

Para não perder a muiteza: arranjos estéticos e comunicação no cinema de Tim Burton pelo olhar dos corpos e do figurino na narrativa da cinematografia do fantástico ¹

Roberta DEL-VECHIO²
Universidade Tuiuti do Paraná - UTP, Curitiba, PR

Resumo

O figurino possui potencial comunicativo que auxilia um Diretor de cinema na condução da narrativa. O presente artigo procura investigar os arranjos estéticos e a comunicação no cinema de Tim Burton pelo olhar dos corpos e principalmente do figurino na narrativa da cinematografia do fantástico. Como traço de identidade/ “muiteza”, alguns diretores valorizam o figurino como elemento de linguagem, como signo enunciativo, contudo é o/a figurinista quem deve ser capaz de fazer a tradução intersemiótica do texto para a roupa, conforme idealização do Diretor. Como base teórica foram pesquisados autores que debatem a questão do figurino, arranjos estéticos, experiência estética, cinema e o campo comunicacional. Também foram pesquisados textos e críticas sobre o diretor Tim Burton, seus filmes e figurinos, assim como sua parceria com a figurinista Colleen Atwood.

Palavras-chave: arranjos estéticos; comunicação; figurino; cinematografia do fantástico; Tim Burton

1 Introdução

*“É a forma muito mais que o conteúdo, que educa, é que engrandece! O tema é apenas um pré-texto.”
Bresson*

“Muiteza” (*Muchness*) é uma expressão que foi citada no filme “Alice no País das Maravilhas” (*Alice in Wonderland, 2010*), com direção de Tim Burton. Em uma cena do filme, o Chapeleiro (Johnny Depp) vira para Alice e diz que quando criança ela era “*muchier*” e que agora ela tinha perdido sua “*mutchness*”. Podemos neste contexto, traduzir “muiteza” como algo único, que cada pessoa tem, que é o que a diferencia de todas as outras.

Como um Diretor de Cinema pode encontrar sua “muiteza”? O figurino pode ser um elemento diferenciador no processo comunicacional de uma obra cinematográfica? O Cinema (o cinema da sala escura) como ambiente de “hipnose” pode nos proporcionar um estado de fascinação (BARTHES, 1998). Porém este estado de fascinação tão bem explicitado por Barthes depende da experiência estética do espectador, na leitura da linguagem

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação Audiovisual do XVI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em Comunicação e Linguagens-UTP. Pertence ao Grupo de Pesquisa Cinema e Audiovisual. Graduada em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda (FURB), Especialista em Moda (UNERJ). Mestre em Educação (FURB). Professora dos Cursos de Publicidade e Propaganda (FURB) e Design (UNIFEBE). Email:rovechio@gmail.com.

cinematográfica, dos sistemas cinéticos. [...] a linguagem cinematográfica é vista como uma das possibilidades humanas de representação da realidade, de exteriorização das concepções de universo, das formas de ver o mundo, portanto, uma forma de interação entre indivíduos, um gênero de representação e de construção e não de espelhamento da realidade (GONÇALVES E ROCHA, 2011).

Os sistemas cinéticos que compõem o filme são mistos de uma variedade de peças discursivas que se unem formando um jogo significativo de representações da realidade. Cada peça apresentada é composta de significações e são criadas de acordo com as vozes existentes no interior de seus criadores. Cabe aqui o pensamento Bakhtiniano, de que todas as artes, até nas coisas mais inertes, estão repletas de subjetividade. São múltiplas vozes responsáveis por dar aos closes, planos, luzes e sombras o significado necessário para uma compreensão fílmica. Essa polifonia existe, nesse caso, não só com relação ao contexto de produção da obra, mas também no contexto de vida de seu autor, que traz consigo, de forma involuntária ou intencional, uma avalanche de conceitos, ideais, posturas, olhares. O filme em si é um objeto produto da criação ideológica de seu autor, tendo, portanto, subentendido, o contexto histórico, social, cultural; ele não existe fora da sociedade, com ela e por si só dialoga. (GONÇALVES E ROCHA, 2011).

Para Gumbrecht (2006, p.51), a experiência estética “se impõe como uma interrupção dentro do fluxo da nossa vida cotidiana”, se referindo às experiências como pequenas crises. Estas crises podem ser vistas como exceções no mundo cotidiano, onde a experiência estética é processual, dependendo da adaptação do objeto à sua função. De acordo com Dewey (1980, p.105), “o que distingue uma experiência como estética é a conversão das resistências e das tensões, das excitações que em si próprias são tentações para a dispersão em um movimento dirigido para um término inclusivo e satisfatório”. As significações e leituras dos sistemas cinéticos que compõem a obra cinematográfica e a experiência estética do espectador, certamente dependem da tradução intersemiótica.

A capacidade criativa na operação tradutória intersemiótica - experimentação pioneira feita por Robert Bresson, criador de uma estética do ator (BRESSANE, 2000) - de fato é o que vai proporcionar ou não, além da sala escura, a fruição estética, que além da representação, o novo seja desvelado.

Certamente que o desvelamento do novo/apresentação (reflexões de Barthes, Bressane e Buñuel) por parte de autores, diretores e produtores, depende do que Buñuel chama de espírito livre: “Nas mãos de um espírito livre, o cinema é uma arma magnífica e perigosa. É o melhor instrumento para exprimir o mundo dos sonhos, das emoções, do instinto”. (BUÑUEL, 1991, p.336). Buñuel comenta ainda, que aos filmes falta em geral, a questão do mistério, essencial a toda obra de arte:

Autores, diretores e produtores evitam cuidadosamente perturbar nossa tranquilidade abrindo a janela maravilhosa da tela ao mundo libertador da poesia; preferem fazê-la refletir temas que poderiam ser o prolongamento da nossas vidas

comuns, repetir mil vezes o mesmo drama, fazer-nos esquecer das horas penosas do trabalho cotidiano. (BUÑUEL, 1991, p.335).

Nesta perspectiva, ao pensar em algo novo, fascinante, possuidor de “muiteza”, ocorreu estudar com mais profundidade a cinematografia do fantástico e a relação dos signos do corpo e do figurino na narrativa, no processo intersemiótico.

Marie Anne Kremer (2003), em seu estudo sobre literatura e cinema fantásticos, explana sobre a etimologia do termo fantástico, e oferece uma interessante “equação” que apropria suas informações etimológicas para a definição da ficção fantástica: a “[...] palavra ‘fantástico’, oriunda de *phantasticus*’ do latim [...] encerram as definições ‘o que torna visível o visionário, o irreal’. A ficção fantástica relaciona esses dados etimológicos numa equação: aquele que vê (o visionário) torna o irreal visível ao outro [...]” . Os visionários são, nesse sentido, aqueles personagens que possibilitam, por meio de seu testemunho, a concretização do fantástico no seio da realidade. (KREMER, 2003, p.43). Complementando o pensamento de Kremer e o trazendo para a discussão, “podemos também considerar visionários os cineastas que compartilham conosco, através dos filmes, suas “visões” particulares do irreal, do imaginário e mesmo da realidade, dando-nos a ver os diversos universos fantásticos que entretecem”. (SALGADO, 2012).

Entre obras e diretores considerados visionários, que tramitam no universo do fantástico, que possuem seu espírito livre, que buscam no arranjo estético sua “muiteza”, foram escolhidos para este trabalho filmes do Diretor Tim Burton. Nascido em 1958 na Califórnia, é considerado um artista visionário e altamente autoral que, surpreendentemente, conseguiu se encaixar bem na indústria do entretenimento hollywoodiana e produzir filmes de qualidade, com boas recepções e bilheterias, ao mesmo tempo em que se mantém (majoritariamente) fiel ao próprio universo visual e temático.

Caracterizada pela exploração contínua de realidades e universos estranhos e fantásticos aos quais se aliam temas e visuais gótico-expressionistas, a filmografia de Burton é perpassada, de um lado, justamente pelo contraste e embate entre a realidade conforme compreendida social e publicamente, e, de outro, a realidade do fantástico ou do imaginário, compreendida de forma privada e individual. Os universos representados por Burton são usualmente ambíguos e propõem contradições no tecido da realidade e das formas com que compreendemos o mundo, as quais, ele demonstra, não são nunca absolutas. (SALGADO, 2012). Duas características são marcantes nos arranjos estéticos nos filmes de Tim Burton, o figurino - considerando adereços, cabelo, maquiagem conforme conceito de Lurie (2000, p. 4): “O vocabulário do vestuário inclui não apenas as peças de vestuário, mas também os acessórios, o estilo do penteado, a

maquiagem e a decoração corporal” e a interpretação com a caracterização dos atores (estética do ator).

O problema a ser investigado neste trabalho se situa na seguinte questão: De que forma o figurino e o corpo/ ator/atriz na composição da personagem (estética do ator) se articulam nos arranjos estéticos, no processo intersemiótico nos filmes de Tim Burton, produzindo significados concernentes a cinematografia do fantástico, traduzindo a “muiteza” da obra/ do diretor pelo processo de apresentação/enunciação?

Parte-se dos pressupostos que em um primeiro olhar, a estrutura do figurino no cinema é plástica e está composta por materiais com diferentes formas, linhas, superfícies e cores. O ator/atriz na composição da personagem, também articula pela caracterização e postura corporal, uma gama de significados. O conjunto dos signos (figurino e corpos/estética do ator no cinema/caracterização) formam imagens que comportam unidades e regras específicas que configuram uma linguagem e estabelecem uma comunicação. Na Cinematografia do Fantástico, e nas obras de Tim Burton, o figurino e os corpos, tornam-se signos fundamentais no processo intersemiótico (do texto para o filme) e no processo de apresentação (algo novo/desvelamento) na experiência estética. Tim Burton consegue então, a partir dos arranjos estéticos, sua “muiteza”, algo singular que traz uma identidade aos seus filmes.

A partir do problema e dos pressupostos formulados, esta pesquisa objetiva investigar os arranjos estéticos no cinema de Tim Burton pelo olhar dos corpos e do figurino no processo da narrativa na Cinematografia do Fantástico. Tem como objetivos específicos, identificar como aparecem os arranjos estéticos pelo olhar dos corpos (estética do ator) e do figurino (adereços, cabelo maquiagem) no cinema de Tim Burton; analisar o processo intersemiótico, a produção de sentido, pela estética do corpo e pela escolha do figurino.

Para atingir o objetivo geral e os objetivos específicos da pesquisa, o *corpus* empírico compreenderá a investigação de um recorte realizado na produção de Tim Burton - *Edward Scissorhands* (Edward Mãos de Tesoura -1990), *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (*Sweeney Tood* , o Barbeiro Demoniaco da Rua Fleet-2007) e *Alice in Wonderland* (Alice no País das Maravilhas-2010), a existência de elementos estéticos específicos, manifestados nos corpos e no figurino.

2 Figurino e Comunicação

Entende-se por figurino todos os trajes cênicos, ou mesmo o conjunto da indumentária e acessórios, criado ou produzido pelo figurinista, e utilizado pelo artista para compor determinada comunicação, como o teatro, cinema, televisão, ópera, dança e outros meios de manifestação artística. A concepção de um figurino deverá servir, logicamente, às intenções da

encenação, possibilitando, através da percepção visual, um entendimento do contexto temporal, da ambientação histórica da narrativa e das características inerentes às personagens retratadas - sexo, idade, aparência (cor, raça, aspecto físico), aspectos psicológicos e peculiaridades - que serão identificados pelo espectador. De acordo com Pallottini (1989, p. 64), “o primeiro meio de apreensão que tem o espectador, a sua primeira forma de atingir essa criatura que é o personagem é a visual. O personagem se mostra, assim inicialmente, sob seu aspecto, digamos, físico”. Deste modo, compreende-se que o figurino e a composição visual do ator em cena, estabelecem o primeiro processo de compreensão da narrativa, ou seja, o figurino como potencialidade de enunciação, de comunicação.

O figurino pelos seus arranjos estéticos codifica para o receptor mensagens complexas, que aliadas a interpretação, articulação do corpo do ator/atriz, formam um conjunto de signos que auxiliam a compreensão da narrativa, que não é fechada e portanto permite uma leitura multirreferencial. Sgundo Hall (2003, p. 354) “[...] Produzir a mensagem não é uma atividade tão transparente quanto parece. A mensagem é uma estrutura complexa de significados que não é tão simples como se pensa. A recepção não é algo aberto e perfeitamente transparente, que acontece na outra ponta da cadeia de comunicação. E a cadeia comunicativa não opera de forma unilinear”. Pensar o figurino como potencialidade comunicativa, é trazer à tona a questão do campo comunicacional, do objeto comunicacional. Braga (2011, p. 66) comenta: “Como me parece claro, hoje, que o objeto da Comunicação não pode ser apreendido enquanto “coisas” nem “temas”, mas sim como um certo tipo de processos epistemicamente caracterizados por uma perspectiva comunicacional – nosso esforço é de perceber processos sociais em geral pela ótica que neles busca a distinção do fenômeno”. Ainda sobre a questão, Francisco Rüdiger refere ao objeto de uma teoria da comunicação como sendo uma “conversação” da sociedade. Citando Gabriel Tarde, desenvolve a proposição de que a conversação constitui “uma espécie de mediação cotidiana do conjunto de relações sociais, da difusão das idéias e da formação das condutas que têm lugar na sociedade” (RÜDIGER, 1998, Apud BRAGA, 2011, p. 66). Sobre o termo “conversação”, Braga esclarece que o mesmo pode trazer problemas, pois estimula uma perspectiva determinada por um modelo “dialógico-simétrico-alternado-recíproco” de comunicação, modelo este que não se justificaria em instâncias mais complexas e diversificadas. O autor esclarece que prefere a expressão “interação comunicacional”.

Uma maneira (intuitiva e não “definidora) de referir-se à interação comunicacional é considerar que se trata aí dos processos simbólicos e práticos que, organizando trocas entre seres humanos, viabilizam diversas ações e objetivos em que vêm engajados (por exemplo, de área política, educacional, econômica, criativa, ou estética) e toda e qualquer atuação que solicita co-participação. (BRAGA, 2011, p.66).

Pode-se vislumbrar então, que o figurino como linguagem pode levar o espectador a uma interação social, que o figurino é possível de ser interpretado, portanto, enunciativo. Segundo Barbosa (2012, p. 150), “[...] a linguagem, ao se transformar pelos múltiplos processos comunicacionais, não é apenas mera inscrição: passa a ser significado, no qual estão imersos o sentido e a referência, ou seja, o caráter do diálogo do discurso, que torna possível sua interpretação”. Temos através do figurino, dos arranjos estéticos que compõem as personagens, a visualização da identidade da personalidade emprestada aos atores em cena. O figurino é um traje que possibilita, por um tempo, o ator ser outra pessoa. O figurino do ator ajuda a concentrar o poder da imaginação, expressão, emoção e movimento dentro da criação e projeção do caráter do espetáculo.

Em vista disto, é passível de suposição que o figurino serve à encenação na medida em que facilita a identificação dos personagens, mesmo que por vias de demonstrações arquetípicas e genéricas. Assim como no teatro grego, em que o emprego das máscaras servia para identificar a personagem, enunciando assim a sua *persona*. Mas a partir dos diversos movimentos estéticos do séc. XX foi estabelecida uma nova forma de concepção sobre a representação artística e, por conseguinte, sobre o figurino. O surgimento do cinema e da televisão foram fatores determinantes nas mudanças sobre os conceitos de espetáculo encenados. Novas formas de se fazer ver personagens, novos arranjos estéticos exploram a criatividade de diretores e figurinistas que buscam recursos mais específicos das técnicas utilizadas para a caracterização, adequando o figurino as diferentes tecnologias de cada meio, reconhecendo os limites e as possibilidades da tela. É a experiência estética produzida por arranjos e re-arranjos das coisas simples que fazem parte do nosso viver cotidiano. A experiência estética é resultado de um fazer construtor de sentido do sujeito (GREIMAS, 2002).

3 Apresentação e análise dos figurinos

Antes de fazer a apresentação e análise dos figurinos, cabe fazer uma breve apresentação de Colleen Atwood, figurinista responsável por fazer a tradução intersemiótica nos figurinos da maioria dos filmes de Tim Burton. O primeiro trabalho foi “*Edward Mãos de Tesoura*” (1990), seguido por “*Ed Wood*” (1994), “*Marte Ataca!*” (1996), “*A Lenda do Cavaleiro Sem Cabeça*” (1999), “*Planeta dos Macacos*” (2001), “*Peixe Grande e Suas Histórias Maravilhosas*” (2003), “*Sweeney Todd: o Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet*” (2007), “*Alice no País das Maravilhas*” (2010) e “*Sombras da Noite*” (2012). Já foi indicada para o Oscar nove vezes, vencendo três delas com os filmes “*Chicago*” (2002), “*Memórias de uma Gueixa*” (2006) e “*Alice no País das Maravilhas*” (2010).

3.1 *Edward Scissorhands* (Edward Mãos de Tesoura -1990)³

SINOPSE

Peg Boggs (Dianne Wiest) é uma vendedora da Avon que acidentalmente descobre Edward (Johnny Depp), jovem que mora sozinho em um castelo no topo de uma montanha, criado por um inventor (Vincent Price) que morreu antes de dar mãos ao estranho ser, que possui apenas enormes lâminas no lugar delas. Isto o impede de poder se aproximar dos humanos, a não ser para criar revolucionários cortes de cabelos, mas ele dá vazão à sua solidão interior ao podar a vegetação em forma de figuras ou esculpir lindas imagens no gelo. No entanto, Edward é vítima da sua inocência e, se é amado por uns, é perseguido e usado por outros.

Quadro 1: Sinopse *Edward Scissorhands*

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-27624/>. Acesso em 19 de janeiro de 2015

Considerado por alguns críticos um conto de fadas gótico, “Edward Mãos de Tesoura”, foi o primeiro filme de Tim Burton e Colleen Atwood juntos. Em relação à fidelidade histórica do período da narrativa, o figurino de Edward é totalmente diferente dos demais personagens do filme em função da sua própria construção como “ser”. Como Edward foi criado artificialmente, o figurino tem a função de destacar visualmente o contraste dele com a população local. Com um visual gótico, maquiagem branca, olhos e boca marcados, o figurino remete ao movimento Punk Rock e temas de terror. É possível perceber como o traje de couro preto de Edward (interpretado por Johnny Depp) usado como uma segunda pele funciona como uma armadura, que o protege e ressalta suas dificuldades, sua solidão e deslocamento em relação à população da cidade. A sensação é de estranheza, como se o corpo fosse feito de retalhos, como uma espécie de Frankenstein, remete à obra de Mary Shelley, “*Frankenstein*”. Suas cicatrizes reiteram essa proposta. A história acontece no período dos anos de 1950/1960. A roupa de Edward contrasta com a da sensível Kim Boggs (Winona Rider) e seus figurinos brancos e fluidos. Todos os jovens do filme possuem um estilo semelhante aos anos de 1950: suéter, cardigãs de malha, jeans, jaquetas coloridas, *bobby socks* (meias soquete) e tênis. O figurino de Peg, a vendedora Avon que encontra Edward, é um tailleur de linhas retas, gola e chapéu cor de rosa. As vizinhas também seguem a mesma linha de vestidos de formas retas, algumas com calça cigarrete e suéter, como a personagem Joyce Monroe no início do filme. Pode-se observar algumas vizinhas com

³ Foram pesquisados conteúdos, críticas e análises nos seguintes sites e blogs: Modices, Fashnblog A, Alienagratia, Cineplayers, Papo de Cinema.

vestidos trapézio e a influência da moda unissex. Também há uma influência dos anos de 1960 nas estampas da roupas.



Fig 1: Edward e Kim
 Fonte: Google/Imagens, 2015



Fig 2: Edward e Peg
 Fonte: Google/Imagens, 2015

A maquiagem ao estilo anos 1960 possui uma ênfase nos olhos e os cabelos com raiz alta. Além disso, pode-se notar o uso das franjas, como na personagem Kim. Porém pode-se perceber elementos soltos dos anos de 1980 em alguns cabelos, acessórios e maquiagem. No figurino masculino do filme, os jovens usam *t-shirts* coloridas e listradas e calças jeans ajustadas. Em oposição aos rapazes, os homens mais velhos como o marido de Peg, Bill Boggs usam o paletó comprido, camisas lisas e estampadas, calça social e bermuda em cores sóbrias. O ator Vincent Price, conhecido por sua atuação em filmes de terror, faz o papel de inventor com um figurino e interpretação que são uma referência aos filmes que ele interpretava nos anos de 1950 e 1960. O contraste estabelecido entre o universo sombrio de Edward e o colorido artificial da cidadezinha é um dos pontos mais fortes da trama, e para que isso ficasse bem claro, Tim Burton recorreu a uma estética como somente um conto de fadas poderia permitir, contando com cenários que contrastam a arquitetura sombria da moradia de Edward com o colorido da cidade. As mãos de tesoura são um destaque importante no figurino de Edward, é o que de fato o torna fisicamente (e apenas neste contexto) menos “humano”. Suas mãos ao mesmo tempo em que representam sua maldição, contraditoriamente, representam sua sensibilidade, o tornam um artista um grande design.

3.2 *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (*Sweeney Todd* , o Barbeiro Demoniaco da Rua Fleet-2007) ⁴

⁴ Foram pesquisados conteúdos, críticas e análises nos seguintes sites e blogs: Modices, Fashnblog A, Cinemateque,

SINOPSE

Benjamin Barker (Johnny Depp) passou 15 anos afastado de Londres, após ser obrigado a deixar sua esposa e sua filha. Ele retorna à cidade ávido por vingança, agora usando a alcunha de Sweeney Todd. Logo ele decide ir à sua antiga barbearia, agora transformada em uma loja de fachada para vender as tortas feitas pela sra. Lovett (Helena Bonham Carter). Com o apoio dela Todd volta a trabalhar como barbeiro, numa sala acima da loja. Porém o grande objetivo de Todd é se vingar do juiz Turpin (Alan Rickman), que o enviou para a Austrália sob falsas acusações para que pudesse roubar sua mulher Lucy (Laura Michelle Kelly) e sua filha.

Quadro 2: Sinopse *Sweeney Todd*

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-53640/> Acesso em 19 de janeiro de 2015

Baseado em um famoso musical da Broadway, *Sweeney Todd – O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet* é outro filme de Tim Burton e também estrelado por Johnny Depp. O filme foi indicado ao Oscar de Melhor Ator, Figurino e venceu melhor Direção de Arte. Vemos no filme uma Londres decadente – apesar da próspera Revolução Industrial. E, seguindo um pouco diferente dos típicos filmes de época, a direção de arte do filme optou por uma clara linha de refletir a temática da sociedade decrépita, retratada seja no Juiz Turpin (Alan Rickman), seja em Sweeney Todd (Johnny Depp) – facetas de uma mesma organização social “antropofágica”. Mesmo com a tendência de Tim Burton para o ‘expressionismo’ típico de suas obras, Dante Ferretti (Diretor de Arte) – com a colaboração de Francesca Lo Schiavo – cria também uma espécie de realismo, já que Londres era sim um lugar semelhante a uma favela, com alguns pontos de luxo. Cenários sombrios e obscuros acentuam uma ambientação macabra. A maquiagem das personagens mostra o rosto pálido e olhos marcados, acentuando o estilo gótico e *dark*, predominante no visual.



Fig 3: *Sweeney Todd*

Fonte: Google/Imagens, 2015

Os figurinos, com a mesma indicação da direção de arte, contribuem também para a criação da atmosfera sombria da cidade. Há uma ausência total de cores, excetuando os figurinos de Adolfo Pirelli (Sacha Baron Cohen), cuja personalidade é excêntrica por excelência, logo seu figurino o acompanha, do Juiz Turpin, numa clara mostra de sua posição

social elevada e do figurino da personagem Johanna que é azul celeste destacando a inocência em um cenário mórbido. Enquanto o barbeiro está feliz e com sua família, vemos uma Londres ensolarada e roupas de cores suaves. Porém, após o personagem passar pelo trauma de perdê-los, vemos a cidade nublada e fria, onde predominam roupas escuras, sombrias e o estilo *Dark* proposto, usando quase sempre os tons de preto, cinza e azul-escuro. A caracterização se apresenta em tonalidades cinzentas e inserindo raramente as cores, dependendo do momento ou dos personagens, como por exemplo, na cena em que a Sra. Lovett imagina sua vida de casada com Todd, o único momento onde vemos os personagens que sempre usavam vestimentas escuras, decadentes e esfarrapadas, com um figurino no estilo *nave*, o que remete ao romantismo e a inocência. De todas as personagens o figurino mais interessante é o da personagem da Sra. Lovett. Existe uma evolução na roupa da personagem ao longo da história. O figurino acompanha todas as fases da personagem, desde as roupas puídas e com toques de sensualidade com uso de renda e decotes, passando pelo seu auge que é o sucesso de sua casa de tortas onde ela aparece com decotes ainda maiores e muito brilho no seu vestido que permanece preto, e na sua decadência onde saem os decotes e as aplicações.

3.3 *Alice in Wonderland* (Alice no País das Maravilhas -2010)⁵

SINOPSE
<p>Alice (Mia Wasikowska) é uma jovem de 17 anos que passa a seguir um coelho branco apressado, que sempre olha no relógio. Ela entra em um buraco que a leva ao País das Maravilhas, um local onde esteve há dez anos apesar de nada se lembrar dele. Lá ela é recepcionada pelo Chapeleiro Maluco (Johnny Depp) e passa a lidar com seres fantásticos e mágicos, além da ira da poderosa Rainha de Copas (Helena Bonham Carter).</p>

Quadro3: Sinopse *Alice in Wonderland*

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-132663/> Acesso em 19 de janeiro de 2015

Em *Alice no País das Maravilhas*, filme em que Colleen Atwood ganhou o Oscar de 2010, o figurino manteve sua inspiração na obra original, porém reinventando o clássico e acentuando ainda mais as características das personagens, principalmente da protagonista. Com um visual de fantasia representado nos figurinos e na maquiagem impecável, Tim Burton nos remete à um mundo de conto de fadas psicodélico, surreal, principalmente com auxílio dos efeitos especiais ampliados em 3D. Na versão de Tim Burton temos uma Alice (Mia Wasikowska) com 17 anos – diferentemente da história de Lewis Carol, onde ela é apenas uma criança – e ao longo do filme é possível perceber sua transição da infância para a idade adulta.

⁵ Foram pesquisados conteúdos, críticas e análises nos seguintes sites e blogs: Modices, Fashionblog B, Uol Estilo Moda.

No início do filme, Alice aparece com um vestido mais infantil, retratado como no filme da Disney em 1951. Não tem, porém, avental nem crinolina (a estrutura que faz com que a saia fique dura e rodada), é mais curto e a personagem se recusa a colocar meias e espartilho, numa atitude rebelde e “feminista” para a época que utilizava cintura apertada.



Fig 4: Alice e seus figurinos.
 Fonte: Google/Imagens, 2015

Já o segundo e terceiro vestido tem estrutura mais suave, com movimento e certa sensualidade, tanto pelos ombros e braços nus quanto pelo tamanho: a personagem encolhe e cresce durante a história, e às vezes tem que se encaixar no vestido que usava imediatamente antes da transformação. Para ter uma idéia da dimensão e proporção que as roupas teriam, a figurinista mandou confeccionar desde uma peça com tamanho original de 8 centímetros (trata-se do vestido que o Chapeleiro Maluco faz para Alice, quando ela encolhe ao ponto de esconder-se no bule de chá) até o modelo que coubesse em alguém de 2,74 metros. Uma curiosidade é que a atriz Mia Wasikowska mede 1,62 metro. A maquiagem de Alice é pálida, com olheiras levemente avermelhadas: a garota não dorme direito; é acordada desde a infância pelo mesmo sonho que a intriga e a deixa insone. Mais dois figurinos são marcantes, o vermelho e preto, as cores da Rainha de Copas e a armadura prateada que protege Alice na batalha contra o Jaguadarte. O figurino da Rainha de Copas (interpretada por Helena Bonhan Carte) é muito interessante. As roupas foram inspiradas nas da famosa Rainha Elizabeth I da Inglaterra (1558–1603), que serviu de referência para a criação do figurino. A Rainha de Copas tem vestidos que disputam a atenção com a enorme cabeça da monarca, o que foi o grande desafio para a caracterização, pois foi aumentada em três vezes em relação ao tamanho da cabeça da atriz. Helena Bonhan Carte ainda usou uma prótese para aumentar a testa e uma peruca vermelha que pesava quase um quilo e meio. É um dos figurinos mais marcantes. A maquiagem com a pele branca contrastando com a sombra azul e o batom em forma de coração, juntamente com o cenário reforçam o visual fantasioso do filme. O figurino exuberante, cheio de detalhes e frufus franceses da Rainha Branca (interpretada por Anne Hathaway) recebeu influências da moda da corte de Luis XVI. O figurino é composto de vestido branco com

mangas curtas bufantes, manga longa de tule por baixo, bordados de pérolas, tudo claro, incluindo a peruca longa e platinada de cabelo natural. O contraste é feito por meio da maquiagem, com pele bem branca e batom e unhas em vinho bem escuro, quase preto. As olheiras, ainda que leves, como em Alice, também aparecem rosadas. Existe uma certa suavidade no figurino da Rainha Branca que reforça sua personalidade calma, sua bondade. Sua expressão corporal, seu andar, reforça esta suavidade, mas a maquiagem, o batom e as unhas nos lembram que esta Rainha é meio “bruxa” (do bem).



Fig.5: Rainha de Copas, Rainha Branca e Chapeleiro Maluco.
 Fonte: Google/Imagens, 2015

O Chapeleiro tem o figurino datado pela moda do século XIX (época em que Lewis Carroll escreveu seu livro) e tem em suas vestes influências dandistas, com uma casaca longa, lenço colorido amarrado em laço no pescoço o tradicional colete, calça e claro, um chapéu de modelo cartola. A composição final é divertida. Assim como Alice e a Rainha Branca, o Chapeleiro Maluco também tem olheiras, mas são maximizadas, vermelhas e fortes. Em cima dos olhos, que foram aumentados digitalmente, sombra forte azul. Na cabeça, a peruca vermelha com o chapéu estilo cartola destacando volumes do cabelo, dão o tom “maluco” do visual do Chapeleiro.

4 Considerações

O figurino é compreendido como uma linguagem visual, e narra algo a respeito da personagem ali representada no espaço cênico. Cada elemento do figurino – a roupa, a maquiagem, e os adereços utilizados no espaço corpóreo - tem um sentido determinado, interligando a personagem à situação da narrativa em que esta se encontra inscrita. A encenação serve-se do figurino em toda dimensão de seus significados simbólicos, colocando o figurino na categoria de objeto de um universo análogo: “O objeto é abandonado ao homem de um modo

espetacular, enfático e intencional, adquirindo uma nova ordem de representação quando inseridos na publicidade, no cinema, no teatro ou em qualquer espetáculo audiovisual” (BARTHES, 1997, apud LEITE e GUERRA, 2002, p. 57). Os figurinistas de espírito livre, criativos, conseguem trabalhar o figurino como potencialidade comunicativa e fazer a tradução intersemiótica, dando ao figurino capacidade plena de enunciação. Se a comunicação é o campo da linguagem e de possibilidade de partilhar com o outro, o figurino pela sua natureza, como linguagem articuladora de sentidos, propaga valores, idéias, características de personagens e auxilia a compreensão da narrativa por parte do espectador e pode desvelar algo novo, que provoca a experiência estética. Muitas nomenclaturas permeiam o universo Fantástico: terror, horror e angústia. Mas talvez o tema comum que interliga todas as diversas manifestações do irreal, do maravilhoso, seria “espanto” e “desconcerto” do homem perante a percepção de estar no mundo, de existir, de ser. As abordagens sobre o Fantástico na literatura percorrem um longo caminho bem antes do cinema. As configurações do irreal e do maravilhoso sofrem mutações ao longo da história, da evolução do próprio conceito de realidade. Quando o cinema nasce o Fantástico já vinha de uma tradição consolidada, embora mutante. O Fantástico e o Maravilhoso estão presentes na história do cinema desde seu início com Georges Méliès: *Le manoir du Diable* (1896); *Le Voyage dans la lune*, (1902); *Voyage à travers l'impossible* (1904). Os Irmãos Lumière viam no cinema ainda incipiente a promessa documental, da captação da verdade e da vida em movimento. Já Georges Méliès percebia as potencialidades do ilusionismo, do reverso da realidade, do maravilhamento e da manipulação das imagens para a materialização dos delírios e sonhos do imaginário. O cinema fantástico herda todo o histórico e tradição da arte fantástica e, de certa forma, põe abaixo as fronteiras teóricas entre os diversos modos, tipos e genealogias da arte. O que se percebe é uma mistura de diversos estilos e modulações do fantástico. Nessa mistura, combinam-se os contos de fada, o gótico, o terror, as fantasias épicas, o grotesco, a ficção científica, as materializações subjetivas do inconsciente propiciadas pelas teorias psicanalíticas.

Ao analisar o *corpus* empírico do recorte realizado na produção de Tim Burton - *Edward Scissorhands* (Edward Mãos de Tesoura -1990), *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (*Sweeney Todd*, o Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet-2007) e *Alice in Wonderland* (Alice no País das Maravilhas-2010), é possível observar a existência de elementos estéticos específicos, manifestados nos corpos e nos figurinos. Os arranjos estéticos criados pela figurinista Colleen Atwood, aparecem nos filmes de forma criativa, com profunda pesquisa histórica, mas com licença poética, em um trabalho autoral, que apresenta algo novo. Os figurinos dos filmes de Tim Burton ajudam a compreensão da narrativa, reforçam a identidade das personagens e a o mesmo tempo alocam a narrativa no universo Fantástico bastante singular

de Tim Burton. Os figurinos aliados às interpretações, caracterizações de atores de excelência, articulação dos corpos, possuem extrema importância, pois ajudam a sustentar o ambiente obscuro, insano, de sonhos e dão voz aos atores e atrizes. Os figurinos criados por Colleen Atwood no processo intersemiótico, ampliam a capacidade de enunciação justamente por serem singulares, pela capacidade perceptiva da figurinista de captar as necessidades exigidas pela narrativa e pelo universo Fantástico idealizado por Tim Burton. Com o presente trabalho foi possível encontrar indicadores de que os figurinos são um dos elementos diferenciadores no processo comunicacional das obras de Tim Burton. Existe uma marca, existe um visual possível de identificar como “Burtiano”, assim como existe uma identidade nos figurinos de Colleen Atwood para filmes do Diretor. De alguma forma Burton e Atwood ao criativamente instigarem a percepção do espectador, a experiência estética pelos arranjos estéticos, pela linguagem e enunciação dos figurinos, inscrevem de forma singular, “muiteza” na cinematografia de Tim Burton.

Referências

- ALIENAGRATIA. Edward Mãos de Tesoura. Disponível em: <https://alienagratia.wordpress.com/2010/03/06/edward-maos-de-tesoura/> Acesso em 19 de janeiro de 2015.
- BARBOSA, Marialva. *O presente e o passado como processo comunicacional*, In Revista Matrizes, v. 5, nº2, 2012.
- BARTHES, Roland. *O rumor da Língua*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1998.
- BRAGA, José Luiz. *Constituição do campo da comunicação*. Verso e Reverso (Unisinos), v. 25, p. 62-77, 2011.
- BORIE, Monique; ROUGEMONT, Martine; SCHERER, Jacques. *Estética teatral*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.
- BRESSANI, Julio. *Cinemancia*. Rio de Janeiro, Imago, 2000.
- BUÑUEL, Luis. *Cinema: instrumento de poesia*. Tradução de Teresa Machado. In: CINEMATEQUE. *Sweeney Todd, o Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet*. Disponível em: <https://blogcinemateque.wordpress.com/2008/02/22/sweeney-todd-%E2%80%93-o-barbeiro-demoniaco-da-rua-fleet/> Acesso em : 19 de janeiro de 2015.
- CINEPLAYERS. A sincera e incomum visão de Burton sobre o mundo. Disponível em: <http://www.cineplayers.com/critica/edward-maos-de-tesoura/2221> Acesso em 19 de janeiro de 2015.
- DEWEY, John. *Os Pensadores. A arte como experiência*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- DUTRA, Dilza Delia. *Teatro é educação*. 2.ed. Florianópolis: Editora A Nação, 1973. Acesso em 19 de janeiro de 2015.
- FASHNBLOG A. *Os fantásticos figurinos de Tim Burton*. Disponível em: <http://fashnblog.com/2011/12/27/os-fantasticos-figurinos-de-tim-burton/> Acesso em 19 de janeiro de 2015.
- FASHNBLOG B. *Alice in Wonderland*. Disponível em: <https://fashnblog.wordpress.com/2011/09/13/alice-in-wonderland/> Acesso em 19 de janeiro de 2015.

- GONÇALVES, Elizabeth Moraes; ROCHA, Rosa. *O mundo discursivo no cinema: a construção de sentidos*. Razón Y Palabra. Cine Brasileño, nº76, Mayo-Julio, 2011.
- GOOGLE/IMAGENS. *Figurinos dos filmes de Tim Burton*. Disponível em: https://www.google.com.br/search?q=Figurinos+dos+filmes+de+Tim+Burton&espv=2&biw=1440&bih=785&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=C6i-VNrIH_KZsQT4rIGwCg&ved=0CAYQ_AUoAQ. Acesso em 19 de janeiro de 2015.
- GREIMAS, Algirdas Julien. *Da imperfeição*. Pref. e trad. Ana Claudia de Oliveira. São Paulo, Hacker Editores, 2002.
- GUIMARÃES, César; LEAL, Bruno e MENDONÇA, Carlos (Organização). *Comunicação e experiência estética*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Pequenas crises: experiência estética nos mundos cotidianos* In:
- HALL, Stuart. "Codificação/Decodificação", in *Da diáspora: identidades e mediações culturais*, Belo Horizonte: EDUFMG, 2003.
- KREMER, Marie-Anne Henriette Jeanne. *As dimensões óptica/ótica do fantástico: interações de literatura e cinema*. 2003. Tese (Doutorado). Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras
- LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. *Figurino: uma experiência na televisão*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- MODICES. *Desvendamos os segredos dos figurinos de Tim Burton*. Disponível em: <http://modices.com.br/moda/desvendamos-o-segredo-dos-figurinos-dos-filmes-de-tim-burton/> Acesso em 19 de janeiro de 2015.
- MUNIZ, Rosane. *Vestindo os nus: o figurino em cena*. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004. Janeiro: SENAC, 2003.
- NERY, Marie Louise. *A evolução da indumentária: subsídios para criação do figurino*. Rio de Janeiro: SENAC, 2003.
- PAPO DE CINEMA. Edward Mãos de Tesoura. Disponível em: <http://www.papodecinema.com.br/filmes/edward-maos-de-tesoura>. Acesso em: 19 de janeiro de 2015.
- PALLOTINI, Renata. *Dramaturgia: construção do personagem*. São Paulo: Editora Ática, 1989.
- SALGADO, Fernanda de Cassia Alves. *Cinematografias do fantástico [manuscrito]: visões de Alice e do país das maravilhas no cinema*. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. 2012.
- UOL ESTILO MODA. *Assista a "Alice no País das Maravilhas" e prepare-se: você vai querer ter olhos insones e vestidos azuis*. Disponível em: <http://estilo.uol.com.br/moda/ultimas-noticias/redacao/2010/04/22/assista-a-alice-no-pais-das-maravilhas-e-prepare-se-voce-vai-querer-ter-olhos-insones-e-vestidos-azuis.htm>. Acesso em 19 de janeiro de 2015.
- XAVIER, Ismail (Org.). *A experiência do cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Edições Graal, Embrafilmes, 1991.