

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E
LINGUAGENS

Paula Guimarães de Oliveira

A COR COMO ELEMENTO SENSORIAL E DE CONSTRUÇÃO
NARRATIVA NO FIGURINO DE O AUTO DA COMPADECIDA (2000)

Juiz de Fora
2018

PAULA GUIMARÃES DE OLIVEIRA

**A COR COMO ELEMENTO SENSORIAL E DE CONSTRUÇÃO
NARRATIVA NO FIGURINO DE O AUTO DA COMPADECIDA (2000)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes, Cultura e Linguagens.

Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares

Linha de Pesquisa: Cinema e Audiovisual

Orientador: Prof. Dr. Luís Alberto Rocha Melo

Juiz de Fora

2018

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

Guimarães de Oliveira, Paula.

A cor como elemento sensorial e de construção narrativa no figurino de O Auto da Compadecida (2000) / Paula Guimarães de Oliveira. -- 2018.

104 f. : il.

Orientador: Luís Alberto Rocha Melo

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2018.

1. Cor. 2. Figurino. 3. Narrativa. 4. O Auto da Compadecida. I. Rocha Melo, Luís Alberto , orient. II. Título.

TERMO DE APROVAÇÃO DA DISSERTAÇÃO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS

Paula Guimarães de Oliveira

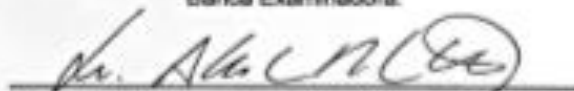
A cor como elemento sensorial e de construção narrativa no figurino de O Auto da Compadecida (2000)

Prof. Dr. Luís Alberto Rocha Melo

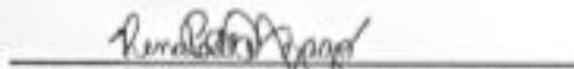
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, Área de Concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares, Linha de pesquisa: Cinema e Audiovisual, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestra.

Aprovada em 01/10/18

Banca Examinadora:



Prof. Dr. Luís Alberto Rocha Melo - Orientador - Universidade Federal de Juiz de Fora



Profa. Dra. Renata Cristina de Oliveira Maia Zago - Membro UFJF - Universidade Federal de Juiz de Fora



Profa. Dra. Índia Mara Martins - Membro externo - UFF - Universidade Federal Fluminense

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

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter conseguido chegar até aqui e por ser meu guia. Aos meus pais, Paulo e Margaret, e aos meus irmãos, Edgard Antônio e Lara, por estarem ao meu lado me apoiando, dando forças e por todo amor. Ao meu noivo Marcos por ser meu porto seguro e por todo incentivo. Ao meu orientador Luís Alberto pelo empenho e dedicação para que eu conseguisse concluir essa dissertação, com assertivas colocações e por cada vírgula corrigida. Agradeço também a Profa. Dra. Renata Zago e a Profa. Dra. India Martins por terem aceitado participar da minha banca de defesa de mestrado, contribuindo com este estudo. Não poderia deixar de agradecer ao Cao Albuquerque por ter sido tão receptivo e por todo conhecimento compartilhado, suas palavras foram de grande importância para esta pesquisa. Agradeço a Lara Velloso e a Flaviana Polisseni por, a todo momento, estarem dispostas a ajudar, auxiliando sempre que preciso. Por fim agradeço a todos os meus amigos e familiares, em especial a madrinha Celinha, aos professores do Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens e a todos que contribuíram de alguma maneira para que eu concluísse mais esse trabalho.

RESUMO

A cor e o figurino são elementos da linguagem visual que atuam de maneira importante para construção da narrativa dos filmes. Além de comunicar, o figurino é essencial para reconhecimento das personagens, uma vez que é capaz de delimitar época, classe social, ocupação, idade, personalidade e, aliados às cores, ajudam a alcançar o impacto dramático pretendido. Em *O Auto da Compadecida* (2000) as composições cromáticas das indumentárias influenciam e contribuem na construção da narrativa, transmitindo mensagens e caracterizando as personagens. Essa paleta colabora também para o estabelecimento da relação do espectador com o filme, já que as cores provocam sensações e significações próprias. O objetivo desse trabalho é analisar de que maneira a cor auxilia na concepção dos figurinos colaborando com a história e entendimento do perfil das personagens.

Palavras-chave: Cor; Figurino; Narrativa; O Auto da Compadecida.

ABSTRACT

Color and costumes are elements of visual language that play an important role in building the narrative of films. In addition to communicating, the costume is essential for the recognition of the characters, since it is able to delimit time, social class, occupation, age, personality and allied colors, help achieve the intended dramatic impact. In *O Auto da Compadecida* (2000) the chromatic compositions of clothing influence and contribute to the construction of the narrative, transmitting messages and characterizing the characters. This palette also helps to establish the relation of the viewer to the film, since the colors provoke their own sensations and meanings. The objective of this work is to analyze how the color helps in the design of the costumes collaborating with the history and understanding of the profile of the characters.

Keywords: Color; Costume; Narrative; *O Auto da Compadecida*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Esquema com as relações de troca e de encomenda e resposta da equipe de figurino com outras equipes e profissionais.	24
Figura 2: Ficha de continuidade e imagens em Polaroid	26
Figura 3: Detalhe da ficha de continuidade	26
Figura 4: Detalhe das imagens em Polaroid	27
Figura 5 e 6: Proposta de figurino para as personagens Morgana e Nino para <i>Castelo Rá-tim-bum, o filme</i> (2000), desenhos em aquarela e lápis feitos pela figurinista Verônica Julian	28
Figura 7: Figurinos das personagens Morgana e Nino em <i>Castelo Rá-tim-bum, o filme</i> (2000)	29
Figura 8: Exemplo de croqui e personagem	31
Figura 9 e 10: Desenho do figurino com anotações e o resultado final	32
Figura 11: Cores-luz	39
Figura 12: Cores-pigmento	39
Figura 13: Absorção e reflexão dos raios luminosos pela cor-pigmento	39
Figura 14: O princípio da câmara obscura	40
Figura 15: Parâmetros para definir as cores	40
Figura 16: Juvenal e o Dragão, xilogravura de Gilvan Samico, importante representante das artes plásticas no Movimento Armorial	49
Figura 17: Chicó sendo “pescado” pelo pirarucu	57
Figura 18: Mais um “causo” de Chicó	58
Figura 19: Outro “causo” de Chicó	58
Figura 20: Xilogravura de Gilvan Samico	58
Figura 21: Iluminogravura de Ariano Suassuna	59
Figura 22: Obra do artista plástico Manuel Dantas Suassuna	66
Figura 23: Obra do artista plástico Romero de Andrade Lima	66
Figura 24: São Miguel pensando as almas, início do século XIV	67

Figura 25: A Bela e a Fera, Gilvan Samico	68
Figura 26: Uma das representações mais conhecidas do Diabo	70
Figura 27: Paleta de cores da personagem Diabo com tons de cinza e prata	70
Figura 28: Diabo copiando aparência de Manuel	71
Figura 29: Diabo	71
Figura 30: Compadecida, Manuel e Diabo	72
Figura 31: Imagem de Nossa Senhora da Conceição, na Igreja da Conceição em Porto Alegre. Meados do século XIX	74
Figura 32: Paleta de cores da personagem Compadecida com os tons branco, azul, vermelho e dourado	74
Figura 33: A Compadecida	75
Figura 34: Detalhes da Compadecida	75
Figura 35: Parte interior do manto da Compadecida é branco	75
Figura 36: Madonna Rucellai	76
Figura 37: Círculo cromático de cores-luz	78
Figura 38: Compadecida e Manuel, detalhes dos figurinos em dourado	78
Figura 39: Representação de Jesus Cristo	79
Figura 40: Paleta de cores da personagem Manuel com os tons branco, vermelho e dourado	79
Figura 41: Manuel	80
Figura 42: Detalhes da indumentária de Manuel	81
Figura 43: Detalhes da indumentária de Manuel	81
Figura 44: Paleta de cores dos personagens João Grilo e Chicó com os tons de beje, amarelo velho, ocre e marrom.	82
Figura 45: Chicó (a esquerda) e João Grilo	82
Figura 46: Chicó (a esquerda) e João Grilo	83
Figura 47: João Grilo (a esquerda) e Chicó	84
Figura 48: Paleta de cores da personagem Rosinha com os tons de branco,	

rosa claro, bege e marrom claro	84
Figura 49: Rosinha (à esquerda)	85
Figura 50: Rosinha saindo da igreja	85
Figura 51: Rosinha usando a cor rosa claro	86
Figura 52: Rosinha e Chicó	86
Figura 53: Detalhe da renda do figurino de Rosinha	87
Figura 54: Paleta de cores do personagem Severino com os tons de marrom	88
Figura 55: Severino	88
Figura 56: Detalhes da indumentária de Severino	88
Figura 57: Severino	89

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Quadro temporal espacial armorial

50

SUMÁRIO

DEDICATÓRIA	
AGRADECIMENTOS	
1 INTRODUÇÃO	11
2 FIGURINO E A COR	21
2.1 O vestir: definindo figurino	21
2.2 O figurinista e a criação de figurinos	25
2.3 Definindo cor e a psicologia da cor	35
2.4 A visão e as cores	38
2.5 A cor, o figurino e a narrativa	42
3 ESTÉTICA DE O AUTO DA COMPADECIDA (2000): O MOVIMENTO ARMORIAL, ARIANO SUASSUNA , GUEL ARRAES E CAO ALBUQUERQUE	47
3.1 O Movimento Armorial	48
3.2 O vínculo entre Ariano e Guel	52
3.3 O Movimento Armorial e a estética de <i>O Auto da Compadecida</i> (2000)	55
3.4 Cao Albuquerque	60
3.4.1 Uma breve trajetória: como tudo começou?	60
3.4.1 Uma breve trajetória: como tudo começou?	61
4 O AUTO DA COMPADECIDA (2000)	65
4.1 Construção das personagens através da cor e do figurino	70
4.1.1 Diabo	70
4.1.2 Compadecida	73
4.1.3 Manuel	79
4.1.4 João Grilo e Chicó	81
4.1.5 Rosinha	84
4.1.6 Severino	87
CONCLUSÃO	90
BIBLIOGRAFIA	92
ANEXO – Transcrição da entrevista com o figurinista Cao Albuquerque	95

1 INTRODUÇÃO

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

O traje utilizado pela personagem, seja em um filme, teatro, apresentação de dança etc, que é chamado de figurino, é a junção das roupas e acessórios, que ajudam na construção narrativa do mesmo. É esse traje que irá permitir e auxiliar o ator a ser outra pessoa e adentrar no mundo fantástico da personagem criada. Segundo Dorfles:

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

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

Importante elemento de comunicação narrativa em um filme, a indumentária transmite mensagens e caracteriza as personagens. Enquanto parte da linguagem visual do filme, os trajes discursam e colaboram para a construção da história. Acerca da linguagem visual,

usamos como referência o conceito da designer e professora Donis A. Dondis, que em seu livro *Sintaxe da Linguagem Visual* trata da necessidade de um alfabetismo visual, que, da mesma maneira que a linguagem verbal, é um recurso de comunicação do ser humano e, por essa razão, a autora defende que se faz necessário um estudo para melhor compreensão da sintaxe visual. Donis expõe:

A sintaxe visual existe. Há linhas gerais para a criação de composições. Há elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, sejam eles artistas ou não, e podem ser usados, em conjunto com técnicas manipulativas, para a criação de mensagens visuais claras. O conhecimento de todos esses fatores pode levar a uma melhor compreensão das mensagens visuais (DONDIS, 2003, p.18).

Mesmo com todos esses elementos básicos que auxiliam na análise da linguagem visual, a sintaxe visual é complexa e não obedece a um sistema preciso, como é o caso da linguagem verbal. Donis (2003, p.19) comenta que “as linguagens são sistemas inventados pelo homem para codificar, armazenar e decodificar informações. Sua estrutura, portanto, tem uma lógica que o alfabetismo visual é incapaz de alcançar”. Alguns dos estudos mais significativos nesse campo foram elaborados pelos psicólogos da *Gestalt* que tem como base princípios da organização perceptiva por meio da análise de um todo a partir das partes. A autora ainda ressalta que (2003, p.22) “qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado”.

A composição do figurino auxilia na determinação dos significados e da manifestação visual que implicará no que será transmitido e sentido pelo espectador. Junto com a cenografia e a maquiagem eles formam o Departamento de Arte, o qual é subordinado à Direção de Arte, responsável por toda concepção visual do filme. Hamburger comenta que:

Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e objetos quanto pela caracterização das figuras em cena. A partir do roteiro, o diretor de arte baliza as escolhas sobre a arquitetura e os demais elementos cênicos, delineando e orientando os trabalhos de cenografia, figurino, maquiagem e efeitos especiais. Colabora assim, em conjunto com o diretor e o diretor de fotografia, na criação de atmosferas particulares a cada momento do filme na impressão de significados visuais que extrapolam a narrativa (HAMBURGER, 2014, p.18).

Além de elemento comunicador, o figurino é um elemento do comportamento fundamental para reconhecimento das personagens, e a cor é utilizada para compor esses sentidos, complementando a narrativa para que possa atingir o impacto dramático desejado. Segundo Marcos Flaksman:

Através da indumentária conseguimos identificar a nacionalidade de uma personagem bem como se o lugar onde ela vive é real ou imaginário. Esse também pode ser usado para indicar passagem de tempo e, aliado à maquiagem, apontar a idade da personagem. Para que a construção narrativa aconteça de maneira fiel ao objetivo proposto é importante que haja um estudo profundo para a estruturação e concepção da personagem tal qual sua realidade. O trabalho deve ser feito em conjunto com a cenografia, já que um figurino independente da trama não consegue atingir seu objetivo na narrativa e pode até atrapalhar a história. Segundo Nacif:

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

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

Segundo Beth Filipecki (2007, p.18) “O figurino está a serviço de uma narrativa [...] é uma das chaves de caracterização do personagem.” O figurino acompanha qualquer mudança das personagens que aconteça na trama, e essas alterações exigem do figurinista muita pesquisa e sensibilidade para poder transformar sem que se perca a identidade.

A cor transmite sensações, traz informações, complementando o sentido visual e atuando como uma ferramenta narrativa poderosa. Os cineastas sabem disso e a utilizam como elemento para construção de sentido que, associado ao contexto histórico, social e cultural dentro do qual o filme é realizado, ajudam na compreensão do mesmo. Sobre a construção da personagem, Hamburger (2014, p.47) acrescenta que “o uso de cores e texturas também colabora na definição de seu papel na estrutura dramática e no jogo estabelecido com os demais personagens”.

Na construção do figurino a cor oferece inúmeras possibilidades para ser trabalhada como componente criativo. Podemos fazer combinações de tons gerando composições que irão causar o impacto desejado. Mas esse ofício de combinar cores, elegendo os tons convenientes para determinada situação ou cena, é um grande desafio, mesmo hoje em dia com todos os recursos de computação gráfica e das indústrias de tintas que oferecem incontáveis tons. Pedrosa (2010) comenta que:

as grandes indústrias de corantes e de iluminação tornaram cada vez mais ricas as possibilidades cromáticas, por meio de novas tintas sintéticas, plásticas e acrílicas, e de luzes incandescentes comuns, gás neon, luzes de mercúrio, fluorescentes, acrílicas etc, ao mesmo tempo que no emprego estético da cor surgem novas especialidades na comunicação visual (PEDROSA, 2010, p.118).

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

Lilian Barros comenta:

A cor pode ser objeto de pesquisa em todas essas áreas de estudo, assumindo, por um lado, uma conotação técnica, associada à física óptica e à química dos pigmentos, e, por outro, o caráter subjetivo da percepção fisiológica e psicológica. Arte e ciência se alternam quando o assunto é cor. (BARROS, 2011, p.16 e p.17).

A paleta de cores caracteriza a personagem e o ambiente em que se passa a história, de modo que nos orienta à época e ao gênero retratado. Essa paleta contribui também para o estabelecimento da relação do espectador com o filme, já que as cores provocam sensações e significações próprias. Vera Hamburger (2014) afirma que:

A composição cromática entre cenários e figurinos cria, a cada momento, contradições ou consonâncias significantes. Um “ponto ativo” vermelho – ou seja, um personagem, um animal ou um veículo em movimento etc. – sobre um fundo monocromático de tons de cinza provoca sensações e confere códigos dramáticos diferentes daqueles evocados pelo corpo de tons de creme movendo-se sobre o mesmo fundo (HAMBURGER, 2014, p.41).

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

Mesmo que normalmente a roupa indique um estado de espírito, de acordo com as cores usadas, não podemos dizer que é certa essa interpretação. Devemos levar em conta outros fatores importantes, bem como profissão e preferências pessoais como, por exemplo, times de futebol. Lurie comenta que:

Escolher roupas, em casa ou na loja, é nos definir e descrever. É claro que ocasionalmente considerações práticas interferem na escolha: considerações de conforto, durabilidade, viabilidade e preço. Especialmente no caso de pessoas com um guarda-roupa limitado, um artigo é usado por ser quente ou impermeável ou conveniente para cobrir um traje de banho úmido (LURIE, 1997, p. 21).

Também devemos levar em consideração o contexto em que o indivíduo está inserido com determinada vestimenta, qualquer mudança pode alterar o significado. Como exemplifica Lurie (1997, p.28) “o terno marrom para os negócios e a camisa e gravata audaciosamente listradas que significam energia e determinação no escritório, terão outra ressonância em um funeral ou em um piquenique”.

O uso da cor pode dizer muito sobre uma pessoa, mas não é verdade absoluta. Fatores como o lugar e o momento em que está sendo usada são importantes para causar certas interpretações. Sobre essa questão Lurie exemplifica:

O homem de negócios urbano deve vestir um terno azul-marinho, cinza-escuro ou (em certas regiões) marrom ou caramelo, e pode expressar seus sentimentos através da escolha da camisa e da gravata ou só da gravata; e ainda assim, as possibilidades confiáveis são limitadas [...] o vermelho berrante no escritório não é o mesmo que na discoteca; e o tempo quente

permite o uso de nuances pálidas que tornariam a aparência muito mais formal e frágil em pleno inverno [...] algumas pessoas elegantes selecionam certas nuances simplesmente porque estão em voga naquele ano (LURIE, 1997, p.196).

Já no caso de personagens, o uso da cor é feito de forma pontual, o figurinista tem sempre uma intenção por trás de qualquer vestimenta ou qualquer acessório, tudo é pensado e tem um porque de estar em cena.

Dessa forma, este estudo analisa o papel desempenhado pela cor na indumentária do filme *O Auto da Compadecida* (2000), dirigido por Guel Arrais com figurino de Cao Albuquerque. Mais especificamente, examinaremos as vestimentas do Diabo, Compadecida, Manuel, João Grilo, Chicó, Rosinha e Severino, e as correlações que essas composições cromáticas geram contribuindo para a ficção. A partir dessa análise será possível entender como se deu a construção narrativa através das cores nos figurinos e como estas influenciaram a linguagem visual do filme.

Através da entrevista com o figurinista Cao Albuquerque e análise fílmica, de making of e de bibliografias de assuntos correlatos, procuraremos examinar o figurino enquanto parte da linguagem cinematográfica a fim de entender melhor como a cor influencia e contribui para construção narrativa de forma sensorial.

Serão desenvolvidos três capítulos. O Capítulo 1 *Figurino e Cor*, como o próprio nome já sugere, abordará o figurino e a cor como forma narrativa, suas simbologias¹ e definições dessas duas palavras. Fundamentaremos esse capítulo com embasamentos teóricos necessários para entendimento do assunto, como os da figurinista Adriana Leite em parceria com Lizette Guerra, que apresentam o processo de criação e de produção do figurino com imagens de croquis e trajés finalizados; Alison Lurie aponta a vestimenta como uma linguagem, um meio de comunicação, traçando um paralelo entre a língua e a roupa; a diretora de arte Vera Hamburger que discorre sobre a direção de arte no Brasil exibindo produções e explica todo o processo que envolve esse setor além de relatar sobre as relações entre os profissionais em uma produção audiovisual; a figurinista Marília Carneiro em parceria com Carla Muhlhaus que abordam a experiência profissional de Marília que foi uma das pioneiras a criar figurinos no Brasil; além de uma compilação de textos e experiências com diversos trabalhos realizados pela TV Globo como seriados, novelas e minisséries, focando nos figurinos, que auxiliou de maneira significativa o estudo por conter depoimentos de figurinistas, atores e outros profissionais envolvidos nas produções, além de um acervo de

¹ Simbologia é o conjunto de elementos que servem para representar outros.

imagens de croquis, figurinos, acessórios, projetos, com detalhes importantes da criação e execução das indumentárias. Da mesma forma outros teóricos foram usados, na tentativa de delinear da melhor maneira como acontece a criação dos figurinos, com apontamentos de figurinistas e estudiosos da área, para que assim fosse possível a compreensão do elemento figurino e de sua produção, explicando o processo e abordando os profissionais envolvidos para essa concepção.

No que diz respeito à cor, foram indispensáveis conceitos e estudos de renomados teóricos a exemplo de Marcos Quindinci, Paula Csillag, Luciano Guimarães, Adam Banks, Michel Pastoureau, Modesto Farina, Clotilde Perez, Dorinho Bastos, Eva Heller, Israel Pedrosa, Josef Alberts, Gavin Ambrose, Paul Harris e Luciana Martins Silveira, que relatam o poder de despertar sentimentos e emoções que as cores possuem, teorias das cores, psicologia, além de explicarem o processo para que ocorra a percepção das mesmas. Maria Helena Braga e Vaz da Costa discutem sobre a cor no cinema, trazendo uma reflexão mais próxima do que pretendemos estudar, que também auxiliou na nossa construção e reflexões acerca dos significados das cores nos figurinos. Esse capítulo será dividido em quatro subcapítulos. No primeiro intitulado *O vestir: definindo figurino*, falaremos da vestimenta e do que ela representa para o homem bem como para sociedade, e da mesma forma dissertaremos sobre figurino. A necessidade do vestir é moldada de acordo com a cultura e também com as condições atmosféricas, resultando em funcionalidades. Dessa maneira o uso da roupa responde a uma exigência fundamental do homem: a de comodidade/conforto juntamente às necessidades do metabolismo de acordo com o clima. Adriana Leite e Lisette Guerra comentam:

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

Além disso, a roupa funciona como um meio de comunicação, como uma linguagem. Essa linguagem das roupas vai além das vestimentas, incluindo também estilos de cabelos, acessórios, maquiagem, tatuagens, piercings etc. Leite e Guerra (2002, p. 13) mencionam que “o figurino, mesmo quando ainda incipiente, teria se presentificado desde que o homem se admitiu como personagem: ele se ornamenta de acordo com as personificações, caracterizações e status que pretendia assumir”.

No segundo subcapítulo *O figurinista e a criação de figurinos*, falaremos desse profissional e do seu ofício. O figurinista é o responsável pela concepção de figurinos, ou seja, o traje cênico (conjunto da indumentária e acessórios) que é utilizado pelo ator para compor a personagem. A concepção do figurino deverá seguir o conceito estabelecido pelo diretor geral sobre a narrativa, já que o traje auxilia a contar a história. Um figurino desacertado pode acabar com uma interpretação e, por consequência, com um filme. A simbologia é a base para criação dos trajes cênicos que representam as personagens, refletindo suas ações e vivências. E é função do figurinista criar esse simbolismo como elemento comunicador. Sabino comenta:

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

O roteiro é o ponto de partida para vestir os personagens, e é de extrema importância que o figurinista conheça a fundo a história para que tanto a roupa quanto os acessórios expressem o perfil psicológico e posição da personagem dentro da narrativa. Também é importante que este profissional tenha conhecimento sobre local onde o filme será rodado, tipo físico dos atores e indicações de iluminação e cor feitas pelo Diretor. Este último ponto deve ser ressaltado já que é primordial que o trabalho do figurinista seja feito em conjunto com os outros setores da equipe de Arte para que o “casamento” entre cenografia e figurino dê certo.

No terceiro subcapítulo, *Definindo cor, psicologia da cor e a visão das cores*, discutiremos a respeito do que é a cor (seu conceito) e como esta influencia e atua de acordo com a nossa percepção. A cor não tem subsistência palpável, trata-se de uma percepção gerada por nossos olhos através da ação da luz. Sua presença é subordinada então à luz emitida sobre determinado objeto e à percepção que os nossos olhos irão ter do mesmo.

Sua influência em nossa percepção de mundo é notável, seja ela proposital ou não, podendo informar complexas mensagens com cargas de simbolismo. A cor está presente em todo o momento de nossas vidas e acaba causando reações que podem ser até involuntárias para nossa compreensão, mas que nos atingem transmitindo sensações. Segundo Adam Banks:

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

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

E no último subcapítulo *A cor, o figurino e a narrativa*, iremos aplicar os conceitos apresentados nas seções anteriores, demonstrando com exemplos o papel desempenhado pela cor no figurino e na narrativa.

O Capítulo 2 intitulado *Estética de O Auto da Compadecida (2000): o Movimento Armorial, Ariano Suassuna, Guel Arraes e Cao Albuquerque* será dividido em quadro subcapítulos. Para desenvolver esses capítulos foi necessário entender e conceituar o Movimento Armorial e, para tanto, usamos como referência as teorias do próprio Ariano Suassuna, idealizador deste movimento, além de embasamentos de Ana Paula Campos, Maria Isabel Orofino e Idelette Muzart Fonseca dos Santos. Também foi importante para o desenvolvimento deste capítulo a utilização do texto original de Suassuna, *Auto da Compadecida*.

No primeiro subcapítulo *O Movimento Armorial* será apresentado o Movimento Armorial, seus conceitos, artistas e estética. O Movimento Armorial, segundo Campos:

teve início em Pernambuco no final dos anos 60, e foi idealizado pelo escritor Ariano Suassuna, que reuniu artistas das mais diversas áreas, a fim de “realizar uma arte erudita a partir das raízes populares da nossa Cultura”(Suassuna, 1974 a:9). A proposta em questão rompeu paradigmas da época, como o que considerava as manifestações das culturas populares de menor valor que as demais (CAMPOS, 2008, p.262).

O Movimento Armorial foi caracterizado por valorizar a cultura nordestina e a partir desta produzir uma arte popular brasileira erudita que tinha o objetivo de ser universal. Campos comenta que muitas vezes por prezar em seus temas assuntos também relacionados

ao Nordeste, a essência foi mal entendida já que o “Movimento Armorial não se limita ao “resgate” de tradições, e sim busca inspirações nas mesmas, com o intuito de recriar o que considera “uma arte nacional genuína” (CAMPOS, 2008, p.266). Na adaptação de *O Auto da Compadecida* (2000) há uma forte influência dessa estética armorial que retoma a iconografia presente no imaginário popular nordestino.

No segundo subcapítulo *O vínculo entre Ariano e Guel*, apresentaremos a relação de amizade existente entre os dois artistas. O terceiro subcapítulo é intitulado *O Movimento Armorial e a estética de O Auto da Compadecida (2000)*, no qual traçamos esse paralelo e, por fim, o quarto tem como título *Cao Albuquerque* que irá apresentar uma biografia do figurinista mencionando sua trajetória e trabalhos realizados e falar de seu processo de criação de figurinos. Este será dividido em dois tópicos, *Uma breve apresentação de sua trajetória: como tudo começou?* e *Cao e a sua maneira de criar figurinos*. A base para desenvolvimento desta seção foi a entrevista concedida a autora em novembro de 2016.

O terceiro e último capítulo, *O Auto da Compadecida (2000)*, é o Capítulo de análise que coloca em prática todos os conceitos discutidos nos outros capítulos. Está dividido em dois subcapítulos, o primeiro *O Auto da Compadecida (2000)* que irá tratar da história do filme e de sua estética, fazendo uma introdução para o segundo *Construção das personagens através da cor e do figurino* que será a análise, aplicando os conceitos de cor e figurino apresentados no Capítulo 1, das personagens: Diabo, Compadecida, Manuel, João Grilo e Chicó, Rosinha e Severino. Compreender de onde vieram as referências e o que abrangeu a pesquisa estética para criação estética da história bem como dos figurinos, é primordial para analisar a construção das personagens. Os estudos serão feitos em seções separadas, uma para cada personagem, contendo as paletas de cores bem como imagens que irão ilustrar o que será apresentado, para que assim seja possível um entendimento da função narrativa da cor na construção das indumentárias das personagens de *O Auto da Compadecida (2000)*.

2 FIGURINO E A COR

2.1 O vestir: definindo figurino

O figurino é um elemento fundamental para construção visual e narrativa da personagem em uma expressão artística, sofrendo variações de acordo com o meio para o qual é criado, a exemplo do cinema, teatro, dança, televisão etc. Ele integra e complementa a personagem, contribuindo com a percepção da trama por parte do espectador. A indumentária somada aos acessórios (sapatos, bolsas, chapéus, brincos, colares, luvas, entre outros) constituem o traje cênico. É importante ressaltar que a maquiagem e o cabelo também fazem parte da construção da personagem, bem como do figurino. Leite e Guerra discorrem:

Enfatiza-se que o figurino é composto pelos objetos, roupas e vários acessórios, como: calçados, cintos, bolsas, lenços, chapéus, óculos, colares, pulseiras, brincos, anéis, relógios, roupas de baixo, enchimentos², perucas e muito mais. Como premissa para concretizar o traje inteiro é necessário obter todos esses objetos. Sabe-se porém, que a pela de resistência, a mais visada, é a roupa, esses objetos que, normalmente, feitos de tecido, caem sobre o corpo, pousando nos ombros, peito, cintura, quadris, pernas e braços (LEITE e GUERRA, 2002, p.212)

A atitude de se vestir, ao longo da evolução humana, faz parte de um sistema de representação em que a roupa e o modo de se ornamentar variam de acordo com o tempo e o espaço. O homem sempre utilizou do que havia disponível ao seu redor para modificar o mundo em que vive, fato este que não foi diferente com o surgimento do tecido. Este procedimento faz parte da herança exclusiva de cada cultura, desde os tempos mais antigos interligando o homem e a expressão do vestir de maneira complexa. Segundo Leite e Guerra:

Dos iglus aos castelos, o indivíduo concretizou várias formas de abrigos; entre elas a mais portátil, ajustável e próxima em relação ao seu corpo foi a vestimenta, detentora da qualidade de objeto móvel, anatômico, que estabelece um vínculo íntimo com o usuário, permeando todas as relações existentes entre ele e seu entorno. (LEITE, GUERRA, 2002, p.27)

Usamos roupas de acordo com a necessidade fundamental, a de proteção, moldadas em conformidade com o clima, gosto pessoal, conforto, comodidade etc. Porém a vestimenta também tem o poder de comunicação, pode ser considerada uma linguagem, e como todo idioma tem um vocabulário e uma gramática próprios, de acordo com a escritora Alison

² Em determinados casos para dar ao ator a silhueta necessária ao personagem, utiliza-se o recurso do enchimento, espécie de almofada colocada sob a roupa, como por exemplo, a barriga de grávida.

Lurie³ (1997, p.19). Dessa maneira, não existe apenas um dialeto para os trajes, cada indivíduo, com suas especificidades, aplica suas variações pessoais. Lurie ainda comenta:

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

A roupa que vestimos define muito sobre o que somos, contudo é importante considerar os fatores que influenciaram a escolha de determinada composição de vestimenta, que são essenciais para melhor entendimento da personalidade de quem as usa.

No que diz respeito às cores das vestimentas, a interpretação muda de acordo com o local e o momento em que está sendo utilizada. Lurie (1997, p.196) menciona que “o vermelho berrante no escritório, não é o mesmo que na discoteca; e o tempo quente permite o uso de nuances pálidas que tornariam a aparência muito mais formal e frágil em pleno inverno”. Outro elemento importante a ser considerado, no que se refere à cor da roupa, é que algumas pessoas podem evitar cores que gostam por conta de alguma crença, e acabarem usando cores que não gostem por questões representativas, como por exemplo o time de futebol ou um partido político.

No momento em que falamos em figurino, imediatamente é relacionado à moda, porém é importante entender que mesmo sendo tão próximos e que caminhem juntos, são atividades distintas, ainda que tenham como base as mesmas matérias. Vera Hamburger relata que “enquanto a primeira (figurino) baseia o uso de seu repertório na interpretação plástica de significados dramáticos, a segunda (moda) segue principalmente leis de mercado e da realidade social na construção de tendências estilísticas” (HAMBURGER, 2014, p.49). É necessário que o figurinista entenda de moda, já que, muitas vezes, acaba usando peças “prontas” nas personagens, mas o figurino não tem a obrigação de seguir a moda. Do mesmo modo existem casos em que o figurino se torna moda, principalmente em telenovelas e filmes.

³ Alison Lurie é uma escritora americana, nascida em Chicago, em 3 de setembro de 1926, e, embora mais conhecida como romancista, também escreveu vários artigos e livros de não-ficção sobre semiótica do vestuário e literatura infantil.

Conforme mencionado por Hamburger (2014), por vezes estilistas foram convidados a desenharem figurinos para filmes de ficção, a exemplo de Jean-Paul Gaultier em *O ladrão de sonhos* (1995) dirigido por Jean-Pierre Jeunet e Marc Caro, Hubert de Givenchy que criou o famoso vestido preto que Audrey Hepburn usou em *Bonequinha de luxo* (1961) dirigido por Blake Edwards. Citando exemplos em produções brasileiras, em *Moral em concordata* (1956), de Fernando de Barros, os vestidos usados por Maria Della Costa no filme foram criados por Dener, estilista criador da alta costura brasileira, e Ocimar Versolato assinou o figurino da personagem de Sonia Braga em *Tieta do Agreste* (1996), dirigido por Cacá Diegues.

A relação entre o traje e o filme ao qual ele pertence é de interdependência, posto que o figurino vai além de uma questão plástica, sendo pensado e criado para se tornar verossímil dentro do contexto da história a ser contada. De acordo com Memória Globo⁴, no livro *Entre tramas, rendas e fuxicos*⁵ (2007), não é possível conceber uma roupa sem pensar no penteado, na luz que vai incidir sobre o tecido ou mesmo na cor das paredes de um cenário. Por isso é tão importante que haja um trabalho feito em conjunto com outros setores, tais como a cenografia, para que a unidade da obra seja preservada e assim, um setor não prevaleça atrapalhando o outro. A figurinista Elizabeth Filipeck comenta que “o cenário e o figurino se complementam e a sintonia é fundamental não só para situar o enredo e o período da trama, mas também para conseguir uma harmonia entre personagens e outros elementos de cena” (FILIPECK, 2014, p.154).

No cinema, frequentemente, o figurino aparece em primeiro plano, mas a composição entre a veste e o cenário é quem irá narrar a história, um faz parte do outro, contudo têm papéis distintos. Conforme Hamburger declara:

Quando falamos em personagens, estamos falando em personalidades. O dono daquela poltrona é também o dono daquela roupa, então é claro que elas têm alguma coisa em comum; mas, se o personagem é um marginal que está roubando um banco, a roupa dele talvez não tenha nada a ver com o

⁴ É um projeto da TV Globo, com o intuito de preservar a memória desse veículo de comunicação, em que são realizadas diversas entrevistas e pesquisas, sobre áreas que compõem a TV, gerando material específico acerca destas. Esse projeto foi criado pela historiadora Sílvia Fiuza, e como resultado destes estudos, foram lançados alguns livros, dentre eles está *Entre tramas, rendas e fuxicos* que é uma obra bem completa sobre figurino e seu processo de criação, uma das referências usadas para construção desta dissertação.

⁵ Este livro foi escolhido por contemplar, de maneira esclarecedora e vasta, o elemento figurino bem como o trabalho do figurinista, com muitos exemplos, e, principalmente, por abranger todas as etapas de criação e conter depoimentos de vários profissionais envolvidos nesta concepção das indumentárias. Não temos o interesse de destacar ou enaltecer um padrão global de produção, em tal grau que utilizamos outras referências para este estudo sobre figurino, porém não se pode deixar de considerar a utilização deste livro que é igualmente importante para essa dissertação.

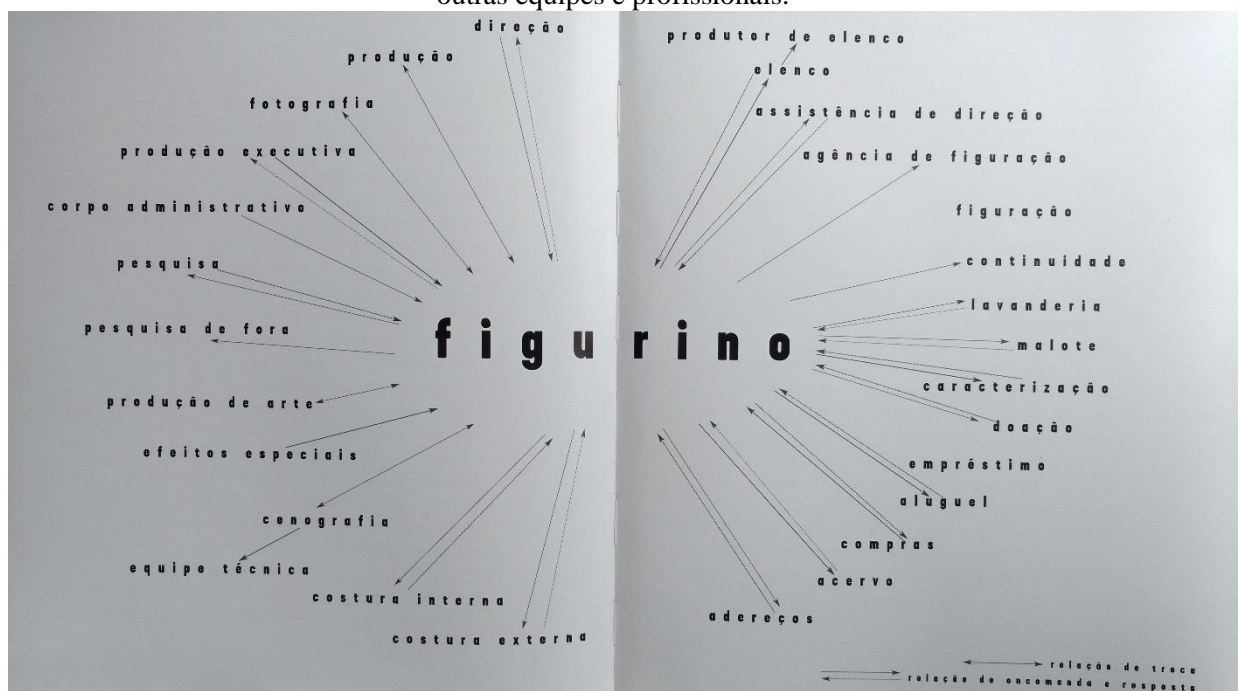
banco. Figurinos e cenários são leituras diferentes, e até antagônicas, do mesmo universo (HAMBURGER, 2014, p.141).

O ponto de partida para a criação do figurino bem como de toda estética de um filme é o roteiro. O traje é um dos elementos responsáveis por situar o espectador no ambiente em que a história acontece. Sobre o trabalho do figurinista, Lessa de Lacerda (1999) afirma que:

O texto é tudo. Não é vestir a palavra em si, ao pé da letra. Se você fizer assim, não fará um figurino. Você vai ser um artista egoísta! Porque não se pode fazer figurino completamente independente de um cenário, de uma trama de uma história...Não se pode chegar e dizer: "Que lindo! Quero vestir a mulher de turquesa com babados de 17 metros, chapéu..." É preciso trabalhar em conjunto sempre. A melhor maneira é trabalhar em conjunto. Você não está sozinho, não faz trabalho solitário, e sim um trabalho em equipe. Então, quando se ouve o diretor, o autor, tem-se mais munção para armazenar e dar certo. (LACERDA *apud* LEITE, GUERRA, 2002 p. 66)

Adriana Leite e Lisette Guerra (2002) apresentam um esquema interessante em que mostram a relação de troca, encomenda e resposta que existe entre o setor de figurino e os outros setores/funções que compõem uma produção audiovisual. Há, por exemplo, uma relação de troca entre o figurino e os setores de fotografia, produção e cenografia. Entre direção e figurino acontece o que Leite e Guerra chamam de relação de encomenda e resposta, da mesma maneira ocorre entre figurino e elenco, pesquisa, adereços, caracterização, continuidade, acervo, entre outros.

Figura 1: Esquema com as relações de troca e de encomenda e resposta da equipe de figurino com outras equipes e profissionais.



Fonte: LEITE, GUERRA, 2002, p.164 e 165

O figurino, enquanto parte da composição do personagem, tem que corresponder à estética desejada, implicando também requisitos relacionados à sua funcionalidade. O resultado final pressupõe preocupações como resistência, ambiente que será inserido, a maneira de vestir e despir, entre outros requisitos que precisam ser atendidos.

2.2 O figurinista e a criação de figurinos

Criar figurino é compreender o traje dos personagens, suas características sociais e culturais, e sua inclusão no universo da narrativa. O figurinista cria parte da concepção visual do filme com vestimentas que contribuem com o trabalho desenvolvido pelos atores, diferenciando os personagens através de seus perfis. Leite e Guerra discorrem que:

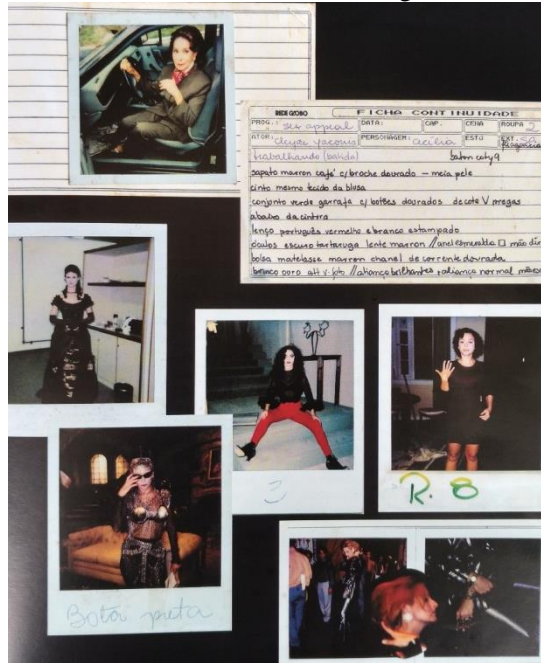
O surgimento da profissão de figurinista está ligado ao nascimento do teatro moderno. É com o aparecimento do diretor que os profissionais do espetáculo ocupam suas funções. No mundo do cinema, temos o estabelecimento – e a glamorização – da profissão com os figurinos de Adriana para Gueta Garbo, por exemplo, e o trabalho contínuo de Edith Head em Hollywood. Tais profissionais foram responsáveis pela criação de uma linguagem e um estilo visual que nos influenciam até hoje (LEITE; GUERRA, 2002, p.16).

Este profissional faz parte da Equipe de Arte do filme, que, em linhas gerais, é dividida em três subequipes: cenografia, maquiagem e figurino, tendo um diretor de arte responsável por coordenar estas equipes.

O diretor de arte é o responsável por toda concepção visual da narrativa, dessa forma é quem coordena as subequipes, encarregado pela plástica do filme. Este profissional cria, junto com o diretor de fotografia, a atmosfera da obra audiovisual, transmitindo sensações visuais e significados através da narrativa. Para isto, assim como o figurinista, é importante que o diretor de arte tenha conhecimentos sobre cores, texturas, iluminação, design, materiais, formas, equilíbrio etc. O continuísta, ou a equipe formada por esses profissionais, é responsável pela continuidade das cenas, ou seja, para que cada objeto de cena, figurino, penteado e maquiagem estejam exatamente da mesma maneira quando, por exemplo, uma mesma cena é filmada em mais de um dia. Leite e Guerra (2002) defendem que é de responsabilidade do figurinista estabelecer a continuidade dramática da roupa, ao passo que o continuísta define a temporalidade. Sobre o trabalho dos continuístas, Memória Globo ressalta que:

Os avanços tecnológicos foram determinantes para o processo de trabalho dos figurinistas e de sua equipe. A foto da continuidade – com o registro das roupas, calçados e acessórios que o ator usava em cena – era feita com uma única câmera Polaroid. Atualmente, é produzida com máquinas fotográficas digitais (MEMÓRIA GLOBO, 2007, p.74).

Figura 2: Ficha de continuidade e imagens em Polaroid



. Fonte: MEMÓRIA GLOBO, 2007, p.75)

Figura 3: Detalhe da ficha de continuidade.

REDE GLOBO		FICHA CONTINUIDADE			
PROG.:	set appeal	DATA:	CAP.	CENA	ROUPA 2
ATOR:	cleide yacouis	PERSONAGEM:	acelia	ESTU	EXT. SP. <i>Flávia</i>
trabalhando (balda)		baton collyr			
sapato marron café' c/ broche dourado - meia pele					
cinto mesmo tecido da blusa					
conjunto verde garrafa c/ botões dourados decote V pregas					
abaixo da cintura					
lenço português vermelho e branco estampado					
óculos escuro tartaruga lente marron // anel esmeralda □ mão d'ur					
bolsa matelasse marron chanel de corrente dourada					
brinco ouro att v. foto // alianças brilhantes aliança normal mãos.					

Fonte: MEMÓRIA GLOBO, 2007, p.75.

Figura 4: Detalhe das imagens em Polaroid.



Fonte: MEMÓRIA GLOBO, 2007, p.75.

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

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

A dinâmica e o número de profissionais envolvidos em uma produção vai depender do orçamento disponível para a mesma, bem como do tipo de obra, curta, média ou longa metragem. A verba é fator determinante para concepção dos figurinos e de toda arte, uma vez que em grandes produções, como o caso do filme analisado, *O Auto da Compadecida* (2000), a liberdade de criação é maior por terem recursos para produzir os trajes, do que em filmes com pouco ou nenhum orçamento disponível, por exemplo. Na fase de *pré-paração*⁶, em que é feita a leitura e discussão do roteiro com a equipe, é onde os profissionais vão conhecer a realidade da produção e os recursos disponíveis para o desenvolvimento da obra.

Usando como referência o padrão de produção de *O Auto*, na sequência à fase de *pré-paração*. vem a *pré-produção*. Sobre esta etapa Vera Hamburger comenta:

Definidas as principais locações e o elenco, o desenho de produção é delineado. Os primeiros croquis de cenários, seguidos de esboços do

⁶ Termo usado pela diretora de arte, pesquisadora e escritora Vera Hamburger (HAMBURGER, 2014, p.23).

figurino, maquiagem e efeitos especiais, são elaborados, assim como as inúmeras listas necessárias à produção. No departamento de arte são identificados os sets a serem montados, considerando as construções em estúdio e as adaptações a serem realizadas. Ao mesmo tempo, elabora-se o mapa sobre a vestimenta e os acessórios de cada personagem ao longo do filme, assim como as características principais e as transformações de sua maquiagem (HAMBURGER,2014, p.23).

Através de desenhos (croquis) o figurinista exhibe concepções das vestes com propostas de modelagem, tecidos e acessórios, que são apresentados ao diretor geral e diretor de arte permitindo a construção do guarda-roupa das personagens, como no exemplo abaixo apresentado nas figuras 5 e 6. Mesmo filiado ao departamento de arte, o ofício do figurinista necessita de uma organização independente, inclusive no que se refere à gerência do seu orçamento. É pertinente mencionar que há variações no modo de trabalhar no que concerne a essa subordinação do figurinista ao diretor geral e ao diretor de arte, variando de acordo com a maneira que cada profissional tem de executar sua tarefa e em conformidade com a relação entre esses especialistas. Citando *O Auto da Compadecida* (2000), por terem trabalhado inúmeras vezes juntos e pela confiança que Guel Arraes (diretor) depositava em Cao Albuquerque (figurinista), este último tinha autonomia para trabalhar, o que não quer dizer que Guel mantinha-se a parte da criação dos figurinos.

Figura 5 e 6: Proposta de figurino para as personagens Morgana e Nino para *Castelo Rá-tim-bum, o filme* (2000), desenhos em aquarela e lápis feitos pela figurinista Verônica Julian.



Fonte: HAMBURGER, 2014, p.215.

Na figura 7 podemos observar a aplicação dos croquis apresentados nas figuras 5 e 6 e, fazendo a comparação, é possível perceber que a construção do figurino foi realizada de maneira mais fiel possível ao desenho, seguindo assim as orientações da equipe de figurino.

Figura 7: Figurinos das personagens Morgana e Nino em *Castelo Rá-tim-bum, o filme* (2000).



Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/09/1916701-nao-e-feiticaria-e-o-castelo-ra-tim-bum-que-ganha-musical-e-monologo.shtml> Acesso em 22 jul 2018

O figurino atua de maneira diferente de acordo com o meio para o qual é concebido. Em razão disso, o figurinista precisa levar em consideração questões técnicas e estéticas, principalmente no que diz respeito à movimentação do ator para que sua performance não seja prejudicada pelo traje. Lessa de Lacerda (1998) comenta que "se você está fazendo um balé, a coisa mais importante é a coreografia, mas a coreografia tem que estar aliada à roupa. Se você não tiver uma roupa... que não tenha os panos com o caimento certo... que não tenha nada a ver, você vai prejudicar" (LACERDA *apud* LEITE, GUERRA, 2002, p.87). Logo, o traje não pode limitar o gestual do intérprete, além da flexibilidade, ele serve como suporte para reforçar a interpretação do ator em cena, conforme podemos observar na figura 7.

É relevante observar que há distinção de figurinos para o cinema, para o teatro e para a televisão. No teatro tudo está mais exposto diante do espectador e o figurino tem que ser visto por todos que estão na sala, desde quem está em um lugar mais próximo até quem está sentado na última cadeira. Na televisão e no filme há espaço para improvisações no figurino, desde que o quadro filmado não mostre a improvisação, e, além disso, são feitos muitos *closes* que exigem um acabamento melhor de determinadas peças. Marília Carneiro comenta que:

Na televisão eu posso usar uma camisa hering sem medo, principalmente se estou lidando com um roteiro realista. O risco da imagem chapada, como se diz no meio televisivo, aquela que tem seu volume distorcido, praticamente inexistente. Já no teatro, os vários planos de luz podem deturpar, deformar ou enriquecer uma determinada roupa. Além disso, é preciso que ela cause o mesmo efeito na primeira fila, na segunda fila e lá na última (CARNEIRO; MUHLHAUS, 2003, p.157).

O figurinista deve sempre levar em consideração o meio para o qual o figurino está sendo feito, sabendo os limites e possibilidades de cada um para que seu produto seja eficiente, cumprindo com os objetivos propostos. Marília Carneiro (2003) comenta que se a TV reduz, o cinema amplia, por essa razão o figurino cinematográfico permite pouco exagero, uma bainha torta, por exemplo, na tela vai estar tortíssima.

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

Partindo do pressuposto que a roupa é um objeto tridimensional, tal como uma escultura que veste o corpo, é imprescindível que o figurinista (escultor) acompanhe atentamente sua confecção, desde o modo como as roupas são talhadas e construídas até suas devidas proporções, não esquecendo o material usado, seu peso, caimento, textura, estampa e cor. (LEITE, GUERRA, 2002, p.86)

Ainda sobre a criação de figurinos, Lima Júnior expõe que:

O emprego de cada tipo de tecido e a fibra de que ele é composto pode proporcionar ao ator/intérprete diferentes sensações no que se refere ao toque, ao contato do corpo com o tecido. Suas texturas têm papel importante dentro dessas escolhas e podem, no caso do figurino, até mesmo prejudicar a atuação por motivar incômodo sobre o corpo do ator/intérprete. (JÚNIOR *apud* VIANA, MUNIZ, 2012, p.198)

Preocupações com o acabamento das vestes são primordiais para que o trabalho do ator não seja prejudicado, afinal conforto é importante para uma boa atuação. O figurinista também é responsável pela construção do personagem tal como o intérprete. Normalmente, os croquis dos figurinistas já são desenhados com algumas características dos personagens, como tipo físico ou expressões, por exemplo, para melhor caracterização dos mesmos, como

podemos observar na figura 8. Também são colocadas indicações de tecido, textura, cores e costura para sua produção. As figuras 9 e 10 são exemplos de croquis com anotações e resultado final em que podemos notar que o figurino foi baseado rigorosamente no desenho. De acordo com Memória Globo:

Se você imagina que fazer figurinos é só escolher as roupas que um ator irá vestir, é porque não tem ideia do atribulado dia-a-dia dos figurinistas, cuja trajetória daria uma novela. "Desenhar" os personagens, fazer pesquisas, administrar equipe e custos, comprar tecidos, fazer pedidos de costura, gastar sola de sapato na rua à cata de roupas, adereços, acessórios, receber fornecedores e ainda acompanhar as gravações [...] eles fazem parte de uma cadeia de produção na qual criatividade, agilidade, improviso e bom humor são qualidades essenciais. (MEMÓRIA GLOBO, 2007, p.94)

Figura 8: Exemplo de croqui e personagem.



Fonte: MEMÓRIA GLOBO, 2007, p.125

Figura 9 e 10: Desenho do figurino com anotações e o resultado final.



Fonte: MEMÓRIA GLOBO, 2007, p.302 e 303).

Com a ajuda de costureiras, alfaiates e aderecistas o figurinista confecciona peças exclusivas. Para tanto, é imprescindível que o figurinista consiga demonstrar todas as informações sobre o modelo pretendido. Frequentemente, os croquis já incluem amostras de tecidos e aviamentos bem como anotações com medidas e explicações. Também tem a incumbência de definir os tingimentos assim como desgaste dos tecidos, marcas e manchas para o tratamento final de cada veste. Leite e Guerra falam que:

O procedimento da equipe de figurino em relação ao profissional que executa a roupa normalmente ocorre da seguinte forma: o figurinista desenha o modelo a ser confeccionado, entrega ao profissional de costura, explica os detalhes da peça, que muitas vezes estão claros no desenho, e, dentro do possível, acompanha a confecção para, finalmente fazer uma prova com o ator (LEITE; GUERRA, 2002, p.212).

O processo que acontece desde o desenho até a produção da veste é extenso. Através das provas de figurino, mudanças podem acontecer de acordo com o corpo do ator, em que o figurinista percebe as particularidades e observa potencialidades para construção da indumentária.

Para figurinos de época, normalmente se recorre a confecção por ser quase que a única forma de obtenção destes, visto que é pouco provável que se encontre peças prontas no

mercado. É possível encontrar um ou outro modelo de roupa que consiga ser adaptado, mas a produção geralmente é a melhor solução. Do mesmo modo, existe a mesma preocupação com os outros objetos que compõem o traje, sendo necessária a confecção com profissionais específicos, a exemplo do chapeleiro e do sapateiro. Leite e Guerra advertem que: deve-se ter cuidado com a escolha e confecção desses objetos pois, apesar de serem complementos, são de suma importância para o refinamento do trabalho; por exemplo, é o sapato que dá a postura para o ator, influenciando até mesmo seu modo de andar (LEITE; GUERRA, 2002, p. 221).

Cabe ao figurinista comandar sua equipe, estabelecendo as tarefas, para que o figurino seja construído da melhor maneira, afinal, ele faz parte da linguagem visual da narrativa. A escolha dos assistentes compete ao próprio figurinista que, normalmente, tem a preocupação de selecionar pessoas com perfis diferenciados para atender melhor a todas as etapas da produção dos figurinos. É importante que existam profissionais que sejam bons na parte administrativa, outros com mais aptidão na produção/confecção da roupa, já que a divisão das tarefas acontece de acordo com os talentos pessoais. No entanto, os assistentes devem ter domínio, um pouco de tudo, para que o trabalho aconteça da melhor maneira possível. Leite e Guerra comentam que:

Para um bom desempenho dos figurinistas e figurinistas-assistentes, uma vez que estes podem vir a ser figurinistas, é fundamental que eles tenham habilidades em diversos setores. Consideram-se quatro aspectos fundamentais: artístico, técnico, administrativo e comportamental (LEITE e GUERRA, 2002, p.158).

Conforme Leite e Guerra (2002) explicam, o aspecto artístico refere-se a aptidão do profissional para participar do desenvolvimento do conceito da personagem, colaborando com a criação dos figurinos. O aspecto técnico diz respeito ao conhecimento de modelagem, competência para supervisão do processo de confecção, bem como noções de comportamento dos materiais. Com relação aos aspectos administrativos é importante ter conhecimento do funcionamento de uma produtora, para que o trabalho seja mais eficaz superando as questões burocráticas e, acima de tudo, planejamento para cumprimento das tarefas de maneira organizada, otimizando o ofício. Por fim, no que concerne aos aspectos comportamentais, é relevante que o profissional tenha uma boa atuação na equipe, seja empático, cordial, tenha iniciativa para resolver questões, apresentando soluções, e saiba trabalhar sob pressão.

Quando a história do filme se passa em uma época diferente da atual o trabalho do figurinista é pautado pela pesquisa. Muitas vezes, em que há a preocupação de reconstruir a

realidade de um período histórico específico, os profissionais inspiram-se em quadros, o que não garante uma construção fiel, já que aquela visão é a do pintor, contudo serve de referência para o figurino. Abrantes observa que

O figurino é linguagem, é também prática social e, inevitavelmente, impregnado de especulações simbólicas. A verbalização do trabalho do figurinista confere uma dimensão mítica aos objetos e formas manipuladas. São escolhas que inspiram a produção do gesto do ator, que contemplam uma determinada mobilização cênica, que dialogam com uma dramaturgia regida pelo diretor do espetáculo. (ABRANTES *apud* VIANA, MUNIZ, p.78)

O escritor, ator e roteirista Doc Comparato (1995) observa que mesmo que o processo de criação seja particular e pessoal, variando de acordo com o figurinista, existem três parâmetros predeterminados que ele deve seguir para delinear a personagem: Fator físico: idade, peso, altura, cor de cabelo, cor da pele etc. Fator social: classe social, religião, origens, trabalho que realiza, nível cultural etc. Fator psicológico: ambições, anseios, frustrações, sexualidade, perturbações, sensibilidade, percepções etc (1995, p.130).

Posto isto, é possível notar que esses fatores orientam a criação do figurinista que materializa a personagem através das roupas. Para que haja uma unidade visual em todo o filme é importante que o trabalho do figurinista aconteça em conformidade com as diversas áreas, em um constante diálogo. A princípio é significativo que o figurino tenha essa integração com a cenografia, produção de arte e maquiagem, e, em seguida, com outras áreas, não menos importantes, como a exemplo da fotografia, como já mencionado anteriormente.

O figurino atua de acordo com o espetáculo ao qual está vinculado, e é importante que ele seja idealizado e feito de acordo com tal. Um figurino para uma princesa em um espetáculo de balé é diferente de uma princesa de filme, as funções dos dois são distintas. O primeiro tem que ter flexibilidade para a bailarina realizar os movimentos necessários para sua apresentação sem que o figurino a prejudique. O segundo vai variar de acordo com o cenário onde a história se passa e a preocupação com movimentos provavelmente será mais simples. Cabe à equipe de figurino a responsabilidade para que o traje se desenvolva harmonicamente com o todo.

2.3 Definindo cor e a psicologia da cor

Segundo o dicionário Aurélio online⁷, em uma definição simplificada e generalista, cor é a coloração ou tonalidade de algo, resultado da impressão que a luz refletida pelos corpos produz no órgão da vista. O especialista em colorimetria e designer de cores Marcos Quindici (2013, p.18) estabelece algumas definições de cor de acordo com os seguintes conceitos: quimicamente, fisicamente, artisticamente, psicologicamente e física. Quimicamente é a resposta de reações que acontecem entre as moléculas e resulta em grupos químicos, que quando agitados eletronicamente emanam radiação própria e colorida característica. Fisicamente é o acontecimento que ocorre por conta da absorção e da reflexão de comprimentos de onda de luz incidente em um corpo. Artisticamente consiste em um modo de manifestação visual. Psicologicamente significa que a cor gera, de maneira distinta, diferentes sensações nas pessoas. Física diz respeito aos fenômenos físicos que acontecem com a cor (refração, reflexão, absorção, transmissão etc) antes da imagem chegar no olho humano.

Luciana Martha Silveira, autora do livro *Introdução à Teoria da Cor* (2011), expõe que para estudar a construção dos significados da cor e seu impacto na percepção de cada indivíduo, é importante observar três circunstâncias. A primeira é a construção cultural simbólica social e coletiva; a segunda, a materialização dos significados em livros com definições sobre cor; e, a terceira, os efeitos psicológicos dessa construção, isto é, de que maneira a cor influencia o humor do ser humano.

A elaboração de interpretações sociais simbólicas da cor precisa ser delimitada, representada, para que seja lembrada. A concretização desses sentidos é observada em livros e dicionários sobre cor e aplicada no cinema, teatro, televisão etc. Silveira expõe:

Cada cor tem a sua história, marcada por hábitos e significado, e é isto o que a torna passível de classificação[...] os significados das cores foram e continuam sendo construídos de forma coletiva e socialmente. São materializados de várias formas em filmes, placas de trânsito, tarjas de remédio [...]. Essa construção e atribuição de significados das cores, materializada em objetos, causam efeitos fisiológicos e psicológicos nas pessoas. O significado de cada cor, assim como o efeito que cada uma delas tem, depende de onde ela está aplicada (SILVEIRA, 2011, p.133).

Conseguimos perceber a cor em decorrência da sensação produzida em nossos olhos e em nosso cérebro, a partir do estímulo da luz em um determinado objeto. É relevante mencionar que apenas os estímulos da luz nos nossos aparelhos receptores (olhos) não são

⁷ <https://www.dicio.com.br/cor/>

suficientes para gerar a percepção da cor. Para que aconteça a percepção visual cromática, os aspectos culturais simbólicos são de extrema importância. Sobre isto Silveira comenta:

Depois que esses estímulos luminosos são primeiramente decifrados e codificados fisiologicamente pela retina, eles encontram a cultura construída coletivamente na memória. Somente a esse processo completo podemos chamar de percepção visual cromática. A cultura ensina a ver, a perceber a cor nos objetos, nos ambientes, nos detalhes e no todo ao mesmo tempo (SILVEIRA, 2011, p.19).

No âmbito da psicologia, encontramos alguns estudos/experiências que comprovam que existe uma resposta física do indivíduo na presença da cor. Farina, Perez e Bastos citam a experiência de Fère (1960), segundo a qual “a luz colorida intensifica a circulação sanguínea e age sobre a musculatura no sentido de aumentar a força segundo uma sequência que vai do azul, passando pelo verde, o amarelo e o laranja, culminando no vermelho” (2006, p.90). O psicólogo suíço Max Luscher⁸ afirma que experiências têm provado que o vermelho puro é excitante, já que há uma estimulação em todo o sistema nervoso, elevando a pressão arterial bem como o ritmo cardíaco. Ainda segundo Luscher, o azul puro produz efeito exatamente contrário ao vermelho, diminuindo o ritmo cardíaco e a respiração (LUSCHER *apud* FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006, p. 91).

A cor pode indicar uma posição política, um time de futebol ou uma religião. Dependendo da situação é importante que seja pensado o que usar em relação à cor para não causar conflitos desnecessários, como ir a um estádio de futebol com uma camisa com a cor que representa o time oposto ao que você estará sentado na arquibancada.

As cores são usadas para modelar ambientes, o azul claro em uma parede do quarto, por exemplo, pode trazer uma sensação de paz e tranquilidade, de acordo com estudiosos como Heller, Quindinci, Silveira, Csillag, entre outros, que discursam sobre a percepção dessa cor. Os ocidentais costumam associar o preto ao luto, sendo esta cor muito utilizada em velórios. Do mesmo modo é comum, para nós ocidentais, associar pessoas que estão vestidas de branco a profissionais da área de saúde. Porém, o contexto é o parâmetro determinante para a sensação causada pelas cores conforme Heller (2008) expõe. Hamburger expõe que:

Significados simbólicos são conferidos a elas (cores) nas diferentes culturas, religiões e ciências. Assim, por exemplo, o vermelho liga-se ora ao fogo, ao inferno, ao poder, ora à sexualidade, ao amor, à paixão; o amarelo remete à riqueza e à abundância ou, ao contrário, à doença e a insalubridade (HAMBURGER, 2014, p.42).

⁸ Psicólogo suíço consultor empresarial de cores.

Ainda sobre esse tema Heller comenta que:

Conhecemos muito mais sentimentos do que cores. Dessa forma, cada cor pode produzir muitos efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. Em que consiste o efeito especial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores – um acorde cromático (HELLER, 2012, p. 18)

A combinação entre cores e vestes pode gerar novas percepções e relações a cada composição. Não se pode atribuir às tonalidades sentidos únicos ou generalistas, prejudicando sua expressividade. Conforme mencionado, não existe regra para o uso das cores, tampouco significados exclusivos. Existem incontáveis estudos, análises e teorias elaboradas com base em pesquisas científicas, filosóficas, artísticas e educacionais. Csillag (2015) cita as considerações de Litchenstein (1993) sobre cor expondo que esta é o componente da representação que escapa à hegemonia da linguagem. Sobre Litchenstein, Cillag ainda coloca:

Para ela, a cor é a pura expressividade de uma visibilidade silenciosa que constitui a imagem. A autora enfatiza a importância das palavras para explicar a cor e as emoções que ela provoca, argumentando que as categorias da racionalidade nunca podem captar adequadamente a cor. (CILLAG, 2015, p.133)

Desse modo, podemos dizer que estudar cor requer que sejam levados em consideração aspectos objetivos e subjetivos, culturais e psicológicos, mas também há fatores poéticos da cor. Sobre essa questão da poética da cor, Cillag (2015) apresenta que “a poética da cor estaria, sim, enquadrada na variável da percepção; entretanto, não em uma esfera racional e, sim, naquela esfera que muita gente entende, mas não consegue explicar[...] Mas, como toda poesia, comunica muito, com infinitas possibilidades” (p.133). Isto é, palavras são insuficientes para explicar a cor e as sensações que ela produz, usando apenas o que é racional/lógico não é possível compreender as cores e suas diversas possibilidades interpretativas.

A expressividade das cores está associada à maneira como se apresenta, ao formato, repetição, contraste, extensão e combinações. Hamburger observa que “as formas são percebidas graças a diferenças de cor, tonalidade, textura e luminosidade que as definem. O tempo e a captação de uma imagem pelo olhar humano depende das cores que são expostas por tal imagem no momento dessa captação” (HAMBURGER, 2014, p.42).

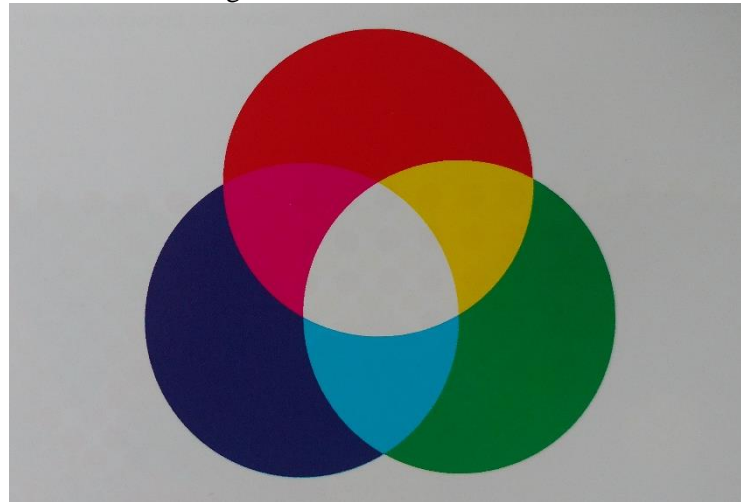
2.4 A visão e as cores

Além dos órgãos visuais, também faz parte do sistema visual humano a ligação com o sistema nervoso através do cérebro.

Pedrosa (2010) discorre que a cor é a sensação provocada pela ação da luz sobre os nossos olhos. Dessa maneira, para que ela possa existir é necessário esses dois elementos: a luz (agindo como estímulo) e o olho (aparelho receptor que irá decifrar o fluxo luminoso). Ele ainda comenta que “em vários idiomas existem vocábulos precisos para diferenciar a sensação cor da característica luminosa (estímulo) que a provoca [...] em português, o melhor termo para essa característica do estímulo é *matiz*, diferenciando-a da sensação denominada cor” (PEDROSA, 2010, p.20).

O pintor, professor, pesquisador e historiador de arte Israel Pedrosa (2010) comenta que os estímulos que causam as sensações cromáticas estão divididos em dois grupos: o das cores-luz e o das cores-pigmento:

A cor-luz (luz colorida) é a radiação luminosa visível que tem como síntese aditiva a luz branca. Sua melhor expressão é a luz solar, por reunir de forma equilibrada todos os matizes existentes na natureza[...] A cor-pigmento é a substância material que, conforme sua natureza, absorve, refrata e reflete os raios luminosos componentes da luz que se difunde sobre ela [...] o que nos leva a chamar um corpo de verde é a sua capacidade de absorver quase todos os raios da luz branca incidente, refletindo para os nossos olhos apenas as tonalidades de verdes (PEDROSA, 2010, p.20).

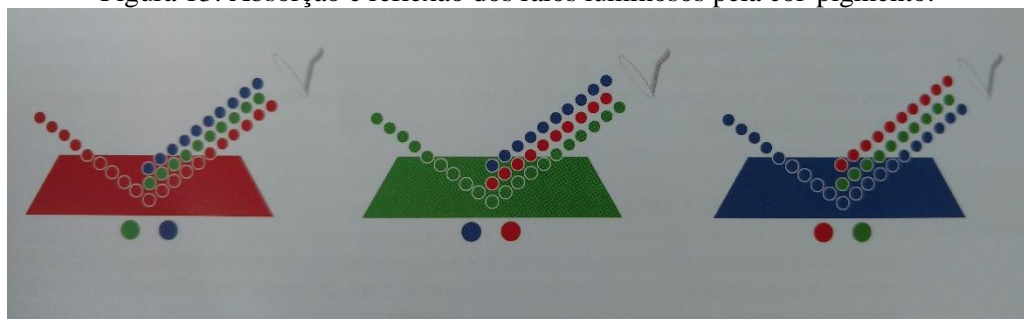
Figura 11: Cores-luz⁹.

Fonte: PEDROSA, 2010, p.23

Figura 12: Cores-pigmento¹⁰.

Fonte: PEDROSA, 2010, p.23.

Figura 13: Absorção e reflexão dos raios luminosos pela cor-pigmento.



Fonte: PEDROSA, 2010, p.22.

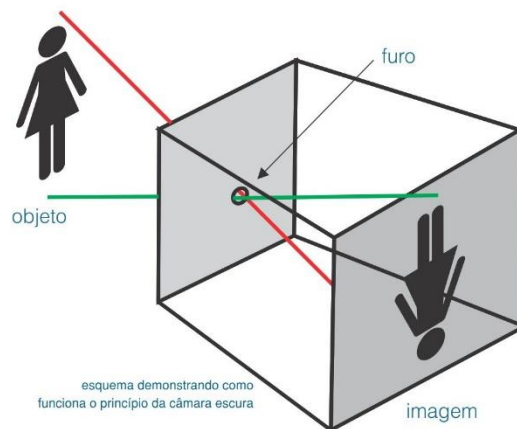
⁹ As cores-luz são representadas pelas cores vermelho (red), verde (green) e azul (blue) por isso a sigla RGB. São formadas pela emissão direta de luz encontradas em objetos como monitores de computador, televisão, lanternas, ou seja, objetos que emitem luz.

¹⁰ As cores-pigmento são representadas pelas cores ciano (cyan), magenta (magenta), amarelo (yellow) e preto (black/key), por isso a sigla CMYK. É a cor refletida por um objeto, a cor percebida pelo olho humano.

Acerca da recepção da informação visual, Guimarães (2000) expõe que:

Os objetos do nosso mundo sensível, particularmente os cromáticos, guardam latente a sua manifestação, que é levada aos olhos pelos fluxos de feixes luminosos. A luz atinge todos os objetos que, por sua vez, refletem inúmeros feixes luminosos em todos os sentidos [...] Ao passar pela pupila, os fluxos luminosos formam a imagem invertida no campo visual, portanto, dos objetos inseridos em seu espaço, pelo princípio da câmara obscura. Essa imagem invertida é posteriormente corrigida pelo processo de cognição (GUIMARÃES, 2000, p.22 e p.23).

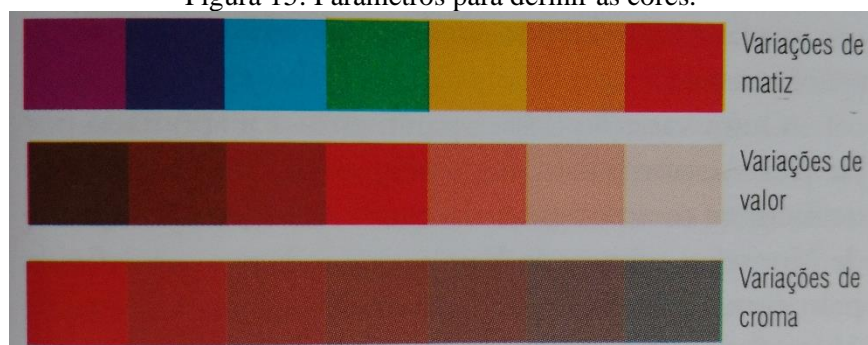
Figura 14 – O princípio da câmara obscura.



Fonte: <https://aprendafotografia.org/como-funciona-camera-fotografica/> Acesso em 08 abr 2018

Na percepção da cor são levados em consideração três propriedades fundamentais que constituem os critérios básicos da cor: *matiz* (comprimento da onda), *valor* (luminosidade ou brilho) e *croma* (saturação ou pureza da cor), conforme Pedrosa (2010) explica.

Figura 15: Parâmetros para definir as cores.



Fonte: GUIMARÃES, 2000, p.55.

Estudar cor é uma tarefa desafiadora, porque não é possível um domínio integral acerca desse assunto. Ela é, arrisco dizer, de todas as manifestações visuais a que mais foge ao nosso controle, já que a ação de qualquer componente exterior altera a sua expressividade/sentido. Silveira comenta:

Dentro da Teoria da Cor, pode-se estudar a cor sob três aspectos básicos importantes, que se derivam em outros e outros, infinitamente. Um deles acontece fora do ser humano, isto é, independente da sua vontade. Este é o aspecto da construção física da cor [...] é o aspecto crucial para que a percepção visual cromática aconteça, pois se não há luz, não há como a cor aparecer e ser interpretada. Os outros dois aspectos têm a interferência do ser humano como fator essencial na elaboração simbólica da cor. Diz-se aqui dos aspectos fisiológicos e os aspectos culturais simbólicos da percepção cromática (SILVEIRA, 2011, p.17).

Também atribuímos valores correspondentes a percepções que não se referem diretamente ao palpável, mas sim, à sensação que a cor produz, como é o caso da temperatura. Tendemos a classificar cores como frias (azul, verde, violeta etc) ou quentes (vermelho, amarelo, laranja etc), e essa especificação não diz respeito à temperatura física, já que a cor não é elemento palpável, mas sim à impressão de temperatura que elas produzem em nós. Guimarães fala que “A cor por si só não tem a força para produzir diretamente a sensação de temperatura, embora um ambiente verde-azulado possa tornar uma sala quente mais suportável ou uma sala laranja aquecer nosso ânimo num dia muito frio” (2000, p.81).

Lembrando que, como dito anteriormente, o contexto no qual a cor está inserida bem como a tonalidade utilizada são elementos que influenciam diretamente na sensação causada no indivíduo. A *fenomenologia* e a *gestalt*, apontam que não existe distinção entre sensação e percepção, já que sentimos e percebemos as formas como um todo, e não separadamente de maneira pontual, atribuímos o sentido ou significado à totalidade estruturada. Marilena Chauí comenta que percepção “é o conhecimento sensorial de configurações ou de totalidades organizadas e dotadas de sentido e não uma soma de sensações elementares; sensação e percepção são a mesma coisa;” (2000, p.153).

É pertinente mencionar que além das questões culturais, a interpretação também se dá em parte pelas experiências individuais de cada pessoa, mas, de toda forma, ambas são aprendidas. Silveira comenta que:

Só se pode recordar formas, cores ou sílabas sem sentido na medida em que se diferenciam entre si, ou seja, a memorização acontece onde há identificação e diferenciação de cada elemento. Uma forma, uma cor ou uma palavra sem sentido tem que adquirir sentido para ser recordada. Se

pegarmos pela primeira vez uma ferramenta para nós desconhecida, temos uma sensação quase desprezível. Depois de aprender o modo de manejá-la e compreender sua função no nosso meio, nossa percepção a respeito dessa ferramenta mudará. A percepção adquire agora propriedades que não tinha antes, isto é, propriedades não construídas somente através da estimulação retiniana e sim através da memória (SILVEIRA, 2011, p. 129 e p.130.).

Acerca da percepção cromática, Silveira (2011) ainda fala sobre *cor de memória*, ou seja, a cor que está associada aos diferentes objetos por efeito da memória, sofrendo todas as mudanças simultaneamente com o significado desse objeto. Este conceito acentua, dessa maneira, o pensamento de que a sensação que determinada cor provoca pode ser afetada pelas experiências guardadas na memória do observador.

2.5 A cor, o figurino e a narrativa

Quando pensamos em personagens que estão marcados em nossa memória, é possível que o figurino seja parte importante dessa lembrança, uma vez que a veste é a segunda pele da personagem, além de elemento significativo para composição e concepção da mesma. As roupas exclusivas dos super-heróis são essenciais para sua caracterização, Hamburger observa que “a troca de atores nos papéis de Batman, da Mulher-Gato ou do Homem-Aranha não compromete sua leitura, ao passo que mudanças em seus adereços ou vestimentas provocam reações do público” (HAMBURGER, 2014, p.47). O figurino é a caracterização de determinada personagem que, sobre o corpo do intérprete, permeia o ambiente do filme criando contrastes e composições visuais na narrativa.

A paleta de cores de um filme permite ao figurinista, assim como ao diretor de arte, criar um contexto tonal que pode complementar ou contrastar com a narrativa, por isso é muito importante que a escolha das cores seja feita de forma consciente para que possa atingir o impacto dramático desejado. A cor desempenha muitas funções em um filme, pode comunicar tempo, lugar, definir personagens, estabelecer emoções, podendo, muitas vezes, atuar de forma subliminar.

A personagem é a peça fundamental na história, é ela quem delineia e conduz a narrativa e, o figurino e a maquiagem auxiliam na sua composição ajudando a definir sua personalidade para o espectador. Hamburger declara:

Preferências de modelagem, cor, materiais e acessórios de vestimenta sugerem aspectos psicológicos e emocionais de cada personagem e o posicionam dramaticamente no enredo, de maneira a indicar não apenas sua

situação social, econômica e política, mas também as circunstâncias particulares ao momento em que vive [...] O uso de cores e texturas também colabora na definição de seu papel na estrutura dramática e no jogo estabelecido com os demais personagens (HAMBURGER, 2014, p.47).

Da mesma maneira que a cor, a textura é fundamental nessa criação, ela pode demonstrar, por exemplo, se houve uma passagem de tempo. Os materiais e as texturas escolhidas são dispositivos que ajudam a contar a história, passando ao público informações como tempo, condição social, lugar, entre outras. A cor e a textura colaboram e contribuem com a produção de emoções no público.

No cinema, o olhar do espectador é ampliado, em todos os sentidos, ficando dessa maneira em uma postura que permite maior atenção aos detalhes. O diretor de arte e cenógrafo Marcos Flaksman expõe que:

Em cinema e teatro, uma das coisas que me balizam quanto à classe social, status e de modo de pensar de um personagem é o figurino. No cinema é ele quem diz isso primeiro. Muitas vezes antes do gesto, da palavra e antes do cenário. Se o figurino não for bom, o resto não se sustenta. (FLAKSMAN *apud* CARNEIRO; MUHLHAUS, 2003, p.169)

No cinema tudo aparece em uma proporção maior, por esse motivo o figurino ganha uma dimensão a qual todos os detalhes estão visíveis, não permitindo improvisos. É importante que haja uma preocupação com a luz no cinema, ela incide sob o figurino e provoca alterações nas cores originais. Marília Carneiro comenta que “no meu primeiro filme, briguei com a produtora por um tecido verde caríssimo. Na tela, o verde lindo virou um pretume. Foi uma frustração terrível, a luz do cinema é bem mais difícil de trabalhar que a luz de Deus”. (2003, p.167).

Ainda sobre esse assunto Marília acrescenta que:

No cinema, a iluminação e o jogo de cores são temas sagrados. Costumo dizer, nos meus cursos, que não é má ideia estudar teoria da cor antes de entrar nesse ramo. Faz parte do bê-á-bá, por exemplo, saber que cores fortes como o vermelho, amarelo e azul podem estourar. É preciso baixar os matizes para que elas se estendam bem na tela. Cores com muita luz são um perigo total, porque saem do controle e borram imagem. Para conseguir o efeito vermelho, a saída é usar vinho. Nunca o vermelho com pigmento tomate laranja, que é um desastre. Com ele o resultado pode ficar parecido com um jornal mal impresso. (CARNEIRO; MUHLHAUS, 2003, p.167)

Desse modo, é essencial para a narrativa que o figurinista tenha o conhecimento necessário para desenvolver um traje que esteja alinhado com o filme. A professora e pesquisadora Maria Cristina Volpi Nacif afirma que “se a personagem se define por meio de

palavras, o figurino se constrói por meio da linguagem visual, ou seja, através da linha, da cor, da forma, da textura, da escala, da dimensão e do movimento do corpo e dos materiais empregados” (NACIF *apud* VIANA, MUNIZ, 2012, p. 293).

Além de caracterizar a personagem, o figurino reflete o universo do filme. E essas particularidades variam de acordo com o gênero dramático da obra. Nacif fala que:

A forma e a cor são elementos de grande valor dramático, uma vez que agregam emoção 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 (NACIF *apud* VIANA, MUNIZ, 2012, p.294).

Em alguns filmes, a exemplo dos contos de fada, visualmente já conseguimos identificar quem é o vilão e quem é o mocinho da história e parte fundamental dessa concepção é apresentada a partir das vestimentas das personagens através de cores, tecidos, formatos e texturas. Mesmo que as cores causem sensações distintas nas pessoas, frequentemente atribuímos significados e valores emocionais próprios. Braga e Costa comentam que:

Elas (cores) podem estimular “sensações” diferentes e até produzir uma reação psicológica inconsciente. Como consequência, a combinação de cores pode resultar em uma composição “harmônica” – que dá prazer a quem vê ou “desarmônica” – quando a composição de cores afeta o olho de modo desconfortável. É necessário explicar, contudo, que essa percepção “harmônico-desarmônica” é, de fato, um produto da cultura, e é estabelecida por e sujeita a convenções culturais (BRAGA; COSTA, 2011, p.118).

A cor como componente criativo e de construção narrativa no figurino permite ao figurinista inúmeras possibilidades de ser trabalhada. A gama de cores é um instrumento eficaz e expressivo que atua no subconsciente causando sensações no espectador. O manejo coerente desse artifício colabora para que se estabeleça uma relação do espectador com a história, auxiliando de maneira fundamental na definição de movimentos no filme bem como de personagens e cenários. Hamburger comenta que:

Ao trabalhar com as cores, a direção de arte elege matizes, estabelece suas qualidades, explora seus contrastes, de maneira a construir códigos dramáticos. As cores, em constante transformação no tempo e no espaço, emprestam novos sentidos visuais aos sujeitos, às cenas e às sequências (HAMBURGER, 2014, p.41).

Cada personagem tem sua paleta de cores, que imprime traços de sua personalidade e individualidade, paralelamente também são desenvolvidos combinações de tons para os cenários. Essa composição de cores entre cenários e figurinos gera sensações no espectador com significados próprios. As emoções e impressões de quem contempla o filme são realçadas pelas cores e seus contrastes. Hamburger (2014) cita como exemplo do uso da cor de forma expressiva o filme *Macunaíma* (1969), de Joaquim Pedro de Andrade, com cenografia e figurinos de Anísio Medeiros, em que a caracterização do universo do filme é realçado pelo contexto tonal. A autora também menciona *Carandiru, o filme* (2003) de Hector Babenco, e direção de arte de Clóvis Bueno, em que é possível notar a composição de uma atmosfera de tons que, associada à fotografia de Walter Carvalho, liga a imagem projetada à realidade próxima do espectador.

Ao longo da trama a personagem pode apresentar alterações de humor, personalidade e comportamento, que serão transmitidas através de suas vestes, podendo alterar seu guarda-roupa para seguir o trajeto dramático. A indumentária é capaz de transmitir uma mudança no período cronológico do filme, sendo significativa na continuidade do mesmo, mas em obras de ficção não há esse comprometimento com a representação real do modelo original de determinada época. Hamburger acrescenta que “o jogo que se pode criar na composição de elementos provenientes de diferentes épocas e estilos, é, muitas vezes, mais interessante ao universo da dramaturgia do que a busca de uma veracidade histórica plena” (HAMBURGER, 2014, p.48). No cinema não há obrigatoriedade de mostrar a verdade, entretanto é necessário que aquela “realidade” criada seja convincente para quem está assistindo.

A cor influencia e contribui muito para a narrativa, como podemos perceber, ela tem grande impacto, podendo, em muitos casos, ser a primeira percepção espectador: a visual. Braga e Costa observam que:

A cor pode ser usada no intuito de fornecer prazer visual, já que é um elemento afeito à manipulação de modo deliberado. Ela pode ser usada de modo expressivo, dependendo do modo como suas degradações são escolhidas, combinadas e misturadas para enfatizar os efeitos dramáticos, podendo constituir-se em um elemento significante para a narrativa. Modificações graduais nas cores de uma cena, assim como mudanças no figurino e cenário, podem assumir significados diferentes (BRAGA; COSTA, 2011, p.39).

Entender a simbologia das vestes assim como das cores é primordial para que o trabalho do figurinista seja bem sucedido e o resultado pretendido seja alcançado. Por isso é importante um estudo profundo para que a intenção do figurinista bem como a do diretor de

arte e diretor geral consiga ser atingida. Dito isto, é relevante notar que a cor no cinema é um elemento marcante e poderoso em razão de possibilitar aos cineastas explorarem seus significados simbólicos e psicológicos, especialmente quando usada como componente narrativo nos figurinos.

À medida que os diretores e figurinistas utilizam o potencial da cor com intenções dramáticas, esse elemento auxilia na construção estética do filme, bem como das personagens, provocando sensações em quem está assistindo. No último capítulo apresentaremos as análises dos figurinos do filme *O Auto da Compadecida* (2000), apontando os possíveis significados e sensações provocadas pela cor das indumentárias no espectador.

3 ESTÉTICA DE O AUTO DA COMPADECIDA (2000): O MOVIMENTO ARMORIAL, ARIANO SUASSUNA , GUEL ARRAES E CAO ALBUQUERQUE.

O Auto da Compadecida (2000)¹¹ é uma adaptação para cinema da obra *Auto da Compadecida* (1955) do escritor Ariano Suassuna, com direção de Guel Arraes e figurinos de Cao Albuquerque. *Auto*, que vem do latim e significa ação/ato, é uma composição teatral surgida na Idade Média, e se caracteriza por ter linguagem simples além de ser, em sua maioria, de conteúdo cômico e com intenção moralizadora.

Ariano Suassuna (1927-2014) foi um dramaturgo, ensaísta, romancista, poeta, e professor brasileiro, nascido em Nossa Senhora das Neves (atual João Pessoa – PB). Ele era defensor da cultura popular¹² brasileira e, em especial, a nordestina, o que explica o conteúdo regional presente em suas obras. Outra característica marcante em suas produções é o tom de humor sempre recorrente. Também ficou conhecido por suas aulas-espetáculos sempre reforçando o lado popular do escritor.

Idealizador do *Movimento Armorial*, que teve início em 1970 em Recife objetivando, segundo Ariano, “realizar uma arte erudita brasileira a partir das raízes populares da nossa cultura” (SUASSUNA, 2005, Orelha do livro). Ainda que o surgimento do *Movimento Armorial* tenha acontecido posteriormente a escrita do *Auto da Compadecida*, este tem muito em comum com as obras armoriais, por reforçar ideais desse movimento, realçando a cultura popular nordestina como veremos no decorrer desse capítulo.

Guel Arraes é um diretor de cinema e de televisão, brasileiro, nascido em Recife e que tinha uma relação familiar com Ariano Suassuna, como veremos com mais detalhes no decorrer desse capítulo.

É importante mencionar que Guel Arraes, ao fazer a adaptação da peça para longa-metragem, teve a intenção de situar o filme em um ambiente que fosse inspirado nas obras de Ariano e estivesse dentro do seu “mundo”, o que, mais uma vez, evoca uma estética armorial. Para melhor compreensão desta influencia armorial que é tão presente em *O Auto da Compadecida* (2000), se faz necessário conhecer o que é esse *Movimento Armorial*, como surgiu, seus artistas, ideologias, fases, além de compreender qual a ligação do diretor do filme com esse movimento bem como com Ariano Suassuna e, posteriormente, qual foi a diretriz recebida pelo figurinista para orientar sua criação e como é sua forma de trabalhar.

¹¹ No capítulo 3 apresentaremos uma breve sinopse da história do filme para melhor compreensão das personagens bem como dos figurinos.

¹² Cultura popular é um conjunto de manifestações artísticas (dança, música, literatura, folclore) que fazem parte de uma determinada nação ou região.

Essas etapas são primordiais para a análise do figurino. Entender a história do filme, o contexto em que ela está inserida, quem a concebeu, quais eram os seus ideais, porque o movimento armorial está tão presente no filme, como Guel se interessou e conheceu o trabalho de Ariano, para então estudar a construção narrativa através das cores nos figurinos e conhecer a maneira e os métodos usados pelo figurinista, Cao Albuquerque, para conceber seus trajes.

3.1 O Movimento Armorial

A palavra armorial faz referência ao livro de registro de brasões. Ariano Suassuna (1974), idealizador do Movimento Armorial explica a escolha desse nome: “[...] comecei a dizer que tal poema ou tal estandarte de Cavallhada era “armorial”, isto é, brilhava em esmaltes puros, festivos, nítidos, metálicos e coloridos, como uma bandeira, um brasão ou um toque de clarim” (SUASSUNA *apud* SANTOS, 2009, p. 25).

O *Movimento Armorial* surge nos anos 1970, no Recife, com o intuito de valorizar e disseminar a cultura erudita brasileira a partir de elementos de uma cultura popular, concebendo assim o que Ariano chama de “verdadeira cultura brasileira”. A Arte Armorial nasce para combater o processo de banalização desta em virtude de uma cultura estrangeira. Conseqüentemente, por valorizar a cultura nacional, o artista era defensor, em especial, da cultura nordestina, que fazia parte do seu universo pessoal e profissional. A cultura dessa região foi fortemente difundida por esse movimento. Suassuna (1974) define:

A Arte Armorial Brasileira é aquela que tem como traço comum principal a ligação com o espírito dos “folhetos” do Romanceiro Popular do Nordeste (Literatura de Cordel), com a Música de viola, rabeca ou pífano que acompanha seus “cantares”, e com a Xilogravura que ilustra suas capas, assim com o espírito e a forma das Artes e espetáculos populares com esse mesmo Romanceiro relacionados (SUASSUNA *apud* SANTOS, 2009, p.13).

O objetivo do Movimento Armorial era divulgar a arte em vários âmbitos, a exemplo da música, dança, literatura, artes plásticas, teatro, cinema, arquitetura, entre outras expressões artísticas. Sua origem foi no campo universitário contando com o apoio do Departamento de Extensão Cultural da UFPE, do qual Ariano era diretor, mas em seguida contou com a assistência da prefeitura de Recife e da Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco. Reunindo artistas do Nordeste do Brasil, essa presença da região mantém-se como elemento essencial da concepção da cultura popular e dos ideais do movimento.

Santos acrescenta que:

A Arte Armorial, define-se, portanto, por uma relação “fundadora” com a literatura popular do Nordeste e particularmente com o folheto de feira (cordel), que o artista armorial ergue como bandeira por unir três formas artísticas distintas: a poesia narrativa de seus versos, a xilogravura de suas capas, a música (e o canto) de suas estrofes. (SANTOS, 2009, p.14).

Com linguagem simples, os cordéis abordam assuntos cotidianos e populares. A literatura de cordel reúne outras manifestações artísticas. Além do texto (escrito) o folheto ainda conta com a imagem (xilogravura¹³), marca importante dos cordéis, e, muitas vezes, ainda é cantado pelo próprio escritor como forma de divulgação. Esse caráter de variação/atualização que tanto o folheto quanto o oral (voz/cantoria) estão submetidos, possibilitam ao poeta armorial improvisar espontaneamente sem que isso prejudique a coerência e compreensão da mensagem. O escritor ou artista armorial se baseia na escritura dos folhetos, acompanhando o padrão da poesia popular e de suas constantes retomadas de temas e formas, para fundamentar a recriação de sua obra, especificidade singular da criação armorial. Santos (2009, p.20) comenta que “esse encontro entre artes e artistas justifica a criação de um movimento que permite os contatos, os intercâmbios entre as pessoas e obras, e que o integra até torná-los um dos fundamentos da criação armorial.”

Figura 16: Gilvan Samico, Juvenal e o Dragão, 1962, xilogravura impressa em papel, 60cmx53cm, coleção particular.



Fonte: SANTOS, 2009.

¹³ Xilogravura é uma técnica que consiste numa gravura em relevo sobre a madeira, que é utilizada como matriz, para reproduzir a imagem gravada sobre papel ou outro suporte adequado.

O papel desempenhado pelo Movimento Armorial tem uma relevância e particularidade ímpar, reunindo artistas de várias áreas como poetas, gravadores, músicos, escultores, pintores, atores, ceramistas, bailarinos etc. De acordo com o próprio Ariano Suassuna, a arte armorial antecedeu a proclamação do movimento, já que foram as obras, as criações artísticas e literárias, os encontros e as amizades entre os artistas que possibilitaram definir a arte armorial (SANTOS, 2009).

Ferreira (1976) discorre:

Em 18 de outubro de 1970, um concerto era realizado na Igreja São Pedro dos Clérigos, no Recife, por uma orquestra recém-criada, a Orquestra Armorial. Paralelamente, acontecia uma exposição de artes plásticas. Ambas manifestações tinham sido organizadas pelo Departamento de Extensão Cultural (DEC) da Universidade de Pernambuco. Seu diretor, Ariano Suassuna, no texto do programa, revelava ao público a existência do Movimento Armorial (FERREIRA *apud* SANTOS, 2009, p.21).

É relevante mencionar que o Movimento Armorial está delimitado ao quadro nordestino, particularmente rural e sertanejo. A definição do tempo armorial se apoia em uma dupla cronologia, a dos artistas e de suas obras (SANTOS, 2009). O quadro abaixo apresenta alguns representantes do Movimento Armorial e, como podemos observar, há uma delimitação forte do ambiente armorial, onde os artistas são todos originários do nordeste.

Tabela 1: Quadro temporal espacial armorial.

Referências cronológicas e espaciais	Data de nascimento	Lugar de Nascimento	Data da primeira obra
<i>Artistas e escritores</i>			
Ariano Suassuna	1927	Paraíba	1946
Francisco Brennand	1927	Pernambuco	1947
Gilvan Samico	1928	Pernambuco	1952
Maximiano Campos	1941	Pernambuco	1968
Ângelo Monteiro	1942	Alagoas	1967
Marcus Ancíoly	1943	Pernambuco	1968
Miguel dos Santos	1944	Pernambuco	1967
Raimundo Carreto	1945	Pernambuco	1974
Antônio José Madureira	1949	Rio Grande do Norte	1971

Fonte: SANTOS, 2009, p.22.

Os artistas armorialistas, em sua maior parte, são de famílias com uma condição financeira boa, ligadas ao latifúndio, e por isso viveram sua infância nas áreas rurais em contato com as tradições populares. Santos comenta que:

Transplantados para a cidade, onde realizam estudos e a vida profissional, conservam no mundo rural uma nostalgia muito forte. [...] O Movimento Armorial nasce, nesse tempo e nesse espaço, quando a busca de uma poética,

de um modo criativo, se apoia na cultura popular para promover a imagem de uma literatura, de uma nova arte brasileira (SANTOS, 2009, p.24).

Como dito anteriormente, o Movimento Armorial teve representantes em diversas áreas, mas na música, notadamente, foi a área em que o armorial teve mais destaque. Segundo Campos, em concordância com o próprio Ariano Suassuna, o Movimento Armorial se divide em quatro fases: Experimental, Romançal, Arraial e Iluminara. Campos expõe que:

A primeira delas, no período de lançamento oficial das propostas, é marcada por apresentações de grupos organizados a partir de ideias armoriais. No período em questão, Ariano era diretor do então Departamento de Extensão Cultural – DEC, da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE. Começa aí a adesão ao Movimento de nomes como Francisco Brennand (pintura), Gilvan Samico (gravura)[...] da Orquestra e do Quinteto Armorial (música) [...] além do próprio Ariano Suassuna com seus romances e peças, entre elas, *Auto da Compadecida*, publicado, originalmente, em 1957 (CAMPOS, 2008, p.262).

Suassuna sai da direção do DEC (UFPE) e em 1980 se torna Secretário de Cultura do Recife, marcando assim, o início da segunda fase do movimento, a fase Romançal. Nesse período é importante destacar a fundação do Balé Popular do Recife e da Orquestra Romançal Brasileira. A fase Arraial começa a partir de 1995, mais uma vez com a presença de Ariano Suassuna na Secretaria de Cultura do Estado, no governo de Miguel Arraes. Nesse período o Movimento ganha visibilidade a partir das adaptações de obras de Suassuna para TV e o cinema e também a veiculação de um quadro semanal no telejornal local da Rede Globo, o NE TV, intitulado *O Canto de Ariano*, que ajudou na popularização dos ideais armoriais¹⁴. A fase atual, Ilumiara, tem início em 2007, a partir do novo mandato como Secretário de Cultura de Pernambuco, no governo de Eduardo Campos, neto de Miguel Arraes (FIGUEIRÔA; FECHINE, 2008).

Em relação aos traços de uma plástica Armorial, na visão de Ariano Suassuna, está a ligação entre o espírito e a forma do folheto de cordel, este assunto sempre foi de interesse do escritor, já que no cordel temos três tipos de arte, conforme dito anteriormente. Suassuna (2005) declara:

[...] na capa uma gravura em madeira que é uma obra ligada às artes plásticas, quando você abre, você tem um poema narrativo e isso aí é uma

¹⁴ O Programa O Canto de Ariano foi exibido entre 1999 e 2000, sendo reprisado, ainda hoje, em canais fechados. Cada quadro durava, em média, um minuto e quinze segundos, sendo gravado na casa do escritor. Sua estrutura lembra as aulas-espetáculo, que o mestre começou a ministrar como Secretário de Cultura de Pernambuco no governo de Miguel Arraes. Em O Canto de Ariano, o escritor dissemina algumas ideias, que fundamentam as bases do movimento Armorial, e conta inúmeros ‘causos’ do sertão e de sua infância (FIGUEIRÔA; FECHINE, 2008, p.263).

arte literária que pode dar origem a um espetáculo. E você ainda tem a música porque o folheto é cantado ou pode ser cantado (SUASSUNA *apud* CAMPOS, 2008, p.266).

Citaremos no tópico *O Movimento Armorial e a estética de O Auto da Compadecida* (2000) alguns representantes das artes plásticas armoriais ilustrando com suas obras e características, fazendo um comparativo com cenas do filme, para que seja possível identificar e compreender essa estética armorial que apontamos estar presente no longa-metragem.

3.2 O vínculo entre Ariano e Guel

Desde sua juventude Guel Arraes, teve contato com os ideais Armoriais por conta da amizade entre seu pai, o político Miguel Arraes e Ariano Suassuna, idealizador do Movimento Armorial. Outra influência importante foi seu cunhado, Maximiano Campos, que fez parte do Movimento Armorial desde a sua primeira fase e também era amigo pessoal de Ariano Suassuna. Arraes comenta que:

Até os meus 15 anos, quando vivi no Recife, minhas referências foram construídas num triângulo imaginário formado por três casas vizinhas em Casa Forte: a casa do meu pai, a casa do meu cunhado Maximiano Campos, que era escritor, e a casa de Ariano Suassuna. Entre os 13 e 15 anos convivi, muito, intensamente, com Maximiano, que foi quem me abriu para obra de Ariano, de quem era muito amigo. Nesse convívio, e também no contato com as pessoas envolvidas com as ações política/cultural ligadas ao meu pai, foi se dando uma influência difusa, mas importante. Essas influências iam muito na direção da valorização da cultura popular e do seu aproveitamento com uma cultura erudita (ARRAES, 2008, p.269).

A adaptação de *O Auto da Compadecida* (2000) fez com que Guel, como ele mesmo menciona em entrevista¹⁵, retomasse suas origens, um reencontro com a cultura popular e nordestina, movida por suas experiências particulares que estavam intimamente ligadas a sua relação com os preceitos do Movimento Armorial. Dificilmente Guel iria conseguir fazer um filme que não tivesse características armoriais, mesmo essa não sendo uma preocupação conforme mencionado pelo diretor:

Quando decidi fazer *O Auto*, minha motivação não foi fazer uma obra armorial na TV, foi levar para TV o que considero o melhor da comédia brasileira [...] Não tive a preocupação, ou a necessidade, de me posicionar em relação ao movimento quando produzi *O Auto*. Quando trabalhei com o

¹⁵ Entrevista concedida a Pedro Bial no programa *Conversa com Bial* no dia 16 de junho de 2017 transmitido pela TV Globo.

texto de Ariano, no entanto, tive que me confrontar com as influências de meus formadores “pais espirituais” – Ariano, Maximiano, meu pai mesmo – e com as minhas próprias lembranças de infância. Eu passava férias no sertão, eu conhecia o universo, as situações, os tipos e a obra de Ariano. De algum modo, tudo isso já estava em mim, me influenciando conscientemente ou não (ARRAES, 2008, p.306).

O método de ler outras obras do mesmo autor empregado por Guel Arraes para criar a adaptação de *O Auto da Compadecida*, que inclusive utilizou em outras produções que realizou, auxiliou muito no processo de criação do roteiro. Isso possibilitou ter uma compreensão maior do trabalho de Ariano e, dessa maneira, Guel acabou percebendo que outras personagens tinham muito em comum com as personagens de *O Auto*. Estudando a obra de Suassuna e para criar o universo popular nordestino, o diretor utilizou de outros textos de outros autores e até do próprio Ariano, com situações que se encaixavam no perfil dos protagonistas, João Grilo e Chicó. A título de exemplo, a cena em que João Grilo, Chicó e Rosinha quebram a porca, herança deixada pela avó da mocinha, é uma situação retirada da obra *O Santo e a porca* (1964), de Ariano Suassuna, e não existe no texto original.

Da mesma maneira, Ariano também se apropriou de episódios de folhetos para criar *O Auto da Compadecida*, são eles *O castigo da soberba* de Leonardo Mota e Anselmo Vieira Sousa, *O enterro do cachorro*, fragmento de *O dinheiro* de Leandro Gomes de Barros e *História do cavalo que defecava dinheiro*, obra popular de autor desconhecido recolhida por Leonardo Mota. Ariano comenta que “foi somente em 1955, com o *Auto da Compadecida*, que realizei pela primeira vez uma experiência satisfatória de transpor para o teatro os mitos, o espírito e os personagens dos folhetos e romances” (SUASSUNA, 2008, p. 177). É importante mencionar que as histórias narradas nesses folhetos também são inspiradas em outros textos, muitos advindos da comédia medieval e renascentista europeia, que são parte das influências da comédia popular nordestina.

Desse modo, Ariano ao criar o *Auto da Compadecida*, utiliza o mesmo método de conceber, com base na apropriação de fatos, dos artistas medievais e nordestinos. O autor da peça apropria-se dos episódios alterando e mantendo intacto o que julga interessante para sua criação.

O Castigo da soberba

O DIABO Lá vem a compadecida!
Mulher em tudo se mete!

MARIA Meu Filho, perdoe esta alma,
tenha compaixão!
Não se perdoando esta alma,
faz-se é dar mais gosto ao cão:
por isso absolva ela,
lançai a vossa benção.

Trecho de *O castigo da soberba* – obra popular recolhida por Leandro da Mota e Anselmo Vieira de Sousa. Fonte: SUASSUNA, 2005, p.9.

Auto da Compadecida

ENCOURADO Lá vem a compadecida!
Mulher em tudo se mete!

[...]

COMPADECIDA João foi um pobre como nós,
meu filho. Teve de suportar as maiores dificuldades, numa
terra seca e pobre como a nossa.

[...]

COMPADECIDA Peço-lhe então, muito
simplesmente, que não condene João.

[...]

COMPADECIDA Dê-lhe então outra
oportunidade.

Trecho de *Auto da Compadecida* – obra de Ariano Suassuna. Fonte: SUASSUNA, 2005, p.9.

Ariano revela que o nome Manuel, dado a Cristo, foi retirado de *O Castigo da Soberba*, e que intencionalmente deixou vestígios das influências em sua peça. O escritor ainda comenta:

É verdade que devo muito ao Teatro grego (e a Homero e a Aristóteles), ao latino, ao italiano renascentista, ao elisabetano, ao francês barroco e sobretudo ao ibérico. É verdade que devo, ainda mais, aos ensaístas brasileiros que pesquisaram e publicaram suas obras, assim como salientaram a importância do Romanceiro Popular do Nordeste (SUASSUNA, 2008, p.179).

É notável o reconhecimento que Ariano atribui, continuamente, as obras e aos artistas nordestinos como forma de enaltecer a cultura dessa região, de acordo com os ideais por ele defendidos. O combate à descaracterização da arte brasileira em favor de uma valorização desta e, mais ainda, da arte popular nordestina que, segundo ele, é pouco prestigiada, são incansáveis convicções que o escritor apresentava. Guel, por toda ligação e convivência com Ariano, conhecia intimamente suas ideologias, e isto o ajudou a situar *O Auto da Compadecida* (2000) no universo de Suassuna em que é possível notar a forte influência do Movimento Armorial no longa-metragem, conforme apresentaremos no subcapítulo seguinte.

3.3 O Movimento Armorial e a estética de *O Auto da Compadecida* (2000)

Conforme mencionado anteriormente, na fase Arraial do Movimento Armorial, em que Ariano Suassuna era Secretário de Cultura do Estado de Pernambuco, os preceitos do movimento foram difundidos graças à veiculação das adaptações de obras de Suassuna na TV Globo. Campos expõe:

É a partir desse encontro, proporcionado pela adaptação de *O Auto*, que a TV, antes vista como inimiga da cultura popular por Ariano, passa a ter, de fato, um papel fundamental na disseminação das propostas artísticas armoriais e de seus elementos identitários, baseados em uma cultura nacional, culminando na criação, seis meses depois da exibição da minissérie, do quadro dedicado a Ariano no telejornal local da Rede Globo, o NE TV (CAMPOS, 2008, p.273).

O diretor de TV Luiz Fernando Carvalho foi o primeiro a levar para um veículo de massa textos de Suassuna, Campos comenta que “seus ideais vão de encontro às produções de caráter unicamente comercial e, a partir de seu contato com Ariano e seu universo, o diretor passa a se considerar um armorial” (CAMPOS, 2008, p.272).

É relevante citar que Guel Arraes escolheu uma das obras mais conhecidas de Ariano, *Auto da Compadecida*, escrito em 1955, montada pela primeira vez em 1956, no Teatro Santa Isabel, em Recife. Em 1969 a peça foi adaptada para o cinema, com o filme *A compadecida*, dirigido por George Jonas, em que Ariano participou da construção do roteiro em parceria com o diretor. A segunda adaptação para cinema foi em 1987, *Os trapalhões e no Auto da Compadecida*, com direção de Roberto Farias. É difícil mensurar quantas vezes a obra foi encenada, a peça foi traduzida em diversos idiomas, adquirindo um caráter popular enorme. Porém, a versão de Guel foi a primeira para TV que, em seguida, foi remontada para longa-metragem. Campos discorre:

Guel Arraes, quando se propôs a reconstruir o universo popular de *O Auto*, mesclou suas bases de influência e buscou elementos-chave do pícaro do teatro popular europeu e em pequenos contos franceses do século XII, elementos também significativos na criação artística e proposta literária de Suassuna. Há, assim, tanto no caminho percorrido por Suassuna quanto no trilhado por Arraes, a busca por elementos identitários que, contemporaneamente, já não se localizam apenas no âmbito do território delimitado pelo Estado-nação. Constrói-se no diálogo com uma tradição cultural transnacional. Nessa busca por elementos identitários presentes no popular nordestino, Suassuna e Guel Arraes encontram-se com a comédia inspirada no Teatro Medieval (CAMPOS, 2008, p.270).

Arraes, contudo, deixa claro que ao fazer a adaptação de *O Auto da Compadecida*, não teve a intenção de fazer um filme armorial, e sim “fazer a melhor comédia brasileira” (CAMPOS, 2008). O diretor teve a preocupação em criar o ambiente de *O Auto* dentro do universo de Ariano Suassuna, usando inclusive, trechos de outras obras do escritor para compor o roteiro do filme, como a obra *O Santo e a Porca* (1982). Segundo a cenógrafa Érika Lovisi, houve “uma afinidade entre as pessoas da equipe, direção, produtores de arte e elenco, figurinistas e cenógrafos, com o intuito de (...) traduzir a visão do escritor e os sentimentos dele” (LOVISI *apud* CAMPOS, 2008, p.271).

Diante do que apresentamos sobre o Movimento Armorial e sobre seu idealizador, Ariano Suassuna, é praticamente impossível mergulhar no universo suassuniano sem que este esteja intimamente ligado à arte armorial. Dessa maneira, mesmo que Arraes não tenha tido como objetivo criar um filme armorial, mas sim criar um filme dentro dos ideais de Suassuna, acaba sendo pouco provável falar desse último sem o primeiro. Do mesmo modo é interessante notar que esse ambiente armorial/popular também faz parte do universo do próprio diretor, de tal maneira que podemos perceber a influência do armorial na construção do texto, conforme o depoimento de Arraes:

Como ele (Ariano), eu usei elementos de outras peças aparentadas. Nós relemos não só *Decameron*, mas muitas obras medievais que se aproximavam do universo de *O Auto*. Podemos dizer que usei um ‘método armorial’ para fazer essa adaptação, reunindo diferentes tradições culturais. Na minissérie, há piadas e cenas inteiras tiradas do teatro, de histórias e autores medievais, já que esse universo é muito próximo da cultura popular nordestina (ARRAES, 2008, p.273).

A respeito da estética do filme é possível perceber a influência do armorial em toda sua construção visual, o que inclui não só características populares presentes nos ideais armoriais bem como a paleta de cores desenvolvida para os cenários e figurinos, como veremos com mais detalhes no capítulo seguinte. Por hora, se faz necessário mencionar que a

obra de Ariano apresenta alguns episódios inspirados no folclore brasileiro, que na peça assumem proporções exagerados. A exemplo dos “causos” contados por Chicó, em especial o relato de quando esteve no Amazonas e, ao tentar pescar um pirarucu, o peixe é quem acabou pescando ele:

Chicó: Foi quando eu estive no Amazonas. Eu tinha amarrado a corda do arpão em redor do corpo, de modo que estava com os braços sem movimento. Quando ferrei o bicho, ele deu um puxavante maior e eu caí no rio. João Grilo: O bicho pescou você!... Chicó: Exatamente, João, o bicho me pescou. Para encurtar a história, o pirarucu me arrastou rio acima três dias e três noites. (SUASSUNA, 2000, p.58).

Figura 17: Chicó sendo “pescado” pelo pirarucu.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

O armorial está presente não só nos temas dos “causos” de Chicó, que tem embasamento na tradição popular das histórias da cultura brasileira e nordestina (lendas, provérbios, histórias de cordel, adágios, crenças e ditos populares), como também na construção estética que ilustra os pensamentos da personagem. Essa abordagem regionalista do texto acaba influenciando a concepção visual da história, e, dessa maneira, é contundente a presença do armorial. Destacamos o uso das tonalidades exibidas em obras armoriais, assim como semelhanças no estilo e traços dos desenhos, conforme apresentados nas figuras 18, 19, 20 e 21, em que é possível perceber, ao comparar as cenas do filme com a xilogravura de Gilvan Samico e com a iluminogravura de Ariano Suassuna, abordagem temática semelhante além de traços estéticos com desenhos bem próximos dos apresentados pelos artistas.

Figura 18: Mais um “causo” de Chicó.



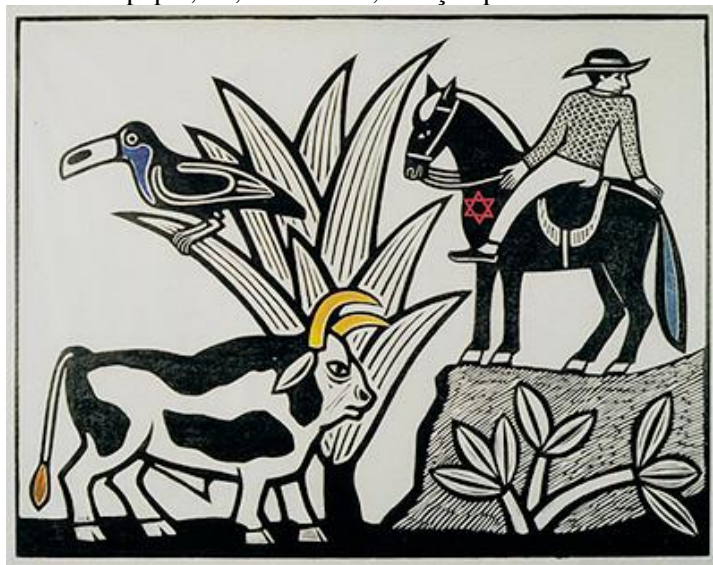
Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

Figura 19: Outro “causo” de Chicó.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

Figura 20: Gilvan Samico, *O Boi Feiticeiro e o Cavalho Misterioso*, 1963, xilogravura impressa em papel, 60,5cmx48cm, coleção particular.



Fonte: <https://www.catalogodasartes.com.br/obra/AUBGDt/> Acesso em 01 ago 2018

Figura 21: Ariano Suassuna, A Estrada, 1980, litogravura, 70cmx50cm, coleção particular.



Fonte: <https://www.revistaprosaversoarte.com/ariano-suassuna-poemas/> Acesso em 01 ago 2018

Outro ponto significativo é a trilha sonora que foi produzida por João Falcão, que incumbiu as músicas a conjuntos musicais intimamente ligados a ideologia armorial, a exemplo de *Sa Grama* e o *Quarteto Romançal*. Conforme Orofino comenta:

Em toda a sua concepção a trilha sonora resgata temas musicais com ritmos do folclore de Pernambuco, apresentando: o maracatu, bandas de pífano da região de Caruaru, caboclinhos, maxixe, embolada e ciranda. Todos estes estão entrelaçados, hibridizados e intercalados com a escala da música armorial (OROFINO, 2006, p.166).

Notoriamente há influência do armorial em toda concepção do filme, em especial na visual, que vai desde o material usado até as cores nos figurinos, cenários etc. Como veremos no próximo capítulo com mais detalhes, observamos rendas locais nos figurinos da personagem Rosinha, no traje da Compadecida aparecem detalhes em palha trançadas e as cores usadas apresentam semelhanças com as aplicadas nas pinturas armoriais. São cores que estão presentes na região (Nordeste) bem como na estética do filme. Campos observa:

A sofisticação que a minissérie imprime à iconografia religiosa popular, figurativizada pela sequência do julgamento de João Grilo no Céu, pode ser comprovada na composição dos trajes do Cristo, da Compadecida e do Diabo. A essência armorial se revela também no modo como são explorados, nos figurinos em questão, elementos como palha trançada, bordados

dourados e pedras, o rústico e o luxuoso: uma visão emblemática, como diria Suassuna, da proposta armorial, de unir dois universos distintos na criação de uma arte nacional (CAMPOS, 2008, p.276).

Dito isto, é possível perceber que a relação pessoal entre Ariano Suassuna e Guel Arraes é de extrema importância para melhor entendimento da influência do Movimento Armorial na estética de *O Auto da Compadecida* (2000). Do mesmo modo que o entendimento do universo de Suassuna bem como do próprio Guel e de seu repertório e escolhas pessoais e profissionais são de extrema relevância para a análise estética do filme. Também não podemos deixar de levar em consideração o modo de trabalhar do figurinista, Cao Albuquerque, que teve total liberdade de criar, seguindo o universo do filme, para que então possamos analisar a cor como elemento sensorial e de construção narrativa no figurino no próximo capítulo. A entrevista realizada com o figurinista foi imprescindível para elaboração dos subcapítulos seguintes.

3.4 Cao Albuquerque

3.4.1 Um pouco de sua trajetória: como tudo começou?

Antônio Carlos Lins de Albuquerque Júnior nasceu em 21 de abril de 1959, em Salvador, Bahia. Filho de Antônio Carlos Lins de Albuquerque, dono de cartório, e de Maria Magalhães Lins de Albuquerque, dona-de-casa, fez cursos incompletos de administração, secretariado executivo e arquitetura, até desistir da universidade para estudar desenho.

Aos 19 anos, Cao mudou-se para o Rio de Janeiro e começou a trabalhar como vendedor em lojas de roupas. Em seguida, conseguiu um emprego com Sônia Tomé, hoje figurinista da TV Globo, na época dona da confecção de roupas Diabólica. Amigo de Caetano Veloso desde quando morava na Bahia, foi convidado pelo cantor para fazer os figurinos de seu *show Velô*, apresentado em 1984. Ao ver o figurino de Caetano, o cantor Cazuza, que ia montar a banda Barão Vermelho, convidou o figurinista para criar as vestimentas dos integrantes do grupo. A atriz e escritora Patrícia Travassos, assistiu aos dois shows e, na época, participava da equipe de roteiristas do seriado *Armação ilimitada* (1985), convidou Cao para fazer o figurino. Mesmo inseguro por nunca ter criado trajes para televisão, ele aceita o desafio e, a partir deste trabalho se torna figurinista contratado da TV Globo, função que desempenha até os dias atuais, sendo um dos profissionais mais antigos que exercem essa função na emissora.

A Patrícia diz que é minha fada madrinha, e ela realmente é. Ela, o Caetano, a Dedé, a Marina são minhas fadas madrinhas. A partir do *Armação ilimitada* eu entrei para a Televisão e nunca mais saí. Então, minha história, primeiro foi estilo, depois foi show, depois televisão e de televisão eu fiz teatro e fiz cinema (ALBUQUERQUE, 2016).

É importante destacar que *Armação ilimitada* teve a direção de Guel Arraes, e a partir deste programa, Cao começou uma parceria fazendo outros trabalhos em cinema e também em televisão com o diretor, a exemplo de *TV Pirata* (1988), em que dividiu a criação com o figurinista Billy Acioly, *O alienista* (1993), *O Coronel e o Lobisomem* (1995), *Comédia da vida privada* (1995), *O Auto da Compadecida* (2000), *Caramuru: A invenção do Brasil* (2001), *Lisbela e o Prisioneiro* (2003), entre outros. Dito isto, é pertinente notar que a confiança de Guel em Cao e a maneira como o figurinista concebeu os trajes em *O Auto da Compadecida*, é resultado da sintonia existente entre eles, em razão de uma série de trabalhos realizados juntos, o que permitiu essa maior liberdade do figurinista para concepção das vestes.

Sobre figurinos de minissérie assinou os trajes de *Dona Flor e seus dois maridos* (1998), adaptada por Dias Gomes, *A Muralha* (2000) dividindo o figurino com Emília Duncan e *O canto da sereia* (2013).

Seu primeiro figurino para novela foi em 2001, para *As filhas da mãe*, de Silvio Abreu, que fez em parceria com a figurinista Helena Brício.

Para o cinema, além dos filmes já citados, realizados com a Direção de Guel Arraes, Cao ainda criou os figurinos dos longas-metragens *Abril Despedaçado* (2001), de Walter Salles, *Irma Vap – O Retorno* (2006), de Carla Camurati, *Ó pai ó* (2007), *A grande família* (2007), de Maurício Farias e *Romance* (2008).

Cao também criou os figurinos para as séries *A grande família*, que foi ao ar na TV Globo de 2001 a 2014, *Sob nova direção* (2004 a 2007), *Aline* (2008), *Amorteamo* (2015), *Nada será como antes* (2016), *A fórmula* (2017) e *Onde nascem os fortes* (2018).

3.4.2 Cao e a sua maneira de criar figurinos

Acerca do seu processo de criação dos figurinos, Cao comenta que depende muito da produção e do ator, uma vez que existem atores que querem dar muita opinião a respeito do figurino, por entender do assunto, e atores que preferem que o figurinista apresente o traje, e a partir deste, criarem o personagem. O figurinista observa:

Com esses anos todos, eu já sei, por exemplo, que a Cássia Kiss eu posso enrolar em um papel da lata de lixo e dizer para ela olhar e acreditar que é um Dior, e ela transforma no Dior. E tem outra pessoa, Patrícia Pillar, por exemplo, que é uma pessoa que quer saber tudo desde o princípio (ALBUQUERQUE, 2016).

Cao também observa quando em um filme o ator também é o produtor, ou seja, é quem está custeando a produção, ele opina muito. E, se além de produtor ainda for o autor e diretor, vai opinar ainda mais. Mas para o Cao (2016), o que importa “é que aquele personagem exista, que aquele ator acredite que aquela pessoa existe, para que ele faça você, que está assistindo, acreditar que não é a Patrícia Pillar ou a Cássia Kiss e sim a Marlene, Beatriz, Augusta, Josefina.”

Ainda sobre o processo criativo, o figurinista comenta que se dá mais ou menos dessa maneira: ele recebe o texto, faz a decupagem¹⁶ e, a partir daí, acontece uma reunião com o diretor na qual será passada a ideia e o que este havia pensado sobre a estética, ambiente e o estilo da obra. Quando há uma parceria entre figurinista e diretor, em que foram feitos vários trabalhos juntos, como é o caso de Guel Arraes e Cao Albuquerque, Cao comenta ter uma liberdade maior para criar, acontecendo até de alterar toda a ideia original do diretor. Do mesmo modo, o contrário também acontece, como ele mesmo conta:

Quando fiz, por exemplo, *Lisbela e o prisioneiro*, eu tinha feito antes *O Auto da Compadecida*. E *O Auto da Compadecida* era a busca do Armorial brasileiro, do Nordeste, da forma mais medieval possível, [...] então cheguei no *Lisbela* e apresentei uma proposta bem Armorial de novo, porque era o Guel. Na primeira reunião, eu me adiantei, porque eu fiquei cheio de ideias, fiz colagens, chegando lá ele falou: olha não é isso que eu quero, eu quero para-choque de caminhão, quero a coisa mais *kitsch*, rosa de plástico, passarinho balançando no vidro do carro, oncinha de cabeça com mola dentro do carro balançando. Pega a feira de diário do Cariri e veja. Aí eu entendi o que ele queria. (ALBUQUERQUE, 2016).

Outra história que o figurinista conta, é sobre a criação, em *O Auto da Compadecida*, dos figurinos e ambiente do “céu”, que Guel desejava um “céu de Bosch¹⁷”, enquanto Cao não quis seguir essa referência, criando o “céu do Cao”, como ele mesmo define, e que resultou em figurinos marcantes, como veremos no próximo capítulo. Sobre assistentes, o figurinista comenta ter um grupo de profissionais com o qual estima trabalhar, por serem

¹⁶ Decupagem é quando o figurinista vai selecionando no roteiro todas as cenas, sequências, personagens, acessórios, situações, para que se possa começar o processo de criação sabendo quantas trocas de roupas serão necessárias, se o roteiro já aponta a utilização de determinado acessório ou veste, etc.

¹⁷ Foi um importante pintor e gravador holandês do século XV e XVI. Suas obras tinham composições fortes e chocantes, principalmente para sua época, em que misturava um tom satírico e moralizante com medos de cunho religioso que atormentavam o homem medieval.

peessoas que ele conhece e sabe da competência, mas que também gosta de inovar com um ou outro assistente para que, dessa maneira, sejam criadas novas referências, enriquecendo o processo de criação do figurino. Cao justifica:

Eu fiquei muito tempo repetindo os mesmos assistentes, muito tempo teimando de serem as mesmas pessoas. Em *A grande família* eu fiquei 14 anos e só mudou na equipe quem quis ir embora, não saiu da equipe ninguém por eu querer. Saiu ou porque foi embora do Brasil, ou foi embora da TV Globo, ou porque quis ir fazer outro produto porque estava cansado, como eu uma hora quis isso também. Mas depois disso eu comecei a gostar muito de variar, porque tem uma coisa maravilhosa que você vai aprendendo com as outras pessoas, se não você vicia e aí as referências viram as mesmas. Você começar a pegar o universo diferente de outras pessoas é bom, então eu tenho umas âncoras que não me desgrudam e tem essas coisas flutuantes que oxigenam a gente (ALBUQUERQUE, 2016).

Com relação aos figurinos de *O Auto da Compadecida*, Cao comenta que não assistiu às outras adaptações, e não teve a preocupação com o que já havia sido feito, por não querer sofrer influencia e também não ter interesse nos figurinos que já estavam prontos, criados por outro profissional. A originalidade é uma marca em seu trabalho, e quando se trata de filmes em que é possível uma criação mais farsesca, como foi o contexto da obra de Ariano, o figurinista declara: “eu prefiro errar fazendo o que é meu do que acertar copiando o que já deu certo dos outros” (ALBUQUERQUE, 2016). Cao não tem medo de assumir que também já errou e que isso faz parte de seu ofício. Sobre o figurino do cangaceiro Severino, ele relatou que exatamente por conta do exagero de acessórios, acabou criando uma indumentária muito pesada para Marco Nanini, cerca de 8 kilos, mas o ator aceitou o desafio, usou a roupa mesmo assim e compôs sua personagem de maneira brilhante.

Com base na entrevista foi possível notar que o figurinista tem um método mais experimental, em que ele ressalta que não tem formação acadêmica para tal. Ainda sobre seu processo criativo ele diz que nasceu “para fazer empiricamente, de uma forma menos estudiosa do que muitos de muitos colegas meus, mais me arrisco” (ALBUQUERQUE, 2016). Cao não é o único a criar seus figurinos dessa maneira e essa declaração não sugere que sua metodologia tem mais valor ou menos valia. É apenas uma das várias formas que existem para concepção criativa, não cabendo a nós o julgamento da melhor, da mais correta ou da mais eficaz, uma vez que quando se trata de processo criativo, é um método particular de cada indivíduo.

Quando questionado em relação às cores usadas no figurino da *Compadecida*, que são tons mais fortes e não tão usuais na imagem da Nossa Senhora, como veremos no capítulo

seguinte, Cao comenta que criou tudo muito colorido porque era uma fase colorida da sua carreira e também porque no nordeste tem muita cor. Logo, a maneira intuitiva/empírica do figurinista trabalhar, só tem êxito e consegue alcançar seu objetivo graças a seu talento, intuição e principalmente experiência.

Outro ponto interessante que Cao discorre é sobre a importância do trabalho coletivo entre figurino e caracterização e o quanto foi importante para compor os personagens de *O Auto da Compadecida*. O figurinista explica que:

Da *TV Pirata* para frente eu aprendi que um figurino não pode ser feito sem a caracterização junto, se não ele vira uma fração, o denominador é maior que o numerador, mas se eles não tiverem juntos não dá certo. Então a gente começou desde *TV Pirata* a fazer todas as pranchas em coletivo com a maquiagem para poder a maquiagem também entender o que você está fazendo, você ceder para eles e eles também cederem para você. Porque é muito diferente, se a mulher vai ser loira as cores que vão combinar, se vai ser morena, se vai ter olhos verdes, [...] Imagina se ela (a maquiadora) faz um diabo realista com aquela roupa? Se tem um Luís de Melo só com dois chifrinhos saindo da cabeça, um tridente e aquela roupa prateada? Ia virar uma desgraça né (ALBUQUERQUE, 2016).

Prosseguindo com o estudo, no próximo capítulo apresentaremos, de maneira pontual, uma análise da construção dos figurinos em relação às cores usadas e como estas influenciam na narrativa de *O Auto da Compadecida* (2000), dirigido por Guel Arraes e com figurinos de Cao Albuquerque.

4 O AUTO DA COMPADECIDA (2000)

O longa-metragem conta a história de dois nordestinos pobres, João Grilo e Chicó, que estão sempre aplicando golpes para conseguirem sobreviver no vilarejo de Taperoá, sertão da Paraíba. João Grilo é o responsável por todas as ideias e armações, enquanto Chicó é um contador de histórias fantasiosas e sempre está embarcando nas aventuras do amigo.

Chicó acaba se apaixonando por Rosinha, filha do major Antônio Moraes e João Grilo, com a sua esperteza, arma um plano junto com seu parceiro para que ele se case com Rosinha e ainda ganhe uma porca cheia de dinheiro que era o dote para o futuro marido da donzela. Porém, os planos da dupla acabam sendo interrompidos pela chegada do cangaceiro Severino, que lidera uma matança no vilarejo na qual ele também acaba morto, por mais uma armação de João Grilo, que igualmente tem o mesmo fim.

Os mortos vão para o juízo final onde são julgados pelo Diabo que quer levar todos para o inferno, até que João Grilo pede ajuda a Jesus Cristo para que ele também participe do julgamento. Quando João percebe que sua única saída será acompanhar o Diabo ele pede a intercessão de Nossa Senhora (Compadecida) que, como uma boa mãe, intervém a favor dos seus filhos. Todos acabam sendo absolvidos de seus pecados e João Grilo ganha uma segunda chance para se redimir, voltando a vida na terra.

O filme *O Auto da Compadecida* (2000) do diretor Guel Arraes é uma remontagem da minissérie apresentada na TV Globo em 1999. A história é uma adaptação do texto de Ariano Suassuna (1955) que teve outras versões¹⁸ para teatro e cinema. Guel Arrais já tinha a intenção de fazer a remontagem para cinema antes mesmo de começarem as filmagens, conforme o seguinte depoimento:

Daniel Filho deu a ideia de fazer em película. Quando ele falou isso pensei: “bom, se ele está pensando em fazer em película, então, eu também vou pensar em fazer um filme depois!” Fiquei ainda assim, meio secretamente com essa ideia, mas já estava com tudo na mão [...] Gravamos tudo em 35mm, e rodamos num ritmo alucinado porque era para televisão. Mas, foi durante a feitura de *O Auto da Compadecida* que eu fiquei pensando se aquela experiência não seria a resposta para toda essa nossa discussão sobre fazer televisão ou cinema. Por que não fazer os dois?! Eu tinha ali possibilidade de fazer os dois! (ARRAIS, 2008, p.319).

¹⁸ Em 1956 *O Auto* é montado pela primeira vez, no Teatro Santa Isabel, no Recife. *O Auto* tem sua primeira adaptação para o cinema em 1969, *A Compadecida*, dirigido por George Jonas. A segunda adaptação para cinema foi em 1987 com o filme *Os trapalhões no Auto da Compadecida* dirigido por Roberto Farias.

Guel Arraes ainda comenta que “muita gente que viu o seriado na TV se surpreendeu com as coisas que só viu no cinema, mas que já estavam lá” (ARRAIS, 2008, p.321). É interessante perceber que mesmo sendo as mesmas filmagens e cenas, no cinema a história pôde ser vista por completo de uma só vez, e a remontagem acabou favorecendo a narrativa. Para o diretor “virou uma interpretação clássica de um clássico de Ariano Suassuna. No entanto, era a mesma coisa. O cinema cria uma outra relação” (ARRAIS, 2008, p.321).

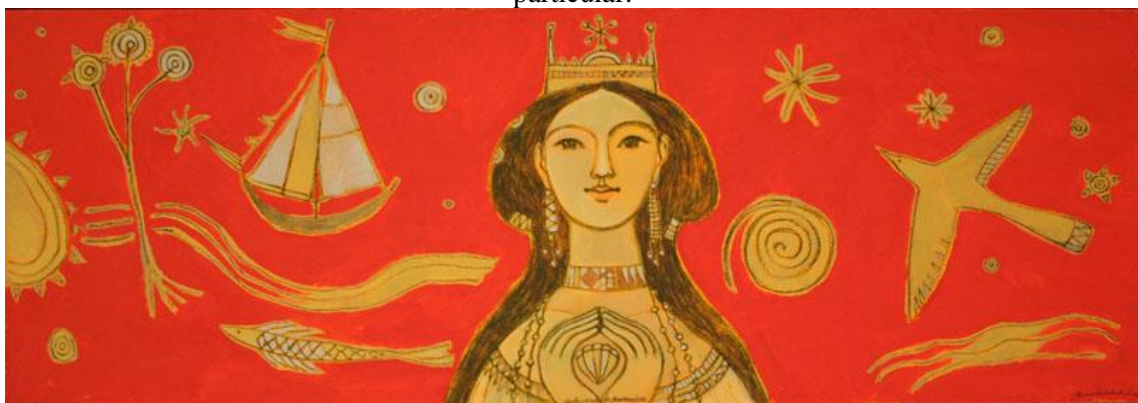
Observamos na concepção visual de *O Auto da Compadecida*, no que diz respeito a paleta de cores usada em todo filme inclusive nos figurinos, uma plástica armorial, já que os tons usados fazem referencia a um sertão “medieval”, visto em muitas obras de artistas plásticos desse movimento como os amarelos, vermelhos e ocre (OROFINO, 2006), como podemos observar nas figuras 22 e 23.

Figura 22: Manuel Dantas Suassuna (filho de Ariano Suassuna), Quadro pintado para Ariano, 1997, pintura, coleção particular.



Fonte: <https://redacaounicap.wordpress.com/2015/05/15/dantas-suassuna-um-artista-com-os-olhos-no-sertao/> Acesso em: 06 jul 2017

Figura 23: Romero Andrade de Lima (sobrinho de Ariano Suassuna), Obra em homenagem ao tio e padrinho Ariano Suassuna, 2009, pintura em madeira, coleção particular.



Fonte: http://www.romerodeandradelima.com.br/ral/galeria11_ariano/pages/25.htm Acesso em: 06 jul 2017

As tonalidades de ocre, por exemplo, estão presentes e são dominantes nos trajes de personagens como João Grilo, Chicó, Major Antônio Morais, Cabo Setenta, Vicentão, padeiro, assim como em Severino e nos demais cangaceiros. O produtor de arte do filme, Moa Batsow comenta que:

A gente entrou dentro dessa estética medieval, porque o nordeste tem isso.[...] O armorial é completamente medieval. Aí dentro disso começa a se materializar em uma série de pontos estéticos dentro da história: a cor, a textura. A gente fez uma paleta de cores em cima das folhas e da terra do nordeste. Das folhas secas. E do tom de terra. Então vai desde o prata, no nordeste você passa por uma árvore completamente prata, que ela seca fica prateada. Então vai desde o prata, passando por vários tons de marrom, de amarelo, de ocre (BATSOW *apud* OROFINO, 2006, p.171).

É relevante apontar que é possível encontrar semelhanças comparando algumas iluminuras e pinturas da Idade Média com obras armoriais, conforme podemos observar nas figuras 24 e 25. O que fundamenta essa referência medieval tão presente na estética do filme e na orientação dada pelo diretor, Guel Arraes e, ao mesmo tempo, ter uma marca em tal intensidade do armorial. Apontamos como principais semelhanças a falta de volume nas representações, os contornos marcados e o tipo de desenho com traços aproximados. Também é possível notar semelhanças nas cores e em alguns temas abordados.

Figura 24: Mestre de Soriguerola, São Miguel pensando as almas, início do século XIV, pintura, 103cmx100cmx7,5cm, Museu Nacional de Arte da Catalunha.



Fonte: Disponível em < <http://www.museunacional.cat/es/colleccio/san-miguel-pesando-las-almas/mestre-de-soriguerola/035699-000> > Acesso em: 02 ago 2018.

Figura 25: Gilvan Samico, A Bela e a Fera, 1996, xilogravura, 46cmx90cm, coleção particular.



Fonte: Disponível em < <https://www.spotart.com.br/gilvansamico/a-bela-e-a-fera-45120> > Acesso em: 02 ago 2018.

Apesar dessa forte influência do medieval e do armorial houve a intenção de fazer uma obra “atemporal”, a pedido do diretor e seguido à risca por Cao Albuquerque, que utilizou desse artifício nos figurinos criando um trabalho que não segue uma estrutura lógica de nenhum período. O fato da narrativa ser de cunho fantástico e pertencer ao gênero comédia propiciou essa liberdade de criação, além desse ser o próprio estilo do figurinista que sempre pensa em “fazer as coisas com uma certa cara de fábula” (OROFINO, 2006, p.173). Cao explica que:

O vestido de Rosinha, por exemplo é totalmente Idade Média e você olha a Denise Fraga (mulher do padeiro) que tem uma roupa toda anos 20 e que não tem nada a ver com a roupa da outra que tem um corte Idade Média, longo, com cabelos emendados e é outra coisa totalmente diferente (ALBUQUERQUE *apud* OROFINO, p.173).

Existem algumas peças ou composições de roupas, bem como representações de personagens que, por já terem uma figura conhecida pela maioria das pessoas, fazem parte de um “senso comum” e acabam estereotipadas. A cor é um importante elemento para essa memorização, como é o caso das figuras do Diabo, da Compadecida (Nossa Senhora) e Manuel (Jesus Cristo) cujas imagens canônicas fazem parte do imaginário popular e religioso, herança essa dada pelas representações feitas pela Igreja Católica. Orofino (2006, p.172) fala que “é a partir da igreja que os seres humanos imaginam o céu e o inferno [...] quem cria Deus e o Diabo é o próprio ser humano, a imaginação humana”. Fraser e Banks (2007, p.14)

afirmam que “Na história da arte ocidental, o simbolismo cristão foi uma influência primária para o uso das cores. A Igreja tem suas próprias tradições de usar cores para representar aspectos de fé”.

E aí está um grande desafio para o figurinista na narrativa, conseguir transformar uma imagem estereotipada, ou seja um estereótipo, em uma nova imagem, reconstruir em cima de algo que já está pré-definido no imaginário popular. Alguns profissionais, como é o caso do Cao Albuquerque, desempenham esse trabalho de escolha das cores de forma intuitiva. Csillang (2015, p.12) comenta que “mesmo quando usam elementos cromáticos por intuição, muitos acertam. A intuição, diga-se aqui, também é muito importante. Mas... a intuição funciona para quem tem talento”.

Sendo feita de forma intuitiva ou não, vale ressaltar, que a cor tem caráter informativo muito forte e, como afirma Heller:

dessa forma, cada cor pode produzir muitos efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar [...] Em que consiste o efeito especial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores – um acorde cromático (HELLER, 2013, p. 17/18).

Na simbologia das cores é possível encontrar dois sentidos opostos para a mesma tonalidade, sendo um positivo e outro negativo; o contexto em que está inserida é que irá dizer qual significado será utilizado. Também é importante mencionar que existem outros fatores que influenciam para que determinados simbolismos sejam gerados, elementos estes decorrentes de associações culturais e sociais. Ambrose e Harris (2009, p.105) explicam que “aqueles que vivem em países diferentes e têm valores culturais distintos podem ter reações diversas e perceber conotações variadas em relação à mesma cor”.

Diante disso, este estudo analisa o papel desempenhado pela cor nos figurinos das personagens Diabo, Compadecida, Jesus, Rosinha, Severino, João Grilo e Chicó, de *O Auto da Compadecida* (2000) no contexto cultural e social do país de origem, o Brasil.

4.1 Construção das personagens através da cor e do figurino

4.1.1 Diabo

Segundo o *Dicionário Aurélio online*¹⁹ o Diabo é o “gênio do mal, espírito das trevas”. Essa personagem no filme é quem julga os que morreram pelos seus pecados e sem misericórdia alguma quer levar todos para o inferno. Quando falamos em Diabo, a figura que está mais presente no imaginário popular é aquele ser vermelho, com chifres, rabo e um tridente na mão, conforme apresentado na figura 26. Não é à toa que a cor vermelha também esteja associada a significados como ódio, agressividade, perigo e fogo, como citado por Heller (2013). Silveira (2011, p.130) comenta que “com relação à percepção cromática, existe um fenômeno chamado cor de memória, isto é, a cor está associada aos diferentes objetos por efeito da memória, sofrendo toda mudança conjuntamente com o significado deste objeto”.

Figura 26: Uma das representações mais conhecidas do Diabo



Fonte: <https://noticias.bol.uol.com.br/ultimas-noticias/ciencia/2016/05/09/como-o-diabo-ficou-vermelho-e-ganhou-chifes.htm> Acesso em: 04 abr 2017

Em *O Auto da Compadecida* (2000) Cao Albuquerque não usou dessa referência. Para ele, o Diabo deveria ser feito de metal com uma característica mais medieval e sacra²⁰. Para tanto, ele utilizou a seguinte paleta de cores no figurino dessa personagem:

Figura 27: Paleta de cores da personagem Diabo com tons de cinza e prata



Fonte: Paleta desenvolvida pela autora.

¹⁹Disponível em <https://dicionariodoaurelio.com/diabo> ; Acesso em 04 abr 2017

²⁰ Entrevista concedida à autora, Rio de Janeiro, 08 nov 2016.

Analisando o uso dessas cores no figurino percebemos que elas estão ligadas de forma significativa à personagem e à sua personalidade. Segundo Heller (2013, p.246), “Quem tem um olhar prateado (Silberblick) tem um olhar que brilha. Originalmente esse ditado dizia respeito ao olhar de inveja [...] a prata está mais vinculada do que o ouro à cobiça, à avareza e a todo mal”. É possível perceber esse olhar de inveja na cena em que Manuel aparece e o Diabo altera seu rosto ficando com a mesma fisionomia que ele (ver figura 28), na tentativa constante de se equiparar a figura de Jesus. No diálogo esse tom também fica claro, como podemos observar: Manuel “E você largue essa mania de copiar minha aparência, você sabe muito bem que não pode se igualar a Deus” Diabo “Grande coisa”.

Figura 28 – Diabo copiando aparência de Manuel



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000)

Figura 29 – Diabo



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000)

Quindici (2013, p.104) observa que cinzas “representam obscuridade, deprimem, são tidas como as cores da submissão [...] com propriedade podem gerar uma ação de depressão,

obscuridade e negatividade”. Características essas que estão diretamente ligadas a personagem e ao que ela simboliza. Heller acrescenta que:

cinza é cor de todas as adversidades que destroem a alegria de viver. O carnaval termina com uma quarta-feira de cinzas [...] o “cotidiano cinzento” ou a “rotina cinzenta” são sombrios e aborrecidos[...] o cinza é insensível pois não é nem branco nem preto, nem sim nem não. Os sentimentos, assim como as cores, são destruídos pelo cinza (HELLER, 2013, p.270/271).

A escolha dessa paleta de cores reflete e evidencia o caráter e realça ainda mais os traços negativos da personagem colaborando de forma importante para narrativa. Heller ainda comenta que:

pensar em prata leva a maioria das pessoas a fazer, espontaneamente, uma associação com o ouro [...] A prata é sempre o adicional, nunca o principal. Dois ditados alemães dão bem mostra disso: “onde se pode agarrar o ouro, não se agarra a prata” e “ninguém que seja esperto sonhará com prata, se o ouro estiver ao seu alcance”. O ouro custa cerca de cinquenta vezes mais que a prata. Ao vencedor medalha de ouro; o segundo colocado recebe, como prêmio de consolação, a medalha de prata [...] perto da grandiosidade do ouro, a prata sempre parecerá pequena (HELLER, 2013, p.243).

Diante disso é interessante perceber que utilizando a cor prata no figurino dessa personagem, Cao cria essa dualidade, que existe entre o ouro e a prata, também na narrativa através dos trajes do Diabo, da Compadecida e de Manuel. Nessas duas últimas indumentárias a cor ouro aparece nos detalhes bem como nas auréolas, que segundo Heller (2013, p.233) “na simbologia cristã, o ouro (dourado) não é sagrado, mas é atribuído ao divino, ao celestial e ao eterno. É relevante mencionar que na arte cristã medieval as figuras de Cristo entronado e da Virgem Maria são representadas em fundos dourados. À luminosidade sagrada chamamos de ‘auréola’, que tem seu nome derivado de ouro em latim, ‘*aurum*’”.

Figura 30 – Compadecida, Manuel e Diabo.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000)

Analisando as figuras é possível notar que o duelo entre o bem e o mal está presente não só na fala e na concepção das personagens, mas também, na simbologia a partir das cores presentes nas indumentárias. É significativa a mudança que ocorre na cor do céu quando a Nossa Senhora surge (observar figura 28 e figura 30), que passa do tom de azul claro e branco para um intenso dourado, ressaltando ainda mais a soberania desta personagem bem como sua importância na trama, além dessa cor estar intimamente ligada ao divino, como mencionado anteriormente. Essa mudança de cor potencializa ainda mais esse contraste que existe entre as personagens, destacando, mais uma vez, a *Compadecida* e Manuel.

4.1.2 *Compadecida*

A *Compadecida* é a própria Nossa Senhora, que com toda sua misericórdia e bondade, disposta a ajudar, intercede por todos que estão sendo julgados e impede que o Diabo os leve para o inferno. Heroína do filme, a *Compadecida* consegue salvar até mesmo João Grilo, concedendo a ele uma nova chance de se redimir voltando a vida. A imagem de Nossa Senhora mais frequente e divulgada pela igreja católica é com a veste branca, manto azul claro e véu branco²¹. Como são mencionadas em trechos de músicas religiosas “Mãezinha do Céu, eu não sei rezar, só sei dizer: quero te amar! azul é seu manto, branco é seu véu²²” e “vestida de branco da glória desceu, trazendo na cinta as cores do céu, ave, ave, ave Maria²³”. Heller observa que:

Em 1958, em Lourdes, a Virgem Maria apareceu junto a uma fonte diante de Maria Bernadette Soubirous, uma adolescente de 14 anos. A menina viu Maria num vestido azul-claro com uma capa branca[...] desde então, o azul-claro com branco se tornou a combinação de cores preferida para os trajes de Maria. O delicado acorde cromático contribuiu para que as imagens da Virgem em traje azul-claro se tornassem o protótipo do kitsch religioso (HELLER, 2013,p.34).

²¹ Existem outras imagens com diferentes cores usadas nas vestes de Nossa Senhora, variando de acordo com a região em que é padroeira, como é o caso da Nossa Senhora Aparecida, por exemplo. Essa imagem que estamos usando é uma das mais vistas entre as representações de Nossa Senhora.

²² Mãezinha do Céu – disponível em <https://www.vagalume.com.br/joanna/maezinha-do-ceu.html>

²³ Louvando Maria – disponível em <https://www.lettras.mus.br/maria-do-rosario/1229878/>

Figura 31 – Imagem de Nossa Senhora da Conceição, na Igreja da Conceição em Porto Alegre. Meados do século XIX



Fonte: Disponível em < <https://br.pinterest.com/pin/526639750155388268/?lp=true> > Acesso em 02 ago 2018.

No filme o figurinista não usou desse padrão e fez uma Nossa Senhora com cores vivas, segundo ele porque o nordeste é bem colorido e porque nessa fase de sua carreira ele tinha paixão por cores²⁴. A paleta de cores usada foi:

Figura 32: Paleta de cores da personagem Compadecida com os tons branco, azul, vermelho e dourado.



Fonte: Paleta desenvolvida pela autora.

Apesar de algumas mudanças, Cao manteve o manto azul, alterando para um tom mais escuro e estendendo-o até a cabeça, retirando o véu branco e utilizando dessa cor na parte interna do manto (como na figura 35), usou o vermelho na veste, e o dourado que era usado de forma suave e mais tímida ganhou uma aplicação maior com vários detalhes no manto e na veste (figura 33,34 e 35).

²⁴ Entrevista concedida a Paula Guimarães, Rio de Janeiro, 8 de novembro de 2017.

Figura 33 – A Compadecida



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000)

Figura 34 – Detalhes da Compadecida



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000)

Figura 35 – Parte interior do manto da Compadecida é branco



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000)

É pertinente mencionar que há uma proximidade, no que diz respeito as cores utilizadas no figurino da Compadecida, com algumas obras medievais em que a virgem é

representada, a exemplo da Madonna Rucellai pintada por Duccio di Buoninsegna, como podemos observar na figura 36.

Figura 36: Duccio di Buoninsegna, Madonna Rucellai, 1285, pintura, 450cmx293cm, Galeria dos Uffizi em Florença.



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Madonna_Rucellai . Acesso em: 06 out 2018

O branco é a cor da inocência, do bem e dos espíritos, no cristianismo está relacionado a pureza e a ressurreição. Ambrose e Harris (2009, p.126) reiteram que “no Ocidente, o branco é associado à bondade, pureza, limpeza, simplicidade e ao espaço. Assim, a cor costuma estar relacionada a hospitais, médicos, casamentos e noivas e ao divino ou celestial”. É importante mencionar a sensação de harmonia e paz que essa cor transmite, como Silveira (2011) comenta, e perceber que toda essa simbologia da cor é correspondente ao perfil da personagem.

Heller (2013) destaca o branco como a cor do bem e da perfeição e expõe que branco-azul-dourado “são as cores da verdade, da honestidade, do bem. O branco ao lado do dourado e do azul: um acorde mais ideal não se pode imaginar. O branco puro toma do ouro o material esplendor; o versátil azul se torna, ao lado do branco, a cor das virtudes espirituais” (HELLER, 2013, p.157).

Com relação ao azul Heller (2013) afirma que é a cor predileta, a cor de todas as características e sentimentos bons, cor da amizade e da confiança. A autora chama atenção para uma questão interessante:

Por que será que a maioria das pessoas relaciona a cor azul a esses sentimentos, que são, na verdade, incolores? Será que as pessoas simplesmente transportam suas cores prediletas às melhores qualidades? Não se trata disso, pois as pessoas que escolhem o vermelho, ou o preto, ou qualquer outra cor como sua favorita, também consideram, quanto a esse quesito, o azul como a cor típica, a cor certa. É que quando associamos sentimentos a cores, pensamos em contextos muito mais amplos. O céu é azul – portanto azul é também a cor do divino, a cor eterna (HELLER, 2013, p.23).

Ainda sobre o azul é relevante citar que é a cor simbólica da Virgem Maria “a mulher de maior destaque no cristianismo. Maria foi a figura mais pintada da iconografia da Sagrada família. Azul é a sua cor” (HELLER, 2013, p.33). A escolha de manter essa cor no figurino foi acertada, por expressar as qualidades da personagem transmitindo a sensação de paz e tranquilidade que caracterizam essa figura, além de demonstrar também sua personalidade de mulher forte e que se impõe.

O vermelho é a cor de Cristo e azul a cor de Maria (HELLER, 2013), por essa razão o vermelho é considerado uma cor masculina. Mas Heller diz que existe um vermelho tipicamente feminino que é o vermelho escuro, dessa maneira “o vermelho claro e o vermelho escuro complementam-se como os opostos ‘masculino’ e ‘feminino’. O vermelho claro simboliza o coração e o vermelho escuro o ventre”(HELLER, 2013, p.58). Podemos observar, portanto, que houve essa diferenciação de tons do vermelho aplicados nas indumentárias da Compadecida (vermelho escuro) e Manuel (vermelho claro).

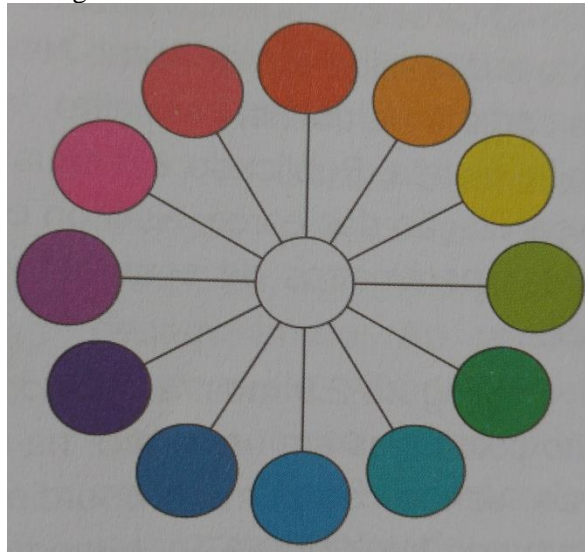
É pertinente notar que a cor vermelha

é conhecida como aquela que exerce a impressão mais forte sobre o olho humano. Ela atrai a atenção. Cinematicamente falando, a cor vermelha tende a se apresentar em destaque na maioria das imagens, atraindo rapidamente a atenção do espectador e de modo mais enfático que qualquer outra cor” (BRAGA; COSTA, 2011, p.66)

No círculo cromático de cores-luz que é gerado a partir das primárias RGB (red, green e blue), a cor complementar do vermelho é o azul (ver figura 13). O RGB é “usado em fotografia, cinema, vídeo, televisão, fotografia digital e na tela dos computadores” (ROCHA, 2010, p.8). E, segundo Silveira (2011) a combinação de cores diáticas complementares, que é formado por cores complementares contrárias quaisquer no círculo cromático (ou variação desses tons), é um “esquema de combinações de cores muito marcante, pois é o perfeito exemplo de conforto visual, no sentido fisiológico, e conforto simbólico, no sentido psíquico” (SILVEIRA, 2011, p.147). Dessa maneira percebemos que essa paleta de cores

constantemente está ligada ao perfil da personagem e ao que ela representa na narrativa, auxiliando na concepção da mesma.

Figura 37 – Círculo cromático de cores-luz



Fonte: SILVEIRA, 2011

A cor dourada, como foi dito anteriormente na análise do figurino do Diabo, está sempre a frente da prata no que diz respeito a valor e também a simbologia. O ouro “é atributo da bondade” (HELLER, 2013, p.240), que está presente nas indumentárias da Compadecida e de Manuel ressaltando suas qualidades e evidenciando a misericórdia e benevolência que esses personagens tem com os mortais.

Figura 38 – Compadecida e Manuel, detalhes dos figurinos em dourado



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000)

Ainda acerca desta personagem, Cao revela que a ideia de esconder o pescoço da atriz para realçar a identidade de “santa” da personagem foi contribuição da própria Fernanda

Montenegro que, ao provar o figurino, percebeu que se não tapasse o seu colo a figura humana estaria em evidência e não a Nossa Senhora.

4.1.3 Manuel

Manuel é o próprio Jesus Cristo, simboliza o bem, e no filme é o responsável por dar o veredito para cada um que está sendo julgado, com toda sua misericórdia e sabedoria. Uma das representações mais conhecidas de Jesus é a que está com uma veste (túnica) branca e um manto vermelho²⁵. Essa última, como já foi mencionado, é a cor que representa Cristo, é a cor do amor divino.

Figura 39 – Representação de Jesus Cristo²⁶



Fonte: <http://ojesus.com.br/imagens-de-jesus-para-baixar/> Acesso em: 08 abr 2017

No filme, Cao Albuquerque manteve as cores que já eram utilizadas, porém usou o vermelho apenas no *sagrado coração de Jesus* e acrescentou o dourado aplicando a cor em muitos detalhes. A paleta de cores usada foi essa:

Figura 40 – Paleta de cores da personagem Manuel com os tons branco, vermelho e dourado



Fonte: Paleta desenvolvida pela autora.

²⁵ Existem outras representações de Jesus Cristo, principalmente do momento da crucificação, porém nas imagens em que ele aparece representado de alguma maneira (pinturas, desenhos e esculturas) a mais frequente é esta com a veste (túnica) branca com um manto vermelho.

²⁶ Disponível em <http://ojesus.com.br/imagens-de-jesus-para-baixar/>

Figura 41 – Manuel



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000)

O branco foi a cor mais usada na indumentária de Manuel, simboliza a luz, a vida, o bem, como já foi citado, na análise do figurino da *Compadecida*. Todas as observações que foram feitas sobre a utilização do branco e suas simbologias também são apropriadas e aplicadas para esta personagem. Vemos, dessa maneira, como essa cor realça e exprime o caráter bem como o perfil e as qualidades dessa figura.

Com relação ao vermelho, é pertinente mencionar que “para a cultura cristã, o vermelho de sangue tomado positivamente é o que dá vida, que purifica e que santifica. É o vermelho do Salvador, o que ele derramou na cruz para a salvação dos homens. É sinal de força, de energia, de redenção”(PASTOUREAU,1997, p.160). O tom do vermelho, mais vivo, também tem como significado o fogo, que é o de Pentecostes e do Espírito Santo (Pastoureau, 1997). Heller afirma que:

o fogo simboliza o divino, e é o próprio Deus: em todas as religiões aparecem deuses em nuvem de fumaça. Moisés viu Deus como uma sarça ardente. O Espírito Santo aparece como uma chama. O feriado de Pentecostes é celebrado, na igreja Católica, com as cores vermelhas. Pois o vermelho simboliza a cor do Espírito Santo (HELLER, 2013, p.57).

Figura 42 – Detalhes da indumentária de Manuel



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000)

Figura 43 – Detalhes da indumentária de Manuel



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000)

Dito isto, a respeito da cor dourada, podemos falar que denota o sagrado, visto que evidenciamos, como já foi dito, até mesmo na origem da palavra auréola que é a marca reveladora da santidade. Também mencionamos a dualidade entre o ouro e o prata e a relação que tem com as vestimentas do Diabo (prata) com o Manuel (ouro) e a Compadecida (ouro). As análises feitas anteriormente com relação a essa cor também se aplicam a essa personagem.

4.1.4 João Grilo e Chicó

Eles são os protagonistas, dois sertanejos pobres que vivem arranjando confusões para garantir a sobrevivência. João Grilo usa de sua esperteza para conseguir mantê-los e Chicó é um ingênuo contador de causos e mentiras.

Para o figurinista, as indumentárias desses personagens tinham que ser da cor da poeira do sertão, amareladas e tons de ocre, afinal eles viviam andando pelas estradas de terra

e nada ali poderia ter cor que sugerisse o branco²⁷. O produtor de arte, Moa Batsow comenta que:

[...]os tecidos a gente usou tecidos mais rústicos. O envelhecido, na verdade, é básico assim. Se você vai para o sertão, tudo é envelhecido né? Porque a própria poeira tá no ar, que vem com o vento, já envelhece qualquer coisa. Você não tem nada branco, nada é branco (BATSOW *apud* OROFINO, 2006, p.171).

A paleta de cores usada para os personagens foi essa:

Figura 44: Paleta de cores dos personagens João Grilo e Chicó com os tons de bege, amarelo velho, ocre e marrom.



Fonte: Paleta desenvolvida pela autora.

É relevante observar que Cao teve bastante liberdade no processo de criação dos figurinos, principalmente pelo caráter atemporal que o diretor quis para o filme. O figurinista comenta que “eu sempre penso em fazer a coisa com uma cara de fábula, eu não me animo a fazer a realidade [...] eu gosto de fechar os olhos e parecer que é um sonho. João Grilo e Chicó foram inventados, parti do princípio que tudo ali tinha que ter uma referência a Idade Média” (OROFINO, 2006, p.173).

Figura 45 – Chicó (a esquerda) e João Grilo.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

²⁷ Entrevista concedida a Paula Guimarães, Rio de Janeiro, 8 de novembro de 2017.

Figura 46 – Chicó (a esquerda) e João Grilo.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

Ainda sobre as indumentárias de João Grilo e Chicó, Cao Albuquerque comenta que:

Os meninos a gente partiu do princípio que eles tinham que trocar de roupa e ninguém achar que eles tinham trocado de roupa hora nenhuma, era um lençinho aqui, um paninho ali, um suspensório que subia, uma calça que enrolava, a gente decupou a roupa deles de uma forma que com a mesma roupa eles tinham 18 trocas de roupa e não parecia que eles trocavam de roupa hora nenhuma. (ALBUQUERQUE *apud* OROFINO, 2006, p 174).

Essa estratégia de Cao de “trocar de roupa sem parecer que eles tinham trocado hora nenhuma” foi uma escolha feita por se tratarem de dois sertanejos pobres, mas, vale salientar, que as cores usadas ajudaram a criar esse efeito acentuando a condição socioeconômica em que estão inseridos.

Segundo Heller (2013) existem 95 tons de marrom, dentre eles estão bege, amarelo velho, ocre e marrom couro que são as cores da paleta dos personagens João Grilo e Chicó. Heller observa que:

na Idade Média o marrom era considerado a cor mais feia. Marrom era a cor das roupas dos pobres, dos camponeses, escravos, servos e mendigos. Pois a vestimenta marrom era apenas a vestimenta sem tingimento de resíduos de lã e pelo de cabra, cervo e lebre, filados com linho e cânhamo crus e pardacentos. Numa época em que as roupas de cores luminosas eram símbolo de status, as roupas não tingidas denotavam claramente uma condição inferior (HELLER, 2013, p.259).

Figura 47 – João Grilo (a esquerda) e Chicó.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

Notamos que as cores das indumentárias estão diretamente ligadas não só a condição financeira dos personagens, mas também, ressaltam as características e o perfil dos mesmos, contribuindo para narrativa e para concepção dessas figuras. Pastoureau (1997) observa que durante séculos o desbotado, deslavado e dessorado era tido como sinal de pobreza, demonstrando mais uma vez que a paleta de cores foi acertada e exterioriza as concepções propostas pelo diretor e figurinista.

4.1.5 Rosinha

Rosinha é a mocinha da história, de família rica e que sonha em se casar por amor. Tem uma personalidade forte, se apaixona por Chicó e acaba o ajudando em algumas de suas armações, juntamente com o amigo João Grilo, para que consiga finalmente se casar com o amor da sua vida. O figurinista comenta que a indumentária foi criada com referência na Idade Média e paleta de cores que ele seguiu foi esta:

Figura 48: Paleta de cores da personagem Rosinha com os tons de branco, rosa claro, bege marrom claro.



Fonte: Paleta desenvolvida pela autora.

Todos as cores usadas por Rosinha têm um leve toque de branco, são cores claras, e, diferente de João Grilo e Chicó, mesmo usando bege e marrom, no caso desta personagem não tem nenhuma relação com os significados que essas cores representam para eles. Seu figurino

é composto de muitas rendas e confeccionada com tecidos nobres acentuando sua posição econômica.

Figura 49: Rosinha (à esquerda).



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

Figura 50: Rosinha saindo da igreja.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

O branco, como Pastoureau comenta é “a cor da pureza, da castidade, da virgindade, da inocência” (PASTOUREAU, 1997, p.42). Heller observa que na simbologia, o branco é “a mais perfeita entre todas as cores e que não existe nenhum significado negativo para essa cor” (HELLER, 2013, P.155). É possível notar a forte influência que essa cor tem no figurino, bem como na concepção da personagem, atuando na construção narrativa e colaborando com a história.

O rosa é a mistura do vermelho com o branco, e esta última, quando misturada com qualquer outra cor, leva junto suas características positivas e transforma a cor em positiva também (Heller, 2013). Farina, Perez e Bastos mencionam que “as qualidades atribuídas ao rosa são consideradas tipicamente femininas. Simboliza o encanto, a amabilidade. Remete a inocência” (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2006, p.105). Essa cor reforça a personalidade e as

qualidades de Rosinha, já que, além de todas essas características, o rosa também está ligado à gentileza, ao amor e ao que é delicado, assim como a personagem.

Figura 51 – Rosinha usando a cor rosa claro²⁸.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

É pertinente perceber como se dá a aproximação entre as personagens Chicó e Rosinha e como esta é apresentada através das cores de seus figurinos (ver figura 51). Ainda que haja essa afinidade de tons, a cor na vestimenta de Rosinha não tem o mesmo significado que na de Chicó, afinal, essas cores para indumentária dela, não têm relação alguma com desbotado, desgastado, assim como têm para a dele. Possui sim uma empatia/sintonia que podemos observar através das cores usadas, mas essa seria apenas estética porque os trajes de Rosinha são condizentes com a situação econômica em que ela está inserida.

Figura 52 – Rosinha e Chicó.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

²⁸ Nesse momento do filme Rosinha já está apaixonada por Chicó, a cor também faz referência a esse sentimento.

Figura 53 – Detalhe da renda do figurino de Rosinha.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

O figurino desta personagem transmite sua feminilidade, romantismo, bem como sua jovialidade e sua posição social. Ao mesmo tempo, na figura 49, também é possível perceber sua religiosidade por conta do véu que está usando. Existe um contraste socioeconômico forte entre os personagens Chicó e Rosinha, em especial quando comparamos os figurinos, mas observamos também a ligação que existe entre os dois.

4.1.6 Severino

Severino é o líder dos cangaceiros, cruel e o responsável pelo ataque a cidade de Taperoá em que lidera a matança do padre, bispo, padeiro, mulher do padeiro e João Grilo. Sobre a concepção do figurino do cangaceiro, Cao comenta que:

A roupa do cangaceiro pesava 8 kg. Foi ótimo. O Nanini é um ator maravilhoso, tem muito talento e acreditava no talento das outras pessoas. Ele botou a roupa e achou que valia a pena segurar o quilos porque a roupa era legal. Agora o cangaceiro a gente aumentou porque eu tinha visto o *Baile Perfumado*, *Lampião e Maria Bonita*, já tinha visto uma série de coisa, tudo era bonito para mim, mas tudo já tinha sido feito por alguém. Então eu comecei a duplicar tudo. O chapéu de cangaço eu resolvi fazer com dois chapéus, o corpo da roupa eu resolvi fazer com dois gibões, tudo eu resolvi em vez de usar um, usar dois para poder ter uma proporção maior (ALBUQUERQUE *apud* OROFINO, 2006, p.174).

Essa solução criada pelo figurinista, de duplicar tudo, ajuda na concepção da personagem deixando o cangaceiro mais imponente e assustador. Também é relevante mencionar outros artifícios usados para essa composição como o olho falso de vidro, látex no rosto e a peruca. A paleta de cores também influencia bastante nessa criação da identidade dessa figura:

Figura 54: Paleta de cores do personagem Severino com os tons de marrom.



Fonte: Paleta desenvolvida pela autora.

Heller (2013) observa que o marrom é a cor do feio e do desagradável, e que há uma inevitável associação dessa cor à sujeira. Além disso, o marrom também faz referência ao que é mal e ruim, visivelmente corresponde a identidade de Severino que é um dos vilões dessa história.

Figura 55: Severino.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

Figura 56: Detalhes da indumentária de Severino.



Fonte: *O Auto da Compadecida* (2000).

É importante destacar que, como dito pelo próprio figurinista, houve a referência de usar as peças de roupa que já eram conhecidas por serem do cangaço e, por essa razão, foram utilizados materiais como couro e tecidos regionais. Contudo, a escolha de Cao de utilizar as vestes e acessórios em tons mais escuros possíveis, enfatizou as características do personagem desempenhando papel significativo na narrativa.

Os tons de marrom ajudam a definir as particularidades de Severino e o compõem, sendo de grande relevância para caracterização do mesmo. Não podemos deixar de mencionar que os acessórios prateados (observar figura 55 e figura 56) auxiliam na composição de sua personalidade, e, as análises feitas anteriormente com relação a essa cor na indumentária do Diabo, também se aplicam a essa personagem.

Figura 57: Severino.



Fonte: O Auto da Compadecida (2000).

Dentro desse panorama percebemos que cor no cinema é um elemento marcante e que tem um papel fundamental na construção da narrativa. O figurinista Cao Albuquerque soube utilizar desse recurso de maneira eficaz na concepção das indumentárias do filme *O Auto da Compadecida* (2000), principalmente, como foi mostrado, nos trajes do Diabo, Compadecida, Manuel, João Grilo, Chicó, Rosinha e Severino, enfatizando elementos importantes para construção da história bem como auxiliando na composição das personagens.

Braga e Costa (2011, p.78) avaliam que “a cor, como a música e a luz, passa a ser relevante, no contexto da criação, estabelecimento e ênfase da emoção dos personagens ou do humor melodramático de algumas cenas”. Diante do exposto, foi possível notar a relevância do figurino para o filme e sua capacidade de enriquecer e contribuir com a narrativa. Além disso, a análise ajuda a evidenciar a importância da cor como um elemento indispensável para essa construção da história, contribuindo no processo de criação das personagens bem como da obra.

CONCLUSÃO

Entender a relevância do figurino em um longa-metragem é essencial para uma boa compreensão da linguagem visual e dos significados que o traje, aliado às cores, é capaz de gerar. Indumentárias que são bem planejadas e concebidas ficam marcadas na memória dos espectadores. O nosso objeto de estudo é um exemplo de figurinos memoráveis e certamente é a referência mais pensada quando se trata desta obra de Ariano, mesmo com outras montagens conhecidas. Isto deve-se ao êxito do filme, especialmente da construção das personagens, mas não podemos deixar de lembrar que a peça homônima de Suassuna já tinha um caráter popular muito forte antes dessa adaptação e já era bem conhecida.

O embasamento teórico sobre figurino e cor foi essencial para a construção deste estudo, além da entrevista com o figurinista Cao Albuquerque, que possibilitou uma melhor compreensão dos trajes e de seu processo de criação. Esta entrevista foi fundamental para que pudéssemos realizar a análise das indumentárias, uma vez que ter a oportunidade de conversar com o responsável pela concepção das mesmas e ainda poder questionar sobre, viabilizou e respaldou a dissertação com base nas palavras e direcionamentos do profissional encarregado pela idealização e execução das roupas.

Desta maneira, tivemos a chance de conhecer as orientações que o diretor Guel Arraes deu a Cao Albuquerque, e perceber a influência destas para criação do figurinista. Também, a partir da entrevista, foi possível conhecer a maneira como Cao trabalha e concebe seus figurinos, um pouco do seu processo criativo e de sua trajetória. Além de descobrir a relação de amizade entre ele e Guel, e assim compreender a parceria profissional e de confiança, que é resultado de várias produções em que trabalharam juntos, e que influenciou diretamente na concepção dos trajes de *O Auto da Compadecida* (2000) em razão da maior liberdade que o figurinista teve para criar.

É relevante destacar que a relação do diretor com o figurinista é de extrema importância para elaboração das indumentárias, e que a maneira que apresentamos com o nosso estudo de caso não é a única forma que acontece, em cada situação esse vínculo pode ser diferente e isso irá gerar outros métodos de elaborar as vestes. Vale salientar, além disso, que também é necessário existir uma sintonia do figurino com outros setores, a exemplo da fotografia e da cenografia, para que o resultado seja harmônico, contribuindo para o estabelecimento da narrativa do filme de maneira a cumprir com os objetivos idealizados.

Cao concebe suas indumentárias de maneira empírica, conforme mencionado em entrevista pelo próprio figurinista, e este método indutivo resultou em figurinos marcantes

que transmitem significados, gerando sensações nos espectadores. Boa parte desses sentidos que as vestes produzem podemos atribuir as cores utilizadas, que tem o poder de transmitir emoções, auxiliando na construção das personagens bem como da narrativa. Cao consegue atingir seu propósito devido a sua experiência, intuição e ao seu dom, uma vez que ele relata não ter estudado sobre cor ou teoria das cores.

Por meio da análise dos figurinos selecionados foi possível identificar significados e entender a construção da personagem através da sua indumentária, com ênfase na sua composição cromática, que é fundamental para esse estudo. Do mesmo modo percebemos a sintonia presente entre a personalidade das personagens e seus trajes, fundamentando e realçando os traços e peculiaridades de cada uma.

A estética do Movimento Armorial pôde ser percebida na construção visual do filme, especialmente nas indumentárias, não só nos tons usados como também nos materiais, tecidos e acessórios. Vale ressaltar que o principal direcionamento para a composição visual, dado por Guel Arraes, foi a estética medieval, que, como apresentamos, possui características semelhantes com a armorial. Também é importante mencionar que o diretor desejava situar o longa-metragem no “universo suassuniano”, e desassociar o idealizador de seu movimento é praticamente impossível. Existe o enaltecimento das raízes culturais nordestinas no filme, reflexo da origem do diretor, mas especialmente por referência a Ariano Suassuna e seus ideais.

Esse estudo teve como interesse investigar a influência da cor na narrativa e, mais precisamente, nos figurinos de *O Auto da Compadecida*. Os trajes vão além dos tecidos, cortes, modelagens, eles auxiliam o ator na criação da personagem e de sua personalidade. A indumentária ajuda a contar a história e permite uma ampla análise a respeito dos sentidos que elas produzem, enaltecendo o enredo e as personagens perante os espectadores. Cabe ao figurinista esta tarefa de criar as vestes de maneira que estejam em consonância com a obra e auxiliem na concepção da personagem.

Dito isto, constatamos a importância imensurável do figurino para a narrativa, e, mais ainda, a função da cor como componente significativo na construção das indumentárias do Diabo, Compadecida, Manuel, João Grilo, Chicó, Rosinha e Severino.

BIBLIOGRAFIA

ALBERS, Josef. A interação da cor. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

ALBUQUERQUE, Cao. Entrevista concedida a Paula Guimarães de Oliveira. Rio de Janeiro, 8 nov. 2016. [A entrevista encontra-se transcrita no apêndice desta dissertação]

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Cor**: a sensação produzida por raios de luz de diferentes comprimentos de onda, uma variedade particular desta. Porto Alegre: Bookman, 2009.

ARRAES, Guel. Memorial. In: FIGUEIRÔA, Alexandre; FECHINE, Yvana (edit.). **Guel Arraes**: Um inventor no audiovisual brasileiro. Recife: Cepe, 2008.

BANKS, Adam. **O guia completo da cor**. São Paulo: Ed. Senac, 2007.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Tradução Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 2002.

BARROS, Lilian Ried Miler. **A cor no processo criativo**: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: Ed. Senac, 2009.

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

CAMPOS, Ana Paula. O Auto da Compadecida: um encontro entre Guel Arraes e o Movimento Armorial. In: FIGUEIRÔA, Alexandre; FECHINE, Yvana (editores). **Guel Arraes**: Um inventor no audiovisual brasileiro. Recife: Cepe, 2008.

CARNEIRO, MARILIA; MUHLHAUS, Carla. **No camarim das oito**. São Paulo: Senac, 2003.

CHAUI, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ed. Ática, 2000.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Summus editorial, 1995.

CSILLAG, Paula. **Comunicação com cores**: uma abordagem científica pela percepção visual. São Paulo: Ed. Senai, 2015.

DONDIS, A. Donis. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 5. Ed. São Paulo: Ed. Edgard Blücher, 2006.

FILIPECKI, ELIZABETH. A utilização de pranchas iconográficas na criação de figurinos de época para a teledramaturgia. **Revista dObras**, São Paulo, v.10, nº22, nov. 2007.

GAGE, John. **Color and Meannig**. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1999.

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

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação**: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annablume, 2004.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.

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

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: ed. Senac, 2009.

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

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

NACIF, Maria Cristina Volpi. O figurino e a questão da representação da personagem. In: VIANA, Fausto e MUNIZ, Rosane. **Diário de pesquisadores: traje de cena**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. p. 291 – 295.

O AUTO DA COMPADECIDA. Direção: Guel Arraes. Produção: Globo filmes, 2000. 104m, Som, Color. Gênero: Comédia.

OROFINO, Maria Isabel. **Mediações na produção de TV**: Um estudo sobre O Auto da Compadecida. Porto Alegre: Edipucrs, 2006.

PASTOUREAU, Michel. **Dicionário das cores do nosso tempo**: simbólica e sociedade. Lisboa: Editora Estampa, 1997.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. Rio de Janeiro: Ed. Senac, 2009.

QUINDICI, Marcos. **O segredo das cores**. São Paulo: All Print Editora, 2013.

RIZZO, Michael. **The art direction handbook for film**. Oxford: Focal Press, 2005.

ROZA, Olga Gutiérrez de La. **An eye for color**. New York: Collins Designer, 2007.

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

SANTOS, Idelette Muzart Fonseca. Em demanda da poética popular: Ariano Suassuna e o Movimento Armorial. Campinas: Ed. da Unicamp, 2009.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. Curitiba: UTFPR, 2011.

SUASSUNA, Ariano. **Almanaque Armorial**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

SUASSUNA, Ariano. **Auto da Compadecida**. 35ªed. Rio de Janeiro: Agir, 2005

ANEXO – Transcrição da entrevista com o figurinista Cao Albuquerque

Pergunta: Como você começou a trabalhar no cinema, qual foi o seu percurso como figurinista?

Resposta: Comecei na loucura. Eu morava em Salvador e andava na praia do porto da Barra, era uma época anos 70, a gente queria era mudar o mundo. Aí eu vim no Rio de Janeiro, fiquei fascinado com Rio de Janeiro. Vim para casa de uma amiga minha que me levou para Avenida Atlântica, comecei a andar na Avenida Atlântica e dizer: vou morar aqui, olhava para os apartamentos e coberturas e eu não tinha nenhum tostão. Voltei para Bahia e falei: eu vou morar lá. Na Bahia, conheci na praia minha melhor amiga até hoje, Marina Lima, que é uma cantora, eu a levei para dar um mergulho no mar e de lá para cá a gente nunca mais se separou. Isso faz 37 anos que aconteceu. Enfim, eu vim me embora para o Rio para tentar a sorte e fui trabalhar em uma loja, briguei na loja, depois trabalhei em outra loja, e, finalmente, fui trabalhar com uma mulher chamada Sônia Tomé. Por azar ela teve um filho com câncer e foi morar nos Estados Unidos, a Sônia é minha segunda melhor amiga. Mas, enfim, ali comecei a tomar conta da fábrica de roupas, e eu tinha maior interesse nisso, e comecei tirando fio de roupa, depois fui modelista, então, todo meu começo, foi mais estilo do que indumentária e figurino. Dali o Caetano Veloso, que já era meu amigo, precisava fazer uma roupa para o show e me chamou para ir na rua comprar uma roupa para ele, mas a gente não achou a roupa que a gente queria e resolveu fazer uma roupa. Dali o Guilherme Araújo me chamou e me perguntou: como é que você não assina? Eu nem sabia, foi tudo muito louco. E então ele disse: não adianta Caetano estar lindo e os músicos não estarem, faz a roupa dos músicos também. A roupa dos músicos a gente produziu na rua, nas lojas, comprou e experimentou. O show foi um sucesso, eu me lembro que na época terminou meia-noite, eu liguei para minha mãe do orelhão na porta do Canecão, que eu não tinha nem celular, e falei: mãe meu nome está no Canecão e minha mãe nem sabia o que era Canecão. A Patricya Travassos foi ver o show, esse show ficou 3 meses em cartaz, ficou uma temporada de verão inteira, muita gente viu o show, saiu muita matéria. No caderno da Patricya ela deu duas páginas para mim, eu virei uma sensação, um *darling*, todo mundo começou a querer ter figurino no show, porque naquela época, só quem tinha figurino em show era mulher. O Caetano tinha saído daquela bata hip com tamanca holandesa, para uma roupa que ele tirava o spencer e ele ficava de costa nua, então, ele começava de homem e terminava de mulher, o show chamava *Vêlo*. Aquilo virou um bum, todo mundo queria saber quem tinha feito, e aí minha carreira deslanchou. Depois o Cazuza me chamou para fazer o figurino do Barão Vermelho, o Cazuza já era meu amigo, eu conhecia o Cazuza da Bahia, do porto da Barra. O show era em uma boate que a Dedé Veloso mulher do Caetano estava inaugurando em São Paulo. Então, a Patricya Travassos foi ver o show, ficou louca e me falou: eu tô escrevendo um programa chamado *Armação ilimitada* para TV Globo e você não quer fazer? Eu falei: eu não sei fazer televisão. Ela continuou: o primeiro episódio vai se chamar *Um dia de bruxa*, vem fazer. Eu falei que não ia aceitar fazer, ela disse que a gente ia fazer junto. A Patricya diz que é minha fada madrinha, e ela realmente é. Ela, o Caetano, a Dedé, a Marina são minhas fadas madrinhas. A partir do *Armação ilimitada* eu entrei para a Televisão e nunca mais saí. Então, minha história, primeiro foi estilo, depois foi show, depois televisão e de televisão eu fiz teatro e fiz cinema.

Pergunta: Em uma entrevista ao programa Perfil e Opinião você diz que fazer figurino não é fazer moda e sim fazer personagem, como é esse ofício do figurinista? Seus figurinos são pensados em conjunto com o ator para melhor caracterização do personagem?

Resposta: Depende da produção, depende do ator, cada pessoa trabalha de um jeito, tem ator que quer dar muita a opinião a respeito do figurino porque ele entende disso. Tem ator que prefere que você chegue e diga a ele como é, e dali ele invente o personagem. Com esses anos todos, eu já sei, por exemplo, que a Cássia Kiss, que é minha grande amiga do peito, eu posso enrolar em uma lata de lixo e lhe falar que é um Dior, e ela transforma no Dior. E tem outra pessoa, Patrícia Pillar por exemplo, que é quase minha comadre, minha irmã, minha prima, porque é prima da Marina, e é minha amiga do peito e do coração, que é uma pessoa que quer saber tudo desde o princípio. Então cada pessoa têm seu filho de uma forma, e não necessariamente é bom ou é ruim, mas sim cada pessoa tem um processo criativo. Uma peça de teatro do qual o produtor também é o ator, que é quem tá colocando o dinheiro, desde o princípio ele opina muito, e se ele for o autor ele opina muito mais. É sempre uma parceria deliciosa porque há sempre muita gente talentosa, pelo menos meu caso Graças a Deus eu não passei na mão de perebas, mas de muita gente talentosa querendo te ajudar a construir aquele personagem, e aí, claro que uma cabeça talentosa vai te ajudar mesmo que seja para ir ao contrário do que você está pensando. Mas o que importa é que aquele personagem exista, que aquele ator acredite que aquela pessoa existe, que ele faça você que está assistindo acreditar que não é a Patrícia Pillar ou a Cássia Kiss e sim a Marlene, Beatriz, Augusta, Josefina. O processo criativo mais ou menos é assim: primeiro você recebe um texto, depois de você ter uma reunião com o diretor, aí você lê você decupa tudo que está aí, e dali você tem uma reunião com diretor que mais ou menos lhe diz o clima que ele gostaria. Se o diretor já trabalha há muito tempo com você e acredita em você, você pode até trocar tudo. Eu já fiz assim, o diretor veio com uma proposta e eu falei: você está maluco. Também já fiz, por exemplo, no caso de *Lisbela e o Prisioneiro*, eu tinha feito *O Auto da Compadecida*, e *O Auto da Compadecida* era a busca do armorial brasileiro do Nordeste, da forma mais medieval possível, relacionar uma mulher hoje em dia no jégue com um bebê no colo e uma fralda em cima para proteger do sol, é medieval, porque isso existe. Aí eu cheguei no *Lisbela* e apresentei uma proposta bem armorial de novo, porque era o Guel. Na primeira reunião eu me adiantei porque eu fiquei cheio de ideia, fui lá e fiz colagens, cheguei lá e ele falou: olha não é isso que eu quero, eu quero para-choque de caminhão, quero a coisa mais *kitsch*, rosa de plástico, passarinho balançando no vidro do carro, oncinha de cabeça com mola dentro do carro balançando. Pega a feira de diário do Cariri e veja. Aí eu entendi o que ele queria e fui para o *Lisbela*, para uma coisa bem mais *kitsch* muito menos armorial. Quando, em compensação, eu fiz *O Auto da Compadecida*, o Guel, que não é meu compadre, mas eu sou padrinho da filha dele, porque eu e a filha dele decidimos que ela era minha afilhada. Em *O Auto da Compadecida* o Guel todo santo dia vinha e me mostrava as imagens do *Bosch* para eu fazer o céu, e eu não conseguia gostar daquilo para fazer o céu. Aí a gente começou a fazer outra coisa e não contar para ele, então um dia ele falou na reunião assim: já está fazendo céu? Porque a Fernanda Montenegro ia viajar para fazer um filme e por causa do filme, acho até que era o *Central do Brasil*, ela ia ter que fazer a prova de roupa dela muito antes das datas. Ele virou e falou assim: para tudo, faz a nossa senhora porque a Fernanda vai viajar, já deixa tudo pronto, porque a Fernanda vai voltar no dia do estúdio. Guel falou: então por causa da Nossa Senhora você está fazendo o céu do *Bosch*? Aí eu falei: não estou fazendo céu do *Bosch*, e ele perguntou por que eu não estava fazendo o céu de *Bosch*. Eu respondi: porque eu estou fazendo o céu do Cao, eu não aguento mais essa história de ter que ficar copiando as coisas dos outros, é uma mania. Tudo bem que a televisão é a arte pop, mas deixa eu fazer minhas colagens. Aí no outro dia as pessoas diziam: tem uma reunião, mas é melhor você não ir, porque vocês brigaram ontem. Eu falei: claro que eu vou, não briguei com o Guel, eu briguei por um produto. Perguntavam ao Guel: você quer que o Cao venha para a reunião? Ele disse: claro que quero, e todo mundo: mas vocês brigam! E eu: não brigamos, nós nos amamos. A gente brigou por essa causa, e eu arrasei na nossa senhora, que até hoje existe essa

imagem, essa coisa da nossa senhora de *O Auto da Compadecida*. Eu falo arrasei, não porque eu seja legal, mas é porque tinha o Jefferson Miranda, tinha Maurício Carneiro, que são pessoas que graças a Deus apareceram na minha vida. Inclusive, há 3 anos atrás eu pedi demissão da TV Globo e a TV Globo disse: você não pode ser demitido por que você percentualmente é o figurinista que mais trouxe gente talentosa para trabalhar aqui no departamento, e tudo assim, gente que você sacou uma hora e botou.

Pergunta: Nos dois filmes que eu escolhi o Guel Arraes fez a direção e você o figurino, você costuma trabalhar com parcerias, assistentes?

Resposta: Eu tive muita sorte de trabalhar com pouquíssima gente na vida, e essas pessoas me darem trabalho, dinheiro e bem-estar a vida inteira. O Guel, Walter Moreira Salles, no cinema, Caetano, Maurício Farias e o José Luiz Villa Marim. Eu não trabalhei com muita gente. Trabalhei com Mauro Mendonça um pouquinho, adoro ele, nunca dá certo da gente se encontrar de novo, porque não casa, quando ele tem um produto eu já estou em outro, mas não trabalhei com muita gente na vida. Mas consegui comprar casa, carro, sustentar minha mãe, tudo direitinho trabalhando com pouca gente.

Pergunta: E sobre assistentes, você trabalha com muitos assistentes?

Resposta: Eu fiquei muito tempo repetindo os mesmos assistentes, muito tempo teimando de serem as mesmas pessoas. Inclusive, na Grande Família, eu fiquei 14 anos, só mudou da equipe quem quis ir embora, não saiu da equipe ninguém por eu não querer, ou porque foi embora do Brasil, ou porque foi embora da TV Globo, ou porque quis fazer outro produto, porque estava cansado, como eu uma hora quis isso também. Mas depois disso, eu comecei a gostar muito de variar, porque tem uma coisa maravilhosa que você vai aprendendo com as outras pessoas, se não você vicia e as referências viram as mesmas. Assim você começa a pegar o universo diferente de outras pessoas, e isso é bom. Então eu tenho umas âncoras que não me desgrudam, e tem essas coisas flutuantes que oxigenam a gente.

Pergunta: Você falou da influência do Guel no figurino de *O Auto Da Compadecida*, e em *Caramuru* como foi essa influência?

Resposta: Caramuru foi diferente. Caramuru o Guel queria uma proposta nova. O Guel sempre teve essa agonia de inventar alguma coisa que nunca existiu e aí eu fui para casa e falei: meu Deus como é que eu vou fazer? Eu tinha um grande desafio que era fazer índios, e não podiam ser nus por que era a televisão. Eu comecei a ler, não tinha internet na época e as referências eram de pinturas, descrições de pergaminhos que você lia. Aí, em uma leitura, estava lendo a respeito das pinturas, acho que do Rugendas inclusive, dizia que os índios eram muito vaidosos, o que é o contrário que todo mundo pensa, que só viviam nus, que não tinham nada, muito pelo contrário, todas as pinturas que determinavam as guerras, as felicidades, os casamentos, as tristezas, todos tinham colares e outras coisas. Eu falei: vou pegar tudo que já existia na época, existia concha, existia areia, existia a folha, existia a pena de passarinho, o quê que já existia de orgânico e vou montar uma oficina para fazer tudo orgânico para parte dos índios. Exatamente para fazer tecido, veludo, corantes para Europa, e fazer um laboratório orgânico brasileiro. O Guel amou a história e a gente montou onde é agora os estúdios do MG3. A gente conseguiu fazer com que a Globo desce um galpão todo torto abandonado para gente ficar lá dentro, e aí a gente montou uma tinturaria, adereços, umas máquinas de costura, eu contratei a mãe do Irande para tomar conta do departamento junto com Antônio Medeiros,

que hoje é meu chefe inclusive na televisão, mas que era meu assistente. Na verdade ele não é meu chefe, mas ele é quem organiza, quem vem para mim, quem vai para o programa, o lado burocrático. Eu falei para ele que ele não devia ir trabalhar nesse lado, mas ele foi, ele gosta, e ele faz falta aqui na parte artística, mas para mim também é uma tranquilidade, que eu dou dois gritos para segurar uma pessoa e ele me obedece. Foi muito engraçado, porque a mulher falou para não gastar dinheiro com pena disso, daquilo. Falou para comprar galinha, comprar 100 galinhas e a gente matar as galinhas. A gente fez um almoço, todo dia tinha almoço e uma galinha que mataram, todo dia tinha um jantar com uma galinha, todo mundo levava a galinha para casa, a gente depenou as galinhas, ela pintava e fez, acho que aquelas cabeças dos curumins todas, e só o elenco principal que teve as penas de arara e as coisas mais caras. E eu me lembro que nessa época tinham vários acionistas para comprar coisas da TV Globo, e o Daniel Filho, era produtor desse programa. A gente vivia nesse mundo separado da TV Globo, lá em cima morava todo mundo em um galinheiro, e era ótimo, desenhada na parede, era um ser a parte da televisão. Todo dia a gente matava uma galinha, e, por fim, ficou uma galinha. Essa galinha começou a pôr ovos dentro de um aparelho de ar-condicionado abandonado, e tinha uma menina da faxina que era muito pobre, que não são contratados da Globo, que nunca tinha comida, a gente chegou lá e viu que a galinha todo dia dava um ovo para ela, e ela fazia ovo cozido, ovo estrelado. Botamos o nome da galinha de sozinha, e a galinha não podia morrer mais, e na Globo é proibido ter animais, por causa disso e daquilo, não sei o que é, que tem um monte de proibição. Aí o Daniel estava passando com um monte de acionista japonês, e a gente escondia a galinha todo dia, a galinha era nossa, morava lá dentro com a gente, a gente dava banho na galinha, penteava a galinha. Até que um dia ela fugiu, e o Daniel estava passando com um japonês no carro, e a galinha voou e pousou na frente do carrinho elétrico. O Daniel falou: uma galinha na televisão? Eu saí de lá de dentro do programa e falei: a galinha é minha, é do programa. Daniel engoliu depois me chamou na sala dele e perguntou Cao para que uma galinha, aí eu contei toda a história da galinha, ele amou a galinha e ela viveu com a gente anos. Aí o Antônio, um dos oxigênios da gente que estava entrando ali para televisão nessa época, teve a idéia da gente siliconar a areia, as conchas, porque era o jeito que a gente tinha de prender tudo então. A gente pegou a Débora Seco, que até hoje fala: você me colocou em uma banheira de gesso e fez um molde de mim. Débora toda vez fala isso, independente do lugar ou ocasião. A gente colocou as duas dentro de uma banheira, fez um molde delas, pelo avesso naquelas formas, ali dentro tinha forma então a gente riscava, vamos fazer um ombro só, riscava ali dentro a roupa que queria, passava silicone e botava pena, concha e aí depois costurado com fio de náilon as duas partes e emendava para fazer aqueles maiôs. E aí viraram índios estilizados inclusive depois a gente foi para a semana de moda do Barra Shopping e fez um desfile lá, porque a Heloísa Simão, que é muito minha amiga, quando viu falou Cao isso é moda tem que trazer para cá e aí a gente fez um desfile lá, foi muito legal.

Pergunta: Vocês não tinham essa preocupação de criar índios caricatos não é mesmo?

Resposta: Não tínhamos essa preocupação, a única preocupação que a gente tinha era de contar uma história, então a história era fictícia na hora que entrava na dramaturgia e ela era documental e verdadeira na hora que entrava no Nanini contando como se tivesse um professor contando uma historinha para criança entender do Brasil. Então toda vez que entrava o Nanini, contava os verdadeiros fatos do Pero Vaz de Caminha, de que a Terra era Redonda. E toda vez que entrava a dramaturgia, cabia esse imaginário, realismo fantástico, digamos assim, que cabia dentro daquela história.

Pergunta: Referente ao figurino da Débora Block, apesar de você ter feito bem inspirado em quadros, como você comentou, também não tinha a preocupação em fazer exatamente como era na época, não é mesmo?

Resposta: Tinha até bambolê dentro. A Débora é pequena, e uma grande atriz, uma pequena grande atriz, e se a gente fizesse ela realmente fechada iria achatar muito ela. Existe uma coisa chamada licença poética, você viu no liberdade liberdade agora, a menina também tinha esse mesmo problema, e na época não tinha aqueles decotes. Foram usados e se contou a história porque, a menos que você esteja fazendo a vida do Juscelino Kubitschek, a posse de Juscelino Kubitschek, você tem que repetir a roupa da Sarah Kubitschek, a roupa dele, mas se você tá fazendo dramaturgia, fecha os olhos e sinte aquela época. Então cabe o que for contar melhor a história, pelo menos no meu caso. Tem gente que é mais acadêmico, a Emília Duncan por exemplo, figurinista que deixou de ser figurinista que eu trouxe para TV Globo, estudou, estudou, quase ficou cega e aí no final, a gente chega para montar umas coisas na Muralha, e eu chegava lá e montava outra coisa aí ela falava: mas isso não existe nessa época. E eu dizia que não tinha importância, aquele que não viveu a determinada época consegue ter mais coragem de subverter aquela época, porque não tem noção de como realmente era tudo aquilo. E ela dizia: eu não sou assim, eu fico agarrada não poder ter um fio de náilon, porque só surgiu no ano de 1950 e você não pega o fio de náilon joga uma tinta por cima bota um forro por baixo, faz um teste na câmera manda abrir, botar de longe, grita com diretor, fala isso é náilon não pode aparecer, eu não tenho coragem... bota mulher lá de vestido de tafetá, e fala para o diretor que se aparecer de perto você vai embora. Eu falo isso, foi feito para ser de longe, e já deixo combinado.

Pergunta: No caso de o Auto da Compadecida, que já possuía outras montagens, você chegou a ver? Se inspirou?

Resposta: Nunca cheguei a ver, acredita? É igual a Dona Flor e Seus Dois Maridos, eu não quis ver, e eu fiz horrível. Mas é a história do céu, eu prefiro errar fazendo que é meu do que acertar copiando que já deu certo os outros. A Cacilda Becker diz uma frase maravilhosa, ela botava duas frases sensacionais na porta do teatro uma era “há os que nasceram para fazer e os que nasceram para criticar”. Então somos as bruxas nascemos para fazer, e se nascemos para fazer temos o direito de errar, é melhor fazer errando do que viver criticando, para mim pelo menos. A outra frase dela que era maravilhosa dizia “não me peça para lhe dar a única coisa que eu tenho para vender” que era o ingresso, porque senão eu tinha tanto convite que acabava noite a pessoa tinha feito um trabalho às 2 horas dela no palco ela e saiu de lá com R\$ 1 por que era tudo de convite. Para ela não se dava convite, e ela achava que ela nasceu para fazer, eu nasci para fazer, empiricamente de uma forma menos estudiosa do que dê muitos colegas meus, mas me arrisco.

E eu tenho uma coisa, até pouco tempo atrás antes de trabalhar com o Zé Luiz, meu trabalho era muito mais colorido e eu tomei horror a cor depois, horror a estampa e sobretudo horror a bicho onça e zebra. Você vai ver que tudo isso veio até a *Grande Família*, e da *Grande Família* para cá já era eu comecei a preto, branco, cinza, vinho. Você viu que *Nada será como antes* até hoje ele só tem 4 cores e as variações delas. Tem o branco, aí entra gelo e areia, tem preto e outra cinza, tem vinho, aí entra rosa lá. Mas não tem verde, não tem azul, não tem porque eu queria ter feito tudo em preto e branco e a TV Globo não deixou. Eu achava que a história de devia ser em preto e branco, era a história da televisão brasileira, era bom ter tentando. Woodyallen já fez filme em preto e branco, tem tantos filmes que já foram feitos em preto e branco, porque a televisão não podia fazer em preto e branco? Eu briguei, briguei,

briguei, até o fim não consegui aí eu fiz todas as roupas em preto e branco sem dizer nada a ninguém. Quando chegou no meio do programa o Zé Luiz falou assim, está lindo, mas só tem preto, branco, cinza e vinho só tem isso. Aí eu falei: tem espinha de peixe, cinza, preto e branco tem cinza, preto e branco.

Pergunta: Em relação a Nossa Senhora, qual foi a intenção ao criar o figurino com cores mais fortes um pouco diferente do estereótipo que estamos acostumados a ver?

Resposta: Você sabe que ali tem muita inspiração do Pierre Jolie, era o auge dele.

Pergunta: Eu até li em uma entrevista que você falava que tampou o pescoço né?

Resposta: Porque na hora que ela ficou toda pronta, foi a própria Fernanda que levou a isso, a Fernanda vestiu e falou: está espetacular, ela até já foi costureira quando era jovem. Fernanda é minha colega de dança, a gente dança muito junto, em tudo que é festa, eu chego e ela já levanta os bracinhos e a gente dança. E aí Fernanda falou daquele jeito dela: por favor se eu não esconder aqui (apontando para o pescoço), eu vou continuar um ser humano eu não posso porque o pescoço está vazando que tem uma pessoa aqui dentro dessa roupa. E ela estava certa, aí a gente tinha um pedaço de gola de vidrilho fiz assim igual uma papeira nela, dei um nó e botei o manto cima e ficou maravilhoso, eu tenho uns pedaços desse negócio até hoje. Eu falei para ela:vou fazer uma gola, ela disse: não troca não, coloca um velcro. A gente foi e melhorou, e botou um velcro colado junto com coisa para não cair, fez a técnica mas fez com o mesmo pedaço que estava ali de bobeira na hora que tinha uns canutilhos e vidrilhos, estava na prova de roupa e a gente amarrou e ficou ótimo.

Pergunta: E a questão da cor utilizada, foi só inspiração ou você teve alguma coisa em relação ao usar o vermelho?

Resposta: Aquilo tudo foi por que era uma fase muito colorida da minha vida, era minha juventude... não que eu seja amargo hoje, mas eu era bem colorido. E segundo foi porque nesta época a gente estava contando uma história absolutamente nordestina, armorial. Tinha uma brincadeira com o Nordeste, que é colorido, se você é de lá você sabe, lá gente tem mais coragem de usar a cor. Você anda na rua e tem uma mulher de 80 anos com uma blusa rosa choque de nylon, tranquilamente, tem uma pessoa de cor de laranja, têm flúor, tem todas as cores. Tem uma mulher em uma janela com uma blusa amarelo ovo, aqui ninguém usa. São Paulo então, é preto, branco, preto, branco, preto branco, branco e preto. A gente é mais colorido, e a gente não pode perder isso de certa forma, porque é o sangue da gente, nós somos coloridos, eles é que estão em preto e branco, porque eles resolveram, desde os anos 80, copiar essa coisa Londrina, que não combina com calor brasileiro. É claro que é mais elegante, mas não combina com a cor que você, como um turista, chega aqui e vê, e fica maravilhado quando entra em uma feira, começa a ver todas as frutas que nós temos. No Nordeste então, tem uma quantidade de fruta que ninguém tem, então a cor ali era porque eu particularmente era colorido.

Pergunta: Uma coisa que eu também achei legal foi o Diabo, ele saiu dos padrões. Quando pensamos em Diabo, temos em mente aquela figura vermelha, com chifre, tridente na mão, e não foi isso que vocês fez. Qual foi sua referência para criar?

Resposta: O Ariano Suassuna odiou o diabo, e quando ele disse isso eu falei: que bom que ele odiou o diabo. Não desmerecendo o Ariano, que ele é muito talentoso, mas é porque quando você vende uma obra para televisão ela passa a ser domínio público, e quem mandou me dar o figurino? Eu faço meu diabo. Teve uma história, inclusive com Guel, eu estava saindo às 11 horas da noite da televisão, tinha acabado de fazer a Nossa Senhora inteira junto com ele, e ele estava felicíssimo. Já existia o Motorola, eu tinha acabado de ganhar um e eu estava entrando no estacionamento, exausto, tinha chegado aqui às 7 horas da manhã e já era meia-noite. Assim que eu entrei no carro o Guel me liga e fala assim: olha Cao a Nossa Senhora arrasou, mas e o diabo? Eu falei: estou falando com ele, são meia-noite agora, e pela primeira vez que eu estou conhecendo ele, boa noite! E desliguei o telefone.

Pergunta: Mas você teve um motivo parar feito ele prateado? Por que essa cor?

Resposta: Não. Eu vi uma coisa do Klimt, aquele Klimt clássico que todo mundo conhece. Aí pensei que ele devia ser de metal, falei: vai ser o único jeito de fazer, e fazer ele todo em patchwork de metal. A gente começou a estudar com o Régis, o Paco Rabanne, e começou a ver as placas todas, só que a gente queria uma coisa mais medieval, mais sacra, e aí, a gente começou a rebordar em cima das placas, por que as placas do Paco Rabanne são muito lisas. Começamos a recortar em metaloide, jogar ácido em cima para ver as reações, começamos a colar cacarecos, aí entrou o Edmar, que é poderoso, e que não pode ver um resto na televisão. Nunca vi, é a comlurb em forma de figurinista, não pode ver nada que esteja sobrando que ele pega, guarda em uma lata. Os colares todos da Débora Bloch foram feitos de cacos e cacos, acho que para fazer aquelas gargantilha enormes, ele pegava renda, passava silicone na renda, cortava, e daí ele colava plumas, brinco velho que só tem um pé, amassava eles jogava tinta e grudava. Era uma bonequinha japonesa, quando você olha virou um negócio, uma coisa, um alto relevo, uma joia de família da vó, da tataravô milionária. Ee tem esse dom, ele com um martelo faz loucura, com aquelas bijuterias velhas quebradas da televisão. O diabo, a gente foi juntando isso, porque a gente leu também várias descrições do diabo, e nas descrições dos cordéis eles descrevem muito o diabo como o focinhento, o porco, mas a gente via o diabo antes, como aquela figura da Bíblia, e aí a gente foi para o Cordel, e tem vários cordéis que você vê o diabo quase como um bicho, com aquele rabo, com focinho com a cara de porco, ou com a cara de raposa, com aquela orelha de cachorro, mas é o focinhento. A gente falou: vamos fazer meio bicho, tanto que depois o Guel até botou um caco no texto para ele falar “nossa esse nariz seu” e ai ele virava um porco, lembra disso? foi colocado depois, mas ali, a gente contou com auxílio luxuoso da Marlene Moura que é uma das maiores maquiadoras desse país, e que fez aquilo e que embarcou na mesma hora. Fez aqueles negócios que nunca ficava no lugar, que no final ela enfiou duas espirais de caderno, pegou dois cadernos destruídos, tirou duas espirais, enfiou na última hora, ai o rabo conseguiu ficar duro.

Pergunta: No caso de Chico e João Grilo foi mais uma referência da roupa do sertanejo né?

Resposta: A gente fez aquele chapéu e acho que não tinha nada a ver com a época, inclusive o chapéu dele foi um chapéu assim, tinha um chapéu quebrado no chão eu na hora pisei no chapéu inteiro e entortei na cabeça dele para não ficar igual. E aí a gente depois chamou uma menina que faz esteira, ela fez um chapéu de esteira, na prova a gente fez, achou a forma, e aí chamou essa menina que fez com esteira, com palha, e fez aquele terceiro. No chapéu passou cera de abelha, depois ficou fino, aí a gente mandou fazer mais grosso, com aquele côco bambu enfiado no meio para poder ficar mais estruturado.

Pergunta: Mas aí a referencia de cor também foi mais em relação já ao Nordeste, não é?

Resposta: Aí já era o Nordeste com aqueles amarronzados, com aquela coisa toda, porque eles eram andarilhos. Então, como eles viviam de cidade em cidade, dando golpes, a gente achou que eles tinham que ser da cor da estrada, eles viviam nos burros com as carroças, pegando carona de carroça, e a gente sabe que quando você anda de uma cidade para outra, em uma carroça, quando você chega do outro lado, você enche de poeira.

Pergunta: Eu vi o Nanini falando em relação ao figurino dele, do cangaceiro, que era um figurino muito pesado e que isso ajudou ele a compor o personagem. Como foi essa construção desse figurino?

Resposta: Nanini quando se vestiu de cangaceiro, foi igual quando ele se vestiu no *Romance*, que também é um filme do Guel, que ele faz um personagem lá no Cangaço quando ele é o ator estrela, chato, mas que também é muito legal de ver esse filme o *Romance*. Ali conta a história de Tristão e Isolda de muitas formas, Tristão e Isolda pobres no teatro, Tristão e Isolda ricos e cafonas na televisão, e depois que fizeram fama e sucesso, Tristão e Isolda no cinema. Tem muitos Tristão e Isolda ali. E aí o Nanini, quando vestiu ele falou: é uma obra de arte, e realmente era, ele ficou incrível na hora que ficou pronto. Aí novamente entrou nossa querida Marlene Moura, com aquele olho de vidro, com aquela cicatriz, que completou, porque até então, acho que da *TV pirata* para frente, eu aprendi que um figurino não pode ser feito sem a caracterização junto, se não ele vira uma fração, o denominador é maior que o numerador, mas se eles não tiverem juntos, não dá certo. Então a gente começou desde *TV Pirata* a fazer todas as pranchas em coletivo com a maquiagem, para poder a maquiagem também entender o que você está fazendo, e você também ceder para eles e eles também cederem para você. Porque é muito diferente, se a mulher vai ser loira, as cores que vão combinar, se vai ser morena, vai ter olhos verdes, e, sobretudo, neste trabalho de *Realismo Fantástico* é muito importante. Imagina se ela faz um diabo realista? Com aquela roupa, se tem um Luiz de Melo só com dois chifrinhos saindo da cabeça e um tridente? E com aquela roupa prateada? Ia virar uma desgraça.

Pergunta: Com relação a roupa do Nanini, vocês foram montando de acordo, vocês tinham essa intenção do peso ou foi o material que você usou mesmo?

Resposta: Eu era jovem ali, não tinha tanta técnica também, a gente vai aprimorando. Eu não estudei na vida, não fiz faculdade de indumentária, eu vim embora para o Rio de Janeiro tentar minha vida e tudo eu aprendi na porrada. Então, hoje em dia, eu vejo o quanto eu melhorei, graças às pessoas que eu trabalhei, porque como eu não fiz faculdade nem nada, foram elas que foram me ensinando melhores as formas de fazer, de cortar um tecido, de caimento de tecido, de tingimento, de avessos, de direitos, de coisas. Por exemplo, eu aprendi a fazer com o Giovani, no *Amorteamo*, um homem sem cabeça, eu nunca tinha feito e acabei aprendendo. Na verdade você tem que pegar um homem muito baixo, tem que fazer a roupa a partir da cabeça dele, de preferência tem que ter uma capa para esconder ele melhor embaixo, só vai ficar o olho dele aqui perto do colarinho e a cabeça vai ser uma cabeça de mentira que ele vai segurar na mão dele. Acho que eu tenho uma foto disso, ficou maravilhoso, mas eu nunca tinha feito, entendeu? Como a vida também me deu sorte de nunca ter feito uma novela realista, careta, não passei muito por esse caminho na televisão, isso me ajudou a aprender muitas técnicas. Mas o peso da roupa do Nanini é um defeito, ele que é maluco e que embarcou, que é meu amigo querido, talentoso e adorou. Mas lá no *set* ele quase passou mal por minha culpa. Ficou incrível, mas eu não faria novamente uma roupa tão pesada.

Pergunta: Em relação à cor? Você já falou que antes estava em uma fase mais colorida, mas você colocava a cor de forma intuitiva, tinha alguma intenção?

Resposta: De forma mais intuitiva mesmo, meu trabalho foi sempre muito intuitivo, eu nasci filho de algum santo que me protege e me faz fazer sucesso. Até os fracassos eles acabam antes de começar, eu nunca botei a mão no fracasso, por exemplo esta novela que acabou de cair, eu dizia todo dia que ela seria um fracasso, e ela não existiu, tenho muita sorte.
