶⁰ Colleen Atwood (in IMDb).

Reconhecida e premiada pelo seu trabalho em diversos filmes, dos quais foi oito vezes nomeada pela Academia de Hollywood, para o prémio *Oscar*, na categoria de Melhor Guarda-roupa, alcançando dois deles, em *Chicago* (2003), de Rob Marshall e *Memoirs of a Geisha* (2006), do mesmo realizador. Entre os outros galardões destacam-se, o *Saturn Award*, da *Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, USA*, onde arrebatou pelo filme *Sweeney Todd - O Terrível Barbeiro de Fleet Street* (2007), de Tim Burton, os prémios *BAFTA*, tendo alcançado dois, conquistou cinco prémios da *Costume Designers Guild Awards* e foi considerada pela *Hollywood Film Festival*, em 2005, como a melhor designer de figurinos do ano (in IMDb).

Entre outras parcerias de sucesso que teve⁶¹, Colleen Atwood, evidencia-se na sua colaboração em filmes dirigidos por Tim Burton, que começou em *Edward Scissorhands* (1990) e se prolongou, desde então, em quase todos os filmes dirigidos por Burton para o cinema⁶². Tim Burton, aliás, é um dos realizadores conhecido por trabalhar com os mesmos profissionais, envolvidos no filme, por várias vezes. É o caso de variados actores, que entre eles destacam-se Johnny Depp e, mais tarde, Helena Bonham Carter.⁶³ O compositor Danny Elfman,

⁶⁰ TL: “Os figurinos são a primeira impressão que vocês têm do personagem, antes de ele abrir a boca – estabelece mesmo quem eles são.”

⁶¹ Nomeadamente com o realizador Rob Marshall.

⁶² Títulos originais: *Edward Scissorhands* (1990); *Ed Wood* (1994); *Mars Attacks* (1996); *Sleepy Hollow* (1999); *Planet of the apes* (2001); *Big Fish* (2003); *Sweeney Todd: The demon barber of fleet street* (2007); *Alice in Wonderland* (2010), in IMDb (accessed 15 Nov 2010).

⁶³ Mas também outros actores foram-se repetindo de um filme para o outro, e.g. Michael Keaton, de *Beetlejuice* (1988) para *Batman* (1989) e Winona Ryder, de *Beetlejuice* para *Edward Scissorhands*, também, Danny De Vito em *Batman Returns* (1992) e *Big Fish* (2003) e *Mars Attack*, entre tantos mais.

responsável por quase todas as bandas sonoras que acompanham os seus filmes, que segundo Ferenczi, servem quase como um “dispositivo de engrenagem da ficção”, levando o espectador para um nível de realidade singular, onde sem elas, o universo “burtoniano” estaria incompleto (2008: 21). Do mesmo modo, Tim Burton, repetidamente escolhe os mesmos argumentistas, como Caroline Thompson, nas adaptações de histórias originais do próprio Burton, como em *Eduardo Mãos de Tesoura* (1990), *O Estranho Mundo de Jack* (1993) e *A Noiva Cadáver* (1995), também, John August para adaptações de romances, como em *O Grande Peixe* (2003) e *Charlie e a Fábrica de Chocolate* (2005) (Cortez 2006; Ferenczi 2008, IMDb 2010).⁶⁴

Colleen Atwood na interpretação em figurinos de cinema, do imaginário excêntrico, garbo e bizarro de Burton, como surrealista pop (Siza 2009: 8), deu origem a uma colaboração perfeita.

“Even though Tim’s an amazing, amazing artist, he does let other people be artists, too. I understand what his work needs to be. And I can help further his style in a film through the clothes” Colleen Atwood (in *Premiere* 2003: 45-67).⁶⁵

Os figurinos criados por Atwood, no cinema de Burton, incluem a mesma marca distintiva da sua imaginação ‘inquieta’, ‘desassossegada’, numa estética com os ‘motivos e traços estilísticos do seu trabalho: a sua noção de personagem como criatura [...]’ (Siza 2009: 11).

Confessa-se necessário, ao falar de Colleen Atwood, por ser um dos casos de estudo a analisar seguidamente, identificar a estética própria e singular do realizador Tim Burton, para o qual orientou os figurinos dos filmes em questão. Sendo que o filme é um todo, que engloba vários departamentos, responsáveis e técnicos, onde todos os elementos funcionam em conjunto, respeitando e consoante a visão do realizador. Mais agora, contemporaneamente, do que como aconteceu no cinema clássico, por exemplo, onde os estúdios de produção funcionavam com regras bastante diferentes, como vimos anteriormente.

Ron Magliozzi, curador do departamento de Filme do Museu de Arte Moderna – MoMa, de Nova Iorque, e comissário da exposição monográfica de Tim Burton, interpreta o trabalho de Burton como:

“[...] em vez de usar os filmes para interpretar a arte, usar a arte para interpretar os filmes. A arte tornou-se o mais importante. Os filmes passaram a ser secundários. [...] É a arte que explica os filmes” (in Siza 2009: 11).

⁶⁴ Títulos em português dos originais: *Edward Scissorhands*, *Tim Burton’s The Nightmare Before Christmas* e *Tim Burton’s Corpse Bride*, seguido de, *Big Fish* e *Charlie and the Chocolate Factory*.

⁶⁵ TL: “Mesmo sendo Tim um fantástico, fantástico artista, ele deixa os outros serem-no também. Eu entendo o que o trabalho dele precisa de ser. E consigo ajudar o seu estilo no filme através das roupas.”

O mesmo se pode considerar do papel interpretado pelos figurinos, na cinematografia de Burton. Os figurinos, por vezes, suplantam a narrativa, mas no entanto, sem que seja quebrada a autenticidade, o realismo, ou a suspensão na descrença. É a criação de uma arte – o figurino, dentro de uma outra arte – o Cinema.

Podemos afirmar que Tim Burton conseguiu encontrar o seu lugar dentro de um mercado competitivo e normativo, como o da superprodução de Hollywood, conseguindo, contudo, preservar a sua singularidade, onde o estranho é norma e o ‘normal’ bastante maçador (Ferenczi 2008: 7).

Nasceu em 1958, em Burbank, nos arredores de Los Angeles, entre uma fábrica de aviões e os grandes estúdios de Hollywood. Cedo revelou uma admiração pelo cinema, sobretudo o fantástico e de terror, também manifesta uma ‘admiração especial’ por Vicent Price⁶⁶ (*ibid*: 11-13). Burton encontrou neste género cinematográfico, que consumiu desde os filmes de vampiros Ingleses até aos telefilmes de Série B, correspondências com a sua própria vida: *“Cresci nos subúrbios, num ambiente considerado normal e agradável – mas que eu considerava de modo diferente – e esses filmes colocavam-me perante certos sentimentos. Ligava-os ao local onde vivia...”* (*ibid*: 14).

Dono de uma imaginação fértil, invulgar e sem limites, no entanto, singular e genuína, Burton encontrou primeiro, no desenho e no esboço, o seu escape imagético, conseguindo uma bolsa para ingressar no *California Institute of Arts*, escola fundada pela Disney, para encontrar desenhadores talentosos. Sendo que, três anos mais tarde foi recrutado para trabalhar na Disney (*ibid*). Contudo, Burton manifestava-se insatisfeito com a política da Disney: *“Na Disney, querem que a pessoa seja artista e, simultaneamente, um trabalhador morto-vivo, sem personalidade”* (*ibid*: 14-15). Burton revela um sentido artístico que não corresponde verdadeiramente à estética da Disney, no entanto é promovido a ‘artista-desenhador’.

Enquanto está na Disney, Burton realiza a curta-metragem de animação *Vincent* (1982), filme surpreendente que mistura técnicas do desenho animado e *stop-motion*, tudo a preto e branco, que recebe prémios em vários festivais. Cria pela primeira vez, uma personagem fictícia de sete anos de idade, Vincent Malloy, que sonha em ser Vincent Price, que se assemelha, num profundo processo de identificação, como o próprio Tim Burton. Contudo, Burton afirma mais tarde, *“Não pensei conscientemente: vou desenhar uma personagem que se pareça comigo, mas sim, Vincent baseia-se em sentimentos que conheci”* (*ibid*: 16-17).

⁶⁶ Actor americano conhecido pelos seus filmes de terror e nas adaptações cinematográficas dos contos de Edgar Allan Poe. Tim Burton dedicou a Vincent Price a sua primeira curta-metragem de animação *Vincent* (1982), em que o próprio Vincent Price fez de narrador.

No mesmo ano filma *Hansel e Gretel*, para o recente canal de televisão Disney Channel, com um resultado medíocre. No entanto evolui, na categoria de realizador, e faz a curta-metragem, com pessoas de carne e osso, *Frankenweenie* (1984), partindo de uma história de Burton inspirada em *Frankenstein* (1031), de James Whale. Ferenczi (Ibid: 18) considera que estas primeiras curtas-metragens, já contêm, o que será, no futuro, o estilo particular de Burton,

“[...] por um lado, o mergulho num imaginário cujas figuras serão recorrentes – do morcego ao cão morto-vivo – mas frequentemente consideradas menos assustadoras do que o mundo real e, por outro, uma sátira iconoclasta da ‘normalidade’ provida de uma ternura comunicativa do marginal, aquele que consideramos diferente.”

Por seu lado, a Disney que já tinha contestado o final ‘ menos feliz’, em *Vincent*, desta vez considera *Frankenweenie* demasiado sinistro e violento, retirando-o do circuito comercial. Tim Burton fica obviamente frustrado, no entanto, o romancista Stephen King reparou no seu talento, confirma Ferenczi, sugerindo-o para a produtora Warner Bros (Ibid: 118-19). Na Warner, Burton realiza a sua primeira longa-metragem, *Pee-Wee’s Big Adventures* (1985), uma narrativa que apresenta um universo extremamente singular, entre o sonho e a realidade, numa comédia sarcástica, que só se alimenta das estranhezas das personagens (Ibid: 20). O genérico começa com uma partitura tonitruante de Danny Elfman, que será uma constante nas suas obras, quase como uma assinatura, como Ferenczi (Ibid: 22) nos informa,

“[Para Tim] a música possui um estatuto primordial: ela demarca um território, conduz o telespectador a um novo nível de realidade singular, onde a própria ideia de verosimilhança deixa de existir, onde o que é narrado pode ser simultaneamente fictício e verdadeiro.”

No entanto, a longa-metragem foi considerada, pelos críticos e pelo público em geral, como uma das piores comédias do ano (Ibid: 22). Mesmo que não se possa considerar como um grande filme, nem tampouco bom, Burton soube compreender as estruturas narrativas e estéticas que melhor se assemelharam ao seu universo pessoal, e reutiliza muitos aspectos e elementos, que resultaram, posteriormente em outros filmes que irá desenvolver.

Em 1988, Tim Burton, com um argumento para “*um filme otimista sobre a morte*”, considera Dowell (in Ferenczi 2008: 24), realiza *Beetlejuice*, numa mistura de humor maníaco e de melancolia das trevas, acentuado pela música, simultaneamente festiva e inquietante, num cenário e figurinos bizarros e exemplares. O filme alcança um enorme êxito, para surpresa geral e mesmo passados vários anos, não perdeu o seu lado cómico, afirma Ferenczi (Ibid: 22), tanto pela sua riqueza visual como pelo seu sentido de terror alegre, “*Tim Burton põe em pratica*

uma ideia que não o abandonará mais: o riso e o medo são emoções muito próximas e é interessante passar, de forma improvisada, de uma à outra...” Neste filme, surge também pela primeira vez, a personagem Gótica, que exprime, de modo ostensivo, uma recusa do conformismo e do modelo familiar, que mais tarde é também explorada noutros filmes.

Burton fica também conhecido pelo seu trabalho, como realizador, em *Batman* (1989), contestado no princípio pela escolha de Burton para a realização, posteriormente, *Batman Returns* (1992). Grandes êxitos, onde se destaca o excelente elenco e personagens que marcaram a história das adaptações de banda desenhada no cinema, como *Joker*, interpretado por Jack Nicholson, *Catwoman* de Michelle Pfeiffer, ou Danny DeVito, como o pinguim que queria tornar-se presidente da Câmara.

Entre a realização destes dois filmes, Burton realiza o filme que virá a ser, para alguns, o grande filme do autor, *Edward Scissorhands* (1990).

“Como todos os filmes de Burton, é sobre os inadaptados, os renegados, os proscritos – ou seja, a maioria de nós no preâmbulo da vida adulta, o phatos estrangulado pelo dever da normalidade” (Pedro Marta Santos in Ferenczi 2008: 1).

A ideia, que já era antiga para Burton, partira de um desenho, quando tinha 13 anos, que Pedro Marta Santos (*Ibid*), descreve como uma delicada anatomia da fragilidade, com um ‘herói’, que como todos os adolescentes, quer tocar e comunicar, mas não sabe como, tem também, um líder involuntário de 20 anos e personagens hesitantes que se desconjuntam e desfazem, acrescenta ainda:

“O seu coração é sempre de uma ingenuidade primeva, infantil (Ed Wood, Willy Wonka, o Ed Bloom de O Grande Peixe), num mundo palpável rugoso, incompleto, que apela tanto ao tacto como à visão: quase podemos tocá-lo, e sentimo-nos tocados pelas suas imperfeições. Porque Tim Burton é daqueles raríssimos artistas (Busby Berkeley, Minnelli, Tarkovsky, Fellini) que reinventam o mundo inteiro. Há o Mundo e depois há o mundo de Tim Burton.”

No cinema de Tim Burton, se existe uma mensagem, para Pedro Marta Santos ela é: aceita a diferença. Aceita o Outro. Não há mensagem mais importante. E mais contemporânea.

Chegamos portanto a um ponto, deste breve caminho enunciado de Burton, que continuou recheado pelo mesmo universo pessoal, com espaço para falhas e desilusões, aprendizagem e sucesso, onde podemos considerar Tim Burton, dentro do apelidado ‘cinema de autor’. Uma vez que, como acontece em todas as artes, no cinema, não é fácil descobrir um processo criativo, com método e sensibilidade, onde exista equilíbrio. Vários realizadores tentam

encontrar este equilíbrio, no entanto nunca chegam a alcançar uma marca que os distingua. Pode ser considerado, por alguns, como o ‘estilo’ de um cineasta, no entanto, esta linguagem cinematográfica torna-se mais do que isso, vai de encontro à ‘política dos autores’.

A política dos autores foi litigiada pela primeira vez por François Truffaut, num texto na revista *Cahiers du Cinéma* 44, em Fevereiro de 1955. Truffaut refere que deve ser tomada uma nova atitude perante os filmes, ou seja, os filmes devem deixar de valer apenas pelo seu conteúdo, passando, sobretudo, a valer mais pelo conjunto da obra do realizador (Baecque 1999: 98). Truffaut formulou, o manifesto do autor, partindo do seguinte raciocínio:

“[...] The question now is to see if it is possible to be both brilliant and a failure. I tend to believe that failing is a talent. Succeeding is failing. [...] I’m convinced that there are no great directors who don’t sacrifice something. According to the criticism of our elders, a successful film is one in which all the elements partake equally of a whole which then deserves the adjective perfect. But I decree that perfection and success are abject, indecent, immoral and obscene”⁶⁷ (François Truffaut in Baecque 1999: 99).

Ou seja, cada filme de autor torna-se numa história de fracassos, do sacrifício pelo perfeito e, somente o conjunto da obra, retratando um caminho pessoal e único, pode ajudar-nos a entender o autor. Truffaut argumenta ainda, que um autor é primeiramente e exclusivamente um realizador, em que a *mise-en-scène* é o próprio autor, sendo o que sobra quando os aspectos subsidiários do filme desaparecem – guião, promoção, etc. *“The only thing that is beautiful in the movies is the mise-en-scène; and this alone defines the auteur”⁶⁸ (Ibid: 100).*

No último argumento que define a teoria do autor, Truffaut considera o sentimento que o autor deve ter em relação à sua obra, projectando-o directamente naquilo que cria:

“[...] I believe it is important for a director to recognize himself in the way we depict him and his films. Otherwise we have failed”⁶⁹ (Ibid).

⁶⁷ TL: “A questão agora é ver se é possível ser em simultâneo tanto brilhante como um fracasso. Eu tendo em acreditar que fracassar é um talento. Ter êxito é falhar. [...] Estou convencido que não há grandes realizadores que não sacrifiquem algo. De acordo com o criticismo dos nossos anciões, um filme de sucesso é aquele em que todos os elementos participam igualmente num todo, que então merecem o adjectivo perfeito. Mas eu decreto que a perfeição e o sucesso são abjectos, indecentes, imorais e obscenos.”

⁶⁸ TL: “A única coisa que é bela nos filmes é a *mise-en-scène*; e isso por si só define o autor.”

⁶⁹ TL: “Eu acredito que é importante para um realizador reconhecer-se a si mesmo, no modo como o descrevemos e aos seus filmes. Caso contrário, teremos falhado.”

Segundo a política de autores, o realizador passa a ser o único responsável pelos seus filmes, trata-se, portanto, de um manifesto a favor do estilo individual e do realizador enquanto única força criadora. Nesta concepção, o realizador deve também ser argumentista ou co-argumentista. O olhar crítico pelas obras discutidas em *Cahiers du Cinéma* traduz-se no reconhecimento de autores americanos, sobretudo, como Alfred Hitchcock, Charlie Chaplin, Fritz Lang, John Ford e Otto Preminger.

Tanto quanto nos é possível considerar até ao momento, segundo o manifesto de Truffaut, Tim Burton enquadra-se como Autor, tendo em consideração tanto o seu percurso histórico cinematográfico, quanto a sua narrativa cinematográfica, que obedece na íntegra ao seu universo pessoal.

5_ Estudo de Casos

Nos estudos de casos que se seguem, proceder-se-á a uma análise dos figurinos nos filmes: ***The Wizard of Oz (1939)***, dirigido por Victor Fleming, em que os figurinos ficaram ao cargo do designer **Adrian**, ***Edward Scissorhands (1990)*** e ***Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (2007)***, ambos do realizador Tim Burton, com figurinos de **Colleen Atwood**.

A análise é feita respeitando todos os argumentos apresentados nos capítulos anteriores. Como a identificação de significados suplementares, que os elementos apresentados na imagem que compõem a *mise-en-scène* acarretam, segundo o argumento de Lotman (1978), dentro de um mecanismo de diferenças e semelhanças, que determinam a estrutura interna da linguagem cinematográfica, ou seja, encontrar o ritmo.

Ter em consideração o espectador, analisando o filme no seu fenómeno de 'impressão da realidade', que Christian Metz (1977) teorizou, como um dos mais importantes. Identificar de igual modo, as características naturais presentes na diegese, que fazem parte da *mise-en-scène*, como Bazin (1991) reconhece, que contribuem para o seu realismo.

Relacionar o figurino, elemento participativo da linguagem cinematográfica, que não inclui somente as peças de roupa, mas também, os acessórios, de igual modo, com o penteado, a maquilhagem e a decoração corporal, que Lurie (2000) considera como a gramática e o vocabulário do vestuário.

Uma vez que os figurinos em análise são a cores, com excepção do começo a sépia de *The Wizard Of Oz*, interpretar a estética fotográfica predominante, que Arnheim (1997) classificou em duas séries possíveis, quantitativas, para as escalas de brilhos e, qualitativa relacionada com as escalas de cores primárias. Embora a teoria seguinte, de Arnheim, se destine a uma classificação para filmes a preto-e-branco, será considerada, contudo, a sua teorização referente à classificação da imagem por elementos de equidade, semelhança e contraste, que Costa (2002) confirma do mesmo modo, em relação aos figurinos, podendo ajudar a diferenciar ou a tornar semelhantes vários personagens, agrupá-los ou separá-los, assim como também se torna possível a identificação de estereótipos.

Os filmes analisados como casos de estudo, embora afirmando que todos pertencem ao género de fantasia, podem ser, contudo, ou na sua narrativa cinematográfica, no tema, pelas personagens, ou na estética visual, diferentes. Portanto, dentro dessas diferenças torna-se necessário identificar os seus subgéneros. A teoria de Todorov (1975) permite identificar o género fantástico, perante possíveis subgéneros, ou conceitos, o sinistro e o maravilhoso, como foram anteriormente referidas as suas diferenças.

Uma causa directa, relacionada com a análise de um filme pertencente a um género cinematográfico, é a necessidade de comparação com outros filmes precedentes do mesmo universo. São referidas também, as diferenças dos filmes em relação ou a uma adaptação de um argumento original, uma adaptação de um clássico da literatura ou de uma adaptação que já tenha sido representada antes. Assim como a identificação do público alvo a que se destina a obra.

Na análise dos figurinos, é necessário identificar os significados, metáforas ou signos, que caracterizam directamente a personagem, os seus sentimentos, ideais, religião e cultura, aspectos psicológicos relevantes, aspectos económicos e sociais, identificar a época, o lugar e o clima, através das silhuetas, cores, materiais ou texturas.

Considerar, contudo, a naturalização do figurino, que Gaines (1990) refere, que deve ser a mais adequada, dependendo de valores como a fidelidade e o correcto, em relação à personalidade de quem a veste ou às emoções exigidas pela história. Deve ser igualmente levado em consideração a intenção do realizador.

Determinar se a continuidade da narrativa é assegurada, uma vez que o figurino deve pontuar o actor na *mise-en-scène*, no entanto sem interferir com os outros elementos que a compõem. Como Costa (2002) assume, todos os elementos devem ser coerentes, sem que nenhum esteja fora de contexto, deve existir, portanto, harmonia entre o figurino e todos os outros elementos.

Os figurinos poderão ser classificados segundo a teoria de Martin (2005), como realistas, para-realistas ou simbólicos.

Identificar se está presente, alguma 'independência', que Bruzzy (1997) refere, que possa existir em alguns figurinos, ou somente em algum elemento, ou pormenor, que o componha.

No final de cada estudo de caso estão presentes as imagens referentes às principais ideias desenvolvidas no processo de estudo, que foram retiradas dos frames de cada um dos filmes em análise respectivamente, assim como poderão existir outras imagens que não pertençam ao filme mas que forneçam alguma informação relevante.

5.1 Adrian – *The Wizard of Oz* (1939)

Em *The Wizard of Oz*⁷⁰, somente Victor Fleming é creditado como o único realizador, no entanto, King Vidor foi quem dirigiu a primeira parte do filme, a sépia, assim como as cenas finais, também George Cukor e, o também produtor creditado, Mervyn LeRoy, contribuíram na realização. Outros profissionais envolvidos não foram creditados no genérico final, estávamos na era dos grandes estúdios de Hollywood (IMDb).

O filme é uma adaptação do romance original *The Wonderful Wizard of Oz*⁷¹, de L. Frank Baum, publicado em 1900, que Scarfone (1999: 19) afirma como o primeiro conto de fadas proveniente da América. No argumento final do filme de 1939 da MGM, Noel Langley, inspirou-se não só no livro original, como também nas adaptações anteriores adaptadas do livro, espectáculos de comédia-musical da Broadway, filmes mudos, programas de rádio, curtas-metragens de animação, entre outras adaptações (*Ibid*: 20). Contudo, Scarfone (*Ibid*: 22) certifica que os argumentistas se inspiraram sobretudo no grande sucesso de 1938, *Snow White and the Seven Dwarfs*⁷², de Walt Disney, apresentando vários paralelismos.

De um ponto de vista crítico, Thomas J. Harris (1989: 1-2), considerando *The Wizard of Oz* dentro do género de fantasia-musical para crianças, declara que o filme foi visto por mais pessoas do que qualquer outro filme, com excepção de *Gone with the wind*⁷³ (1939). Mas se tivermos em consideração que este é um filme destinado a crianças, os resultados parecem ser ainda mais surpreendentes. Sendo que, Danny Peary (1989: 390) identifica-o como um dos grandes filmes de 'culto', reconhecendo que tem um efeito profundo em quase todos os espectadores, especialmente se o virem no cinema.

Segundo Peary (1989: 390) o que faz *The Wizard of Oz* ser tão apelativo para as crianças são os elementos que o caracterizam dentro dos bons contos de fadas, como a viagem para um mundo estranho, momentos assustadores ou personagens assustadoras (*The wicked witch*), e um conjunto de personagens estranhos: um feiticeiro, bruxas, Munchkins, macacos alados, um espantalho (sem cérebro), um homem de lata (sem um coração) e um Lião (sem coragem). Ainda há lugar para animais, canções cativantes, árvores de maçãs falantes com braços, disposições rabugentas, entre muitas outras ocorrências espectaculares, como os efeitos especiais. Peary (*Ibid*: 391) argumenta também, que os filmes sempre apresentaram uma fuga para os mais novos, as pessoas mais inquietas e para muitos outros, sendo que, o *The Wizard of Oz* dramaticamente ilustra a fuga que elas mais ambicionam. Kansas representa as suas

⁷⁰ TL: "O Feiticeiro de Oz."

⁷¹ TL: "O Maravilhoso Feiticeiro de Oz."

⁷² TL: "A Branca de Neve e os Sete Anões."

⁷³ TL: "E Tudo o Vento Levou."

existências monótonas e tristes, é aborrecido, pálido e sério, afigurando a solidão individual na sociedade, mesmo para quem não vive no campo. Conforme o argumento de Peary (*Ibid*), “*Oz is that dream world that is so far away that it might as well be over a rainbow: Hollywood [...]*”⁷⁴, que as crianças ambicionam chegar um dia e entrar para o mundo do espectáculo, enquanto que *Emerald City*, são os estúdios de cinema. Este argumento não parece tanto ridículo se levarmos em consideração todos os efeitos especiais que foram apresentados no filme, os espaços brilhantemente coloridos, a exuberância dos figurinos e dos cenários, a música e as danças, tudo grandioso, como a MGM assim o exigiu, segundo o mandamento “*Hollywood can make the fantastic become real*”⁷⁵ (*Ibid*).

Harris (1989: 2) declara que o filme foi feito numa era em que o cinema era visto como entretenimento puramente escapatório, o que não é o mesmo que reconhecer que não perduraram grandes obras daquela época. Pelo contrário, segundo Harris (1989: 5), o *The Wizard of Oz* distingue-se indiscutivelmente de outros filmes do género, pelo facto de incorporar, com uma importância fundamental, a fórmula mais básica dos dois géneros, que consegue comover, no entanto, tanto as crianças, como os adultos. Todo o filme aborda o ponto de vista de uma criança, destinado principalmente, para o público mais jovem, ou seja, a criança consegue identificar-se e simpatizar com a personagem principal, Dorothy, que acontece na primeira parte do filme, Kansas em cor sépia. Esta parte introduz Dorothy, apresentando uma jovem rapariga, que, tipicamente, sente que a sua existência esta sendo ameaçada – neste caso, ela teme pela vida do seu cão Toto – e carece da atenção por parte dos seus tios. Sente-se sozinha, incompreendida e revoltada, sentimentos com os quais as crianças se identificam, mas que os adultos também reconhecem. Em Kansas, Dorothy aparentemente é a única criança, vive com os tios, Auntie Em e Uncle Henry, e existem mais três personagens, trabalhadores da quinta, que nos poucos diálogos que têm fazem referência a que Dorothy precisa usar o cérebro, ter coragem e, o terceiro afirma que um dia ainda irão erguer uma estátua em honra dele.

Outra personagem que surge é a vizinha, Miss Gulch, que quer que o cão de Dorothy seja ‘destruído’, claramente uma mulher insensata, que a dada altura Dorothy chama de “*wicked old witch*”⁷⁶. Estas personagens vêm a revelar-se, por meio de metáforas com estas correspondências, nas personagens que Dorothy encontra em Oz, para além do próprio feiticeiro de Oz, que Dorothy conhece ainda em Kansas, como Professor Marvel, um charlatão

⁷⁴ TL: “Oz é aquele mundo de sonho que está tão distante, que até é possível que esteja também atrás de um arco-íris.”

⁷⁵ TL: “Hollywood consegue fazer o fantástico tornar-se realidade.”

⁷⁶ TL: “velha bruxa perversa”

que Dorothy encontra numa estrada e que se diz ser mágico, contudo, rapidamente tomamos conhecimento que não o é. No entanto, encoraja-a a voltar para casa, assim como o feiticeiro de Oz, que é quem tem a solução para ela regressar. O nosso sentimento em relação a Dorothy, nesta altura da história, está totalmente vinculado na sua perspectiva, quando surge o tornado e Dorothy, ao levar com uma janela na cabeça, adormece, o espectador é conduzido, através dos efeitos especiais dentro do tornado, com a casa a voar, até aterrar em Oz, para o mundo *Technicolor*.

Nesta altura da história a nossa suspensão da descrença foi facilmente alcançada, devido a facto da história nos ter colocado firmemente do lado de Dorothy, permitindo ver o filme pela sua perspectiva. Harris (1989: 8) considera que o motivo pelo qual o episódio que se passa em Oz encanta-nos, tão completamente, deve-se ao facto de nos apelar para a imaginação mais básica da criança em cada um de nós. Sendo que o seu sucesso deriva do facto, de que toda a aventura é tratada como um sonho e não uma realidade.

De acordo com Janet Junke, em Peary & Shatzkin (1977), *Classic American novel and the movies*, numa citação de uma rapariga de dezanove anos que saiu de Kansas para ir para Nova Iorque:

“The ending [do filme The Wizard of Oz] is a total anticlimax. It states that this was all a dream, that fantasy is unreal and can only get you in trouble, and boring status quo existence is the right way to live... I hate the ending because fantasy ‘is’ real, necessary, and because home is not always the best place to be.”⁷⁷

Para Peary (1989: 392) esta citação está de acordo com a sua opinião, no sentido em que apresenta argumentos semelhantes que reflectem o mesmo sentido em relação ao tema principal do filme *“there is no place like home”⁷⁸*, considerando-o como *nonsense*. Contudo, o argumento de Peary baseia-se nas incongruências presentes no filme, em relação à obra original, também, porque não entende a decisão de Dorothy, em Oz ela era feliz e, em Kansas estava triste, não tinha pais e era tratada mal pelos tios, que não gostavam dela e iam matar o cão, *“Let Dorothy stay in Oz!”⁷⁹* (*Ibid*).

No entanto Peary considera que o final escolhido no filme, a forma como o concluíram, é a sua única grande objecção. Os argumentos apresentados por Peary podem ser válidos, se não forem levados a sério e, se considerarmos a sua opinião como pessoal, preferindo o final do

⁷⁷ TL: “O final [do filme *The Wizard of Oz*] é anticlímax total. Afirma que foi tudo um sonho, que a fantasia é irreal e que só pode colocar-nos em problemas, e um estatuto aborrecido de quo existência é o caminho certo para viver... eu odeio o final porque a fantasia é real, necessária, e porque o lar nem sempre o melhor lugar para estar.”

⁷⁸ TL: “Não há lugar como o lar.”

⁷⁹ TL: “Deixem a Dorothy ficar em Oz!”

livro original de L. Frank Baum. Uma vez que na sequência final do filme, os tios de Dorothy, os trabalhadores da quinta e até mesmo o Professor Marvel, revelam preocupação e carinho por Dorothy, que se encontrava desmaiada desde o tornado, assim como, indícios ao longo da aventura que revelam a desconfiança de Dorothy por aquele lugar tão maravilhoso e o seu desejo continuo em regressar para casa.

Por sua vez, Harris (1989: 9) discute a citação em Junke, argumentando que o facto da viagem de Dorothy em Oz não ser tratado como uma experiencia real serve várias funções vitais, como confirmar a importância de uma perspectiva logo no começo do filme, esteve sempre na mente dos argumentistas diferenciarem e separarem os dois mundos, sempre deixando explícito que tratava-se de um sonho, recordando em paralelismo, o sucesso de *Alice*⁸⁰, que deixava claro que as suas aventuras eram resultado da sua imaginação. Assim como não seria necessário o recurso a homólogos das pessoas que ela conhecia na vida real com as de Oz.

O ponto importante a ter em consideração é que Oz apresenta-se como um resultado do seu subconsciente, revoltado momentaneamente com Kansas e o seu desejo em sair de lá. Uma vez que o propósito do filme é o público infantil, ele fornece informações evidentes, para que, até, uma criança consiga distinguir a fantasia da realidade. Harris (1989: 11) argumenta este raciocínio, esclarecendo que é importante para uma criança assistir a uma aventura como a de Dorothy em Oz, sabendo que aqueles lugares apenas existem em sonhos. Esta apropriação escolhida pelos argumentistas do filme, também satisfaz os espectadores adultos, que, obviamente, sabem que aqueles acontecimentos são puramente ficcionais.

Não é por estarem presentes múltiplas metáforas linguísticas, que asseguram o carácter irreal dos acontecimentos, nem o facto de Oz ser apresentado exageradamente como uma fantasia, que a impressão da realidade é quebrada, pelo contrário. Na primeira parte do filme, em Kansas, todas as imagens apresentam a mesma tonalidade, produzindo planos uniformes e saturados de sépia, por outro lado, Oz apresenta-se com predominância de cores complementares vivas, escalas de brilhos e altos contrastes. Contudo a suspensão da descrença é prevenida anteriormente, preparando o espectador, depois do tornado, para o mundo de fantasia, conseguindo contudo surpreende-lo. Não é apenas no final do filme, quando Dorothy acorda na sua casa em Kansas, que o espectador toma conhecimento dos factos irreais terem sido um sonho, um acontecimento sinistro, mas logo depois da ocorrência do tornado quando ela adormece, mas, sobretudo, pela linguagem da narrativa ao longo de

⁸⁰ “Alice no País das Maravilhas” obra literária do escritor Inglês Lewis Carroll, em 1865.

todo o episódio, que fornece ao espectador todas as informações necessárias para separar os dois mundos⁸¹.

Na aventura em Oz os cenários contrabalançam-se entre telas pintadas ao fundo e elementos dispostos reais, como cercas, árvores, relva e caminhos, que no entanto, conseguem criar um efeito de profundidade, assegurando que, mesmo com a disposição das personagens com o plano de fundo, se consiga atingir o efeito. São filmados em estúdio e, embora não se tenha tentado atribuir um carácter totalmente realista às acções, propositadamente, a iluminação e os efeitos naturais, como o vento, podem ser notados, para criar maior realismo.

De acordo com Doug McClelland (*in* Harris 1989: 13), *“There was no heavy sense of coping with a classic, no pretentious effort to be other-worldly esoteric in the levity,”*⁸² que Harris considera como uma das principais virtudes do filme, a justaposição do realismo com a fantasia, no mesmo contexto, *“the writers took a breezily contemporary, slangy, sometimes low-comedy approach that, like the other miracles of the production, has not dated – maybe even has gained in nostalgic charm with the years.”*⁸³

Adrian, o designer das estrelas femininas de Hollywood, conhecido por lançar tendências no mundo da moda, parecia não ser a melhor opção para uma produção de fantasia, contudo, ser escolhido para trabalhar nos figurinos de *The Wizard of Oz* surgiu para Adrian como uma fuga, que ele ambicionava. *“Adrian...had been having an attack of costume pictures, and for a creative clothes designer, costume pictures, no matter how lavish, can be a bore”*⁸⁴, num artigo da Photoplay (*In* Scarfone 1999: 64).

O livro de Baum, aliás, era o preferido de Adrian na infância, sendo que exigiu que lhe trouxessem os desenhos que fez em criança, da sua casa em Naugatuck, onde tinha

⁸¹ Na obra original de L. Frank Baum, contudo, somente no final o leitor toma conhecimento da aventura em Oz ter sido um sonho, no entanto, também não existiam os trabalhadores da quinta, nem homólogos portanto, entre outras divergências de adaptação (Scarfone 1999: 19-21). Contudo, como já foi referido, o argumento teve como base a obra de Baum, mas também procurou inspiração em outras fontes, visto que uma, pertence à literatura e, a outra ao cinema, no processo de adaptação, as transformações são obrigatórias e necessárias. Não existe nenhuma adaptação cinematográfica da literatura que consiga respeitar toda a história e, mesmo que aconteça, isso não garante que o resultando e êxito do filme, consiga ser o mesmo que o do livro.

⁸² TL: “Não havia nenhum sentimento pesado em lidar com um clássico, nenhum esforço pretensioso em ser outro mundo exotérico na leveza.”

⁸³ TL: “Os escritores tomaram uma atitude viva contemporânea, jargão, às vezes numa abordagem de comédia leve que, como os outros milagres da produção, não está datada – talvez até ganhou um charme nostálgico com os anos.”

⁸⁴ TL: “Adrian...tinha tido uma incursão de filmes de época, e para um designer criativo de roupas, filmes de época, não importa os quão pródigos eles sejam, podem ser um tédio.”

interpretando o imaginário de Oz, para que pudesse começar prontamente a trabalhar nos figurinos do filme, inspirando-se nos desenhos, que fizera quase trinta anos antes.

Em 1939 o design de figurinos era bastante diferente do que é actualmente. Naquela época, um designer estava sob contracto com um estúdio, encarregue de vários filmes em simultâneo. Projectava exclusivamente os figurinos para os personagens principais, enquanto o resto da equipa trabalhava para os restantes personagens. Actualmente, o designer de figurinos está encarregue de todo o guarda-roupa presente no filme, dispondo de uma equipa e deliberando tarefas (Burke 2009).

Adrian esteve encarregue de todos os figurinos e fez mais de três mil e duzentos desenhos para *The Wizard of Oz*, todos foram confeccionados à mão, por profissionais, os materiais utilizados, no caso dos Munchkins todos em feltro, foram cuidadosamente submetidos a um rigoroso tingimento manual, de modo a que as cores correspondessem às exigidas pelo director de fotografia (Gutner 2001: 62). Criou não só os figurinos de todos os personagens, como também, um imenso número de acessórios, repletos de flores, botões, chapéus surreais e cintos, tudo em feltro, uma vez que a lã é melhor para tingir e tudo tinha de ser tingido.

As cores utilizadas no 'mundo de Oz' são cores complementares, de todas as cores possíveis, como um arco-íris, tudo pensado para um mundo irreal e fantasioso. Foram necessários rigorosos estudos de cor, para alcançar a atmosfera pretendida pelo director de fotografia. As limitações e mutações de cor que a imagem Technicolor possuía, foram uma preocupação para o director de fotografia, que tivera que criar, especialmente, para os figurinos e a maquilhagem, um documento com a lista dos valores relativos da cor (Scarfone 1999: 67). A tonalidade e matizes eram facilmente alterados nas cores finais do filme, podendo criar frustrações inconsistentes.

Nos personagens que surgem ainda em Kansas, apesar de não conseguirmos garantir que não datam de 1939, caso essa seja a data da diegese, os figurinos parecem pertencer mais ao início do século XX, do que ao final dos anos trinta, o que lhes atribui um carácter fora de moda, caso a intenção seja mesmo essa, desvenda que Kansas estava atrasado e parado no tempo. Mesmo o vestido que Miss Gulch utiliza, não vai de encontro à moda vigente dos anos trinta, é antiquando e conservador, assim como a personalidade da personagem também o revela ser.

O figurino de Dorothy, com linhas simples e humilde, em algodão fino e aparentemente costurado em casa, um pouco infantil demais – para o tamanho dela, a actriz, Judy Garland, tinha na realidade dezasseis anos e interpreta uma jovem de onze ou doze anos de idade -, no entanto é mesmo esse o efeito pretendido, a melhor decisão para a actriz e para a personagem, que é desejado caracterizar para que pareça mais nova, inocente e rural. Um vestido quadriculado azul e branco, sobre uma camisa branca com mangas de balão,

contrastando com o seu cabelo ruivo e, mais tarde, com os seus sapatos vermelhos cintilantes, que na realidade, eram prateados na história original de Baum, com umas meias curtas azul claro. Segundo Burke (2009), as cores de Dorothy, branco, azul e vermelho, representam a própria América. Para Peary (1989: 392), a parte de cima do vestido de Dorothy, com as alças, tem aquele corte propositadamente cintado para disfarçar o peito da atriz, demasiado evoluído para as características que a personagem requer. Concordo com o argumento de Peary e acrescento, que foi uma decisão bastante sábia para Adrian afigurar-se dessa característica, acrescentando ainda o volume nas mangas da camisa e a ausência de decote, para o efeito não ser tão evidente e a atenção deslocar-se para os volumes. Dorothy utiliza o mesmo figurino, durante todo o filme, que era raro nos filmes daquela década, em que às vezes mais parecia que as atrizes estavam a mostrar as roupas, para o espectador, mais do que a interpretar uma personagem da narrativa.

A escolha da cor vermelha para os sapatos de Dorothy, cheios de lantejoulas e com salto, em vez do prateado original, reflecte possivelmente a intenção de mostrar que a personagem está a crescer e a entrar na vida adulta, a ficar mais madura e sábia. O que se enquadra perfeitamente com a própria fisionomia da atriz. Neste caso os sapatos desempenham aquela independência que Bruzzi (1997) refere, eles apresentam um argumento para o espectador e para a personagem, independente da narrativa, através do seu carácter simbólico, para não falar no brilho que muitas vezes, em planos que mostram o corpo inteiro das personagens, destaca-se mais do que qualquer outro elemento da *mise-en-scène*. No entanto, o espectador não se deixa afectar por esta característica como distração, mas com admiração e interesse. São a peça mais ilustre e cobiçada de todo o filme, um ícone.

A personagem Glinda, *The Good Witch of the North*, aparece com um vestido cor-de-rosa pálido, com varias camadas de tule, repleto de cristais de neve e estrelas, numa grande saia rodada e mangas volumosas, possui uma varinha prateada com uma estrela na ponta e uma grande coroa, é o típico vestido de princesa que as crianças mais pequenas e delicadas se deixam encantar. Agora pode-nos parecer mais vulgar, contudo, estávamos em 1939 e, Adrian pensou cuidadosamente nesta personagem. Desde a cor rosa suave, repleto de brilhantes que se inspiram nas suas origens, imitando a neve, a varinha mágica brilhante e, as grandes magas volumosas nos ombros, que se assemelham a asas para que pudesse voar.

Ao compararmos com a *the Wicked Witch of the West*, as diferenças são evidentes, uma é má, a outra é boa. *The Wicked Witch* é apresentada com um vestido e acessórios, como o chapéu pontiagudo com um lenço atado, tudo totalmente em preto, que contrasta com a maquilhagem verde da sua pele, para além da vassoura, para que possa voar. Este contraste forte, do preto com o verde vivo, como Harris (1989: 13) indica, serve mesmo para criar

estranheza no espectador, também um certo medo e repulsa, mas sempre tendo como evidente, pelo exagero, de que é um facto irreal. Na bruxa má de Oz, não lhe falta o nariz comprido, nem a verruga no queixo, outro estereótipo do filme. Adrian escolheu um vestido com uma silhueta medieval, com direito a espartilho, capa e sacola pendurada na cintura, que ajuda a caracterizar a personagem como se pertencesse ao século passado e tivesse vivido muitos anos ou a encaixa-la com o mesmo estilo antiquado de Miss Gulch. As mangas são compridas e apertadas, com um pequeno balão trabalhado na parte superior. Um detalhe interessante são as meias às riscas, que só aparecem uma vez, pretas e brancas, que a irmã, *The Wicked Witch of the East*, tinha calçadas quando morreu, ao levar com a casa de Dorothy em cima, muito ‘burtonianas’.

Os Munchkins, pessoas pequenas, anões e crianças, 124 no total, foram uma parte muito importante de todo o filme, segundo Scarfone (1999: 66), como são os primeiros habitantes que Dorothy encontra em OZ, eles devem assegurar, em conjunto com a *mise-en-scène*, toda a tonalidade para o resto do episódio em Oz. Adrian teve de projectar todos os figurinos, nenhum se repete, todos originalmente desenvolvidos, com características únicas e individuais em silhuetas intemporais, puramente fantasiosas. Adrian conseguiu dar largas à imaginação, contudo, em tamanho pequeno, criando figurinos bastante variados, femininos e masculinos e conjugar todos eles em simultâneo, criando um efeito magnífico e harmonioso. São divididos por grupos, mas de um modo geral, os homens possuem casacos *over-size*, mangas em balão ou com outros volumes, calças ou meias, sapatos pontiagudos na ponta ou com flores, penteados incomuns, uns assemelham-se a soldados de chumbo, outros são puramente fantasiosos.

Apresentam acessórios invulgares, como chapéus de feltro a imitar vasos com flores, centenas de flores nos mais variados detalhes. As mulheres têm vestidos com saias rodadas, atilhos nos corpetes, tocas na cabeça, ou outro acessório, aventais brancos e ombros avultados, flores de feltro e muitos folhos. Tudo nas mais variadas cores e em feltro. Adrian, portanto, não pode aplicar o seu método de trabalho em todas estas personagens, de conhecer primeiramente a personalidade de quem a veste, para assim concluir o que será mais indicado para a acção. Em vês disso usou toda a sua criatividade.

Os figurinos do *Scarecrow*, do *Cowardly Lion* e de *Tin Woodman*, indiscutivelmente cumprem o seu propósito na narrativa, contudo, como Ray Bolger, que veste o papel de Scarecrow, afirma “[...] *my costume was the most comfortable of all the characters*”⁸⁵ (Scarfone 1999: 87). Enquanto o personagem Scarecrow, utiliza um casaco esfarrapado atado com uma corda, umas calças

⁸⁵ TL: TL: “O meu figurino era o mais confortável de todos os personagens”, referindo-se, evidentemente, aos três personagens que acompanham Dorothy até a cidade Esmeralda.

remendadas e um chapéu, com palha brotando por todo o lado, os figurinos das outras duas personagens, cediam maior preocupação. No caso do Cowardly Lion, Adrian encomendou na realidade uma pele de leão verdadeira para construir o figurino, na verdade foram várias, que tornava-se quase insuportável para o actor aguentar durante muito tempo, devido, primeiramente ao cheiro, ao peso e à ventilação quase inexistente (*Ibid*: 87-88). Com o figurino de Tin Man, o actor teve problemas com o material corrosivo, foram feitas várias armaduras com materiais diferentes, para que não range-se, mas continuou, no entanto, a ser demasiado pesado e a incapacitar alguns movimentos, argumenta Scarfone (*Ibid*: 90-91).

Contudo, o espectador nem se apercebe dessas limitações, ao vermos os personagens nas partes do filme em que dançam e cantam, tão fluidamente, as restrições de movimentos quase não se distinguem, das que realmente o homem de lata poderia ter, nem no desconforto do leão covarde. As suas interpretações foram tão bem conseguidas, no desempenho dos personagens e, com os figurinos e maquilhagem tão realista, que ficou tudo maravilhoso em Oz.

Adrian provou o seu valor, enquanto designer de figurinos, ao criar e ao liderar todos os figurinos de Oz, conseguindo respeitar a naturalização dos personagens com a *mise-en-scène*, obedecer ao realismo pretendido pelo director, dando continuidade à narrativa. Adrian reconheceu que “[estava a ter] *more fun over Oz than in a trip to Europe*,”⁸⁶ e no final das gravações concluiu que “*it was the greatest fun I have ever had in film work*”⁸⁷ (*in* Gutner 2001: 62).

5.1.1 – Imagens do filme *The Wizard Of Oz* (1939 - DVD)



Imagem 1 – Dorothy em Kansas

⁸⁶ TL: “mais divertimento em Oz do que em uma viagem à Europa.”

⁸⁷ TL: “foi a maior diversão que eu já tive a trabalhar para o cinema.”



Imagem 2 e 3 – Os tios de Dorothy e os trabalhadores da quinta



Imagem 4 e 5 – Miss Gulch



Imagem 6 e 7 – Professor Marvel



Imagem 8 e 9 – Dorothy adornece

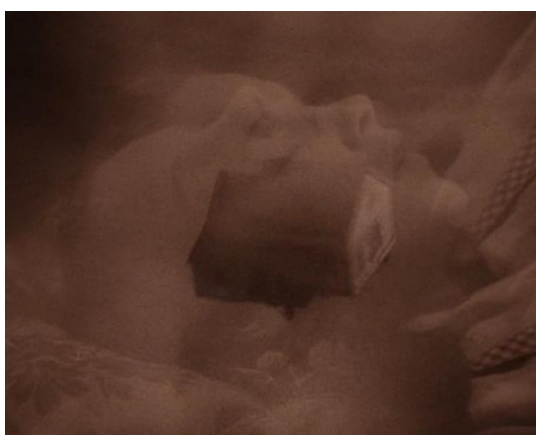


Imagem 10 e 11 – O sonho

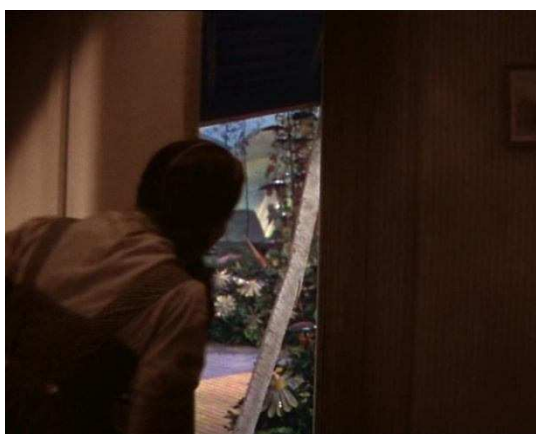


Imagem 12 e 13 – Dorothy entra no mundo Technicolor



Imagem 14 – Glinda The Good Witch of the North



Imagem 15 e 16 – The Munchkins



Imagem 17 e 18 – The Wicked Witch of the West



Imagem 19 e 20 – Os sapatos vermelhos brilhantes



Imagem 21 – Cenários em Oz



Imagem 22 - Scarecrow

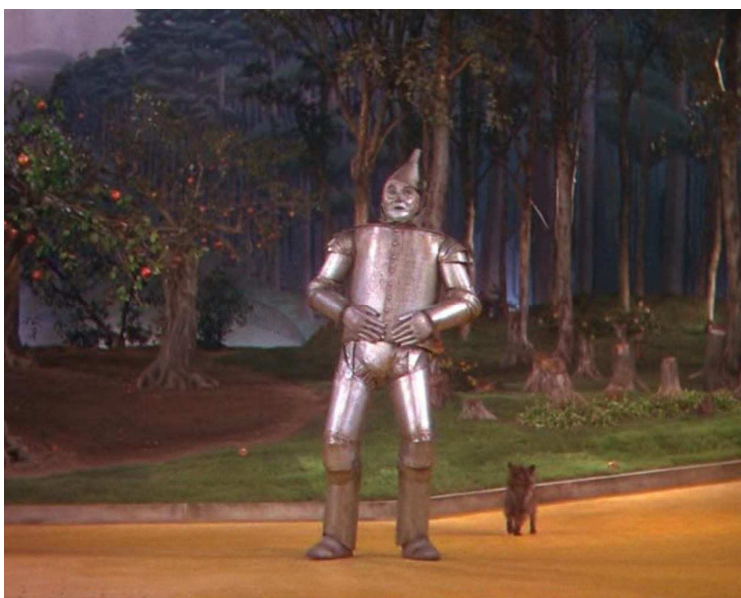


Imagem 23 – Tin Woodman



Imagem 24 - Cowardly Lion



Imagem 25 – Dorothy e os amigos de Oz



Imagem 26 e 27 – Emerald city e o Feiticeiro de Oz



Imagem 28 – Final em Kansas

5.2 Colleen Atwood – *Edward Scissorhands* (1990)

“A ideia surgiu de um desenho que fiz há muito tempo, uma imagem que me agradava muito. Surgiu inconscientemente e estava ligada à ideia de uma personagem que queria tocar nas coisas, mas não consegue, que é simultaneamente criadora e destruidora. Indubitavelmente, esta imagem surgiu na adolescência: é um período em que tinha a sensação de não conseguir comunicar. É um sentimento comum a essa idade: a ideia de que a nossa imagem e o modo como as pessoas a vêem não tem nada que ver com o nosso verdadeiro ‘eu’ interior...” (Tim Burton in Ferenczi 2008: 42).

O filme conta a história de uma personagem inacabada, Edward, que o seu inventor – interpretado por Vincent Price, no seu derradeiro papel – não conseguiu completar antes de falecer, faltam-lhe as mãos, no seu lugar tem grandes tesouras afiadas, contudo, tem um coração. Numa variação do mito de *Frankenstein*, o filme é antes de mais um conto com contornos de romance, contado pela voz de uma narradora que conta à neta uma história estranha, trata-se na realidade de um *flashback*⁸⁸. O filme começa com a sequência de narração e termina do mesmo modo, a neve a cair no espaço exterior é um elemento muito importante para a motivação do espectador, como um elemento mágico, que não pertence ao clima informado pela continuação da narrativa.

Solitário e assustado na grande mansão com referências góticas, Edward é surpreendido, certo dia, por uma bem-intencionada vendedora de produtos de beleza, Peg, que depois do primeiro choque ao encontrá-lo a sair das sombras, revela compaixão e leva-o para sua casa. Edward vai então para um bairro suburbano, onde todas as casas parecem iguais, mesmo no descer da colina do seu castelo imponente e sombrio, onde a ‘normalidade’ aparentemente tranquila e hospitaleira, que primeiro, motivados pela curiosidade o adoptam na sua comunidade mas depressa se revolta pela sua diferença.

O argumento foi escrito por Caroline Thompson, que após uma conversa com Burton, em que este lhe descreveu o desenho que tinha, para começar imediatamente a escrever o primeiro guião, Thompson afirmou (*Hollywood Backstories* 2002), *“It was the stupidest idea that I have ever heard in my life, and it was the brilliant image I have ever heard in my life,”* e explica, *“it was brilliant because it so clearly expressed how people feel.”*⁸⁹ Na mesma reportagem, Thompson admite que inicialmente o filme era para ser um musical, devido ao seu carácter menos

⁸⁸ Um recuar no tempo, a narradora era na realidade uma das personagens do conto, Kim, a paixão eterna de Edward.

⁸⁹ TL: “Foi a ideia mais estúpida que eu já ouvi na minha vida, e era a imagem mais brilhante que eu já ouvi na minha vida, era brilhante porque tão claramente expressa como as pessoas se sentem.”

realista, assim como o impacto que o 'estranho' iria criar no público, seria melhor aceite em um género musical, em que tudo é permitido. Contudo, quando Burton leu o primeiro guião, assumiu imediatamente que só por si a história consagrava o seu valor, não necessitava ser um musical por obrigação.

No entanto a música desempenha um papel fundamental na narrativa, através das músicas de Danny Elfman, ricas em coros etéreos, que guiam o espectador sonoramente para as emoções pretendidas e a dinâmica da acção. O filme auxilia a continuidade da narrativa através dos dois sentidos, os mais importantes no cinema, a visão e a audição. Tim Burton, nos extras do lançamento do DVD do filme, na colecção do jornal Público, considera "*In a fantasy his [Danny Elfman] music has always been really important because it helps set the emotional tone of things, in terms of... dramatic, visual...something that is not real he kind help make it feel more real.*"⁹⁰

A argumentista admite que tanto ela, como Burton, sabia que o segredo do sucesso do filme estava na escolha do actor que iria interpretar Edward (*Hollywood Backstories* 2002). Depois de algumas entrevistas e suposições, surgiu Johnny Depp, que Thompson, mas sobretudo Burton, imediatamente souberam que seria o ideal, aliás, Burton começou a trabalhar com o actor em quase todos os filmes que realizou depois de *Edward Scissorhands*. Tim Burton afirma "*When I met Johnny I knew right away that he was, I knew... I had a feeling, [...] just for meeting him that he had that certain quality... you know, you just see it in his eyes, and that was just serve an important aspect to the character in terms of not having to say anything and just being able to project something simply, just like a silent movie actor [...]*" (*Special audio track* 1990).

Edward Scissorhands é o filme mais pessoal de Tim burton, não só porque o personagem principal é inspirado em um desenho seu de adolescente, ou porque a história é guiada por sentimentos que conheceu na adolescência. Mas porque todo o ambiente que é retratado no filme é um revivalismo do seu passado, o bairro suburbano do filme, na realidade, é inspirado no seu bairro de infância em Burbanks, assim como algumas personagens e conceitos.

O facto de Johnny Depp ser hoje o seu actor fetiche, e de Burton tê-lo conhecido justamente quando procurava o actor para Edward, coabitam como se fosse produto do destino. A personagem de Edward nunca teria sido a mesma caso tivesse sido interpretada por outro actor. E como é evidente, os dois nunca teriam conseguido desenvolver tão maravilhosamente o personagem se não fosse o figurino. Mesmo sendo uma peça que limitou a criatividade da designer, Colleen Atwood, pois tinha de respeitar o desenho de Burton, o realismo que ela

⁹⁰ TL: "Em uma fantasia a sua música sempre foi muito importante porque ajuda a definir o lado emocional das coisas em termos de... dramático, visual...algo que não é real ele tipo ajuda a torná-las mais reais."

comunica é surpreendente. Coberto de cabedal remendado, cozido com pontos largos com linha preta grossa, tiras e cintos com fivelas, rebites e argolas metálicas desinquietas, foram também usados materiais como látex, fita-cola preta e outros materiais, afirma Burton (*Special audio track* 1990), tudo para criar um efeito sinistro e caseiro. Ajusta-se perfeitamente ao corpo como uma segunda pele, ou primeira, para não falar do remate final, das mãos de tesoura que foram criadas por Stan Winston, também o cabelo negro e esgadelhado, sobre uma face pálida, coberta de pequenas cicatrizes, resultado de quem vive de perto com o perigo, todo o conjunto concebe uma autenticidade espantosa em relação ao desenho original.

Para além de se enquadrar perfeitamente na mansão imponente, mas obscura, em que Edward vivia com o seu criador. O efeito bizarro e estranho é acentuado pelo contraste posterior quando surge nas cores pálidas e tranquilas dos subúrbios. Contudo, Peg apressa-se a humaniza-lo carinhosamente para que se possa integrar na sociedade, entregando-lhe atempadamente uma camisa branca e umas calças de fazenda cinzentas, que necessitam de uns suspensórios, pois está tudo num tamanho grande demais para o seu físico, atribuindo-lhe um carácter mais desajeitado e peculiar.

Tim Burton (*Special audio track* 1990) esclarece que foi bastante difícil para Johnny Depp conseguir aguentar o calor que se fazia sentir na Florida, com aquele figurino de cabedal, mesmo com um fato próprio por baixo que possibilitava uma melhor respiração. Contudo, o actor confessa (*Hollywood Backstories* 2002) que o mais difícil foi conseguir definir a personalidade da personagem, atribuir-lhe 'humanidade', mas que mantivesse, no entanto, a pureza que ela exigia. Afirma que se inspirou em Charlie Chaplin, no seu andar e movimentos, sabia que teria de se exprimir sobretudo por gestos e expressões faciais neste papel. Mas também pensava constantemente, num cão, pelo seu amor incondicional que tem pelos donos e, que ao sentir-se repreendido e assustado, envergonha-se e refugia-se a um canto.

O filme retrata eventos realistas e fantasiosos em simultâneo, claramente pertencentes ao maravilhoso, em que não existe qualquer pretensão para se pensar que não aconteceram de verdade. No entanto desde o começo da narrativa, a suspensão da descrença é desenvolvida no espectador através de vários elementos, como os pequenos *flashbacks* que apresentam como o inventor de Edward o criou e os de Edward, em que se recorda da sua convivência com o 'pai'.

Vicent Price, no papel de pai de Edward, com o seu porte elegante, simpático e instruído, que Burton afirma ser o seu maior ídolo desde criança, uma total inspiração e a maior honra que teve foi conseguir trabalhar com ele neste filme (*Special audio track* 1990). O actor que imortalizou os contos macabros, adaptados para o cinema, de Edgar Allan Poe, profere "He [Tim Burton] created a great art work here, the heart of a cookie, it's a wonderful kind of comic work but a

*very serious idea because it is a fairy tale, it is a fairy tale with a moral*⁹¹ (Hollywood Backstories 2002).

Outro factor que contribui para a aceitação por parte do público do fenómeno maravilhoso e irreal é o facto da realidade e a ficção estarem desde o começo ligadas, a mansão de Edward está mesmo ali, na colina do bairro, contudo parece que nenhum do habitantes alguma vez reparou nela, até Peg lá ir e encontrar o rapaz com mãos de tesoura.

A atmosfera do filme fora do castelo, retrata inteiramente a de um bairro suburbano americano, com as casas tocas parecidas, com grandes relvados em volta bem aparados, passeios e estradas largas, mas com poucos carros e poucas pessoas aparentemente também, a não ser que a mínima notícia ocorresse, aí todos surgiam e formavam grandes grupos. Como Burton descreve (*Special audio track* 1990), era idêntico ao seu bairro, onde até as pessoas agem como antes e algumas muito parecidas até com as que conhecia.

Na verdade podem parecer autênticos cenários propositadamente construídos para o filme, mas não eram, era um bairro real no estado da Florida, evidentemente também se construíram maquetas idênticas ao bairro. Contudo foi necessário alugar quinze casas durante as rodagens, apenas foram feitas alterações ao nível das cores, tudo filmado com *décors* naturais. Ao contrário do castelo no cimo do bairro, que foi construído propositadamente para o filme, numa colina na Florida em tamanho real, sendo que algumas filmagens de interior foram feitas em estúdio e outras mesmo lá.

Através das silhuetas e cores utilizadas pelas personagens que lá habitam, conseguimos integrar o filme por volta do final dos anos sessenta, início de setenta, com vestidos de corte direito, em várias cores ou estampados em tons pastel, nas mesmas cores das suas casas, que representam o verdadeiro *American Way of Life* suburbano. Embora os mais jovens pareçam contudo mais modernos, propositadamente, para o efeito mais evoluído em relação às donas de casa. Jim é o estereótipo do jovem desportista rico, o *bad-boy* do colégio, que namora obviamente, com uma *cheerleader*, kim que aparece com o seu uniforme. Contudo Kim não é o estereótipo da *cheerleader*, mas de uma rapariga americana, que apesar de tentar demonstrar desprezo no começo da narrativa por Edward, revela ter sentimentos e carinho por ele, no desenrolar da acção. Os elementos que comprovam esta alteração de sentimentos são enfatizados pelos planos aproximados através de zooms das expressões faciais, acompanhados pela música que surge sempre no momento certo e com um valor sentimental associado que consegue ser arrepiante no seu efeito.

⁹¹ TL: "Ele [Tim Burton] criou um grande trabalho de arte aqui, um coração de biscoito, é um maravilhoso tipo de trabalho cómico, mas uma ideia muito séria porque é um conto de fadas, é um conto de fadas com uma moral."

A imagem das donas de casa dos subúrbios acaba por ficar um pouco alterada com a chegada de Edward ao bairro, porque este revela-se num extraordinário cabeleireiro e escultor, fazendo-lhes uns penteados surreais, que alteram o seu aspecto 'tipicamente correcto' para um mais original e divertido.

Torna-se no cabeleireiro pessoal de todas as mulheres, dos seus animais de estimação e um extraordinário escultor de arbustos, decorando toda a cidade, fica famoso, até vai a um programa de televisão. É a adaptação de Edward na comunidade, que se confessa delirante pela sua diferença e excitada por ter o perigo mesmo ao lado, não o de Edward, mas das suas mãos de tesoura. Edward é o sinónimo de ingenuidade e pureza, pode não conhecer as leis do mundo, mas conhece os sentimentos verdadeiros.

Tim Burton (*Special audio track* 1990) afirma que sempre observou os habitantes dos subúrbios, como pessoas superficiais, nunca revelando verdadeiramente as suas emoções, camufladas por uma imagem e sentimentos falsos, lembra-se de compará-los com os habitantes revoltados da vila de *Frankenstein*. Por isso são retratadas como uma sátira social que dá lugar a uma denúncia do obscurantismo, assemelhando-se na sequência final com os habitantes furiosos do conto de terror.

Kim, em umas das cenas finais do filme, é natal, veste um vestido totalmente branco, de cetim, aparece no jardim enquanto Edward está a esculpir uma estátua enorme em gelo, a figura de um anjo com grandes asas, o facto de esculpir no gelo com as lâminas cria um efeito semelhante ao da neve a cair. A dinâmica destes planos é de total harmonia e pureza, enquanto os flocos caem sobre Kim no seu vestido branco, e ecoam os cânticos da música ambiente, é um momento mágico. Contudo é interrompida, dando início ao clímax do filme, que termina com Edward assassinando Jim, ao ser ameaçado e a tentar defender-se para proteger Kim, que fica com o seu vestido branco contrastando com o sangue vermelho vivo. Os habitantes revoltados e furiosos apressam-se, todos em conjunto, para a entrada do castelo, curiosos como sempre que algo diferente acontece no seu bairro, onde vêem Jim morto no chão e Kim informa-os, Edward também está morto. A narradora do começo do conto, que apesar de ser a mesma actriz de Kim, Winona Rider, aparenta ter uma idade avançada com os efeitos da caracterização, no entanto o espaço em que se encontra não parece em nada futurista, é um efeito como se o tempo tivesse parado, mas a idade não. Termina a história e confessa que nunca mais o viu, quer que ele se recorde dela como era antes, jovem e bela, mas assegura que Edward continua no castelo. Consegue-se ver a neve a cair no exterior pela janela e Edward reaparece, acompanhado pelos cânticos etéreos, a esculpir espantosas estátuas de gelo no interior do seu castelo, continua jovem.

O filme não foi um sucesso no seu lançamento nos Estados Unidos, o público considerou-o como um romance demasiado simples, com um final ‘pobre’, porque o par romântico não fica junto no final, também frequentemente colocava-se do lado de Jim, a personagem ‘má’ da história, atribuindo-lhe a razão, explica Thompson, que apresenta uma opinião contrária, considerando-o como um grande filme (*Hollywood Backstories* 2002). Opiniões que são contrárias também, principalmente na Europa, onde foi bem aceite, assim como a de Vincent Price que adorou o filme (*Ibid*), Danny Elfman considera este filme como o seu melhor trabalho musical, entre as opiniões de muitos outros públicos.

É a simplicidade da narrativa que o torna rico e polissémico, fábula contra a intolerância e, portanto, auto-retrato mal disfarçado, pintura de um estado de adolescência simultaneamente frágil e perigosa (Ferenczi 2008: 47).

Embora os figurinos de Colleen Atwood para o filme *Edward Scissorhands* não sejam os seus mais celebrados, talvez seja mesmo esse o segredo. Porque estão todos, singularmente honrados para todos os personagens, fazendo fluir a narrativa visual, como se bastassem as imagens e a música para se conseguir acompanhar o desenvolver da história.

Colleen Atwood em entrevista recente para o programa ‘*Thread Banger*’ (2007), afirma que o bom de trabalhar para o cinema é se poder, a cada filme, explorar novos mundos e admite “*Edward Scissorhands is still one of my favorite movies of all the movies I have done over the years.*”⁹²

O mesmo sente Burton e relação ao seu alter-ego cinematográfico e, considera que (*Ibid*) “*Costumes are another character in the movie. Most of the great actors I have worked with when they put on the costume they become the character, it helps them find who the character is, helps the performance.*”⁹³

⁹² TL: “O Eduardo Mãos de Tesoura é ainda um dos meus filmes favoritos de todos os filmes que tenho feito ao longo dos anos.”

⁹³ TL: “Os figurinos são um outro personagem no filme. A maioria dos grandes actores com quem trabalhei quando colocam o figurino tornam-se na personagem, ajuda-os a descobrir quem a personagem é, ajuda no desempenho.”

5.2.1 - Concept Art for *Edward Scissorhands* (1990)



Imagem 29 – Desenhos da personagem Edward e o inventor para o filme *Edward Scissorhands* (DVD – Extras).

5.2.2 – Imagens do filme *Edward Scissorhands* (1990 - DVD)



Imagem 30 e 31 – Começo do filme.



Imagem 32 - Castelo

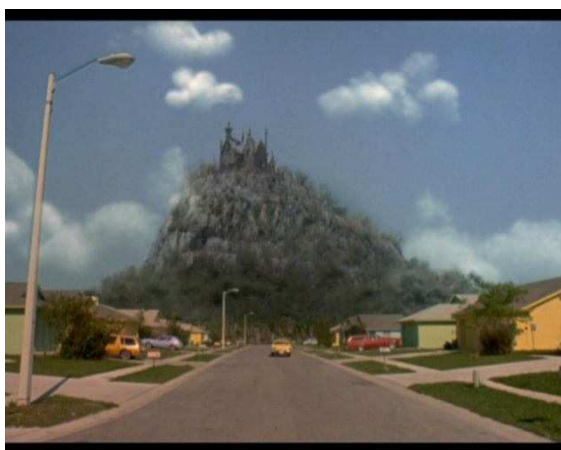


Imagem 33 – Vista panorâmica do bairro.



Imagem 34, 35 e 36 –Peg encontra Edward no castelo.



Imagem 37, 38 e 39 – Edward e Peg



Imagem 40 e 41 – Edward ‘humanizado’



Imagem 42 e 43 – Donas de casa



Imagem 44 – Sequência de imagens dos penteados feitos por Edward.



Imagem 45 – As esculturas em arbustos.



Imagem 46 e 47 – O programa de TV



Imagem 48 – Edward



Imagem 49 – Kim e Jim com os amigos.



Imagem 50 – Jovens suburbanos.



Imagem 51 e 52 – Jim, o *Bad-boy*



Imagem 53 - Kim



Imagem 54 e 55 – Sentimentos, Edward e Kim.



Imagem 56 – Sequencia de imagens da escultura de gelo.

Kim a dançar na neve.



Imagem 57 e 58 – O conflito.



Imagem 59 – Edward e Kim abraçam-se.

Esta é a imagem mais forte do filme, Kim pede a Edward que a abrace, mas Edward responde “I can’t”. Foi nesta premissa que se inspirou toda a história do filme.



Imagem 60-63 – O desfecho final.



Imagem 64 – “Edward is dead”



Imagem 65 e 66 – Kim envelhecida termina a história.



Imagem 67 – Edward no presente.

Imagem 68 - Sequência de imagens do inventor (em baixo).

Flashback da história da criação de Edward.





5.3 Colleen Atwood – Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (2007)

Sweeney Todd (2007) é a adaptação de uma comédia musical de Christopher Bond, criada na Broadway em 1979, baseada numa lenda do século XIX.

Tim Burton argumenta que existem varias histórias diferentes em relação às origens da personagem, que supostamente são baseadas numa história real, “[...] *but has this things happening you are not quite sure if it’s real or not*”⁹⁴ (Making of 2008). O compositor Stephen Sondheim, responsável pela banda-sonora e pelas canções do musical de 2007, adaptado por Tim Burton para o cinema, explica:

“Sweeney Todd was invented in the 1840’s, [...] different people did different versions all over the century and than in the earlier 1970’s an young actor and play writer named Christopher Bond inserted in to the story elements of the Count of Monte Christo⁹⁵ and other adventures tragedy, so for the very first time Sweeney was motivated instead of just being a kind of a [efeito sonoro com efeito de maldade pura] villain which he had been for many years”⁹⁶ (Making of 2008).

O filme conta a história de Sweeney Todd, na Londres miserável da era vitoriana, um barbeiro que foi preso indevidamente, que volta para se vingar daqueles que o enviaram para a prisão e o separaram da sua filha e mulher. Com a ajuda da sua solitária e maquiavélica hospedeira, também dona de uma pastelaria, Miss Lovett, dão início a uma associação criminosa em que Sweeney degola as gargantas dos seus clientes, cego pela vingança e, a pasteleira transforma os cadáveres em ‘deliciosas’ empadas de carne.

Este é o filme mais horrífico do realizador Tim burton, tem presente uma atmosfera sombria que ambienta todo a narrativa, com predominância de cores escuras e cinzentas. Em género de fantasia musical sinistra, os actores são os mesmos com que Burton está habituado a trabalhar em outros géneros cinematográficos que não são musical. Johnny Depp e Helena Bonham Carter fazem a dupla protagonista, revelando as suas aptidões musicais e vocação para o género, entre o restante elenco que, igualmente, não é confinado a actores do género

⁹⁴ TL: “Mas tem essas coisas acontecendo que não sabemos se são reais ou não.”

⁹⁵ Romance da literatura francesa escrito por Alexandre Dumas no século XIX, que retrata uma história de vingança semelhante à de Sweeney Todd, contudo, sem gargantas degoladas.

⁹⁶ TL: “Sweeney Todd foi criado na década de 1840, [...] diferentes pessoas fizeram diferentes versões até ao final do século e depois no início da década de 1970 um jovem actor e escritor de peças chamado Christopher Bond inseriu na história elementos do Conde de Monte Cristo e outras tragédias de aventura, então pela primeira vez Sweeney foi motivado em vez de ser uma espécie de [efeito sonoro com efeito de maldade pura] vilão que ele tinha sido durante muitos anos.”

musical, pelo contrário. Johnny Depp em entrevista para o *'making of'* de *Sweeney Todd* (2008) afirma *"This is Tim Burton giant salute to classic horror films."*⁹⁷

Embora mesmo nas imagens de maior aversão, em que Sweeney com as suas lâminas de barbeiro degola os seus clientes, não sejam explicitamente consideradas de terror, uma vez que o carácter musical que compõe a narrativa do filme mantém um certo distanciamento dos factos horríficos, transportando-o para o lado mais fantasioso. Assim como apesar da existência de sangue e do carácter violento das acções e emoções, o público foi devidamente preparado de que se trata de uma vingança sendo que todos, quase todos, os clientes que Sweeney assassina parecem merecedores de tal carnificina. Uma vez que foi desenvolvido no espectador uma certa compreensão dos factos, com espaço para o sentimento de pena por Sweeney, que perdeu tudo, a família, o trabalho e o lugar na sociedade, por uma injustiça que tem nome, Judge Turpin.

Pelo contrário, a parte mais terrorífica da narrativa, é mesmo quando Miss Lovett e Sweeney decidem utilizar os cadáveres para fazer empadas. Sweeney é movido, por encorajamento, a transportar o seu sentimento de vingança para toda a sociedade Londrina e, Miss Lovett encontra uma excelente oportunidade de negócio. O espectador sente-se atingido pela razão óbvia, canibalismo, dissimulado em comida. Contudo, a canção alegre da dupla no momento da decisão consegue disfarçar o realismo e dar lugar a um genuíno sentido de humor negro e sinistro.

Os cenários foram atempadamente construídos para autenticar o realismo de Londres Vitoriana, contudo, miserável, suja e decadente, assemelhando-se rigorosamente em todos os pormenores, até na atmosfera climatérica de nevoeiro e humidade constante, com uma cidade verdadeira. O mesmo sucede nos figurinos da designer Colleen Atwood, que transmitem um realismo impressionante, mesmo sendo este um filme em que cada personagem é distinta, apresentando uma função e uma paixão motivadora concreta na história. Apesar de que na verdade todos exponham pelo decorrer da narrativa e principalmente nas revelações finais, ligações e segredos que os unem, a tragédia, autêntico drama novelesco da literatura do século XIX.

Colleen Atwood informa (*Making of* 2008) que quando falou com Burton pela primeira vez em relação aos figurinos de *Sweeney Todd*, este disse-lhe que pretendia criar um mundo que se sentisse que era meio Vitoriano, contudo sem o fazer demasiado pretensioso. Portanto considerou para os figurinos, *"It's a certain combination of different parts of London from 1830*

⁹⁷ TL: "Esta é a grande saudação de Tim Burton para os filmes clássicos de terror."

to 1865, so had to involve a lot of our own textile and a lot of our own prints for all the costumes of every character.”⁹⁸

O filme começa imediatamente a situar o espectador no local da acção, através de imagens da cidade e da primeira canção, em que Sweeney revela simultaneamente os seus sentimentos de desprezo e rancor em relação à cidade, ao chegar de navio. Informando na chegada o que lhe sucedeu para sentir tais sentimentos de revolta e vingança, através de *flashbacks* visuais.

A maquilhagem de Sweeney e Miss Lovett recordam as dos actores do cinema mudo, pálidos com profundos olhos carregados de negro e os cabelos desarranjados, onde uma pequena madeixa branca no cabelo de Sweeney já revela a sua vida atormentada que o fez envelhecer repentinamente. As roupas apresentam um aspecto sujo e desgastado pelo tempo, Sweeney tem um casaco comprido negro quando chega à cidade e o branco da sua camisa apresenta-se encardido e acinzentado, o colete assertoado está meio esfarrapado e exhibe uma textura de linho desbasta. Miss Lovett apesar de envergar um vestido com bastante ornamentação e rendas em tons escuros negros revela que está velho e sujo.

Colleen Atwood em entrevista para o USA Today (Freydkin 2008) informa que a sua inspiração começou imediatamente pela música que é o começo de tudo, numa composição temperamental, por isso decidiu que o segredo estava nas texturas, desenvolver diferentes texturas nos figurinos para que o espectador pudesse senti-las no ecrã. Depois influenciou-se na maquilhagem e estilo dos antigos filmes a preto-e-branco, nos lábios e olhos escuros e as faces luminosas. Explica o seu processo criativo para desenvolver a personagem Sweeney Todd para o figurino:

“He comes off a boat, crusted with salt. He's been through a terrifying time in prison, and he's hardened to life. He enters the world with a shell on, like an insect shell. His jacket has a sheen. As he starts barbering, he becomes part of the world he's living in a world where people use recycled clothing. (The) jacket he wears to work was influenced by work wear of the period. I really felt he needed some heavy weight to his feet, like he was dragging weight, and his boots are quite heavy and have nails around the outside of the sole on top. You get a kick of silver when he hits the pedal on the barber

⁹⁸ TL: “É uma certa combinação de diferentes partes de Londres entre 1830-1865 por isso teve de envolver uma grande parte de têxteis feitos por nós e muitos padrões nossos, para todos os figurinos de cada personagem.”

*chair. His costumes are simple. He's not conscious of what he's wearing*⁹⁹ (Freydkin 2008).

Para a personagem Miss Lovett, a imoral pasteleira e eterna apaixonada por Benjamin Barker, nome verdadeiro de Sweeney Todd, antes da sua história dramática que lhe mudou para sempre a vida, Colleen Atwood descreve:

*"She was somebody who almost was like a crow. She was always picking a bit of this or that up. Everyone is a little grimy in the movie. As she got more money, she got a couple of new dresses. I used a lot of authentic fabrics. Her dresses were a range of color but subtle and controlled. There was always a hint of red peeking out, but very low-key. A lot of her stuff had a sheen or beading. I thought she'd be attracted to a bit of obvious glitter. Underneath she had fantastic underwear you never see — great bloomers and corsets. As for the fingerless gloves — people wore them in the period. They'd been around"*¹⁰⁰ (Ibid).

A imagem dos figurinos utilizados por Miss Lovett assumem uma mudança radical, enquanto está num piquenique na natureza, quando esta sugere apaixonada, a Sweeney que se revela desinteressado e somente consegue pensar na vingança, como poderia ser a vida dos dois juntos no futuro. A própria estética do filme é alterada para uma praia com areia clara, nuvens brancas em céu azul, ouvem-se as gaivotas e um mar azul, num ambiente tranquilo e limpo. As cores dos figurinos alteram-se para cores mais vivas, azul-marinho, laranjas e rosa, com predominância de riscas e *polka-dots*. Contudo não passou de uma fantasia, rapidamente a atmosfera retoma ao piquenique, que embora seja no campo, continua a revelar uma atmosfera cinzenta, com nuvens escuras e relva verde seca.

⁹⁹ TL: "Ele chega num barco, crestado de sal. Ele passou por um momento terrível na prisão e está endurecido para a vida. Ele entra no mundo com uma concha por cima, como uma concha de insecto. O seu casaco tem um brilho. Quando ele começa a barbear, ele torna-se parte do mundo em que está vivendo, um mundo em que as pessoas usam roupas recicladas. (O) casaco que ele usa para trabalhar foi influenciado pelas roupas de trabalho do período. Eu realmente sentia que ele precisava algum peso pesado nos seus pés, como se estivesse a arrastar o peso, e as suas botas são muito pesadas e tem as unhas do lado de fora da sola em cima. Vocês recebem um pontapé de prata quando ele acerta no pedal da cadeira de barbeiro. Os seus figurinos são simples. Ele não está consciente do que tem vestido."

¹⁰⁰ TL: "Ela era alguém que fora quase como um corvo. Ela estava sempre pegando um pouco disto ou daquilo. Toda a gente é um pouco encardida no filme. Assim que ela tinha mais dinheiro, ela arranjava uns vestidos novos. Eu usei bastantes tecidos autênticos. Os seus vestidos eram uma variedade de cores, mas subtis e controlados. Havia sempre um toque de vermelho a espreitar, mas muito discreto. Muitas das suas coisas tinham um brilho ou pérola. Eu pensei que ela iria sentir-se atraída por um pouco de reluzir óbvio. Por baixo ela tinha roupa interior fantástica que vocês nunca vêem — lindas ceroulas e corpetes — Quanto às luvas sem dedos — as pessoas usavam-nas na época. Elas estavam presentes."

Para o figurino do juiz Turpin, homem opulento da cidade, presunçoso e apático, o culpado por Sweeney ter passado quinze anos na prisão e ter perdido a família, Colleen Atwood assume:

“The judge had a little poetry in his heart. His heyday was pre-Victorian, and he clung to those kinds of clothing. His clothing had once been fine, but he was very unkempt and grubby and unshaven, but harking back to a time when he was on top of the world, in the beginning of the movie”¹⁰¹ (Ibid).

A bela jovem Johanna, filha do juiz Turpin que pelos ciúmes que tem dela a mantém enclausurada em casa, é um perfeito retrato da inocência e coração puro. Possui longos cabelos loiros, rosto de boneca e os figurinos são sempre bem cuidados transmitindo um aspecto limpo, com longas saias, corpetes, pequenas rendas brancas no decote, ou minuciosamente elaborados, como o de efeitos de losangos no peito e nas mangas, remetendo para a era Vitoriana, em cores plácidas como o azul e o rosa pálido.

A personagem que possui o figurino mais extravagante do filme é Adolfo Pirelli, um charlatão barbeiro que tenta vender urina fazendo-a passar por elixir para o cabelo *“Pirelli’s miracle elixir”*, virá a tornar-se no primeiro ‘cliente’ degolado de Sweeney. Colleen Atwood revela que para o seu figurino, *“For Adolfo [interpretado pelo actor comediante Sacha Baron Coen] we thought that he should have a corset, be sort of a rooster, [...] he’s got the brightest costume in the movie”¹⁰²* (Making of 2008). O seu figurino recorda os trajes dos toureiros espanhóis com as calças demasiado justas, casaco assertado justo ao corpo, em azul prússia, ornamentado com motivos dourados, embora se note que apresenta um aspecto gasto e sujo, o lenço plissado no pescoço remodela o seu porte mais altivo e aprumado. Possui igualmente um grande chapéu cartola e uma capa dourada e vermelha, ou de peles quando não está a actuar e vai visitar Sweeney. No seu conjunto o figurino revela o carácter mais excêntrico, exibicionista e vaidoso da personagem, assim como possui um humor inerente, facultado pela estatura esguia e alta, os movimentos orgulhosos, o bigode alinhado e o cabelo curiosamente penteado.

Todos os figurinos do filme cumprem um propósito específico na narrativa, são bastante realistas em relação ao período, contudo através de pormenores e conceitos conseguem

¹⁰¹ TL: “O juiz tinha um pouco de poesia no seu coração. O seu apogeu foi pré-vitoriano e ele apegou-se a esses tipos de roupas. A sua roupa tivera sido boa um dia, mas ele estava muito mal arranjado, desmazelado e com barba por fazer, mas que remete a uma época em que ele estava no topo do mundo, no começo do filme.”

Na verdade não é no começo do filme, mas sim no começo da história, em que o espectador só toma conhecimento desses factos através de *flashbacks* rápidos, durante o decorrer da narrativa.

¹⁰² TL: “Para Adolfo nós pensamos que ele poderia ter um corpete, ser uma espécie de galo [...] ele tem o figurino mais brilhante do filme.”

caracterizar cada personagem individualmente. Apenas de olhar para uma das imagens do figurino consegue-se compreender como poderá ser a personalidade da personagem, referências geográficas e de época, as suas ambições, sentimentos e estatuto social. Contudo a narrativa flui suavemente sem que o espectador seja ofuscado pelos figurinos, porque estes estão em perfeita harmonia com os cenários, tanto interiores como exteriores. O mais importante neste extraordinário trabalho de figurinos é a sua naturalização, a autenticidade que foi desenvolvida em todas as diferentes combinações de texturas presentes, nos mais variados figurinos, atribuindo-lhes características naturais.

Os figurinos de Sweeney Todd foram nomeados para o premio Oscar da Academia, na categoria de melhor guarda-roupa, entre várias outras nomeações, tendo alcançado o galardão pela melhor direcção artística. No entanto o reconhecimento pelo guarda-roupa foi conseguido em diversos festivais, entre outros prémios que o filme obteve, em todas as áreas envolvidas na sua produção.

Tim Burton pode ser visto como o principal responsável pelo sucesso do filme, sendo que recaem sobre o realizador todas as consequências, más ou boas alcançadas entre o público. Uma vez que este é o responsável principal, a par do produtor, pela coordenação de todos os envolvidos, pela visão e desenvolvimento da continuidade e coerência narrativa. Principalmente para Tim Burton, que sabe escolher com quem trabalha, tem uma visão criativa e consistente do que pretende, é perspicaz e ambicioso, não pelos prémios, mas pelo agradecimento do público. Um amante incondicional do cinema, que soube aprender e tirar lições em cada trabalho que fez, nunca os considerando como erros mas como ensinamentos, guardando um carinho especial por todos os filmes e personagens, conseguiu suportar as criticas e não renunciar aos seus objectivos nem abandonar uma visão apenas pela desvalorização inicial.

Colleen Atwood, a responsável por esta obra de arte no design de figurinos para o cinema, considera:

“What I love the most about making movies is it you are always learning new things especially with Tim, it’s always fun because it is a work of art. He is a director that appreciates the texture and nuances the costume, that’s a real treat for a costume designer to work with”¹⁰³ (Making of 2008).

¹⁰³ TL: “O que eu mais adoro por fazer filmes é que estás sempre a aprender coisas novas, especialmente com o Tim é sempre divertido porque é um trabalho de arte. Ele é um director que aprecia a textura e valoriza o figurino, isso é um grande prazer para um designer de figurinos trabalhar assim.”

5.3.1 Imagens do filme *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2007 - DVD)



Imagem 69 e 70 – O barco a chegar a Londres.



Imagem 71 e 72 – Benjamin Barker aka Sweeney Todd. Com a família de antes de ir preso.



Imagem 73 – A pastelaria de Miss Lovett



Imagem 74 – Sweeney Todd



Imagem 75 – Sweeney Todd



Imagem 76 – Miss Lovett na pastelaria.



Imagem 77 – Miss Lovett & Sweeney Todd



Imagem 78 e 79 – “My only friends”

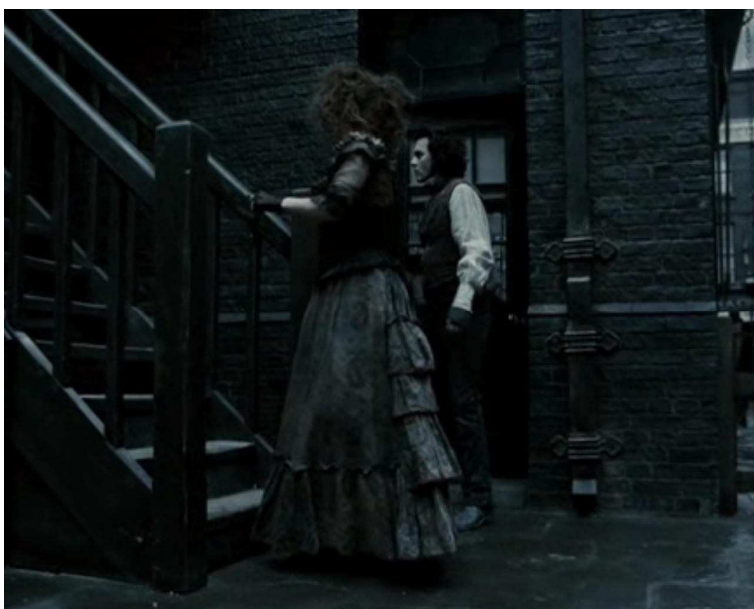


Imagem 80, 81 e 82 – O guarda-roupa de Miss Lovett



Imagem 83, 84 e 85 – O guarda-roupa de Miss Lovett



Imagem 86 – Sequência do futuro imaginado de Miss Lovett.

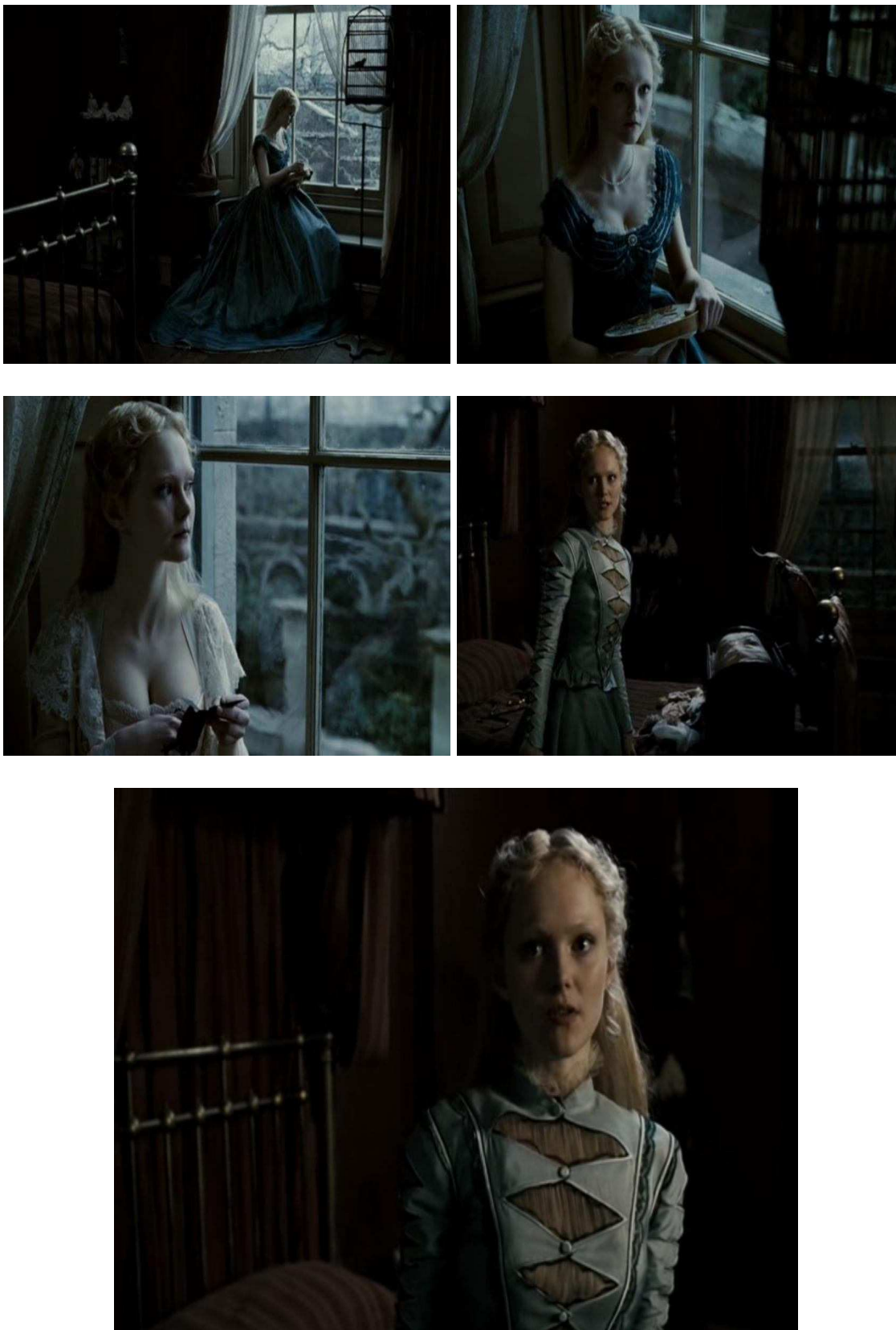


Imagem 87-91 – Os figurinos de Johanna.



Imagem 92-96 – O figurino de Adolfo Pirelli.



Imagem 97-102 – Juiz Turpin



Imagem 103 e 104 – O plano



Imagem 105 – Londres Vitoriana de Sweeney Todd

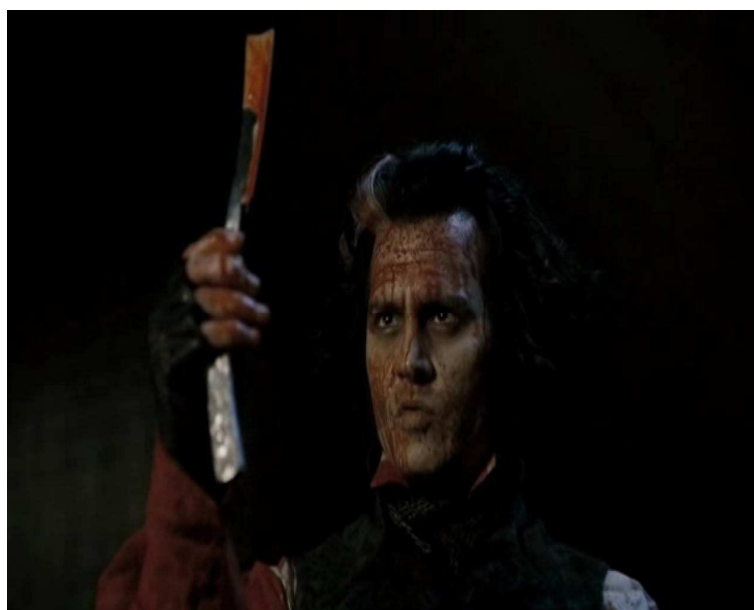


Imagem 106-109 – A vingança de Sweeney Todd

6_ Conclusão

Tomando em consideração todo o estudo feito anteriormente ao estudo de casos conseguiu-se obter especificamente teorias e argumentos concretos, outros contraditórios, que marcaram a evolução não apenas dos figurinos no cinema, mas também da própria evolução da teorização cinematográfica.

Os argumentos apresentados continuam válidos, mas pode-se entender que num filme os elementos directamente relacionados com a psicologia e a sociologia desempenham um papel extremamente importante. Sendo que em todos os elementos que compõem a mensagem fílmica ficcional estão implícitos valores psicológicos, quer sejam embutidos na personagem ou desenvolvidos no próprio espectador.

O figurino no cinema actua desse modo, caracterizar uma personagem é tentar desvendar o seu lado mais íntimo. Depois, o designer de figurinos deve conseguir através do vestuário e acessórios encontrar o balanço ideal.

Para os estudos de caso foi extremamente importante conhecer e, principalmente entender, todo o contexto teórico anterior que está directamente relacionado não só com os figurinos mas também com o cinema. Porque se o cinema é uma linguagem com fortes elementos psicológicos agregados na medida em que pretende transmitir a mensagem da narrativa, o figurino faz parte desses elementos, como Tim Burton disse, ele é outro personagem, contudo invisível, para o espectador, porque faz parte da personagem e do actor e é assim que deve ser. Tudo converge para reforçar a caracterização, personalidade e identidade do personagem. O facto de se terem estudado dois designers de figurinos pertencentes a épocas tão distintas da história cinematográfica, ajudou a que fossem entendidas as limitações e as formas diferentes de funcionar quando elas estão presentes. Adrian criou centenas de figurinos todos feitos com o mesmo material, feltro de lã, porque era o mais fácil de tingir, condicionado pela descoberta recente da cor no cinema. Contemporaneamente, pode-se considerar que não existem limitações, a não ser de ordem orçamental.

Outra diferença curiosa é o facto de que hoje o cinema já não é o influenciador de tendências que era nos anos trinta, ou sê-lo-á ainda, de uma outra forma?

Diria que continua a ser, mais até do que antes, só que agora o que se vende são as marcas e a imagem para os nichos de mercado. Os públicos também são diferentes, não copiam e fazem em casa, compram o original. Porque o que é imitado nos dias da globalização, não é a visão do designer, muito menos a do designer de figurinos.

Nos anos trinta o figurinista também era responsável pela imagem pública da estrela. Hoje também acontece as estrelas de cinema elegerem criadores para projectarem a sua imagem

pública, mas muito raramente ou nunca é um designer de figurinos famoso a ocupar essa posição. Nos dias que correm o designer de figurinos é louvado pelo seu trabalho em específico e não pelas tendências que lança. Isso prova o valor que o figurino encontrou no cinema.

Em *The Wizard of Oz*, Adrian, o designer ditador de tendências de moda afamado pelo público, considerou que mesmo que fizesse um filme de fantasia como este conseguiria contudo lançar uma moda. O que não aconteceu. No entanto como vimos anteriormente em relação à sua história profissional, Adrian era mais do que um criador de tendências, era antes de mais um profissional magnífico que sabia entender no que consistia o valor e o contexto em que os figurinos se articulavam no cinema. Em *Oz* levou ao limite a sua imaginação e criatividade, como a história assim o pretendia. Pode não ter criado uma tendência para a moda vigente da década, mas conseguiu muito mais do que isso. Perpetuou imagens que ficaram para sempre enraizadas na memória dos espectadores, alcançando um valor icónico, este sim fica para sempre.

Nas análises dos filmes da designer Colleen Atwood, em dois trabalhos extraordinários e tão distintos um do outro, em que *Edward Scissorhands* possui luz e cor, um conto de fadas com uma moral e romance, *Sweeney Todd* escuro e tenebroso, estilo tragédia literária com contornos de terror motivado pela vingança. No entanto possuem aspectos muito semelhantes como a valorização da música e a correcta caracterização de cada personagem para auxiliar a continuidade da narrativa e revelar estados de espírito, personalidades, emoções, ideais, época ou estatuto. Estas características são transmitidas tanto visualmente como através da audição, mesmo em *Edward* que não pertence ao género musical, sobretudo em *Edward*.

Colleen Atwood é uma designer que tem provas dadas do seu valor, tanto nestes filmes como em outros que não pertencem a este género de fantasia, nem foram realizados por Tim Burton, o que lhe atribui ainda mais valor e qualidade profissionalmente, revela versatilidade, criatividade e astúcia.

7_ Referências Bibliográficas

Arnheim, R 1957, *Film as art*, University of California Press, Los Angeles, accessed 20 Out 2010, < <http://books.google.pt/> >.

Arnheim, R 1997, *Film essays and criticism*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin, accessed 20 Out 2010, < <http://books.google.pt/> >.

Atwood, C 2007, Interview, in, *Thread Banger – Thread Heads*, Internet, Nextnewnetworks, 21 Dez 2007 06:30 hrs.

<http://www.threadbanger.com/threadheads/episode/THR_20071221/sweeney-todd-interview-with-colleen-atwood-victorian-clothing-how-to-thread-heads >.

Baecque, A & Toubiana, S 1999, *Truffaut – A biography*, University of California Press & Alfred A. Knopf, Inc., Berkeley e Los Angeles.

Bailey, M J 1982, *Those glorious glamour years*, The Citadel Press, New Jersey.

Barthes, R 1981, *O sistema da moda*, Edições 70, Lisboa.

Bazin, A 1991, *O Cinema - ensaios*, Editora Brasiliense, São Paulo.

Betton, G 1984, *História do cinema: das origens até 1986*, Publicações Europa-América, Mem Martins.

Burke, K M 2009, *Kristin's Plot Summy for The Wizard of Oz*, accessed 11 Feb 2010, < http://costumersguide.com/oz_review4.shtml >.

Burke, K M 2010, *frocktalk.com: celebrating the art of motion picture costume design*, accessed 12 Nov 2010, < <http://frocktalk.com/?p=395> >.

Bruzzi, S 1997, *Undressing cinema: clothing and identity in the movies*, Routledge, London.

Canudo, R 1927, *L'usine aux images*, Etienne Chiron, Paris.

Cortez, A E & MUDADO, G et al 2006, *O estranho mundo de Tim Burton*, Graduação, PUCMG - Faculdade de Comunicação e Artes, Belo Horizonte.

Costa, F A da 2002, 'Análise Fílmica: O Figurino como Elemento Essencial da Narrativa', *Sessões do Imaginário Porto Alegre*, **8**, pp. 38-41, accessed 28 Feb 2010, < <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/775/586> >.

COSTA, H A 1988, *A Longa Caminhada para a Invenção do Cinematógrafo*, Cineclubes do Porto.

Donald, J (ed.) 1989, *Fantasy and the Cinema*, British Film Institute, London.

Dyer, R 1979, *Stars*, British Film Institute, London.

Eco, U et al 1975, *Psicologia do vestir*, Assírio & Alvim, Lisboa.

Emerson, J & Loos, A 1921, *Breaking into movies*, McCann, New York, p.23.

Eduardo Mãos de Tesoura – Tim Burton special audio track (1990), DVD, Directed by Tim Burton, Twentieth Century Fox, Coleção Grandes Realizadores, Público, Portugal.

Hollywood Backstories 2002, Part 1-3, 'Edward Scissorhands', TV, Fox Television Studios, Prometheus Entertainment & Foxstar Productions, accessed 25 Nov 2010,
< <http://www.youtube.com/watch?v=uaPob-C7Z3E> >.

Engelmeier, R W & P W, (eds.) 1990, *Fashion in film*, Prestel Verlag, Munich.

Entwistle, J 2000, *The fashioned body*, Polity Press, UK.

Farah, A 2003, *Filme+Fashion: grandes estilistas do cinema*, Centro Cultural Banco do Brasil, Brasil.

Ferenczi, A 2008, *Colecção grandes realizadores: Tim Burton* (Edição exclusiva para o Jornal *Público*), Cahiers du cinéma e Prisa Innova S.L., Madrid.

Fontenla, C S et al 1973, *O Cinema fantástico e de terror. O cinema musical*, Publicações Alfa, Lisboa.

Freydkin, D 2008, 'Sweeney Todd cuts a fine figure, thanks to costume designer', *USA Today*, 1 Mar 2008, accessed 28 Nov 2010,
< http://www.usatoday.com/life/movies/news/2008-01-02-sweeney-todd-designer_N.htm >.

Gaines, J & Herzog, C (eds.) 1990, *Fabrications: costume and the female body*, Routledge, cop. VII, New York.

Giannetti, L 1982, *Understanding movies*, Prentice-Hall, cop., New Jersey.

Gibson, P C & Bruzzi, S (eds.) 2000, *Fashion cultures: theories, explorations and analysis*, Routledge, New York.

Gimferrer, P et al 1973, *O Cinema fantástico e de terror. O cinema musical*, Publicações Alfa, Lisboa.

Gutner, H 2001, *Gowns by Adrian: the MGM years 1928-1941*, Harry N. Abrams, New York.

Harmetz, A 1998, *The Making of The Wizard of Oz*, Alfred A. Knopf, New York.

Harris, T J 1989, *Children's live-action musical films: a critical survey and filmography*, McFarland & Co., Jefferson.

Harrison, H 1934, 'Adrian's Fashion Secrets', *Hollywood* 23, no. 9, Set 1934, p.42.

Howard, L 1916, 'How I teach my gowns to act', *Photoplay* 9 [U.S.A], no.3, Fev 1916, p.92.

IMDB – The internet movie database,
<<http://www.imdb.com/>>.

Jenkyn, S J 2005, *Fashion Design: O manual do estilista*, Editorial Gustavo Gil, SA, Barcelona.

King, B 1985, 'Articulating stardom', *Screen* 26, no. 5, Set – Out.

Kurland, J 2004, *Academy of Motion Picture Arts and Sciences: 50 Designers, 50 Costumes*, Academy of Motion Picture Arts and Sciences, Beverly Hills.

Landis, D N 2004, *Academy of Motion Picture Arts and Sciences: 50 designers, 50 costumes*, Academy of Motion Picture Arts and Sciences, Beverly Hills.

Landis, D N 2007, *Dressed: a century of Hollywood costume design*, Collins, [USA], accessed 24 Fev 2010,
<<http://www.dressedthebook.com>>.

LaValley, S et al (org.) 1987, *Hollywood and history: costume design in film*, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles & Thames and Hudson, London.

Lehnert, G 2001, *História da Moda do século XX*, Konemann, Colónia.

Leese, E 1977, *Costume design in the movies*, Frederick Ungar Publishing, New York.

LoBrutto, V 2002, *The filmmaker's guide to production design*, Allworth Press, New York.

Lotman, Y 1978, *Estética e semiótica do cinema*, Editorial Estampa, Lisboa.

Lurie, A 2000, *The language of clothes*, Henry Holt & Co, [Canada].

Maeder, E et al (org.) 1987, *Hollywood and history: costume design in film*, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles & Thames and Hudson, London.

MacDonald, M I 1917, 'Alice Brady Talks About Dress and Make-up', *Moving Picture World*, 21 Jul 1917, p.426.

Making of Sweeney Todd 2008, Video, TerrorFeed.com, accessed 28 Nov 2010,
< <http://www.terrorfeed.com/> >.

Martin, M 2005, *A Linguagem cinematográfica*, Dinalivro, 2ª ed., Lisboa.

Metz, C 1977, *A Significação no cinema*, Perspectiva, 2ª ed, São Paulo.

Metz, C 1980, *O Significante imaginário: Psicanálise e cinema*, Livros Horizonte, Lisboa.

Moreira, M 2008, *TEMA: Sociedade e Cultura num Mundo em Mudança*, accessed 12 Out,
< <http://historian.blogs.sapo.pt/> >.

Moseley, R (ed.) et al 2005, *Fashioning film stars: dress, culture, identity*, British Film Institute, London.

Musgrove, J 2003, *Make-up, hair and costume for film and television*, Focal Press, Oxford.

Neale, S 1980, *Genre*, British Film Institute, London, p. 55.

Neale, S 1985, *Cinema and Technology: image, sound, color*, Indiana University Press, Bloomington.

Neale, S 2000, *Genre and Hollywood*, Routledge, London, accessed 15 Nov 2010,
< <http://books.google.pt/> >.

Peary, D 1989, *Cult Movies: the classics, the sleepers, the weird, and the wonderful*, Delta, New York.

Peary, G e Shatzkin, R (eds.) 1977, *Classic American novel and the movies*, Frederick Ungar Publishing, New York.

Pecktal, L 1993, *Costume design: techniques of modern masters*, Back Stage Books, New York.

Scarfone, J & Stillman, W (co-aut.) 1999, *The Wizardry of Of: the artistry and magic of the 1939 MGM classic*, Gramercy Books, cop., New York.

Siegel, B & S 2004, *The encyclopedia of Hollywood*, Facts on file, 2ª ed., New York.

Slisbury, M (ed.) 1995, *Burton on Burton*, Faber and Faber, London.

Siza, R 2009, 'Retrato de Tim Burton enquanto surrealista pop', *Ípsilon in Público* [Portugal], 27 Nov 2009, pp. 6-11.

Squire, G 1972, *Dress and society*, London.

Steinbrunner, C & Goldblat, B (co-aut.) 1972, *Cinema of the fantastic*, Saturday Review Press, cop., New York.

Street, S 2001, *Costume and cinema: dress codes in popular film*, Wallflower Press, London.

Stutesman, D et al 2005, *Fashioning film stars: dress, culture, identity*, British Film Institute, London.

Swartz, M E 2000, *Oz before the rainbow*, Johns Hopkins Press, Baltimore.

Todorov, T 1975, *The Fantastic: a structural approach to a literary genre*, Cornell University Press, New York, accessed 17 Out 2010,
< <http://books.google.pt/> >.

Young, C K 1915, 'Dressing for the Movies', *Photoplay* 7 [U.S.A], no. 2, Jan, p. 117.

8_ Bibliografia

Arnold, J 1973, *A handbook of costume*, Macmillan, London.

Baecque, A & Toubiana, S 1999, *Truffaut – A biography*, University of California Press & Alfred A. Knopf, Inc., Berkeley e Los Angeles.

Bailey, M J 1982, *Those glorious glamour years*, The Citadel Press, New Jersey.

Barthes, R 1981, *O sistema da moda*, Edições 70, Lisboa.

Bazin, A 1991, *O Cinema - ensaios*, Editora Brasiliense, São Paulo.

Belluscio, M 1999, *Vestir a las estrellas: la moda en el cine*, Ediciones B, Barcelona.

Betton, G 1984, *História do cinema: das origens até 1986*, Publicações Europa-América, Mem Martins.

Bruzzi, S 1997, *Undressing cinema: clothing and identity in the movies*, Routledge, London.

Canudo, R 1927, *L'usine aux images*, Etienne Chiron, Paris.

Carrick, E 1949, *Designing for films*, New York: The Studio Publications, London.

COSTA, H A 1988, *A Longa Caminhada para a Invenção do Cinematógrafo*, Cineclube do Porto.

Donald, J (ed.) 1989, *Fantasy and the Cinema*, British Film Institute, London.

Dyer, R 1979, *Stars*, British Film Institute, London.

Eco, U et al 1975, *Psicologia do vestir*, Assírio & Alvim, Lisboa.

Emerson, J & Loos, A 1921, *Breaking into movies*, McCann, New York, p.23.

Engelmeier, R W & P W, (eds.) 1990, *Fashion in film*, Prestel Verlag, Munich.

Entwistle, J 2000, *The fashioned body*, Polity Press, UK.

Farah, A 2003, *Filme+Fashion: grandes estilistas do cinema*, Centro Cultural Banco do Brasil, Brasil.

Ferenczi, A 2008, *Colecção grandes realizadores: Tim Burton* (Edição exclusiva para o Jornal *Público*), Cahiers du cinéma e Prisa Innova S.L., Madrid.

Fontenla, C S et al 1973, *O Cinema fantástico e de terror. O cinema musical*, Publicações Alfa, Lisboa.

Gaines, J & Herzog, C (eds.) 1990, *Fabrications: costume and the female body*, Routledge, cop. VII, New York.

Giannetti, L 1982, *Understanding movies*, Prentice-Hall, cop., New Jersey.

Gibson, P C & Bruzzi, S (eds.) 2000, *Fashion cultures: theories, explorations and analysis*, Routledge, New York.

Gimferrer, P et al 1973, *O Cinema fantástico e de terror. O cinema musical*, Publicações Alfa, Lisboa.

Gutner, H 2001, *Gowns by Adrian: the MGM years 1928-1941*, Harry N. Abrams, New York.

Harmetz, A 1998, *The Making of The Wizard of Oz*, Alfred A. Knopf, New York.

Harris, T J 1989, *Children's live-action musical films: a critical survey and filmography*, McFarland & Co., Jefferson.

Jenkyn, S J 2005, *Fashion Design: O manual do estilista*, Editorial Gustavo Gil, SA, Barcelona.

Kurland, J 2004, *Academy of Motion Picture Arts and Sciences: 50 Designers, 50 Costumes*, Academy of Motion Picture Arts and Sciences, Beverly Hills.

La Motte, R 2001, *Costume design 101: the art and business of costume design for film and television*, Michael Wiese Productions, cop., Studio City.

Landis, D N 2004, *Academy of Motion Picture Arts and Sciences: 50 designers, 50 costumes*, Academy of Motion Picture Arts and Sciences, Beverly Hills.

Latorre, J M 1987, *El cine fantástico*, Publicaciones Fabregat, Barcelona.

LaValley, S et al (org.) 1987, *Hollywood and history: costume design in film*, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles & Thames and Hudson, London.

Lehnert, G 2001, *História da Moda do século XX*, Konemann, Colónia.

Leese, E 1977, *Costume design in the movies*, Frederick Ungar Publishing, New York.

LoBrutto, V 2002, *The filmmaker's guide to production design*, Allworth Press, New York.

Lotman, Y 1978, *Estética e semiótica do cinema*, Editorial Estampa, Lisboa.

- Lurie, A 2000, *The language of clothes*, Henry Holt & Co, [Canada].
- Maeder, E et al (org.) 1987, *Hollywood and history: costume design in film*, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles & Thames and Hudson, London.
- Martin, M 2005, *A Linguagem cinematográfica*, Dinalivro, 2ª ed., Lisboa.
- Metz, C 1977, *A Significação no cinema*, Perspectiva, 2ª ed, São Paulo.
- Metz, C 1980, *O Significante imaginário: Psicanálise e cinema*, Livros Horizonte, Lisboa.
- Meyers, R 1980, *The world of fantasy films*, A.S. Barnes and Company, New York.
- Moseley, R (ed.) et al 2005, *Fashioning film stars: dress, culture, identity*, British Film Institute, London.
- Musgrove, J 2003, *Make-up, hair and costume for film and television*, Focal Press, Oxford.
- Neale, S 1980, *Genre*, British Film Institute, London, p. 55.
- Neale, S 1985, *Cinema and Technology: image, sound, color*, Indiana University Press, Bloomington.
- Peary, D 1989, *Cult Movies: the classics, the sleepers, the weird, and the wonderful*, Delta, New York.
- Peary, G e Shatzkin, R (eds.) 1977, *Classic American novel and the movies*, Frederick Ungar Publishing, New York.
- Pecktal, L 1993, *Costume design: techniques of modern masters*, Back Stage Books, New York.
- Prichard, S P 1981, *Film costume: an annotated bibliography*, The Scarecrow Press, Inc., Metuchen.
- Rushdie, S 1992, *The wizard of Oz*, British Film Institute, London.
- Scarfone, J & Stillman, W (co-aut.) 1999, *The Wizardry of Of: the artistry and magic of the 1939 MGM classic*, Gramercy Books, cop., New York.
- Siegel, B & S 2004, *The encyclopedia of Hollywood*, Facts on file, 2ª ed., New York.
- Slisbury, M (ed.) 1995, *Burton on Burton*, Faber and Faber, London.
- Squire, G 1972, *Dress and society*, London.

Steinbrunner, C & Goldblat, B (co-aut.) 1972, *Cinema of the fantastic*, Saturday Review Press, cop., New York.

Street, S 2001, *Costume and cinema: dress codes in popular film*, Wallflower Press, London.

Stutesman, D et al 2005, *Fashioning film stars: dress, culture, identity*, British Film Institute, London.

Swartz, M E 2000, *Oz before the rainbow*, Johns Hopkins Press, Baltimore.

Tashiro, C S 1998, *Pretty pictures: production design and history film*, University of Texas Press, Austin.

Todorov, T 1977, *Introdução à literatura fantástica*, Moraes Editores, Lisboa.

Tomerlin, S (ed.) 1976, *American fashion: the life and lines of Adrian, Mainbocher, Mc Cardell, Novell, TriGère*, Andre Deutsch, London.

8.1 – Artigos de Jornal

'Elements of Color in Professional Motion Pictures', *Society of Motion Picture and Television Engineers*, New York, 1957, pp.41-43.

Harrison, H 1934, 'Adrian's Fashion Secrets', *Hollywood* 23, no. 9, Set 1934, p.42.

Howard, L 1916, 'How I teach my gowns to act', *Photoplay* 9 [U.S.A], no.3, Fev 1916, p.92.

'Hollywood's Most Stylish People, Places and Things', *Premiere* [U.S.A], 2 Out 2003, pp.45-67.

King, B 1985, 'Articulating stardom', *Screen* 26, no. 5, Set – Out.

MacDonald, M I 1917, 'Alice Brady Talks About Dress and Make-up', *Moving Picture World*, 21 Jul 1917, p.426.

Siza, R 2009, 'Retrato de Tim Burton enquanto surrealista pop', *Ípsilon in Público* [Portugal], 27 Nov 2009, pp. 6-11.

Young, C K 1915, 'Dressing for the Movies', *Photoplay* 7 [U.S.A], no. 2, Jan, p. 117.

8.2 – Artigos de e-revistas

Costa, F A da 2002, 'Análise Fílmica: O Figurino como Elemento Essencial da Narrativa', *Sessões do Imaginário Porto Alegre*, 8, pp. 38-41, accessed 28 Feb 2010,

< <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/775/586> >.

8.3 – E-Books

Arnheim, R 1957, *Film as art*, University of California Press, Los Angeles, accessed 20 Out 2010,

< <http://books.google.pt/> >.

Arnheim, R 1997, *Film essays and criticism*, The University of Wisconsin Press, Wisconsin, accessed 20 Out 2010, < <http://books.google.pt/> >.

Landis, D N 2007, *Dressed: a century of Hollywood costume design*, Collins, [USA], accessed 24 Feb 2010,

<<http://www.dressedthebook.com> >.

Neale, S 2000, *Genre and Hollywood*, Routledge, London, accessed 15 Nov 2010,

< <http://books.google.pt/> >.

Todorov, T 1975, *The Fantastic: a structural approach to a literary genre*, Cornell University Press, New York, accessed 17 Out 2010,

< <http://books.google.pt/> >.

8.4 – Filme, Vídeo e DVD

Atwood, C 2007, Interview, in, *Thread Banger – Thread Heads*, Internet, Nextnewnetworks, 21 Dez 2007 06:30 hrs.

<http://www.threadbanger.com/threadheads/episode/THR_20071221/sweeney-todd-interview-with-colleen-atwood-victorian-clothing-how-to-thread-heads >.

Eduardo Mãos de Tesoura – Tim Burton special audio track (1990), DVD, Directed by Tim Burton, Twentieth Century Fox, Coleção Grandes Realizadores, Público, Portugal.

Making of Sweeney Todd 2008, Video, TerrorFeed.com, accessed 28 Nov 2010,

< <http://www.terrorfeed.com/> >.

8.5 – Páginas Web

Burke, K M 2009, *Kristin's Plot Summy for The Wizard of Oz*, accessed 11 Feb 2010,
< http://costumersguide.com/oz_review4.shtml >.

Burke, K M 2010, *frocktalk.com: celebrating the art of motion picture costume design*, accessed
12 Nov 2010,
< <http://frocktalk.com/?p=395> >.

Film Reference,
< <http://www.filmreference.com/> >.

Freydkin, D 2008, 'Sweeney Todd cuts a fine figure, thanks to costume designer', *USA Today*, 1
Mar 2008, accessed 28 Nov 2010,
< http://www.usatoday.com/life/movies/news/2008-01-02-sweeney-todd-designer_N.htm >.

IMDB – The internet movie database,
<<http://www.imdb.com/>>.

Landis, D N 2009, *Academy of Motion Picture Arts and Sciences - Dressed in Colour: the
costumes*, accessed 5 Mar 2010,
< <http://www.oscars.org/events-exhibitions/exhibitions/2009/dressedincolor.html> > &
< http://www.alleycatscratch.com/exhibit/ln_color.htm >.

Maggie 2010, *Ever after costumes: a costume study site*, accessed 25 Feb 2010,
< <http://www.everaftercostumes.com/> >.

Maginnis, T 1996-2010, *The costumer's manifesto: costumes.org*, accessed 25 Feb 2010,
< <http://www.costumes.org/> >.

Moreira, M 2008, *TEMA: Sociedade e Cultura num Mundo em Mudança*, accessed 12 Out,
< <http://historian.blogs.sapo.pt/> >.

8.6 – Programas de TV

Hollywood Backstories 2002, Part 1-3, 'Edward Scissorhands', TV, Fox Television Studios,
Prometheus Entertainment & Foxstar Productions, accessed 25 Nov 2010,
< <http://www.youtube.com/watch?v=uaPob-C7Z3E> >.

8.7 – Teses Académicas

Cortez, A E & MUDADO, G et al 2006, *O estranho mundo de Tim Burton*, Graduação, PUCMG -
Faculdade de Comunicação e Artes, Belo Horizonte.

9_ Glossário

9.1 – Terminologia Cinematográfica

Ação – Termo usado para descrever o acontecimento que é filmado.

Ângulo — A posição da câmara em relação à acção filmada; é usado o nível dos olhos como ponto de referência: quando a câmara é colocada ao nível dos olhos, obtem-se um plano frontal, colocada abaixo do nível dos olhos, filmado de baixo para cima, obtem-se um contrapicado, colocado acima do nível dos olhos, de cima para baixo, um plano picado.

Argumento – Documento escrito do percurso da acção, contendo as principais indicações da história, localizações e personagens.

Cena – Unidade dramática de continuidade espacial e temporal, que pode conter vários ângulos de filmagem captados por diferentes câmaras.

Cinematógrafo – A invenção do cinematógrafo constitui o marco inicial da história do cinema. É um aparelho que permite registar uma série de imagens estáticas em fotogramas, que são posteriormente projectadas numa tela criando a ilusão de movimento. A projecção de imagens estáticas para criar a ilusão de movimento deve ser de no mínimo 16 fotogramas por segundo, para que o cérebro humano não detecte que são, na verdade, imagens isoladas. Com a universalização do cinema sonoro, as projecções cinematográficas foram padronizadas em uma velocidade de 24 fotogramas por segundo, sendo que em vídeo é de 25 fotogramas.

Composição — O modo como os elementos estão organizadas na imagem fisicamente limitada que compõe o plano.

Continuidade – Relação entre os elementos que compõem as cenas filmadas de maneira lógica para que a narrativa seja credível.

Curta-Metragem – Termo designado para um filme normalmente com duração máxima de 30 minutos.

Diegese – Tempo e espaço em que decorre a acção filmada.

Enquadramento – Posição dos elementos em relação aos limites do campo que é filmado.

Flashback – Caracterizado por um salto no tempo do presente da narrativa para um acontecimento passado.

Fotograma – Cada imagem impressa quimicamente em fita de celulóide.

Frame – Imagem estática em determinado espaço de tempo;

Longa-Metragem – Filme com duração superior a 70 minutos.

Mise-en-scène – ‘Colocar em cena’; refere-se à movimentação e posicionamento de todos os elementos que compõem o plano.

Montagem – Processo de edição que consiste na ordenação dos diferentes planos filmados segundo o intuito do que é pretendido contar e como.

Movimento de câmara – Movimento óptico que é captado pela câmara. Existem vários conceitos para diferentes movimentos de câmara; *zoom in* no caso de uma aproximação ao objecto, *zoom out* no caso de um distanciamento ao objecto, panorâmica, travelling, etc.

Plano – Unidade significante mínima do filme. Acção que é filmada por uma única câmara sem existência de cortes de montagem, contudo pode incluir diferentes movimentos de câmara.

Sequência – Conjunto de cenas ligadas por uma mesma ideia.

5.3.1 Imagens do filme Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (2007 - DVD)

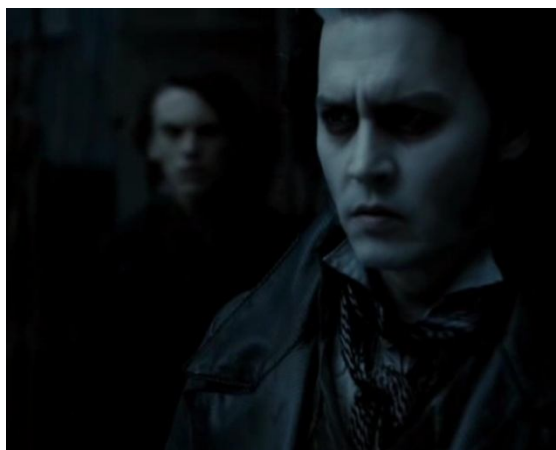


Imagem 69 e 70 – O barco a chegar a Londres.



Imagem 71 e 72 – Benjamin Barker aka Sweeney Todd. Com a família de antes de ir preso.



Imagem 73 – A pastelaria de Miss Lovett

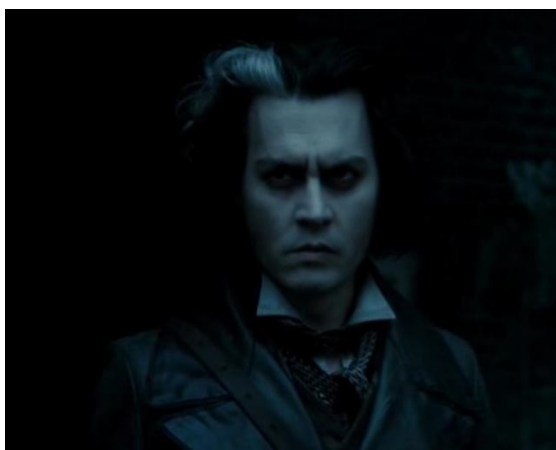


Imagem 74 – Sweeney Todd



Imagem 75 – Sweeney Todd



Imagem 76 – Miss Lovett na pastelaria.



Imagem 77 – Miss Lovett & Sweeney Todd



Imagem 78 e 79 – “My only friends”



Imagem 80, 81 e 82 – O guarda-roupa de Miss Lovett



Imagem 83, 84 e 85 – O guarda-roupa de Miss Lovett



Imagem 86 – Sequência da ambição futura de Miss Lovett.



Imagem 87-91 – Os figurines de Johanna.



Imagem 92-96 – O figurino de Adolfo Pirelli.



Imagem 97-102 – Juiz Turpin



Imagem 103 e 104 – O plano



Imagem 105 – Londres Vitoriana de Sweeney Todd



Imagem 106-109 – A vingança de Sweeney Todd

4.1.1 – Imagens do filme *The Wizard Of Oz* (1939 - DVD)



Imagem 1 – Dorothy em Kansas



Imagem 2 e 3 – Os tios de Dorothy e os trabalhadores da quinta



Imagem 4 e 5 – Miss Gulch



Imagem 6 e 7 – Professor Marvel



Imagem 8 e 9 – Dorothy adornece

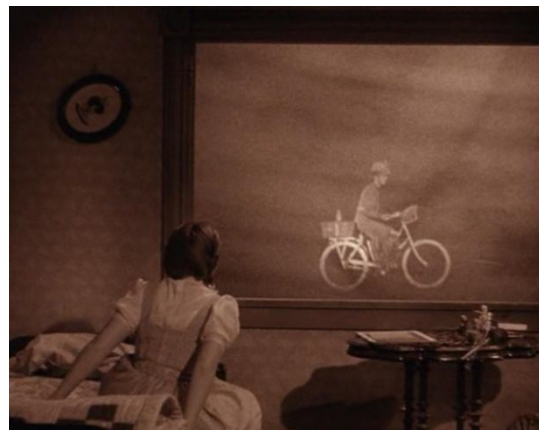


Imagem 10 e 11 – O sonho



Imagem 12 e 13 – Dorothy entra no mundo Technicolor



Imagem 14 – Glinda The Good Witch of the North



Imagem 15 e 16 – The Munchkins



Imagem 17 e 18 – The Wicked Witch of the West



Imagem 19 e 20 – Os sapatos vermelhos brilhantes



Imagem 21 – Cenários em Oz



Imagem 22 - Scarecrow

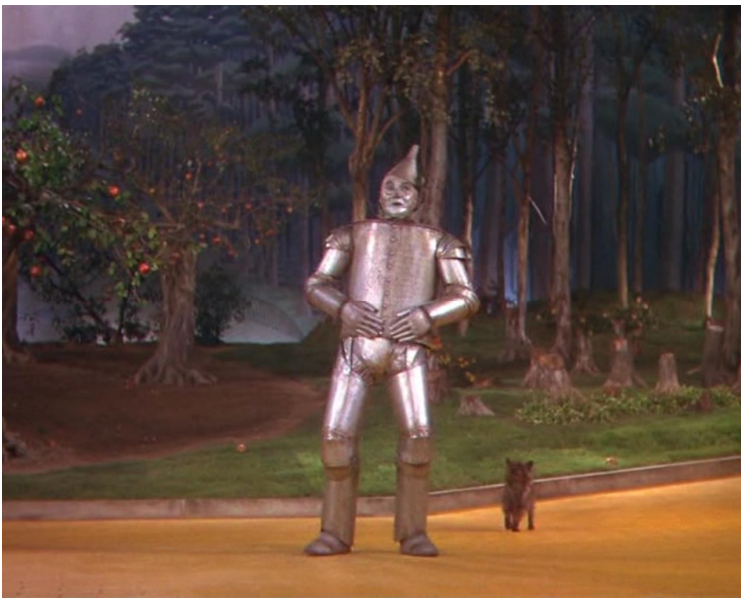


Imagem 23 – Tin Woodman



Imagem 24 - Cowardly Lion



Imagem 25 – Dorothy e os amigos de Oz



Imagem 26 e 27 – Emerald city e o Feiticeiro de Oz



Imagem 28 – Final em Kansas