Figurino de Caramuru, a invenção do Brasil: uma pesquisa exploratória.

Caramuru, a invenção do Brasil: an exploiting research of its costum.

Solange Wajnman[1].

Daniele Albertini de Arruda[2].

RESUMO: Neste artigo buscamos identificar e problematizar aspectos do processo de composição do figurino cinematográfico da produção contemporânea brasileira, *Caramuru: a Invenção do Brasil* (2000) de Guel Arraes. Encontramos na constituição dos elementos de caracterização deste figurino uma complexa linguagem visual imbuída de códigos e simbologias próprias que atribuí signos, idéias, caráter e sentimentos à construção imagética dos personagens. De caráter exploratório o trabalho visa à descrição de seus elementos de construções, apontando para prováveis referências e remissões.

PALAVRAS-CHAVE: Figurino, cinema.

ABSTRACT: Based on Guel Arrae's contemporary production *Caramuru, a invenção do Brasil* (2000), we made this article to reveal inside details about it process of composing costume and its problematics aspects. We found at the constitution of this costume a complex visual language wich gathers codes and self simbologies that assign signs, ideas, character and feelings to the construction characters through its elements, outlining its probable references and remissions.

Key Words: Costume, movie.

Introdução

O objetivo da nossa investigação é verificar os processos de construção imagética do filme Caramuru: *A Invenção do Brasil* (2000) a partir do seu figurino mostrando como este último compõe os personagens dando-lhes dimensões, delineando personalidades, problematizando suas inserções no espaço-tempo do enredo[3].

---

[1] E-mail: wajnman@aclnet.com.br.

[2] E-mail: daniele_albertini@hotmail.com.

[3] Esta análise é extraída da pesquisa de Iniciação Científica, de caráter exploratório, a qual teve como objetivo auxiliar na constituição de uma pesquisa geral feita pelo Núcleo Interdisciplinar de Moda (NIDEM). A proposta maior do projeto da pesquisa é demonstrar através das formas expressivas como concepções das origens do Brasil são articuladas.

Tomando a história do poema do Frei Santa Rita Durão *Caramuru* (1781) sobre o nascimento de uma nação, sua cultura miscigenada e cordial, Guel Arraes e Jorge Furtado concebem *Caramuru*: *A Invenção do Brasil*[4] (2000) como uma invenção livre e paródica de como teria nascido o Brasil. Neste contexto, é inevitável a remissão para Macunaíma[5]; os personagens, com suas ambigüidades delineiam o que viria ser o brasileiro.

Como uma invenção, isto é, uma ficção sobre o nascimento da nação, *Caramuru* tem nos elementos cênicos atuações fundamentais para a construção da trama. Assim, cenários e figurinos recebem inúmeras referências e influências de diversas épocas que não se limitam a uma cópia ou recriação do real contexto histórico.

Atribuímos aqui a função do figurino como definida pela historiadora e figurinista Emília Duncan[6], isto é, a do figurino como segunda fonte narrativa. Assim consideramos o figurino possuidor de um simbolismo próprio aliado às possibilidades estéticas, plásticas e simbólicas de essencial importância para o processo visual cinematográfico.

Rosane Muniz[7] define o figurino como uma variedade particular de uma encenação, tendo uma função específica: a de contribuir para a elaboração da personagem pelo ator. Para Paulo Lois[8], o figurino traz informações que traduzem o estado de espírito da personagem resultando em uma carteira de identidade. Ele está a serviço da história e é delineado pela maneira com que o diretor quer realizá-la, além é claro, de atender especificidades técnicas e estéticas do veículo ao qual está inserido[9].

Em *A Invenção do Brasil* o figurino vem complementar a narrativa, com elementos cômicos, na carnavalização, no tom leve e de paródia adotado pelo contexto ao qual o filme foi produzido; isto é, em comemoração ao Descobrimento do Brasil.

Desta forma, o processo adotado para a realização dessa pesquisa será um exercício que demonstre como elementos da própria narrativa ou exterior a ela são apreendidos como instrumentos de construção do figurino.

2. Desenvolvimento - A construção do figurino.

---

[4] Produzido anteriormente em formato de minissérie pela Rede Globo de Televisão.

[5] Obra Modernista de Mário de Andrade de 1928. Cujo personagem título é um índio miscigenado retratando de forma paródica o povo brasileiro.

[6] **Duncan**, Emília. *Palestra do Congresso de Comunicação da Faculdade de Comunicação (Facom) da UFBA*, 2007. Emília Duncan é importante figurinista de TV, Cinema e Teatro.

[7] **Muniz,** Rosane. *Vestindo os Nus*. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004.

[8] Figurinista da Rede Globo de Televisão. Os comentários do figurinista fazem parte da discussão geral do livro *Entre Tramas Rendas e Fuxicos.* São Paulo: Editora Globo ,2008.

[9] O figurino estudado para essa pesquisa engloba trajes, acessórios, adereços e maquiagens, portanto tudo que compreende a caracterização da personagem, que provenha de elementos exteriores ao corpo do ator, enfim os elementos que o caracterizam.

Como o próprio nome esclarece, o filme *Caramuru, A Invenção do Brasil* é uma invenção livre sobre dados históricos. Fica claro através de informações fornecidas pela própria produção do filme e dados coletados, bem como nas identificações visuais, que existe uma enorme liberdade poética não só no texto, mas nos elementos visuais que compõem a montagem.

Assim, dentro da classificação adotada por Marcel Martin e Gerard Betton (1987, p.57), os figurinos podem ser classificados em três categorias: **Figurinos realistas**, os quais retratam com precisão todos os figurinos ou vestuários históricos. **Figurinos pára-realistas** quando inspiram-se nos elementos da época para sua composição mas procedendo de uma estilização. **Simbólicos**, quando a exatidão histórica perde completamente a importância e cede espaço para a função de "traduzir simbolicamente caracteres, estado da alma, ou, ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos".

O que podemos perceber é que o figurino construído por Albuquerque para *A Invenção do Brasil* "passeia" por essas definições, ora sendo **realista** como o figurino usado pelo personagem Heitor, de camisa golpeada, isto é, com fendas e um gibão[10] sem mangas. Em outros momentos **pára-realista,** como no figurino usado pela personagem Isabelle, quando vai até o ateliê de Diogo Álvares usando uma capa por cima do vestido. O uso da capa ou aguaceiro no final do séc. XVI era comum como função de se esconder[11]. Porém, logo que despe a capa vimos um vestido formado de *corset* e um vestido com anquinhas, mais curto na frente deixando aparentes os joelhos. Obviamente não é uma veste da época, o *corset* como em *Caramuru* só foi ser usado no séc. XVII, com o advento das barbatanas flexíveis. Quanto às pernas, essas só foram mostradas por Chanel[12] na segunda década do séc. XX. Já as representações dos índios e seus trajes com referências gregas, construídas a partir de cascas e folhas são fortemente **simbolistas**, embora os figurantes da tribo apresentem elementos **pára-realistas** como o uso de máscaras indígenas, mas estilizadas como escudos.

Fica evidente na composição dos figurinos de *A Invenção do Brasil* a dificuldade de classificação de tais categorias. Elementos históricos são pontuados, mas aparecem em reproduções mais ou menos fiéis à época na caracterização de personagens. A personagem

---

[10] O Gibão era uma espécie de uma camisa, ou jaqueta era forrado e enchumaçado a fim de salientar o peito, moldando a cintura e caindo em abas até o quadril . Era bastante usado durante o séc. XIV até o séc. XVI.

[11] *(...) A função de proteger, desvirtuada, passou à de encobrir, esconder, disfarçar. A expressão "debaixo do manto" equivale a "às escondidas (...)".* (**Bomfim,** s/d: 03).

[12] Gabrielle Bonheur Chanel, (Saumur, 19 de agosto de 1883 - Paris, 10 de janeiro de 1971), foi uma importante estilista francesa, influenciando a moda até os dias atuais.

principal Caramuru apresenta a caracterização mais conservadora, realista e bastante coerente com a época retratada. Já na abertura do filme, Caramuru/Diogo aparece com gibão e calções bufantes, calçando *chapins*[13] e uma boina. O "estilizado" na composição desse figurino está por conta das meias que ficavam aparentes. As meias usadas são de *nylon* "tipo fio 40" como em moda atualmente.

Também o figurino de Vasco de Athaíde apresenta elementos históricos da época retratada, tendo em seu resultado final semelhanças visuais aos trajes usados pelos nobres do renascimento. Porém, seu figurino é composto com elementos estilizados da época, como o rufo e o gibão de placas feito de metal fazendo alusão aos antigos mercenários. A maior "invenção" fica por conta dos figurinos dos índios. Embora os figurantes apareçam com a pele pintada, usando penas e flechas nas mãos nos remetendo á imagem de uma tribo, estes possuem diversas estilizações, como o uso da tintura da cor branca não comum às tribos Tupinambás, assim como cocar e ornamentos comuns a outras tribos. Já as índias Paraguaçu e Moema têm em seus figurinos total liberdade em sua criação e composição. Elementos gregos, de bailarinas clássicas e de referências às melindrosas estão presentes, além do uso inusitado de materiais em suas construções, como cascas e folhas de árvores moldadas ao corpo dando impressões de elementos da natureza como escamas de peixes e penas.

3. Materiais e Métodos.

1. Levantamento do material referente à produção do filme e minissérie: imagens (fotos, croquis, colagens), textos, figurinos, cenários, referências à infra-estrutura técnica-tecnológica, às metodologias do trabalho e resultados de pesquisas de opinião; buscas de comentários, entrevistas, depoimento de figurinistas e técnicos. Fontes: Emissoras de televisão, internet, revistas e contato profissionais.

2. Registro de todo o figurino por meio de fotografia das imagens do vídeo e/ou ilustrações. Caracterização detalhada de cada prancha de figurino. Fontes: O próprio filme, a minissérie da TV e o documentário que se encontram no DVD; auxílio de livros de figurinos de época utilizados em cinema e em televisão.

[13] Calçados populares feitos de couro; era baixo, largo, de pontas arredondadas e amarradas por cordões aos tornozelos.

3. Estudos e análises de obras, pinturas e pesquisas acadêmicas sobre história da arte e da época do descobrimento do Brasil e filmes. Tipografia para o estudo do figurino. Fontes: Livros, internet, textos acadêmicos e filmes referenciais. Livros sobre a história da moda.

4. Análise dos dados recolhidos de forma descritiva.

4. Resultados

Percebemos nos figurinos de *A Invenção do Brasil* coerência em sua elaboração e preocupações acerca de sua verossimilhança aos fatos contados. De fato quando olhamos grosseiramente para as imagens podemos dizer que é um filme de época, com personagens caracterizadas retratando o português, a francesa, os índios... Porém, ficou evidenciado em nossa investigação que o figurino do filme não tem a função meramente de vestir o ator, mas de atribuir à imagética da narrativa, universos outros além daqueles percebidos apenas superficialmente na trama.

Assim, o figurino de Isabelle, como uma personagem francesa de caráter duvidoso e comportamento à frente de seu tempo faz remissões às obras do pintor francês Toulouse-Lautrec, com seus retratos de mulheres exuberantes, ruivas, das dançarinas do Moulin Rouge. Como visto, as mulheres só foram mostrar as pernas no séc. XX, anteriormente a essa data era costume reservado apenas a prostitutas e dançarinas dos *salons*. Ainda em seus figurinos e caracterizações, as formas e principalmente o cabelo e os ornamentos fazem remissões a excêntrica rainha francesa Maria Antonieta[14]. Tempo este muito distante do personagem Isabelle.

Ainda as personagens das índias Paraguaçu e Moema têm como referências as bailarinas clássicas, as musas do cinema mudo como Louise Brooks, a melindrosa. Isso se evidencia nas formas das roupas, nos ornamentos de cabeça, reforçando a linha escolhida pela direção para a interpretação dos personagens. Também percebemos referências aos retratos e documentações feitas na época do Descobrimento. O índio era o ser exótico ora retratado como um herói, cordial e gentil com vestes gregas, ora como o ser "diabólico" canibal e selvagem. Este olhar sobre o exótico está presente no figurino de Paraguaçu quando está na França; a personagem está trajando um cocar de penas de pavão[15] como o utilizado pelas rainhas da bateria das escolas de samba.

---

[14] **Maria Antonieta ,**arquiduquesa da Áustria e rainha consorte de França de 1774 até a Revolução Francesa, em 1789. Morre em 16 de outubro de 1793 guilhotinada, condenada por traição a França.

[15] Ave encontrada no sul da índia. Sua plumagem é bastante usada como matéria-prima de fantasias de carnaval.

Além disto, como consta no livro *Entre Tramas, Rendas e Fuxicos* (2008) a cena final do desfile do filme *Roma* (1972) de Federico Fellini serviu de referência para a construção dos figurinos, principalmente da personagem Isabelle; embora sejam percebidos elementos comuns aos figurinos de Fellini em outras personagens de *Caramuru*. Essa referência é percebida quando comparadas ambas as imagens, o que pode ser observado na escolha da cartela de cores, nas formas e materiais utilizados, nas vestimentas dos soldados romanos e no figurino do Vasco.

5. Conclusão

O que se percebe com os dados coletados sobre o figurino realizado até o momento é que este não serve apenas para vestir, mas faz parte da imagem do que seria o brasileiro e o estrangeiro construído no filme. O figurino caracteriza mais do que somente o visual, ajuda a construir o caráter e a identidade dos personagens numa esfera muito mais ampla em termos de localização do espaço e tempo.

Como definido por Umberto Eco (1989, p.17) o vestuário fala – "(...) tal como a linguagem verbal ele serve para transmitir certas formas significativas (...) identificar posições ideológicas segundo significados transmitidos e formas significativas que foram escolhidas para o transmitir". Assim o figurino de Cao Albuquerque para *A Invenção do Brasil* é uma das dimensões importantes da narrativa. Vimos como este figurino tem em seus elementos, idéias e identificações de discurso próprio que confere a construção imagética das personagens uma coerência com uma narrativa repleta de paródias. Como seria este universo? Como ele se articularia enquanto expressão de uma idéia?

Neste sentido seria fundamental propor aqui como um desdobramento desta nossa primeira investigação exploratória, a idéia de que além de conferir verossimilhança à história, o figurino remeteria a prováveis universos nem sempre claros na narrativa ou apenas pontuados por ela. Explorar estes universos através da riqueza do discurso construído pelo figurino possibilitaria uma abrangência maior da compreensão da narrativa. Seria talvez o caso de explorarmos a questão da sua intertextualidade para compreender de maneira mais ampla a concepção de Brasil e de *brasilidade* expressa em *Caramuru.*

Bibliografia

BETTON, Gerard. **A Estética do Cinema.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BONFIM, Eneida. **Estudos Camonianos**. Rio de janeiro: Puc-Rio, s/d.

ECO, Umberto. **O Hábito fala pelo Monge in Psicologia do Vestir**. Lisboa: Assírio e Alvim, 1989.

GLOBO, Memória. **Entre Tramas, Rendas e Fuxicos**. Rio de Janeiro: Ed. Globo, 2008.

KOHLER, Carl. **História do Vestuário**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os Nus**. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2004.

Webgrafia

BATORÉO, Manuel. **O Índio na Arte Portuguesa do Renascimento**. II Curso de Verão da Ericeira: Mar de Letras, 2001, pp. 123-133. Acessado em 15/09/2007. Disponível em: < http://pwp.netcabo.pt/batoreo/indio.htm >

RALILE, Fernanda. **Encontro entre TV e Cinema nas minisséries da Rede Globo**. Rio de Janeiro: PUC-Rio,2007. Acessado em 15/05/2008. Disponível em: <http://pucriodigital.com.pucrio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=752&sid=55>.

GLOBO FILMES. Caramuru **A Invenção do Brasil - Entrevistas e Notas sobre a produção**. Acessado em 21/08/2007, Disponível em: <http://caramuru.globo.com/Caramuru/0,6993,957,00.html>.

OLIVEIRA, Fernando. **Vestuário Português do Séc. XV e XVI**. Lisboa, 2003. Acessado em 20/09/2007. Disponível em: < http://trajes.no.sapo.pt>.

Currículo resumido das autoras:

Solange Wajnman possui doutorado em Sciences Sociales pela Université René Descartes (1994). Atualmente é professora titular da Universidade Paulista do Mestrado em Comunicação. Foi professora durante dez anos do curso de graduação em Moda da UNIP. Têm publicado artigos e coletâneas dentro das temáticas de televisão, comunicação visual, moda e novas tecnologias.

Daniele Albertini de Arruda é aluna de graduação do curso de Moda da UNIP. Figurinista e produtora de moda para cinema, teatro e publicidade.