



I SIMPÓSIO DO LaRS . 2002
Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

O figurino e a questão da representação da personagem

Maria Cristina Volpi Nacif
Doutora em História Social, UFF
Professora do Departamento de Artes & Design, PUC-Rio.

Alameda Paris, 50
24360-010 – Niterói – RJ
Tel.: (21)2610 2550
Cel.: (21) 9624 9200
E-mail: mcvolpi@interclub.com.br

Niterói, junho 2002

Resumo: O artigo introduz a discussão sobre a questão da representação da personagem na narrativa de cunho visual, seja no contexto do espetáculo (cinema, teatro, televisão) ou em histórias em quadrinhos e rpg. A partir daí, apresenta o traje como o elemento constitutivo do figurino e destaca seus aspectos comunicativos, a partir dos elementos básicos da comunicação visual.

Palavras-chave: figurino, linguagem visual, representação da personagem.

“A ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, e em que se torna transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro, vivendo outros papéis e destacando-se de si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição fundamental de ser autoconsciente e livre, capaz de desdobrar-se, distanciar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação.” Anatol Rosenfeld

Esta é uma proposta preliminar de reflexão sobre a construção da personagem, a partir do figurino. Pretende-se pensar o figurino como linguagem visual, relacionando-o com as questões da representação da personagem.

Os elementos da linguagem visual, aplicados no objeto tridimensional que é o figurino, são utilizados a partir dos seus valores expressivos, contribuindo para a representação visual de elementos psicológicos e sociológicos que servem para construir a personagem e inseri-la como elemento constituinte da narrativa.

Na literatura narrativa, a personagem é um ser criado a partir de objetualidades intencionais, ou seja, de certas relações atribuídas aos objetos e suas qualidades (Cândido: 2000). A construção da personagem se dá através da escolha precisa das palavras, referindo-se à aparência física ou aos processos psíquicos de um objeto ou personagem; estas objetualidades intencionais têm certa tendência a se constituírem como “realidade”. À medida em que, no texto ficcional os conceitos objetuais são explicitados a partir de aspectos esquematizados e de múltiplos pormenores, de modo a dar aparência real à situação imaginária, revelam a intenção ficcional ou mimética.

A personagem é o elemento que dá, com maior nitidez, a noção de que um texto é ficção. A partir de palavras específicas, como advérbios de tempo ou verbos definidores de processos psíquicos, fica claro a existência da personagem no texto, porque apenas no texto ficcional o discurso põe o foco dentro da personagem.

É no âmbito do texto dramático que, nos diversos espetáculos que nascem a partir deste gênero de literatura, se constrói uma narrativa calcada na imagem.

No teatro, as palavras não mais constituem as personagens e seu ambiente. Neste caso, a descrição dos aspectos físicos e psicológicos das personagens é a sua materialização por meio da interpretação, da corporificação e do figurino do ator; os aspectos psicológicos também podem ser representados pela atuação e pelos diálogos. A função narrativa desloca-se para os atores, os figurinos e os cenários. A telenovela, cuja narrativa está geralmente centrada em fórmulas tradicionais, constrói as personagens e suas relações de modo esquemático¹. Guarda certa semelhança com a linguagem cinematográfica, uma vez que têm o recurso da câmara como instância narrativa, ao

¹Neste gênero, pode-se dividir o agente da ação (personagem) em seis funções, tal como foram apresentadas por Souriau e Propp: condutor da ação: personagem que dá o primeiro impulso à ação; é o que representa a força temática; oponente: personagem que possibilita a existência do conflito, força antagonista que tenta impedir a força temática de se deslocar; objeto desejado: elemento que representa o valor a ser atingido; destinatário: personagem beneficiário da ação; adjuvante: personagem auxiliar; árbitro ou juiz: personagem que intervém em uma ação de conflito a fim de resolvê-la.

mesmo tempo que, geralmente, constrói as objectualidades intencionais a partir dos diálogos, dos tipos constituídos pelas personagens e dos cenários.

O cinema é um espetáculo de caráter épico dramático. Também neste caso, as objectualidades intencionais se apresentam através de imagens. A câmara exerce a função narrativa: focaliza, recorta, aproxima, expõe, descreve. No entanto, aqui também a materialização da personagem se dá através da figura do ator (corporificação+interpretação+figurino).

A história em quadrinhos e o Roleplaying Game (RPG) são exemplos de narrativas visuais de um outro tipo. Derivada da literatura ficcional, a história em quadrinhos constrói sua narrativa a partir de desenhos em quadros que têm analogia com as seqüências de um filme, calcando-se sobretudo na construção visual de personagens e diálogos.

O RPG é uma atividade lúdica na qual os participantes contam histórias e nelas têm um papel ativo ao decidir as ações das personagens. Um livro de RPG contém a descrição da ambientação ou cenário onde se passa a história e um sistema de regras que irão nortear o desenvolvimento das atividades. Os participantes devem criar as personagens, a partir de elementos constitutivos dos atributos físicos e psicológicos que lhes correspondem, ou seja, a partir de objectualidades intencionais que serão aplicadas ao longo do jogo.

Num espetáculo ou numa narrativa visual, o figurino é um valor agregado à corporificação da personagem, e serve como elemento visual de impacto imediato para sua caracterização e tem valor narrativo. O figurino tem os seguintes atributos:

- . é um sistema vestimentar referente a diversos sistemas vestimentares;
- . é um objeto e se constrói a partir dos elementos da linguagem visual;
- . representa a natureza da obra literária;
- . expressa as relações estruturais da narrativa, representadas pelas personagens.

O figurino é um sistema vestimentar com regras próprias referente a diversos sistemas vestimentares, os quais estão relacionados com culturas presentes e passadas. A partir dos sentidos que operam as estruturas desses sistemas, pode-se extrair os elementos para sua representação(Leite:1999).

Na história das formas vestimentares encontram-se as mais diversas representações do corpo humano, que por sua vez representam diversas visões de mundo. Na longa duração, diferentes formas de vestuário modelaram o corpo, destacando suas características plásticas e evidenciando, através dos investimentos de que era objeto, o valor do corpo humano segundo propósitos e normas culturais.

Nos diversos sistemas de vestuário, passados e presentes, a utilização social e simbólica do vestuário está presente na especialização do traje pelo gênero e pelas idades da vida; o *status* social se afirma a partir das categorias de trabalho e intercâmbio e também a partir da ritualização do cotidiano, expressa através dos acontecimentos sociais: ritos de passagem, expressão de sentimentos, saúde, festas, lazer, esporte, entre outros.

Considerando a propriedade cinética do corpo, fica claro que os aspectos plásticos do vestuário não se reduzem a termos puramente estáticos. Não só a forma e o movimento do corpo servem como referencial para a elaboração das formas vestimentares. O vestuário adapta-se ao ambiente natural ou ao ambiente urbano; ao mesmo tempo, aponta as relações sociais presentes na sociedade em que é usado; por fim, tende a sinalizar os aspectos do indivíduo, inserindo-o no grupo social do qual faz parte.

O traje ou partes dele servem para identificar ou simbolizar os gêneros, já que em quase toda parte o vestuário varia com a diferenciação sexual.

A divisão por idade e o traje correspondente varia de sociedade para sociedade e está relacionada com a infância, a puberdade, a maturidade e a velhice; estas fases do desenvolvimento físico podem se combinar, de formas variadas dependendo da sociedade,

com o tempo de aprendizagem que as atividades e/ou as profissões demandam, com a perspectiva de vida das populações ou ainda com o significado atribuído pela sociedade a cada idade da vida.

As posições na hierarquia social, das mais importantes às mais insignificantes, tendo como parâmetro categorias de autoridade que também podem ser categorias profissionais, são marcadas por meio do traje. A qualidade do valor conferido por uma sociedade às suas categorias transforma os signos destas em símbolos, tornando-os objeto de um grande investimento. A sinalização de uma categoria pode estar ligada a uma função, em que a indumentária ou acessórios são usados somente quando esta é exercida, ou como uma indumentária que representa uma etnia, ou uma casta ou classe e é usada em todas as circunstâncias.

A combinação das sinalizações de idade, gênero e categoria profissional ou social expressas através do vestuário, representa um fator de ordenação visual de uma sociedade. O traje tende a ser uma *duplicação figurativa* da ordem social (Burguelin: 1995). Um estilo vestimentar seria definido ao mesmo tempo por uma base material e um significado social.

Se a personagem se define por meio de palavras, o figurino se constrói por meio de elementos da linguagem visual, ou seja, através da linha, da cor, da forma, da textura, da escala, da dimensão e do movimento.

A pesquisa do figurino parte da leitura do texto dramático (ou roteiro cinematográfico), onde se conhece o contexto histórico, o gênero literário e o número de personagens e seus papéis (protagonista, antagonista, árbitro, coadjuvante, entre outras). Segue-se a caracterização das personagens, apoiada em pesquisa onde se definirá os perfis físico, sociológico e psicológico, além do valor simbólico atribuído ao lugar da personagem na trama.

No caso da personagem de história em quadrinhos, a composição dos perfis se dará por meio do traço da ilustração² – que inclui os elementos da linguagem visual - e de indicações no texto, de acordo com a narrativa. Quanto ao RPG, definem-se alguns elementos dos perfis, que são distribuídos de acordo com a personalidade (quem é, o que faz, e porque) e a história da personagem; os atributos, as habilidades, as características e a saúde e fadiga são escolhidos de acordo com as regras do jogo (Klimick: 1997), e também representados por meio de ilustrações.

Os elementos constitutivos do perfil sociológico da personagem poderão ser extraídos da pesquisa preliminar que situa a narrativa no tempo e no espaço. Pode ser uma pesquisa histórica ou contemporânea, ou ainda, servir de elementos contemporâneos ou arquetípicos para compor tipos em narrativas fantásticas, por exemplo. O perfil físico determina-se em parte pela escolha e caracterização do ator (no caso das dramaturgias), ou pela caracterização do personagem por meio de tipos físicos arquetípicos representados por meio da ilustração³ (história em quadrinhos e RPG). Quanto ao perfil psicológico, se definirá pela atuação ou tipo físico representado visualmente, fala e através da composição do figurino.

Do ponto de vista da linguagem visual, o figurino se assenta sobre a ênfase na postura vertical e sobre a simetria. Elementos que acentuam a postura vertical como chapéus, toucados e coturnos causam um efeito visual importante e estão presentes em diversos sistemas vestimentares. Servem para realçar personagens proeminentes. Os coturnos foram usados em diversas épocas para destacar a figura humana, acentuando sua verticalidade, inclusive no palco.

² Que poderá ser dos mais variados estilos e nas mais variadas técnicas.

³ Nesse caso podem ser representadas personagens fantásticas antropomorfas ou não, cuja caracterização por meio dos atributos físicos se somam aos elementos de figurino.

Outro elemento importante é o movimento do corpo, que é realçado por meio do corte da roupa, do material do qual ela é feita e também por elementos presos à ela. São de grande efeito plumas, franjas e outros elementos que se movem com o corpo servindo para realçar o movimento.

A luz, o primeiro elemento visual, é representada por meio de materiais que brilham ou por cores claras que a refletem. Não por acaso, quando o cinema ainda era preto & branco, um dos recursos dos estúdios de Hollywood para destacar o traje – e o corpo – feminino, era o uso de tecidos de lamê, cetim e lantejoulas, porque brilhavam na tela do cinema. Acrescenta-se aí a textura, elemento que serve para conferir valor sociológico e psicológico à personagem.

A forma e a cor são dois elementos de grande valor dramático, uma vez que agregam valor emocional à figura. No figurino a forma é sempre composta; pela forma identifica-se o período histórico, ou ainda a posição simbólica da personagem na narrativa. Quanto à cor, é um elemento expressivo dos mais importantes, servindo para estabelecer o lugar simbólico e a relação entre as personagens.

Por outro lado, o figurino, além de representar a personagem, representa a natureza da obra literária. Pode-se transpor para a linguagem visual as referências estilísticas contidas no texto literário: o traje de um rei num drama não tem a mesma forma, nem o mesmo valor simbólico, numa comédia. Através das formas, das cores, das texturas e dos outros elementos da linguagem visual, o figurino acrescenta uma para - narrativa que se revela de imediato aos olhos do espectador, intensificando os valores expressos pelo texto falado, prenunciando o que está por vir.

Bibliografia

- BETTOCCHI, Eliane. “A sintaxe visual no Roleplaying Game.” IN.: Estudos em Design, v. 8, n 3 (maio), Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design no Brasil, 2000.
- BRAIT, Beth. A personagem. São Paulo: Ática, 2000.
- BURGUELIN, O. “Vestuário”. IN.: Enciclopédia Einaudi. Portugal: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1995. vol. 32 - “Soma/ Psique - Corpo”. Pp. 341 – 348.
- CANDIDO, Antônio, et ali. A personagem de ficção. 10ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. Coleção A.
- ECO, Umberto. SIGURTÁ, R. LIVOLSI, M. et ali. Psicologia do vestir. Lisboa: Assírio e Alvim, 1989
- KLIMICK, C., BETTOCCHI, E., ANDRADE, F. Era do Caos. Rio de Janeiro: Akritó Editora, 1997.
- LEITE, Adriana Sampaio. O figurino na telenovela: descrição de um processo de trabalho. Dissertação de mestrado. PPGD/ PUC-Rio, 1999.
- LIPOVETSKY, Gilles. O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Cia das Letras, 1989
- OSTROWER, Fayga. Universos da Arte. Rio de Janeiro: Campus, 1983.
- PASTOUREAU, Michel. Dicionário das cores do nosso tempo: simbólica e sociedade. Lisboa: Ed. Estampa, 1993.
- SEMINÁRIO CINEARTE. Rio de Janeiro: Centro de Pesquisadores do Cinema Brasileiro/MAM, 1991.
- SQUICCIARINO, Nicola. El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentária. Madrid: Cátedra, 1990.
- VIEIRA, João Luiz. Foto de cena e chanchada: a eficácia do (Star System) no Brasil. Dissertação de mestrado, ECO/UFRJ, 1977.