

O FIGURINO E A ESTÉTICA DA VILANIA

Costume Design and the Aesthetics of Villainy

Vaz, Daniele Bittencourt Vaz; Especialista; Universidade Feevale,
bvaz.daniele@gmail.com¹.

Hoffmann, Ana Cleia Cristovan; Especialista; UFRGS,
anahoffmann@feevale.br².

Resumo

Objetivou-se com este trabalho realizar um estudo sobre a importância do figurino na construção da estética dos vilões de animação. Utilizando a revisão bibliográfica e filmográfica, este artigo busca analisar, através de três icônicas vilãs dos Estúdios Disney, características que podem ser atribuídas, à criação da estética de um vilão.

Palavras Chave: Vilã; Figurino; Estética; Animação; Comunicação e Disney.

Abstract

The objective of this work is a study on the importance of costumes in building the aesthetics of animated villains. Using a literature review and filmography, this article seeks to analyze, through three iconic villains of Disney Studios, actions, costumes, gestures, colors used among others that can be attributed to the creation of an aesthetic of a villain.

Keywords: Villain; Costume Design; Aesthetics; Animation; Communication; Disney.

Introdução

Proveniente de um capítulo do trabalho de conclusão do curso de moda “A Estética da Vilania: Um estudo a respeito dos figurinos de vilãs clássicas das animações da *Walt Disney Pictures*”, este artigo busca realizar uma pesquisa sobre o figurino de animação utilizando as seguintes vilãs da Walt Disney: Rainha Má de A Branca de Neve e os Sete Anões (1937), Malévola de A Bela Adormecida (1959) e Cruella De Vil de 101 Dálmatas (1961).

A escolha de vilãs dos Estúdios Disney justifica-se pela influência cultural que estas personagens possuem até hoje, pois, mesmo após décadas de suas criações, estas antagonistas continuam populares, inspirando a criação de produtos com suas imagens, além de influenciar no estilo de contar

¹ Graduada em Moda Especialista em Comunicação na Moda – Universidade Feevale.

² Professora Especialista no Curso de Moda – Universidade Feevale.

histórias e de caracterizar personagens que encarnam o mal não só na animação, como também em outras mídias.

Uma das formas de realizar esta construção dos personagens é conceber um figurino que auxilie a identificação das figuras dramáticas a serem retratadas. No caso dos personagens aqui estudados, são empregadas em seu figurino certas características pertinentes, tais como cores, tecidos nobres, silhueta que enfatiza o corpo, maquiagem, penteado e cuidado ao se portar que tem como objetivo deixar claro para o espectador que aquele personagem é o vilão da trama. Isto é, o personagem que é considerado o antagonista da história atuando no sentido oposto ao herói ou mocinho da trama, representando tudo o que é errado, injusto e controverso no universo retratado, ou seja, o mal.

O Figurino como parte da trama:

No cinema, televisão, show ou teatro, o figurino é utilizado para conceber um personagem o mais completo possível, além de se auxiliar na diferenciação e na comunicação dos papéis de cada ator ao espectador. No entanto, o figurino não é somente a roupa em si, é também uma forma de comunicar, de trazer uma carga emocional para quem veste e observa o figurino, auxiliando para o ator produzir um personagem verossímil. Ou seja, o figurino passa uma mensagem pretendida pelo autor da trama, dando a oportunidade do público obter “um recado, uma informação ou mesmo uma pequena sinopse narrativa a respeito do presente, do passado e até mesmo do futuro do personagem” (LEITE; GUERRA, 2002, p.15).

Um figurino, se bem concebido, assim como na moda, transmite informações, falsas ou verdadeiras sobre o usuário através do traje utilizado, trazendo a possibilidade de realizar uma leitura dos sinais emitidos pelo personagem (JONES, 2005, p.34), além de fazer o observador gerar uma opinião sobre o caráter ou as intenções de um personagem a partir da sua aparência. Diferentemente da “vida real” quando um traje cinematográfico é concebido, o figurinista impregna-o propositalmente com itens que resgatam impressões, sentimentos e simbologias (LEITE; GUERRA, 2002, p.17), com o objetivo de passar a partir das peças utilizadas no palco ou na tela,

informações como idade, classe social, origem regional, além da ocupação profissional e sua personalidade (LURIE, 1997, p.40).

Segundo Maciel (2003, p.71), o público geralmente é seduzido por um filme em função de dois fatores: A trama e os personagens apresentados. A atração pelos personagens justifica-se a partir da complexidade de personalidade apresentada por eles, além do fato de ser o propulsor da ação, e conseqüentemente, o gerador da trama a ser seguida, através de estímulos sensoriais e emocionais. Pode-se observar em uma produção, a existência de vários tipos de personagens, que estereotipados ou não, necessitam produzir códigos visuais a partir de sua caracterização, que contribuem para a narrativa da história em questão, reforçando o seu papel. É correto afirmar que, muitas vezes o figurino para um determinado personagem frustra o espectador, pois vai contra as imagens tradicionais decodificadas pelo público.

Entretanto, ainda hoje, o que ocorre na maioria das vezes é o reforço aos estereótipos, levando o público a reconhecer algumas das intenções do personagem de maneira muito mais fácil do que ocorreria sem algumas informações impregnadas no figurino (ARRUDA, et al., 2007, p.205).

Uma das entidades que mais cooperou para formar esta estética a respeito dos personagens são os Estúdios Disney, onde se originou a caracterização de alguns dos vilões mais icônicos da cultura mundial, como por exemplo, os presentes neste artigo, Rainha Má, Malévola e Cruella de Vil, que servem como fonte de inspiração, no que se refere ao uso de cores, formas e texturas utilizadas; quanto na silhueta adotada, influenciando setores como os figurinos de novelas brasileiras e filmes (ARRUDA, et al., 2007, p.215) além de artigos da área da moda e beleza que possuem imagens destas icônicas vilãs em seus produtos.

Os vilões possuem um papel crucial para a maioria das histórias e por esse motivo, sua concepção é cercada de muito cuidado, para surtir no público o efeito desejado (CÂMARA, 2005, p. 75, tradução nossa). Reforçando este conceito, pode-se considerar que o interesse da audiência pela história apresentada se dará a partir da “malvadez, força ou poder e perfeição do vilão. Ele é responsável pelas dificuldades do herói, portanto, quanto mais dura forem e maior a luta para com o protagonista, mais interessante será o filme” (CÂMARA, 2005, p.75, tradução nossa). Desta forma, pode-se constatar que

os vilões exercem uma fascinação para a audiência, principalmente pelo seu comportamento extravagante e a capacidade de realizar intensamente o que se propõe (THOMAS; JOHNSTON, 1993, p. 18, tradução nossa).

A criação de um vilão no cinema é uma tarefa que exige muita atenção por parte dos animadores, pois há o desejo de mostrar o mal que emana deste personagem, mas ao mesmo tempo ele necessita criar no espectador curiosidade de vontade de assistir suas ações. A utilização de uma estética, no sentido da harmonia das cores e das formas do vilão é uma das maneiras mais satisfatórias de elaborar um vínculo entre o antagonista e o espectador, já que a partir destas ferramentas a platéia consegue receber as sensações e emoções transmitidas por estes personagens.

Portanto, as vilãs aqui estudadas, possuem um quadro de cores predominado pelos vermelhos, borgonha e escarlate; além do púrpura e preto. Estas cores utilizadas pelos Estúdios Disney em seus vilões, se tornaram um clássico nos figurinos para antagonistas, tanto na animação, como no cinema e televisão. Neste último caso, servindo até mesmo para os figurinos de novelas brasileiras, para as vilãs Jezebel de Chocolate com Pimenta (2003) e Cristina de Alma Gêmea (2005), que, segundo suas figurinistas, tiveram seus trajés inspirados nas vilãs clássicas da Disney, como as abordadas neste estudo (ARRUDA et al., 2007, p.215).

Para Fraser e Banks (2007, p. 14-15), no setor do cinema e televisão, as cores utilizadas podem ser “profundamente simbólicas, referindo e enfatizando determinados temas ou personagens tentando provocar ou reforçar respostas emocionais”. Portanto o público registra e cria inconscientemente conexões e significado para as cores, geralmente através de ligações frequentes de uma cor a um determinado personagem ou evento. Esta ligação entre a cor e um tipo de personagem é um fator significativo nas vilãs estudadas, visto que, por se tratar de poucas variações de roupas durante o filme, elas precisam ser pensadas com muito cuidado para passar significados e emoções pertinentes para o público.

Segundo Ambrose e Harris (2009, p.108), há pesquisas que afirmam que “a cor vermelha faz o corpo produzir epinefrina, um produto químico que acelera a respiração, os batimentos cardíacos e a pulsação e eleva a pressão arterial.”, ligando esta cor a emoções fortes, como a paixão, sensação

deperigo, ódio, entre outros. Por esta razão, que esta é uma das cores mais utilizadas quando há o desejo de se retratar um vilão em cena.

Para a Rainha Má, o seu tom de vermelho empregado é escuro, partindo da mistura com a cor preta, tornando-se o tom conhecido, de acordo com Ambrose e Harris (2009, p.108), pelo nome de Borgonha. Este tom de vermelho possui como característica, a sensação de autoridade, refinação, elegância, riqueza, intensidade, grandiosidade e possuem até mesmo um apelo de classe mais alta, características condizentes com o comportamento desta personagem.

Já no caso de Cruella de Vil, o vermelho utilizado é Escarlata, que possui a interpretação de algo animado, agressivo, passional, sedutor, dramático e dinâmico (AMBROSE; HARRIS, 2009, p.12). Características pertencentes a esta vilã, pois ao aparecer em cena, Cruella de Vil, preenche a tela com sua presença, fazendo até mesmo, os outros personagens se encolherem nos cantos do ambiente para deixá-la passar, com seus gestos expansivos e dramáticos.

Outra cor de destaque nos figurinos de vilões é a cor púrpura, no caso da Rainha Má e de Malévola, seu significado pode ser associado à interpretação negativa desta cor, já que ambas são autoritárias, cruéis e arrogantes, além de significações de poder, como nobreza e majestade (AMBROSE; HARRIS, 2009, p.122). Além de, segundo Barros (2006, p.35), considerada o símbolo da alquimia, da magia, o que realiza ligação com as duas personagens, já que ambas se utilizam de feitiços e poções mágicas para realizar seus objetivos.

A partir do estudo da simbologia da cor púrpura, pode-se constatar que as ações realizadas por ambas as personagens, estão de acordo com as significações da cor e das ações realizadas nas animações, já que o comportamento apresentado por estas vilãs é de um porte majestoso perante os outros personagens, e principalmente, pelo fato de serem as antagonistas das tramas, ambas são cruéis e principalmente, arrogantes, pois acreditam que as heroínas das histórias nunca poderiam escapar de suas maldições.

Para Lurie (1997, p.200), o preto é universalmente reconhecido como a cor da noite e da escuridão, e teve como significado por milhares de anos, a tristeza, o pecado e a morte, as trevas e a maldade, além de ser associado aos

poderes obscuros. Junto com o vermelho, o preto representa as cores diabólicas e serve também, para representar o nada, o caos, a confusão e a desordem (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1999, p.743).

Entretanto, pode-se realçar que conhecimento ou experiência do lado obscuro da vida também dá à cor preta a sugestão de sofisticação e elegância. Desta forma, pode-se constatar o motivo da inserção da cor na maioria dos figurinos utilizados por vilões, com o objetivo de realizar imediata identificação do público com os significados negativos da cor, já que o preto também é vinculado ao que é desconhecido e ao que provoca medo (LURIE, 1997, p.201).

Nas vilãs estudadas a cor preta sempre está vinculada com outra matiz, pois, o preto oferece o maior contraste com as outras cores, tornando-se uma das combinações mais poderosas que as cores podem oferecer. Outros significados que esta cor traz é a sensação de algo mágico, dramático, elegante, sinistro e corajoso (AMBROSE; HARRIS, 2009, p.128). Para Lurie (1997, p.201) o uso da cor preta faz o indivíduo se destacar,

Quando todas as outras pessoas estão usando cores vivas ou suaves, o surgimento de um homem ou uma mulher de preto pode causar um grande impacto dramático. Dependendo da situação e do estilo do traje, o recém-chegado pode parecer vulnerável, diabólico, perigoso, melancólico, pesaroso ou qualquer combinação dessas qualidades.

Pode-se perceber que nos filmes estudados nesta pesquisa, os animadores se utilizaram deste artifício para destacar ainda mais suas vilãs, pois geralmente elas são as únicas em cena que utilizam esta cor, realçando-as quando aparece em cena, conferindo segundo Lurie (1997, p.202) “uma aparência dramática àquele que o veste”.

Análise dos Figurinos da Rainha Má, Malévola e Cruella:

O personagem de destaque nesta pesquisa, como dito anteriormente, são os vilões de cada uma dessas animações. Em *A Branca de Neve e os Sete Anões*, a Rainha Má é a antagonista da história, e é extremamente bem caracterizada, além de ter se transformado em “um ícone da maldade para além das fronteiras da sala escura de projeção” (LUCENA, 2002, p.118). A Rainha Má modificou a estética da vilania, tornando-se referência nas animações posteriores, pois, antes da sua criação os vilões eram geralmente

retratados como mal vestidos, diferentemente da Rainha que é imponente e possuidora de “tipo de beleza majestosa” trazendo um contraponto para a sua vilania (GABLER, 2009, p. 260).

Sua vestimenta consiste em uma túnica púrpura, estilo *bliant* medieval, longa o suficiente para tapar seus calçados, com uma faixa de um tom cru, no extremo da manga-sino. Sua roupa também é guarnecida de uma corda de cor borgonha que fica amarrada em sua cintura e uma gola, remetendo ao um rufo simplificado, armado e montado da cor branca que chega a altura do topo de sua cabeça, “mantendo a cabeça em uma atitude de desdém” além de, “ser um sinal de privilégio aristocrático” e demonstrando o seu *status* na sociedade (LAVÉR, 2002, p.91). Completando o figurino há a presença de uma coroa, um medalhão dourado e uma capa remetendo a riqueza e poder que a personagem possuía por ser a Rainha do Reino. Seu cabelo sempre é coberto por uma espécie capa que se torna uma “touca justa”, passando para o espectador a sensação de não saber o que se passa na cabeça desta personagem. Estas características podem ser observadas na figura 1.

Figura 1: Design final da Rainha Má na animação (<http://es.disney.wikia.com/wiki>), 1937.



Já na animação *A Bela Adormecida* a sua vilã, Malévola utiliza uma roupa que praticamente consiste em uma longa túnica, mantendo uma linha fluída da silhueta, formando uma espécie de “sino” largo e comprido em sua barra, tornando-se uma cauda, que se mostrava muito maior que a altura da antagonista, trazendo maior altivez a mesma. Outro destaque são os cornos estilizados, inserido em seu figurino com o intuito de lembrar os chifres do diabo, pois Malévola, segundo seu animador, era “um ser malvado”. Já na parte da gola o objetivo era remeter a asas de morcego, reforçando a ideia de que aquele personagem é um ser soturno e misterioso, juntamente com a longa capa preta possuidora de várias pontas com inspiração no formato de chamas de fogo, remetendo a uma espécie de aviso de exposição ao perigo que existe estando perto da Malévola (THOMAS; JOHNSTON, 1993, p.120, tradução nossa). Seu figurino pode ser observado através da figura 2.

Figura 2: Malévola em cena, (<http://www.disneyvillains.net/>), 1959.



No desenho *101 Dálmatas*, o desejo do animador da vilã Cruella, era realizar um “visual bizarro”, caricato, com um rosto cadavérico, sobrancelhas arqueadas, boca talhada, uma risada memorável e evidentemente, usando peles. Algo que se pode notar a partir das características de figurino mais marcantes em Cruella, como o casaco ligeiramente grande para seu tamanho, que tinha como objetivo realizar uma justaposição entre o casaco e seu corpo esquelético, além de trazer uma ligação com a personalidade expansiva da

personagem (THOMAS; JOHNSTON, 1993p.128, tradução nossa). Seu figurino pode ser observado na imagem 3.

Figura 3: Design final de Cruella por Marc Davis. (<http://www.filmschoolrejects.com>), 1961.



O *design* de Cruella foi pensado para transmitir toda a maldade do personagem de forma que, antes mesmo de realizar qualquer diálogo, pode-se perceber somente pelo seu figurino, que se está diante de um grande personagem da história. Desta forma, sua roupa era sofisticada, mas exagerada, contando com uma piteira rosa que deixa uma fumaça verde por onde Cruella passava, além de um casaco de pele bege com forro vermelho escarlata que a envolvia por inteira, um vestido justo ao corpo, da cor preta, com decote em “V” e sapatos vermelhos. Todo este conjunto remete para uma extravagância luxuosa, demonstrando seu alto nível social. Entretanto, sua aparência física, cadavérica e angular, atrelada as suas atitudes, e até o trocadilho com o seu nome “*Cruella Devil*”³, sugerem um demônio.

Considerações Finais

Este presente trabalho possui como principal foco realizar um estudo sobre o figurino e os estereótipos que compõe a criação de uma vilã de animação. Desta forma, o presente artigo aprofundou-se nas concepções de como fazer um vilão possuir apelo perante o público além dos significados das cores nos setores da moda e figurino, do cinema e da animação. Neste sentido,

³ Tradução livre: “Diabo Cruel”.

comprovou-se a preocupação que os animadores possuíam em relação à cor utilizada nos figurinos dos personagens, já que, as simbologias presentes nas tonalidades usadas são pertinentes às personalidades apresentadas pelas vilãs.

Ao partir desta análise, foi possível estudar os figurinos de cada uma das antagonistas estudadas, chegando-se a conclusão que este estereótipo de vilões presentes no universo da Disney, ultrapassa a barreira da animação, chegando a se inserir em diversos meios de comunicação. Por este motivo, esta pesquisa encontra-se em constante renovação, pois a estética da vilania aqui estudada continua sendo empregada na criação de novos figurinos para os seres maléficos, gerando emoções como fascínio e admiração do público que os assiste, além de embasar o imaginário que permeia os vilões contemporâneos e a sua imagem. Futuramente a autora pretende continuar suas pesquisas aprofundando-se na figuração do mal e seus desdobramentos.

Bibliografia

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Design Básico: Cor. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p.
- ARRUDA, Lilian et al. Entre Tramas Rendas e Fuxicos. São Paulo: Editora Globo, 2007. 391 p.
- BARROS, Lilian Ried Miller. A Cor no Processo Criativo. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2006. 336 p.
- CÂMARA, Sergi. O Desenho Animado. Lisboa: Ed. Estampa, 2005. 191 p.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. Dicionário de Símbolos. Rio de Janeiro: José Olympio, 1999. 1040 p.
- FRASER, Tom; BANKS, Adam. O Guia Completo da Cor. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2007. 224 p.
- GABLER, Neal. Walt Disney: O triunfo da Imaginação Americana. São Paulo: Novo Século: 2009. 011 p.
- LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. Figurino uma experiência na televisão. São Paulo: Paz e Guerra, 2002. 228 p.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da Animação: Técnica e Estética através da História. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002. 456 p.
- THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The Disney Villain. Nova York, Hyperion, 1993. 232 p.
- 101 DÁLMATAS. Dirigido por: Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wolfgang Reitherman. Estados Unidos, Walt Disney Productions, 2008. (80 min.), con., color.
- A BRANCA de Neve e os Sete Anões. Dirigido por: William Cottrell. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 2009 (83 min.), son., color.
- A BELA Adormecida. Dirigido por: Clyde Geronimi. Estados Unidos, Walt Disney Productions, 2009. (75 min.), son., color.