

O “DEIXAR-VIGER” DO DESIGN DE APARÊNCIA DE ATORES EM “MARIA ANTONIETA” DE SOFIA COPPOLA

Adriana Vaz Ramos¹

A partir da diferenciação entre figurino e design de aparência de atores pode-se localizar o que Martin Heidegger definiu como o “deixar-viger” de uma produção técnica.

Tentar-se-a investigar o papel do designer no percurso que vai da técnica ao processo de cognição por meio de um paralelo entre as construções das caracterizações visuais dos atores nos filmes “Barry Lyndon” de Stanley Kubrick e “Maria Antonieta” de Sofia Coppola, ambos trabalhos da figurinista Milena Canonero.

Palavras-chave; Design de aparência; figurino; cognição.

Este trabalho pretende refletir sobre o fazer do profissional que, em espetáculos artísticos, tem a incumbência de moldar as aparências dos atores que neles figurem. Estamos nos referindo ao **figurinista** cuja função pertence à área técnica dos espetáculos das mais variadas espécies, como o cinema ou o teatro, por exemplo. Se pensarmos nestes meios, devemos considerar que o trabalho de um figurinista é a realização de uma das técnicas que constroem filmes e montagens teatrais que, por sua vez, são resultado do esforço coletivo de uma equipe. Sempre sob a orientação de um diretor geral ou, em casos mais raros, de um diretor de arte, cabe ao figurinista conceber as aparências dos atores de modo global. Em outras palavras, é o figurinista quem determina, não apenas as roupas, como também os adereços, os penteados e as maquiagens que entrarão na composição imagética pretendida para um dado ator. Mesmo que as maquiagens, os adereços e os penteados sejam executados por profissionais distintos, é da função do figurinista orientar estes profissionais para a obtenção dos resultados buscados. Para além de apenas desenhar roupas, ordenar signos para a construção de uma aparência é caracterizar visualmente um

¹ Adriana Vaz Ramos é designer de aparência de atores, figurinista, maquiadora e professora. Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, atualmente cursa doutorado na mesma instituição.

ator, assim entendemos que o figurinista manipula uma linguagem a qual denominamos **caracterização visual de atores**.

A forma como se apresentam as aparências de atores em determinados espetáculos contemporâneos revela uma complexidade que não pode ser estudada a partir de um único elemento e o termo **figurino**, utilizado pelo senso comum para se referir à aparência de atores, não é capaz de expressar o percurso de nossas reflexões a este respeito. Assim, sentimos a necessidade de cunhar novos termos para conduzir nossas análises. A distinção entre as expressões **figurino** e **design de aparência de atores**, assim como a nomeação da linguagem, **caracterização visual de atores**, refletem nossa busca em sistematizar a pesquisa sobre as possibilidades de sentido trabalhadas na aparência de atores em espetáculos das mais variadas espécies. Se por um lado é possível constatar um déficit de trabalhos teóricos nessa área, o mesmo não pode ser dito com relação à profícua criação artística voltada para a construção de aparências de atores em espetáculos contemporâneos. É exatamente nesta lacuna que este trabalho se insere, pois a observação dessas elaboradas criações atuais nos instiga a desvendar a complexidade que expressam. O trabalho da figurinista Milena Canonero para o filme “Maria Antonieta” de Sofia Coppola ilustrará nossas reflexões a respeito da criação de aparências de atores que terão como base o pensamento do filósofo Martin Heidegger.

A linguagem caracterização visual pode ser organizada de diferentes modos e refletir sobre estes modos nos leva de encontro às diferenças entre as expressões **figurino** e **design de aparência de atores**, construções decorrentes de distintas ações criativas. Entendemos como **figurino** a ação criativa produtora de um desenho referencial que antecede o espetáculo em que se insere o ator/ personagem, como é o caso dos figurinos de uma determinada época ou de uma determinada região geográfica, por exemplo. Por outro lado, a ação criativa para a realização de um **design de aparência de ator** é análoga à ação de um **designer**, pois requer um modo de ver, de atuar e de expressar suas idéias que não se confunde com a competência técnica de um desenhista de figurinos. Um figurino do século XVII, por exemplo, poderá até mesmo ser desenhado e executado apenas por bons técnicos, como um desenhista e uma costureira, pois a forma e a modelagem que caracterizam esse período histórico encontram-se disponíveis para pesquisa. Entretanto, o modo design de aparência de organizar a caracterização visual de atores deve ser resultado de um projeto,

cujo trabalho exige do designer outras competências além da técnica do desenho, do manejo de tecidos e do conhecimento da história da indumentária, pois o que se cria não é apenas uma roupa, mas uma nova informação figurada sobre o corpo criando aparências inusitadas. O projeto é o que distingue esse modo de construir aparências de atores, por esta razão utilizamos o termo **design** que na língua inglesa significa **projeto** (LAROUSSE CULTURAL, 1995: 1858). Apesar deste termo ser utilizado com maior frequência para designar o desenho técnico por meio do qual a indústria poderá executar o objeto desenhado em grande escala, não é este sentido do termo que interessa para esta pesquisa. A junção de arte e técnica visando o propósito de desenvolver, com materiais inusitados, objetos artísticos para o uso cotidiano e não apenas para contemplação, objetos que estejam em constante contato com as relações do homem e seu espaço, tal como idealizou a escola Bauhaus, entre outros grupos das Vanguardas Soviéticas da primeira metade do século XX (AZEVEDO, 2006: 29), são os sentidos que acompanham a idéia de um design que nos interessa perseguir. O objeto de design não necessita manter uma correlação com estilos anteriormente executados, antes ele aparece como portador de um conjunto de mensagens, organizadas pelo designer, pois, como ensina Lucécia D'Alessio Ferrara, o projeto de um design é algo que vai além de um desenho, é “o momento de invenção que dá ao produto a visibilidade que vai além da visualidade, superando a simples atração sensível que estimula os olhos” (FERRARA, 2002: 56). Em outras palavras, entendemos como figurino uma informação preexistente, já dada, enquanto o design de aparência de atores é uma nova informação construída.

As colocações feitas acima não se restringem apenas a reconstituições históricas ou geográficas, mas a todo trabalho de caracterização visual de atores que ignore a possibilidade de construção de nova informação por meio da aparência de um ator, ou tome esta aparência meramente como veículo para exposições decorativas ou de criações da moda vigente. É importante deixar claro que essas distintas nomeações são fruto da intenção de criar um instrumental analítico e não configuram nenhuma espécie de julgamento a respeito do trabalho que se exerce nos meios profissionais. Em suma, o que foi colocado até o momento pode ser resumido, em poucas palavras, na idéia de que denominamos **figurino** os trabalhos de caracterização visual que buscam mimetizar o real e apenas utilizam a aparência de atores como imagem sinalética ou decorativa, enquanto que sob a designação

de **design de aparência de atores** estão as caracterizações visuais que exibem aparências incomuns, muitas vezes sem linearidade histórica ou qualquer outro referente existente, porém construídas em íntima sintonia com a obra em que estão inseridas e, por assim serem, produzem conhecimento por instigarem o receptor a desvendar seus sentidos.

É necessário frisar que o designer de aparência de atores, ao realizar seu trabalho, pode optar pelo modo figurino de realização. Embora este trabalho busque conceituar dois modos diferentes de manipular a linguagem caracterização visual, vale ressaltar que há gradações nesses modos de atuar e não se pretende criar classificações estanques que ora apontem para um ou outro lado, como duas correntes inconciliáveis. Os espetáculos que tratam de reconstituições de épocas e de lugares geográficos quase sempre implicam em figurino como forma de caracterização visual de seus atores, e não se pretende dizer que nestas situações exista, necessariamente, um abandono da criatividade para suas realizações. O cinema, por exemplo, é o meio que melhor utilizou o modo figurino de trabalhar as aparências de atores e, deste forma, pode proporcionar aos receptores impagáveis viagens a lugares e tempos longínquos. É preciso olhar com atenção para cada espetáculo, pois há diferentes níveis de complexidade construtivas em cada caso em particular.

O pensamento do filósofo Martin Heidegger, expresso em seu texto “A questão da técnica” (2002), ilumina as colocações feitas anteriormente por atribuir ao artesão manipulador de uma técnica (no nosso caso, o designer) um papel central na produção de conhecimento. Heidegger reflete a respeito da concepção corrente da técnica, ou seja, a técnica entendida pelo senso comum como um meio para se atingir determinados fins. Esta concepção instrumental da técnica, coloca o autor, não revela sua essência (2002: 13) e, a partir desta reflexão, Heidegger questiona meio, fim e causa. Pensando na causa não apenas como aquilo que provoca um outro, Heidegger diz que: “Vale também como causa o fim com que se determina o tipo de meio utilizado. Onde se perseguem fins, aplicam-se meios, onde reina a instrumentalidade, aí também impera a causalidade” (2002:13).

Heidegger analisa a etimologia da palavra causa e conclui que “*causa, casus* provém do verbo *cadere*, cair. Diz aquilo que faz com que algo caia desta ou daquela maneira num resultado” (2002: 14). Baseada na eficiência e na eficácia de um saber esta é a concepção aceita pelo senso comum de nossos dias que, no entanto, para os gregos possuía

outro sentido: causa para os gregos era aquilo pelo o que um outro responde e deve. Assim, Heidegger se reporta aos quatro modos de dever e responder descritos por Aristóteles pelos quais respondem o dar-se e propor-se de todo utensílio criado por meio de uma técnica.

Uma exposição do complexo pensamento de Heidegger não cabe nessas breves linhas, entretanto nos reportaremos diretamente ao ponto de interesse para este trabalho. Em suma, o filósofo coloca que o **dar-se** e **propor-se** designam a vigência de algo que está em vigor. Os quatro modos de responder e dever levam alguma coisa a aparecer, em outras palavras, deixam que algo venha a viger. O autor explica que: “Estes modos soltam algo numa vigência e assim deixam viger, a saber, em seu pleno advento. No sentido deste deixar, responder e dever são um deixar-viger” (2002:15). “Chegar à vigência o que ainda não vige” (idem) é, segundo colocou Platão em uma sentença do Banquete (205b), **pro-dução**, pois “Todo **deixar-viger** o que passa e procede do não vigente para a vigência, é **pro-dução**”. E **pro-dução** em sentido amplo e em sentido grego não é apenas levar a aparecer e conformar algo, poética e artisticamente. **Pro-dução** aqui, conduz do **encobrimento** para o **desencobrimento**. Só há **pro-dução** na medida em que alguma coisa encoberta chega ao desencobrir-se. Deste modo, aquele que realiza a produção que deixa viger algo que estava encoberto, produz conhecimento. Por meio deste raciocínio a técnica não é apenas um meio para se atingir um fim e sim é uma forma de desencobrimento, em outros termos, a técnica também é uma forma de proporcionar cognição.

A partir do exposto, podemos dizer que o design de aparência de atores **deixa-viger** aquilo que o figurino apenas mostra. Heidegger atribui um papel central ao artesão, que aqui denominamos designer de aparência de atores, no processo que leva da técnica à produção de conhecimento: é este quem tem a responsabilidade de, por meio da articulação dos quatro modos de dever e responder, realizar a pro-dução que permitirá deixar-viger algo encoberto e, desta forma, produzir conhecimento ou, como quer o filósofo alemão, o desencobrimento.

O trabalho de Milena Canonero para o filme “Maria Antonieta” de Sofia Coppola é um excelente exemplo de uma ação criativa que deixa-viger algo para além do que uma mera concepção de figurino pode apresentar. Neste filme, a experiente figurinista, premiada por seu trabalho com o Oscar de melhor figurino de 2007, organiza a caracterização visual dos atores ora do modo figurino, ora como design de aparência, não como formas opostas e

sim de modo a criar uma relação complementar. As aparências dos soldados e serviçais, sobretudo a dos homens, foram criadas como figurino, fiéis à época retratada, e funcionam como índice histórico. Por outro lado, para criar as aparências das mulheres e dos demais personagens principais, Canonero baseou-se no desenho das indumentárias tradicionais européias do século XVIII, principalmente naquelas utilizadas pela corte de Versailles, na França, porém não se restringiu a criar meras cópias. O trabalho desta artista buscou ir além da simples referencialidade: Canonero redesenhou em “Maria Antonieta” a aparência dos freqüentadores da corte do Rei Luis XVI para junto com a diretora Sofia Coppola nos apresentar sua visão particular do drama da polêmica jovem austríaca que se tornou Rainha de França aos dezesseis anos de idade. Em lugar de procurar os tecidos, as cores e os adereços que melhor espelhassem aqueles utilizados no século XVIII europeu, a figurinista brincou com cores e tecidos contemporâneos para realizar as vestimentas dos freqüentadores da corte de Versailles, criando uma impactante composição pictórica em que papéis de parede e vestidos, ora mimetizados, ora fortemente contrastados, ao lado de vinhos, doces, frutas e sapatos são como pinceladas de tinta utilizadas por um pintor na criação de quadros a criar imagens que buscam traduzir plasticamente o espírito adolescente de Maria Antonieta. As imagens criadas pelo projeto de design de aparência dos atores do filme almejam a sincronia e a intenção em trazer o contemporâneo para o filme é atestada pela aparição fugaz de um par de tênis azul claro, modelo “All Star”, um forte representante da modernidade atual, em meio às centenas de pares de sapato colecionados pela jovem rainha. O modo como as maquiagens e as perucas foram trabalhadas também deixa transparecer traços de contemporaneidade presentes no design de aparência dos atores, pois se relatos históricos dão conta de que naquela época até mesmo os homens abusavam do pó de arroz e as enormes perucas usadas faziam envergar as damas, Canonero optou por deixar os rostos de todos os atores menos maquiados e diminuiu o tamanho das cabeleiras, adequando assim as linguagens da maquiagem e dos penteados ao gosto atual. A diretora Sofia Coppola também realizou um trabalho de design ao projetar contar à sua maneira a vida de uma personagem histórica da importância da Rainha Maria Antonieta, privilegiando o aspecto intimista do período da adolescência à maturidade da personagem. Não se trata de um filme histórico e esta escolha torna-se nítida principalmente por meio da visualidade do design de aparência dos atores.

O figurino, por apresentar cópias referenciais, trabalha com o previsível. O receptor encontra-se diante de uma obra completa, com poucas brechas para uma leitura mais aprofundada. Por outro lado, o design de aparência trabalha com sugestões, com idéias abertas e incompletas que esperam completar-se por meio da recepção. Por fim, podemos dizer que o design de aparência de atores deixa-viger aquilo que o figurino apenas mostra.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, Wilton. **O que é design**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

FERRARA, Lucrécia D'Alessio. **Design em espaços**. São Paulo: Rosari, 2002.

_____. (org.). **Espaços comunicantes**. São Paulo: Annablume, 2007.

HEIDEGGER, Martin. **Ensaio e conferências**. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

LAROUSSE CULTURAL. Enciclopédia. Nova Cultural, 1995.