

O FIGURINISTA E O DESIGNER DE APARÊNCIA DE PERSONAGENS

(ABERTURA)

Este trabalho pretende analisar a linguagem que molda a aparência de personagens no âmbito de espetáculos, compreendendo-a como representação de representações. Ao nos voltarmos para sua crescente complexidade, buscaremos elucidar as diferenças entre o que se entende por *figurino* e o que denominamos *design de aparência de personagens*.

1. APARÊNCIA E IDENTIDADE

Uma das maneiras de representar a identidade de uma pessoa é por meio dos signos que compõem sua aparência externa. Na vida real do cotidiano das pessoas, motivados por incontáveis subjetividades, todos escolhemos o modo como nos vestimos e os acessórios que complementam nossas roupas, determinamos a forma e a cor dos nossos cabelos e optamos por usar ou não alguma maquiagem, operação cujo resultado é uma composição única e pessoal: um arranjo de formas, cores, texturas e volumes que traduzem plasticamente a identidade de uma pessoa e que a coloca, invariavelmente, em relação dialógica com ambiente e contexto em que ela se encontra. Em outras palavras, a aparência trabalhada sobre o corpo oferece a visualidade da representação da identidade de uma pessoa.

Se entendermos que os personagens, criados à imagem e semelhança de pessoas reais, são formados por uma seleção de traços que constituem uma unidade e inspiram o sentido de verossimilhança interna à obra da qual pertencem,¹ os trabalhos para a construção da aparência visual de um personagem resultam de índices que compõem a representação do seu caráter, para expô-los à atividade cognitiva por parte dos receptores. Ora, personagens representam pessoas reais, cujas identidades são também representadas pela aparência, portanto, a aparência de um personagem é representação de uma representação.

Em realizações de espetáculos² artísticos, denomina-se *caracterização visual de personagens*, a linguagem que trabalha diretamente sobre o corpo do ator como figurinos, adereços, penteados e maquiagens que moldam sua aparência a fim de traduzir, em matéria plástica sensível e concreta, os traços de caráter ficcionais representados em uma dada obra. Por um mecanismo metonímico do pensamento, o senso comum costuma usar o termo *figurino* apenas, para se referir à aparência geral de um personagem, ignorando a importância dos demais componentes para a construção da imagem cênica projetada.

Neste trabalho, pretendemos analisar o processo de complexidade da linguagem que denominamos *caracterização visual de personagens* para, enfim, renomeá-la

¹ “Cada traço adquire sentido em função do outro, de tal modo que a verossimilhança, o sentimento da realidade, depende, sob este aspecto, da unificação do fragmentário pela organização do contexto. Esta organização é o elemento decisivo da verdade dos seres fictícios, o princípio que lhes infunde vida, calor e os faz parecer mais coesos, mais apreensíveis e atuantes do que os próprios seres vivos”. Antonio Cândido, *A Personagem do Romance*, in *A Personagem de Ficção*. São Paulo, Editora Perspectiva, 2005, p. 79/80.

² O termo “espetáculo” tem uma acepção ampla que o define como “tudo o que se oferece ao olhar”. Este conceito genérico refere-se à visualidade de uma representação. Patrice Pavis enumera em seu *Dicionário de Teatro*, as formas de espetáculo e as formas das artes da representação citando: a dança, a ópera, o cinema, o teatro, a mímica, o circo etc. entre outras atividades que implicam uma participação do público, como esportes, ritos, cultos, e demais interações sociais. Patrice Pavis, *Dicionário de Teatro*, Editora Perspectiva, São Paulo, 1996, p.141.

conceituando-a como *design de aparência de personagens*, onde o *figurino* é um dos modos de atuar. Amplamente trabalhada no cinema, na televisão, no circo, nos *happenings* e nas performances, foi no teatro que a caracterização visual de personagens passou a ser articulada como uma linguagem específica. Os principais conceitos e técnicas referentes à elaboração e manipulação dos códigos relativos às linguagens que trabalham a aparência de personagens foram desenvolvidos e organizados no âmbito do teatro que funcionou como paradigma para a transposição da linguagem da caracterização visual para outras mídias que surgiram mais tarde, como o cinema e a televisão, por exemplo.

É importante esclarecer que os trabalhos de caracterização visual de personagens têm um modo próprio de realização para cada mídia em que estiver inserido. As tecnologias específicas de cada mídia fazem parte dos códigos trabalhados por esta linguagem para construir a aparência dos seres de ficção, assim como o modo particular de recepção de cada tipo de espetáculo determinará os processos construtivos dessa aparência.

2. A APARÊNCIA DE PERSONAGENS TRABALHADA COMO DESIGN

Para conceituar os trabalhos com a aparência de personagens como *design*, devemos pensar na ação criativa deste designer para então compreender o que a difere da realização que se conhece por *figurino* de espetáculos.

A ação criativa do designer de aparência de personagens 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. Esse designer deve conceber a aparência de um personagem de modo geral, deve pensar em todas as linguagens que compõem esta aparência, além das roupas. As maquiagens, a forma e a coloração dos cabelos e os adereços que complementam a indumentária também são da sua competência criativa.

O pensamento do designer de aparência de personagens deve contemplar o conhecimento das diferentes linguagens que atuam simultaneamente na realização de um trabalho em conformidade com a mídia em que este for veiculado, pois, como já dissemos, as tecnologias e os modos de proceder inerentes a cada mídia interferem na construção da aparência, tanto quanto na recepção da mesma. Além das inúmeras linguagens³ que dialogam com a aparência de um personagem, situações variáveis como o contexto sócio-cultural que a obra aborda, como também aquele em que está inserida a recepção da mesma, devem ser levadas em conta por esse designer. É necessário também que conheça as condições financeiras em que o trabalho será desenvolvido, para poder se valer dos recursos que puderem ser utilizados naquele momento e criar com eles algo novo.

O designer, ao projetar a aparência do personagem, produz uma informação nova. Para tanto, este designer de informação necessita ter um nível cultural que possibilite a busca de dados disponíveis na história da cultura e na fronteira de inúmeras linguagens, para enfim traduzi-los concretamente. Como um editor de cinema frente a uma ilha de edição, o designer de aparência de personagens pinça informações oriundas de diferentes culturas, de diferentes linguagens para realizar seu trabalho.

Estas atribuições não se confundem com a competência técnica de um desenhista de figurino. O trabalho de realização de um *figurino* é decorrente de um desenho meramente

³ As técnicas de caracterização visual, desde o modo de fazer mais artesanal até aqueles em que há o domínio da tecnologia; o corpo do ator; o personagem a ser representado; a movimentação coreográfica; a iluminação; o ambiente e o cenário; a relação com a imagem cênica total são exemplos de algumas linguagens e situações que interferem e dialogam com a aparência de um personagem e devem ser estudadas e consideradas pelo designer para realizar sua criação.

referencial que antecede o espetáculo em que se insere o personagem, como é o caso dos figurinos de uma determinada época, de uma certa profissão ou de algum lugar geográfico específico. O figurino não contempla “o resgate reflexivo do designer”, ao contrário, exhibe apenas “a esterilidade da competência técnica do desenho” e de seus executores. (Ferrara: 2002: 55) Um figurino pode ser realizado exclusivamente por técnicos: um bom desenhista e uma boa costureira são capazes de executar vestimentas do século XVII, por exemplo.

O desenho não é condição necessária, nem tão pouco suficiente para que o designer de aparência de personagens expresse suas idéias. O designer deve desenvolver um modo próprio de expressão que permita o contato com diferentes tecnologias e com os profissionais que as manipulam para a obtenção de resultados satisfatórios. A execução da construção da aparência de um personagem é, quase sempre, um trabalho coletivo, no qual vários técnicos atuam. O desenho pode ser apenas uma das indicações utilizadas pelo designer, pois a aparência de um personagem é um trabalho artesanal que resulta de um pensamento-design e não depende necessariamente de um desenho para ser realizado. Não é um produto para ser industrialmente reproduzido em série, é um artesanato projetado por um designer.

O figurino desempenha uma função referencial, enquanto o design de aparência trabalha com a metalinguagem ao idealizar novas formas para caracterizar visualmente um personagem, buscando dados em outras formas culturais e utilizando os materiais e as tecnologias a ele disponíveis. (Ferrara: 2002: 55)

O design de aparência de personagens é fruto de um projeto executado por um designer que, com seu trabalho, irá modificar e qualificar o espaço cênico ao criar, com as aparências projetadas, novas formas e alterar funções e usos de peças e materiais, roupas ou maquiagens, juntando-os de modo inusitado para compor uma determinada imagem cênica. Com a reflexão exigida para esse projeto, o designer pode trabalhar de modo artesanal, porém valendo-se das mais inovadoras tecnologias, mesmo que não as domine tecnicamente. Este designer deve saber como obter um determinado resultado pretendido, dentre as incontáveis possibilidades e assim, criar uma nova informação. O figurino pode inclusive ser um dos modos de realização, em meio a outros, utilizados pelo designer em um trabalho de construção de um design de aparência.

Além da visualidade e da mera atração visual que a aparência de um personagem exerce, o projeto executado pelo designer, propicia a visibilidade desta aparência em meio ao diálogo (mediação) que estabelece entre a imagem cênica gerada e o público de um determinado espetáculo. Podemos dizer que a aparência mostra algo e o design revela algo a mais que não se apresenta imediatamente ao olhar, algo que, de certa forma, está velado para ser descoberto. Este design constrói e é construído pela mediação, em outras palavras, a visibilidade da aparência de um personagem pressupõe uma leitura relacional.

3. DESIGN E MONTAGEM EM “HOJE É DIA DE MARIA”

Usaremos como exemplo para elucidar as questões colocadas, a minissérie televisiva “Hoje é dia de Maria”, dirigida por Luiz Fernando Carvalho, realizada em duas temporadas pela Rede Globo de televisão, em 2005.

Em resumo, “Hoje é dia de Maria” narra a fábula de uma heroína mirim habitante de um pedaço do sertão brasileiro, sem maiores especificações geográficas. No desenrolar da trama, Maria vai trilhar o caminho e enfrentar todas as adversidades da saga de um herói, já descritas por Propp. (cf. Propp 1970) Desde o primeiro quadro apresentado na tela, percebe-se que esta minissérie é um produto televisivo que se diferencia do modo

convencional de se fazer televisão, que nas palavras de Arlindo Machado denotaria o “uso de imagens muito pouco sofisticadas”.(2005: 71) Em lugar do costumeiro tratamento naturalista com que são elaboradas (seja no âmbito estético tanto no que se refere à narrativa) as novelas e a grande maioria das séries ficcionais de televisão, nosso olhar é atraído pela estranha beleza que se expõe logo de início e é fixado pela imposição de um aprofundamento. Este estranhamento estético, provocado por imagens não cotidianas, é percebido, em grande parte, pelo tratamento dado à aparência dos personagens da minissérie e pelo diálogo que estabelece com diferentes linguagens, criando espacialidades que rompem com o modo contínuo de se fazer televisão.

“Hoje é dia de Maria” é uma obra criada pelas mais contemporâneas tecnologias televisivas cujo tema pode ser entendido como uma espécie de ode em que se canta “o teatro”, na forma de uma epopéia ilustrada pela cultura popular brasileira. Toda a minissérie é repleta de ficção e fantasia com referências a diferentes formas teatrais, como o teatro da Idade Média, a *Commedia dell’ arte*, o teatro da carroça itinerante, o teatro oriental, o teatro de bonecos e ainda o circo e o teatro de revista (musical). Não se trata de uma adaptação de um texto teatral para a televisão e sim de uma obra que reflete o desejo de fazer televisão como se faz teatro, em outros termos, dissimula-se não ter os recursos técnicos televisivos para simular a arte da televisão.

Para falar a respeito do design de aparência dos personagens dessa obra é necessário situar o espaço cênico criado para a realização das gravações, pois a relação dialógica estabelecida entre eles é determinante para a construção deste design. Uma enorme tenda arredondada foi construída, apelidada de “bolha cenográfica”, e todas as gravações foram feitas no seu interior. Com este modo de proceder característico do cinema, os criadores da minissérie conseguiram com a bolha-estúdio a geração de efeitos bastante incomuns para uma obra televisiva, marcados pela busca da linguagem estética do teatro. Dentro da bolha, sem preocupações miméticas de imitar o real, foram simulados os espaços cênicos desejados, representando cenas diurnas ou noturnas, de interior ou de exterior, onde os personagens evoluíam no decorrer da fábula. Elementos cenográficos, como pequenos córregos e galhos, e, principalmente, a iluminação e as pinturas de diferentes céus (manhã, entardecer, noite) feitas na superfície da tenda, representavam as variações pretendidas, marcando as passagens de tempo. A iluminação colorida e com o amplo uso de focos de luz branca recortados, sugeria grande teatralidade, hora evidenciando por completo os personagens, hora tingindo de cores inusitadas suas peles e roupas.

O design da aparência dos personagens foi construído para reforçar e sublinhar o clima de fantasia e artificialidade teatral (teatralidade) trabalhados na cenografia e na iluminação, para tanto, a linguagem da caracterização visual foi manipulada para simular a maneira como se faz no teatro. Levantaremos alguns procedimentos constantes observados no design da aparência dos personagens da minissérie: as maquiagens, feitas em mulheres e homens, para evidenciar os traços fisionômicos dos atores teatrais sob as luzes e na distância existente entre palco e platéia, consistiam de olhos e sobrancelhas contornados por evidentes traços de lápis preto, faces bastante ruborizadas e lábios pintados. Este procedimento não é adotado na televisão, pois os atores são enfocados quase sempre em *close up* e por este motivo trabalha-se uma maquiagem naturalista, apenas para embelezar as feições dos artistas. O tratamento dado às roupas, como pinturas, enceramentos, lixamentos e aplicações de materiais diversos nos tecidos, costuras evidentes, falta de arremates, são modos de proceder teatrais utilizados para significar e diferenciar as vestes de cena das de uso cotidiano, como aquelas adotadas na programação televisiva. Os

cabelos, ora tingidos ou empoeirados, ora formados por penteados incomuns ou por perucas feitas de papel, marcavam o antinaturalismo empregado na linguagem. Também os adereços e objetos de cena foram desenhados em sintonia com a estética teatral não naturalista perseguida na obra.

Centraremos nossa análise do design de aparência dos personagens da minissérie em dois diferentes momentos da fábula na figura de Maria, e nos personagens com quem a menina se relaciona em cada uma dessas passagens.

1º Momento: Maria, o Homem de Olhar Triste e os Executivos (primeira temporada)

Maria, a personagem central da minissérie, representada por Carolina Oliveira, é uma menina de aproximadamente dez anos de idade, simples e pobre, habitante de uma zona rural qualquer. Tem os cabelos divididos ao meio com duas tranças amarradas por laços de fitas vermelhas. Sempre descalça, usa característicos vestidinhos de menina, como os de “Alice no País das Maravilhas”, com saia rodada e mangas bufantes, sempre em cores bem claras e tecidos translúcidos. O projeto do design de sua aparência foi construído de forma que ela pareça ser uma pintura ou uma ilustração saída de um livro infantil ou mesmo um desenho animado, como sugere a analogia colocada na primeira cena da minissérie. Esta cena é uma animação onde uma menina brinca com um balanço preso a uma árvore. A câmera se aproxima da menina-ilustração e uma fusão de imagens mostra a menina Maria, representada pela atriz Carolina, brincando, da mesma maneira que na animação, no cenário da minissérie constituído de uma árvore com um balanço pendurado. Maria balança ao vento, ela é fluida, etérea, parece flamar no ar. Como um anjo, a figura de Maria parece estar relacionada ao elemento ar. Tem como guardião, outro anjo, um pássaro (uma marionete confeccionada em metal) que nunca deixa de acompanhá-la. A menina é um ponto de luz a percorrer o cenário: uma zona rural, representada por um céu pintado e iluminado com luzes coloridas, vegetações naturais no chão e uma casinha muito simples, onde mora com seu Pai.

Na seqüência escolhida para análise, Maria está a cumprir seu caminho iniciático em busca “das terras da beirada do mar” (Abreu, Carvalho: 2005: 56), fugindo dos maltratos de sua Madrasta. Com sua leveza característica, caminha descalça por estradas de terra e os únicos elementos figurativos de sua diáfana pessoa são a trouxinha de roupas presa por um galho e uma boneca de pano que ela carrega sempre consigo – a trouxinha funciona como um peso que a faz parar de flutuar e aterrizar e a boneca é como uma réplica dela mesma (metalinguagem).

A certa altura de sua caminhada, ao passar por uma encruzilhada⁴, Maria encontra o **Homem do Olhar Triste**, representado por Rodolfo Vaz. Está agachado, observando um cadáver-boneco. Sua aparência é a de um típico homem do sertão brasileiro, um vaqueiro que se veste com roupas de couro, chapéu modelo sertanejo. Suas roupas são feitas de materiais orgânicos em cores de terra. Tem um bigode fininho contornando de perto os lábios e fuma cigarro de palha.

A leveza da figura de Maria encontra uma oposição no Homem do Olhar Triste na medida em que a menina é signo de ar e luz, enquanto o sertanejo simboliza terra e fogo (cigarro). Trata-se de uma oposição complementar, que não caracteriza uma desarmonia,

⁴ “O centro do mundo é aqui, a encruzilhada central, e, como todas as encruzilhadas, lugar onde se produzem temíveis aparições” Dicionário de Símbolos Pág: 243

pois ambos pertencem àquele lugar, têm a mesma origem rural. Esta complementaridade é abruptamente rompida pelo surgimento, em uma motocicleta com *sidecar*, dos **Executivos**, representados por Charles Fricks e Leandro Castilho. Estas duas figuras são trabalhadas por meio da utilização de apuradas técnicas de caracterização visual de personagens, assim como de técnicas coreográficas e de tecnologia televisiva para criar um estereótipo do homem que trabalha nos grandes centros urbanos. Estes são semelhantes em qualquer cidade ou país: vestem-se em cores sóbrias, carregam pastas e maletas, movem-se com rapidez e ansiedade.

O design das aparências desses dois personagens é feito de modo a induzir os receptores a vê-los como dois bonecos de borracha idênticos, semelhantes ao “Falcon”, movidos à pilha. São figuras desarmônicas em relação à espacialidade rural da cenografia. Criam pólos de oposição à Maria e ao Homem do Olhar Triste: orgânicos e rurais *versus* sintéticos e urbanos. Suas roupas são feitas em látex, bastante aderidas aos corpos. São dois macacões pretos com apenas o desenho do paletó e das calças e não o corte destes. Do mesmo modo, a camisa branca, a gravata preta e os botões são um tipo de ilustração feita sobre os macacões de borracha. A cabeleira também é desenhada, não há fios de cabelos isolados. É feita com o mesmo material das roupas, algo emborrachado que transmite a impressão dos Executivos serem bonecos. A maquiagem, bastante teatral e aparente, faz com que os dois atores pareçam uma só pessoa ou um só boneco replicado. Carregam pastas de executivos e usam apitos pendurados nos pescoços para manter a ordem. A aparência dos Executivos se complementa com a fala mecanizada e a coreografia de gestos interrompidos e velozes, acelerados ainda mais pela tecnologia televisiva, recurso que acentua a idéia de estarmos diante de dois bonecos.

O design de aparência destes personagens desenha, não só o modo de ser, mas, sobretudo o modo de ver os burocratas. Coloca uma crítica ao modo de vida urbano em contraponto com a zona rural, por meio de fortes contrastes e das atitudes dos Executivos, que são facilmente ludibriados pela esperteza de Maria.

2º Momento: Maria mergulha no fundo mar (segunda temporada)

Esta é a seqüência de abertura do primeiro capítulo, da segunda temporada da minissérie, desta vez narrada na forma de um filme musical. **Maria**, caracterizada sempre da mesma maneira, com sua trouxinha, encontra, enfim, a tão procurada beirada do mar. Diante da imensidão marinha, sente uma tontura. Larga a trouxa de roupas que confere peso à sua etérea figura evitando que flutue e inicia, então, livre de seu “fio terra”, uma espécie de devaneio em forma de diálogo cantado com todos os personagens com quem irá se deparar nessa etapa de sua saga. Tal como as sombras no interior da caverna de Platão, estes personagens estão no fundo do mar e não se apresentam diretamente a Maria, que apenas ouve seu canto. A seguir, a menina é arrastada pela força da maré e mergulha, mas as imagens mostram apenas uma pequena boneca a submergir.

No fundo mar, um mar cuja representação de sua superfície faz lembrar o filme “E La Nave Va” de Federico Fellini, completamente artificial, com vagas desenhadas, recortadas e pintadas em material bidimensional, movidas ao som de verdadeiros movimentos marinhos, vê-se os personagens, enfileirados lado a lado e presos a um enorme mastro pelos fios de manipulação de bonecos marionetes, a cantar para Maria. Uma orquestra, cujos instrumentos soam movidos por manivelas que giram rodas de diferentes tamanhos, acompanha o bizarro coro. O mastro, situado paralelo ao chão, movimenta-se de acordo com o ritmo das ondas, fazendo balançar de um lado para outro os personagens nele

atados. Assemelha-se tanto a um mastro de veleiro, como a uma vara de urdimento⁵ teatral, onde os bonecos de um espetáculo de marionetes estariam pendurados à disposição do manipulador. O trabalho de design para construção da aparência desses personagens, assim como dos Executivos acima descritos, foi feito para simular bonecos. Porém desta vez, os bonecos simulados são marionetes movidos manualmente por fios. Os atores que os representam estão caracterizados com roupas bastante coloridas, enfeitadas por materiais brilhantes e maquiados teatralmente. Parecem pertencer a um espetáculo de marionetes do passado, pois o desenho de suas roupas e o modo como são construídas suas aparências, remetem a um trabalho artesanal, aparentemente sem o uso de tecnologia.

Essa seqüência evidencia a referencialidade ao teatro como tema da minissérie, marcada pela busca em caracterizar uma linguagem que construa concretamente a visualidade do imaginário. O mar, símbolo do inconsciente, pode ser entendido nesta obra, como um ambiente onde as interações ocorrem, onde as mudanças são percebidas ou como o lugar onde a informação é gerada, pois ali estão todos os personagens que ao longo da história definirão o destino de Maria. Neste ambiente informacional, o tempo não obedece a marcação linear diacrônica. Talvez por este motivo, Maria confusa, pede que alguém a ajude olhar o mar e diz: “O mar é grande pur demais! E essas águas vindo... minha vista turvando... Ara! Que tempo é esse?”. (Abreu, Carvalho: 2005: 384) Esse é o tempo da memória que combina o tempo de antes com o presente para criar uma nova informação. Um tempo incerto, cuja visualidade é conhecida por meio da construção de espacialidades que concretamente materializam cenas, criadas na fronteira de diferentes linguagens. “Hoje é dia de Maria”, um espetáculo televisivo contemporâneo, dialoga com gêneros teatrais do passado, como por exemplo, o *show business* da Broadway, o teatro de bonecos, a farsa, o circo e as demais formas já mencionadas, assim como conversa com o cinema, ao ser elaborada nos moldes de um filme musical e ao buscar, por meio da tecnologia de ponta da televisão, criar imagens com a qualidade visual da técnica cinematográfica e, sobretudo, dialoga com o conceito de montagem, do modo como concebeu Sergei Eisenstein.

Este conceito perpassa toda a minissérie. Constitui um modo de ler a obra, em grande parte, oferecido pela forma como foi concebido o design de aparência dos personagens. Eisenstein, antes de conhecer o cinema, era um homem de teatro. (Xavier: 2005: 130) Formulou seu método de montagem cinematográfica a partir da noção de “espetáculo de atrações”, denominação criada pelo autor para definir uma oposição ao teatro mimético naturalista. O circo e o *music-hall* inspiraram Eisenstein a pensar uma forma de montar os espetáculos, inicialmente de teatro e mais tarde de cinema, que inserisse cenas conflitantes com a causalidade linear da obra, para gerar sentidos. As imagens dos espetáculos desta forma montados são imagens complexas que falam algo além do que exibem, contém um sentido a ser desvendado. A montagem eisensteiniana permite ultrapassar o nível da legibilidade para atingir o nível da leiturabilidade de um espetáculo.

O mesmo raciocínio descrito conduz os trabalhos de construção do design de aparência dos personagens de “Hoje é dia de Maria”, onde o conflito, procedimento central do conceito de montagem elaborado por Eisenstein, é amplamente utilizado. Seres que, aparentemente, pertencem a contextos diferentes, com aparências que não configuram uma

⁵ Trata-se de “grade de madeiramento resistente que se estende sobre toda a área do palco, acima deste, e que serve de apoio para toda operação de funcionamento dos efeitos cênicos”. Luiz Paulo Vasconcellos, *Dicionário de Teatro*, São Paulo, L&PM Editores, 1987, p. 214.

linearidade espacial ou temporal, mas revelam origens midiáticas e culturais diversas, são colocados lado a lado. Cria-se desta forma, uma simbiose entre os personagens da minissérie, uma vida comum entre seres distintos, ali colocados pela escolha do designer. A seqüência analisada, com as marionetes submersas penduradas no mastro a cantar enquanto esperam a ação criativa do (designer) manipulador para compor a exposição da idéia pretendida, pode ser entendida como um emblema desse modo de proceder adotado na obra.

O conflito, a não linearidade causa, na obra, um efeito de estranhamento. O estranhamento, procedimento estético descrito nos anos 1920 pelo teórico russo Viktor Chklovski, consiste precisamente em quebrar a linearidade e o reconhecimento familiar da percepção por meio da singularização dos objetos artísticos, para dificultar e prolongar esta percepção, tornando-a mais crítica. Chklovski diria: “O objetivo da imagem não é tornar mais próxima da nossa compreensão a significação que ela carrega em si, mas criar uma percepção particular do objeto, criar a sua visão e não seu reconhecimento”. (apud Pavis: 1996: 106) O caráter artificial e artístico é ressaltado, assim como a teatralidade se evidencia quando o estranhamento é trabalhado em espetáculos. Este procedimento aplicado ao design de aparência de personagens transforma os códigos da caracterização visual em signos auto-referenciais, tal como os signos poéticos que designam seus próprios códigos (Pavis: 1996: 119). Talvez Antonin Artaud pudesse atribuir ao design de aparência de personagens grande participação na construção da, por ele tão sonhada, linguagem não verbal criadora de um simbolismo paralelo e de uma poética (teatral) capaz de conduzir o receptor a um nível mais profundo de leitura.

Assim, podemos dizer que a montagem é mídia, pois é o modo como o design de aparência de personagens se faz ver, permitindo aos receptores alcançar a visibilidade da obra. O design de aparência de personagens constrói o modo de ler a minissérie e induz a um olhar fruto de uma leitura relacional, por meio da qual a nova informação será desvendada.

BIBLIOGRAFIA

ABREU, Luís Alberto, CARVALHO, Luiz Fernando. *Roteiro da 1ª e 2ª Jornadas de Hoje é Dia de Maria*. São Paulo, Editora Globo, 2005.

ARTAUD, Antonin. *O Teatro e seu Duplo*. São Paulo, Max Limonad. 1987.

BARTHES, Roland. *Ensaio Críticos*. São Paulo, Perspectiva, 1970.

BERTHOLD, Margot. *História Mundial do Teatro*. São Paulo, Perspectiva, 2003.

CÂNDIDO, Antônio. *A Personagem do Romance, in A Personagem de Ficção*. São Paulo, Perspectiva, 2005.

CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. Rio de Janeiro, José Olympio, 1995.

- FERRARA, Lucrecia D' Alessio. *Design em Espaços*. São Paulo, Rosari, 2002.
- FLUSSER, Vilém. *A Filosofia da Caixa Preta*. Rio de Janeiro, Relume Dumará, 2002.
- MACHADO, Arlindo. *A Televisão Levada à Sério*. São Paulo, Senac, 2005.
- PANI, Jiwan. *World of Other Faces*. New Delhi, Publications Division Government of India, 1986.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo, Perspectiva, 1996.
- PROPP, Vladimir. *Morphologie du Conte*. Paris, Seuil, 1970.
- ROUBINE, Jean-Jacques. *A Linguagem da Encenação Teatral*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 1998.
- VASCONCELLOS, Luiz Paulo. *Dicionário de Teatro*. São Paulo, L&PM , 1987.
- XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico*. São Paulo, Paz e Terra, 2005.