

Moda e Cinema: processo de criação do figurino no filme Booker Pitmam

Fashion and Cinema: the process of creation of the fashion pattern in the movie Booker Pitmam

PINHEIRO, Nélio ¹ – Mestrando - UTFPR - UNESP

NEVES, Aniceh Farah ² - Dr^a UNESP

RESUMO: Este artigo apresenta um estudo sobre a concepção, criação e execução do figurino do curta metragem Booker Pitmam. O estudo aponta a relação entre cinema e moda por meio da caracterização dos personagens (figurino), estabelecem as interfaces comunicacionais entre os processos criativos que envolvem direção, atores, cenário, música, design, direção de arte e produção do filme, em que a moda torna-se um dos elementos constitutivos deste processo.

Palavras-chave: Moda, Cinema, Processo Criador.

ABSTRACT: This article presents a study about the conception, creation and execution of the fashion pattern of the short-subject length film Booker Pitmam. The research shows the relationship between the cinema and fashion through the characters (fashion pattern), establishes the communicative interfaces between the process mentioned above that involve direction, actors, scenary, music, design, art direction and production of the movie, in which fashion becomes one of the constitutive elements of this process.

Key-words: Fashion, Cinema, Process of creation.

INTRODUÇÃO

As roupas denotam a marca de uma época, desde o início das civilizações cumpriram a função de proteger o corpo, e ao cumprirem essa função, materiais eram escolhidos, amarrados e de alguma forma esse fazer/pensar estava permeado por uma intencionalidade, portanto não era algo neutro. Com o passar dos tempos a roupa se transformou em moda, diferenciando os indivíduos e criando sentidos diversos.

Sendo assim, o sentido da roupa tendo como suporte o corpo, cumpriu e cumprem diferentes papéis, pois ela, que se transforma em imagens, comunicam, informam, expressa um sentimento, documentam e registram uma época, possibilitando o entendimento e a compreensão da história da humanidade, da condição social e seus costumes.

¹ - Pinheiro Nélio; Graduação em Desenho Industrial com Habilitação em Programação Visual pela Universidade Norte do Paraná - Professor do Ensino Básico, técnico e tecnológico da UTFPR – Nélio@utfpr.edu.br Mestrando na Universidade Paulista Julio de Mesquita filho no Programa de pós-graduação em Design

² - NEVES , Aniceh Farah - doutora em Educação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1998) . Professora do programa de pós-graduação em Design da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP _ BAURU .

A moda pode ser esse diferenciador social, propagador de tendência, modo e costumes referente a uma época. Ela como roupa, veste o corpo e fornece ao indivíduo diversas possibilidades de criar múltiplas identidades e significados, proporcionando os mais diversos sentidos, linguagens, algo que pode ser construído, idealizado e produzido.

O vestuário denota uma presença, influenciam, determinam, constroem fatos, cenas, personagens, realidades, imaginações. Registram maneiras de ser e viver de diversas culturas em seus diferentes tempos, apresentando características próprias. Diferentes papéis cumpriram e cumpre o vestuário nas diferentes produções, sejam elas teatrais, televisivas, cinematográficas, sendo que em todas elas, está contida a função de compor, criar um personagem, identificar aquele que veste pelo que veste. O vestuário nesse caso tem a incumbência de representar, informar, simbolizar, expressar, capacitar aquele que de posse daquele traje, possa se fazer outro, nesse caso o personagem que ele representa. Neste sentido, esse artigo discorre sobre a concepção, criação e execução do figurino no cinema, tomando como objeto de análise o curta metragem intitulado Booker Pitman. O estudo procura mostrar a relação entre cinema, figurino caracterização dos personagens por meio das interfaces comunicacionais que se estabelecem no processo criativo entre diretor, design, atores e produção do filme.

De acordo com MARQUES e FONTOURA, no artigo intitulado o *Cinema como difusor de tendências de moda no âmbito dos figurinos dos filmes de ficção focados no futuro*, discorrendo sobre esta questão e citando Aumont (2006), elas nos diz que: *a teoria da estética abrange a reflexão sobre os fenômenos de significação considerados como fenômenos artísticos.*

A estética do cinema é o estudo dos filmes como mensagens artísticas e subentende uma concepção do “belo”, do gosto e do prazer do espectador, assim como do teórico. Ela depende da estética geral, da disciplina filosófica que diz respeito ao conjunto de artes. A estética do cinema apresenta dois aspectos: uma vertente geral, que considera o efeito estético próprio do cinema, e uma vertente específica, centrada na análise de obras particulares: é a análise de filmes ou a crítica no sentido pleno do termo, tal como é utilizado em artes plásticas ou musicologia. (MARQUES E FONTOURA, 2007, p.13)

De acordo com BARBOSA “A teoria semiótica nos habilita a penetrar no movimento interno das mensagens, o que nos dá a possibilidade de empreender os procedimentos e recursos empregados nas palavras, imagens, diagramas, sons, nas relações entre elas, permitindo a análise das mensagens. Pois, segundo BARBOSA as mensagens podem ser analisadas partindo de suas propriedades intrínsecas, isto é; aquelas propriedades que as constituem, *“quer dizer, nos seus aspectos qualitativos, sensoriais, tais como, na linguagem visual, por exemplo, as cores, linhas, formas, volumes, movimento, dinâmica,*

quando, em terminologia semiótica, analisa-se os quali-signos das mensagens. (BARBOSA, 2009, p.3). Segundo Barbosa no artigo intitulado “A semiótica na moda: uma imagem vale mais que mil palavras, citando *EMBACHER*, ela nos diz que: “*o vestuário constitui a identidade e é por ela constituído, e verifica a possibilidade do indivíduo, ao construir seu próprio estilo, ser capaz de tornar-se representante de si mesmo, criando uma identidade, que articula as igualdades e as diferenças que constituem e são constituídas pela história desse mesmo indivíduo*”(BARBOSA, 2009,p.3). Desta forma, o vestuário / figurino é essa maneira de inventar, criar um personagem onde a roupa é uma linguagem que ajuda a compor, caracterizá-lo, dar vida, revesti-lo de uma identidade para que se pareça ser , aquilo na verdade foi criado, inventado. Neste sentido entende-se por figurino ou trajes de cinema aqui o conjunto de roupas e acessórios, desenvolvido pelo figurinista, estilista ou designer de moda, que vai ser utilizados pelos atores e autores para representar determinados tipos de personagens em cinema, teatro, televisão ou em outros tipos de comunicação representada.

Segundo CRAVO: 2008, O figurino vem carregado de certa concepção estética, das escolhas cênicas do criador e sua equipe. O vestir e o despir do performer permite criar uma familiaridade com a roupa e esta se torna sua segunda pele ou a própria pele. Cada vez que ele veste e despe seu figurino passa a ter mais conectividade com o mesmo e com a obra, porque as impressões criadas estão gravadas no figurino, tal qual na sua pele, que abre passagem para entrar e sair daquele mundo que se criou, ou seja, a obra artística. O ator, ao vestir seu figurino, acessa mais intimamente o seu personagem e a obra artística; e inversamente, á medida que ele se despe retorna novamente a sua vida cotidiana. Assim, o figurino passa a ser um mediador entre corpo ambiente, entre performer e obra artística. (CRAVO, 2008, p.155).

Nesta mesma direção de pensamento com o qual concordamos, ROUBINE,1998, nos diz que, “O figurino por sua vez deve ser considerado por uma variedade de objetos cênicos. Pois se ele tem uma função específica, a de contribuir para a elaboração do personagem pelo autor, constitui também um conjunto de formas e cores que intervêm no espaço do espetáculo, e devem, portanto integrar-se a nele. O figurino deve, portanto contribuir para representação cênica, ajudando ao mesmo tempo a caracterização do personagem e a expressividade do corpo. (ROUBINE, 1998, p. 146.)

Por meio do figurino no cinema o diretor instaura da maneira mais profunda as suas relações com os personagens e a realidade que pretende ser mostrada. Cabe então ao designer/figurinista a função de utilizar de elementos de moda como roupas, tecidos, formas, cores, texturas, acessórios e complementos para compor as personagens, contribuindo assim para a linguagem cinematográfica com todos os elementos que a compõem e que corroboram para que o discurso possa ser feito.

O FILME BOOKER PITTMAN

Booker Pitman (1909-1969) foi um instrumentista, saxofonista e clarinetista norte Americano que viveu no Brasil na década de 50 conhecido também como Mestre Buca , com passagem pelo estado do Paraná, incluindo as cidades de Londrina, Cornélio Procópio e Santo Antonio da Platina. Músico talentoso, tocou com gigantes do jazz como Dizzy Gillespie e Count Besie. A incrível biografia do solista tem altos e baixos. Depois de tocar nos EUA, ele viveu na França antes de mudar para o Brasil e acabar como um pintor de parede quase anônimo em bordel da cidade de Cornélio Procópio em 1957. Boêmio sofreu com o vício do álcool e da cocaína e morreu nos anos 60, vítima de câncer na laringe. O curta metragem trás a tona fragmentos de sua tumultuada trajetória de vida mostrando o cotidiano do artista em diferentes lugares e épocas, no Brasil e exterior, como Dallas em 1922, Kansas city anos 30, New York anos 60 e a cidade de Londrina nos anos 50. Grande parte do filme foi rodada em estúdio no espaço Kinoarte que foi a produtora do filme que construiu os espaços cênicos como estúdios de jazz, cabaré, palco e quarto de hotel, tudo isso ambientado na época e nos lugares por onde andou, tocou e viveu intensamente.

Conforme o próprio cineasta Grotta, a linguagem fílmica utilizada em Booker Pittman é um tanto experimental, e não se propõe somente e tão somente ser um documentário, contar uma história linear e cronologicamente, o filme cria uma linguagem, uma ambientação, mas tudo isso marcado pelo olhar do cineasta que em sintonia com todos aqueles que compõe a equipe querem trazer a tona o clima, o sentido daquele personagem e sua intensa vida. O que o jazz tem de improvisado e de liberdade em seu estilo, o filme busca capturar, criar sentido para toda aquela atmosfera que permeava os lugares e tempos por onde andou aquele personagem.

PROCESSOS DE CRIAÇÃO E CRIATIVIDADE

Dentre varias conceitos sobre criatividade possíveis de serem encontradas. Entre os mais diversos autores, George F. Kneller assegura que toda e qualquer definição de criatividade deve incluir o conceito essencial de inovação. “A mais alta forma de criação é seguramente aquela que, [...] quebra o molde do costume e estende as possibilidades do pensamento e da percepção. [...] A novidade criadora emerge em grande parte do remanejamento de conhecimento existente” (1971, p. 15-17). Sendo assim, poder-se-ia dizer que criatividade é a capacidade que o seres humanos tem de modificar, associar, alterar, reler e reaproveitar as coisas para transformar em novas propostas. Como aponta Vygotsky (1982, p.31-32), a imaginação criadora é motivada pela capacidade de fantasiar a realidade:

“A imaginação criadora é resultante da capacidade de fantasiar situações. O indivíduo irá criar segundo a sua capacidade de imaginar e fantasiar com base numa série de fatores, entre eles, a experiência acumulada, enquanto um produto de sua época e seu

ambiente.” Sendo assim o figurinista imagina, fantasia e veste o autor com seus mais diversos significados através dos elementos utilizados na elaboração do personagens. Vygotsky (1982,p.31-32)

Percebe-se a influência que a fantasia e a imaginação exercem sobre o processo criativo e suas mais diversas atividades, que pode ser o figurino elemento do processo de criação que vai sendo construído a partir dos conhecimentos adquiridos individualmente, grupalmente e socialmente através de experiências vivenciadas no cotidiano e aqueles evidentemente que vem da convivência com equipe de criadores e da produção, nesse caso aqui do filme Booker Pittman. Conforme fundamenta Baxter: “A criatividade é o coração do design, em todos os estágios do projeto. O projeto mais excitante e desafiador é aquele que exige inovações de fato – a criação de algo radicalmente novo, nada parecido com tudo que se encontra no mercado” (1998, p. 51).

PROCESSOS DE CRIAÇÃO NA ELABORAÇÃO DO FIGURINO

O processo de criação do figurino do filme Booker Pitmam partiu de diversos encontros com a equipe de produção e direção do filme. Depois de várias conversas sobre a história do filme e a vida dos personagens e em especial do Booker Pitman, fizemos simultaneamente estudos e pesquisa individual sobre costumes, moda, pensamentos, comportamentos, atitudes que perpassavam a época, ai então, as primeiras idéias começaram a brotar para a construção do figurino do filme. O relato das primeiras cenas explicitadas no roteiro, idéias de cenários, locações, ambientações e tudo aquilo que ia sendo construído alimentava e colaborava para com o processo de criação.

Era retroalimentado por pesquisas e informações que vinham de várias e outras fontes: filmes, revistas livros de moda e costumes, pesquisas em brechós e bazares de roupas.

DIFERENTES MOMENTOS NO PROCESSO DE CRIAÇÃO

No desenvolvimento do figurino para o filme Booker Pittmam percebemos claramente a presença das etapas do processo criativo apontados por George F. Kneller, que segundo o autor são: Apreensão, Preparação, Incubação, Iluminação e Verificação , quistos estes com os quais buscamos analisar esta criação.

A dimensão da **Apreensão** no desenvolvimento do figurino foi a primeira etapa, que pode ser considerada como a idéia que começava a ser brotada, tecida e tramada para a criação e execução do figurino. A principio elementos básicos começaram a ser colocados, como fragmentos do personagem Booker, época que passava a historia, lugares, tempo e espaços. Algumas propostas também, tempo de filmagens, estilo de cenários, recursos para elaboração e execução do figurino, locação , quantidade de personagens, figurantes e algumas cenas mais definidas também fazia parte deste processo, assim quanto a cor do filme preto e branco também já estava definida, conversas com o diretor de arte. Várias conversas coletivas contribuíram muito

para que os processos de criação começassem a ser elaborado. Percebemos o quanto essa dimensão da apreensão se faz importante no processo criador, pois nos possibilita ter as bases, as idéias norteadoras que alimentam o processo e nele podemos tecer as nossas tramas criadoras na construção da produção de moda. Criamos a partir de idéias, bases, matrizes. Embora nesse primeiro momento o pensamento do fazer e determinante na elaboração do trabalho, pois ele vai determinar o caminho que o projeto vai percorrer e também o relacionamento com as necessidades, objetivos e propostas que posteriormente serão enfrentadas. . O nascimento em relação ao pensamento do projeto e bem complexa nessa etapa..

A **Preparação** foi à segunda etapa que contou muito com a equipe de assistentes, foi a fase da procura e pesquisa de dados, informações e conceitos que contribuíram no desenvolvimento do trabalho ,pesquisas das roupas das décadas de 20 na qual se inicia o filme em Dallas passando pelos anos 30 e finalizando na década 1960 na cidade londrina. Desenvolvimento de cartela de Cores, formas, texturas, comportamentos das pessoas, objetos , acessórios e complementos também começaram a ser pesquisados através de revistas de época, livros de moda, filmes antigos, briefing de personagens; musicas da época foram importantes e ajudava na etapa da preparação. Nesse segundo momento onde pesquisa se misturam com sentidos, emoções e intuição foram um determinante importantes para o desenvolvimento do figurino. As roupas dos figurantes também começaram a ser esboçadas através de croquis, anexado nomes e o papel que cada um interpretava no filme.

Abrimos uma ficha para cada personagem e começamos a organizar o figurino, tipo de roupas que iam ser utilizadas juntamente com acessórios e complementos. Como o recurso financeiro era pouco e a quantidade de personagens era grande decidimos pedir para que cada figurante providenciasse seu figurino e pelo menos tentasse conseguir o maximo possível para ajudar na elaboração de seu personagem. Outro recurso adotado pela produção e figurino foi compor os personagens com as lojas de roupas usadas de segunda mão, acervos de figurinos de outras companhias, reformas de peças próprias de outros filmes realizado pela Kinoarte e em ultimo caso a execução e compra de tecidos para a produção do figurino de cenas especiais e das personagens centrais do filme. Também criamos listas com peças e acessórios que foram colocadas em um painel para que todos os envolvidos com o filme contribuíssem de alguma maneira com o figurino e a sua produção e execução.

Incubação foi à terceira etapa do processo criativo. Depois da preparação e de algumas definições já estarem resolvida o inconsciente necessitava de um certo período para que as idéias começassem a se associarem entre si realizando analogias , intercâmbios e relações, pois também essa necessidades de produzir algo diferenciado com pouco tempo foi um dos fatores importantes para o aparecimento da iluminação Segundo

(Kneller pg 68) embora logicamente distintas, a preparação e a incubação raramente são de fato divididas de modo tão nítido, Em geral o criador trabalha em seu projeto durante determinado tempo, ora reunindo conscientemente informação, ou tentando novas abordagens ou voltando para outras buscas. A idéia ficou incubada por um período mínimo, visto que cobrança de definição do figurino e a pressão para a elaboração fazia com que o insight ou a iluminação chegasse rapidamente como uma mágica e resolvesse o problema do figurino.. Foi o que aconteceu e a partir disto as idéias começaram a tomar formas, para o inicio e o termino do figurino pois até nesta etapa nada estava fechado, somente pequenos elementos estavam definidos com alguns personagens.

Iluminação. Foi a quarta etapa e creio que a mais ligeira e definida delas, pois nessa etapa percebe-se um solução mais clara e objetiva dos problemas Resolvemos confeccionar algumas peças, primeira a da atriz principal e depois das figurantes que participavam da cena do cabaré, que foi uma cena longa e difícil de vestir no quesito do figurino, pois eram dezenas de personagens, relacionando, dançando e transitando entre si no mesmo espaço e tempo.

Na pesquisa para execução da cena cabaret um fato importante foi contrastado em relação a moda. As roupas usadas pelas mulheres que freqüentavam esse tipo de local geralmente eram importada da Europa e assinada por estilistas consagrados ou simplesmente copiada de figurinos importados e executadas por costureiras habilidosas, pois as mesmas vinham em busca de dinheiro e tinha um gosto esboço de croquis, esboço de croquis, refinado. Os acessórios e complementos utilizados foram comprados ou esboço de croquis, montados com os materiais disponíveis no acervo da kinoarte..

Nessa etapa utilizamos tecidos fornecidos pelos patrocinadores e resolvemos trabalhar os vestidos com tecidos de forro, pois além de ser mais barato dava um efeito brilhoso e sofisticado como requeria a cena. Nesta etapa a questão do figurino já começava se finalizar sobrando alguns pequenos detalhes no acabamento que surgiam diariamente. A interdisciplinaridade também começava a ser trabalhada com os cabeleireiros, maquiadores na definição de penteados maquiagens e outros adornos usados em cenas

Verificação, também conhecida como revisão essa fase final analisa o projeto finalizado e suas possíveis adaptações em relação a solução e funcionalidade do figurino. Através dessas análises que incluem peças confeccionadas, acabamentos, acessórios e complementos fornece um panorama total da revisão de todos os figurinos e de sua funcionalidade no contexto fílmico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de construção do figurino para o filme Bokker Pitman, mostrou que desenvolver um figurino não é apenas elaborar desenhos,

organizar uma coleção, fazer uma produção de moda, é antes de mais nada, entrar na alma dos personagens, concebê-los no espaço da imaginação de que eles existem possuem características próprias, histórias, gostos, tem uma identidade e pensar a roupa nesse caso é poder dar vida á histórias do personagem, fazer com que aquele que o interpreta tenha mais elementos para poder passar uma verdade.

Entender o papel que a moda representa neste contexto é entender também os meandros da indústria cinematografia, suas magias, seus processos criativos, de que ele não acontece de forma isolada. Compor os personagens é uma maneira que a moda possui de ir além do simplesmente vestir, mas sim de poder construir uma narrativa e contar uma história, onde os elementos da linguagem nos servem para estruturar e construir essa narrativa, tais como: tecidos, texturas, cores, formas, composição.

Outro aspecto que o processo de criação permitiu foi de trabalhar com a dimensão da interdisciplinaridade, pois a produção de arte, necessitava de que todos os envolvidos nas suas diferentes linguagens pudessem estar em sintonia, criar algo, tendo como eixo norteador e fio condutor a caracterização de ambientes, cenários, figurino na composição daqueles personagens e sua relação, clima com o lugar, sua época.

Isso nos coloca frente aos desafios de trabalhar e criar de maneira coletiva, onde vários profissionais de diferentes áreas trabalham em conjunto para a construção da linguagem cinematográfica. Esse movimento interdisciplinar, que alia diferentes profissionais, intenções, idéias contribuem para que os processos criativos possam sair de uma aura que o colocava enquanto processo unicamente individual, privilégio de poucos e nos aponta para algo possível de se ver a partir daquilo que cada um, profissional trás consigo em seus processos.

Outro aspecto que vale destacar é a dimensão cênica, que inclui cenários, ambientes, objetos, iluminação. Entender a dimensão cênica presente no processo de criação e traduzir todos esses elementos para a vestimenta, possibilita percebermos o quanto esse caráter é um elemento importante e determinante para aqueles que fazem moda e principalmente aliando a criação em moda à outros processos de criação.

Dentro deste processo de criação a junção entre história e forma; pesquisa e materiais; corpo e personagens, são caminhos utilizados nas construções e releituras de historias passadas, com suas interpretações mágicas que o processo de criação possibilita. Vale destacar ainda que os conhecimentos adquiridos ao longo da vida; as experiências profissionais e os aspectos estéticos utilizados pelo Disegner/figurinista ajuda compor o ambiente que os personagens estão inserido dentro do filme.

Esta produção, nos deu a possibilidade de conhecermos épocas, comportamentos, culturas, sociedades, jeitos outros de viver e compreender o mundo de forma ampla e configurada. Nos fez reportar ao tempo passado e perceber que a moda é um determinante social e cultural e por isso

considerada enquanto uma linguagem que tem o poder de contar histórias, revelar e desvelar identidades em diferentes tempos e lugares.

Podemos ver ainda por meio das pesquisas realizadas no processo de criação do figurino, de que a época define tema, roupas, modelos, corpos, ambiente, maquiagem, postura, ela configura um cenário, um jeito próprio de arquitetar o todo da linguagem. Precisamos atentar para estes aspectos nos nossos processos criadores, principalmente quando outros processos de criação necessitam da moda para criar os seus próprios processos, no nosso caso aqui, o cinema, que também lida com seus recursos diversos, tais como: cor, forma, cenário, roteiros, iluminação, narrativas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBOSA, Maria Elisa Magalhães. **A semiótica na moda: uma imagem vale mais que mil palavras**. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/viiicnlf/anais/caderno12-05.html>. 2009. Acesso em: 12 mai. 2010.
- BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blucher, 1998.
- CRAVO, Mapi; XAVIER, Jussara; MEYER, Sandra; TORRES, Vera. **Figurino: a pele do performer**. In: Coleção Dança Cênica; Pesquisas em Dança, v. I. Joinville: Letradágua. 2008. p.153-166.
- KNELLER, George Frederick. **Arte e ciência da criatividade**. 5 ed. São Paulo: IBRASA, 1978.
- OLIVEIRA, Geovana Quinalha de. **Cinema e literatura**: diálogos, memória e identidade. Anais do IX Seminário Nacional de Literatura, História e Memória – Literatura no Cinema e III Simpósio Gêneros Híbridos da Modernidade – Literatura no Cinema Seminário Nacional de Literatura, História e Memória (9:2009: Assis–SP) ISSN: 2175-943X Páginas 763-771. Acesso em: 11/05/2010.
- MARQUES, Angela Aronne; FONTOURA, Carolina da Costa. **Cinema como difusor de tendências de moda no âmbito dos figurinos dos filmes de ficção focados no futuro**. Disponível em: http://www.fsg.br/website_pt/user_files/File/Documentos/ADM/Revista_Global_Manage_r/GM13.pdf#page=9. Acesso em: 12 mai. 2010.
- ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**: 1880-1980. 2ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.
- VYGOTSKY, L. S. **Imaginación y el arte en la infancia**. Madri: Hispanicas, 1982.