

NARRATIVA DO PROCESSO CRIATIVO PARA O FIGURINO DO CLIBE “EU ERA FELIZ” PARA FERNANDA TAKAI E BANDA PATO FU.

Narrative of the creative process for the costume design of the music video “Eu Era Feliz” for Fernanda Takai and Pato Fu Band.

Ximenes, Maria Alice; Dra. ; FATEC Americana,
ximenes.mariaalice@gmail.com¹

Resumo: Neste artigo é descrito o processo de criação do figurino diante da temática apresentada pela produtora ATW80 Music Videos (*Around the World in 80 Music Vídeos*) para o clipe da música “*Eu era feliz*” da *Banda Pato Fu*, em maio de 2015. A pesquisa descreve as etapas do processo da elaboração do figurino principal utilizado por Fernanda Takai e do figurino utilizado pela banda.

Palavras-chave: Clipe – Banda Pato Fu – Fernanda Takai – Figurino – Processo Criativo

Abstract: The focus of this article is to describe the creation process of the costume design according to the theme presented by *Around the World in 80 Music Videos Producers* for the music video of the song “*Eu era feliz*” by Pato Fu Band on May 2015. This research describes the steps of the drafting process of the main costume design worn by Fernanda Takai and the band’s costume design as well.

Keywords: Music Video – Pato Fu Band – Fernanda Takai – Costume Design – Drafting Process

¹ Doutora e Mestre pelo Instituto de Artes da Unicamp, professora de História da Moda da FATEC Americana e também de Ilustração de Moda, História da Arte e História da Moda no Centro Universitário UNISAL. Ilustradora de Moda e Figurinista. Consultora do Bureau Moda&Mercado.

*Eu me perdi
Não percebia que eu era feliz
Eu era feliz
Pato Fu²*

1. Introdução: o convite e a proposta da Produtora ATW 80 Music Videos

É inspirador criar figurinos e sempre representa um grande desafio, mas quando se trata de receber um convite para criar o figurino para quem você admira, parece sonho. Foi assim que aconteceu o convite da Produtora Musical Around the World in 80 Music Vídeos. A primeira coisa que ouvi foi: “como você é a figurinista das saias precisamos de você, pois a estrela do figurino de Fernanda Takai será a saia.” Tomada por grande emoção perguntei se era um convite para fazer o figurino de Fernanda. E a resposta foi positiva, incluindo também o figurino dos integrantes da banda, porém diante do cenário e todo projeto de cenografia, a saia teria um papel muito importante no clipe.

A partir do briefing enviado pela produtora, começo a descrição do processo no todo. A primeira etapa era conhecer o projeto audacioso da produtora. Este seria o primeiro clipe gravado com músicos brasileiros para depois a produtora se lançar ao mundo dando a volta até completar a gravação de 80 clipes. Ou seja, este seria o primeiro dos 80 trabalhos que os autores do projeto mostrariam para o mundo.

A música escolhida, “Eu Era Feliz”, foi selecionada do álbum “Não Pare Pra Pensar”. Ela estava sendo muito tocada nas rádios e era naturalmente a preferida de Fernanda Takai.

O local e a cenografia foram propostos a partir da estética do videogame Pac-Man dos anos 80, revisitado no labirinto do Parque Amantikir, em Campos do Jordão. Amantikir é o termo indígena que originou a palavra Mantiqueira e significa “serra que chora.”

² Pato Fu é a banda autora da letra da música por eles também interpretada. Este é um trecho da segunda estrofe da letra da música “Eu era feliz”.

A gravação do clipe foi feita com um drone. A ideia da ATW80 Music Videos era usar o equipamento sobrevoando o labirinto para gerar uma imagem “real” da estrutura do jogo.

A performance do clipe foi toda idealizada na intersecção da letra da música e cenário, pois há partes da música que Fernanda Takai repete: “ Eu me perdi, não percebia que eu era feliz.” E o outro trecho diz: “Mas quem sabe seja o tempo, com seu abraço, que me cure ou te faça voltar.” Esses trechos deram o rumo à performance. Segundo os produtores, esses trechos foram “chave” da história, como quando você tenta sair do centro de um problema e retorna a ele. Inspirados nessa ideia é que criaram o ambiente em que Fernanda estaria perdida e nunca conseguindo se encontrar. O labirinto feito de arbustos do Parque Amantikir de Campos do Jordão proporciona ao entrar, por alguns minutos, a sensação do desafio a ser superado.

Envolvida por todo conjunto de ideias, estava completamente ávida por saber o que esperavam da minha parte. Confesso que me senti no próprio labirinto pensando como seria o figurino, mas eu já estava no “jogo”, tinha que encontrar a saída.

2. O processo criativo a partir de Fayga Ostrower

O homem elabora seu potencial criador através do trabalho. É uma experiência vital. Nela o homem encontra sua humanidade ao realizar tarefas essenciais à vida humana e essencialmente humanas. A criação se desdobra no trabalho porquanto este traz em si a necessidade que gera as possíveis soluções criativas. Nem na arte existiria criatividade se não pudéssemos encarar o fazer artístico como trabalho, como um fazer intencional produtivo e necessário que amplia em nós a capacidade de viver. (OSTROWER, 1987, p. 31)

Com a transcrição acima, a autora Fayga Ostrower ³ demonstra que, quando empreendemos nossos esforços para a execução de um trabalho, existe uma materialidade implícita que nos traz esforços, mas que isso faz parte do processo da criação e que retirando à arte o caráter de trabalho, ela é reduzida a algo de supérfluo.

³ OSTROWER, Fayga. Criatividade e Processos de Criação. 15ª Ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

Este é o momento em que o figurinista tem duas vertentes que permeiam seu processo, estar com os canais abertos para os *insights* e também estabelecer um roteiro organizado de seu trabalho, com o cronograma das necessidades tanto da concretização de seu trabalho, como da entrega no prazo solicitado.

A partir do *briefing* enviado, estabeleci um princípio, o de fazer um mapa das etapas até a finalização da confecção do figurino.

Comecei estudando a letra da música e ouvindo-a também, para sentir seu ritmo. O ritmo tinha aceleração e a letra possuía a narrativa de um de desencontro, estar perdido, tentativa de encontrar uma saída dos problemas afetivos vivenciados com a constatação da felicidade como um tempo passado.

Como vai?
Parece bem
Agora tudo ficou fácil de entender
Tive tempo pra pensar
Sim eu sei tudo que fiz.

A primeira estrofe nos faz entender sobre a consciência de aceitar as próprias atitudes e uma retomada de contato com alguém com quem existiu um relacionamento. Já é possível perceber que o outro lado está bem e isso já parece um comparativo de aceitar e admitir os fatos como se desenrolaram.

Quase perfeito, dissimulava
Como se não pudesse falhar
Eu me perdi
Não percebia que eu era feliz
Eu era feliz

Já na segunda estrofe, o sentimento de desventura e de estar perdido num caos sem volta toma conta dos sentidos, aceitando consciente de que era feliz e não é mais. Então “dissimular” ou fingir sem falhar é uma tentativa de não deixar que os verdadeiros sentimentos aflorem. Tentar camuflar que a percepção da felicidade se perdeu. O desequilíbrio fez com que a pessoa se perdesse e depois lembrasse de que foi feliz um dia.

Arrisquei palavras frias
Que ferem e queimam e podem matar
Dói no peito que de mim
Aos poucos se desfaz
Aos poucos se desfaz

A partir da terceira estrofe é possível compreender o sentimento de perder-se no sofrimento e na tentativa de reatar um relacionamento e, na tentativa natural de se autoprotger, há a tentativa de ocultar o que se sente de fato.

Sei que o mar e o vento
Estão tentando me alegrar
Mas quem sabe seja o tempo
Com seu abraço
Que me cure ou te faça voltar

Na quinta estrofe é estabelecido o mergulho na aceitação dos fatos e a tentativa de voltar para o antes quando se era feliz.

Estas quatro estrofes da letra da música desenham os sentimentos que o figurino deverá carregar, ou seja, a parte superior da peça vestida por Fernanda Takai está em luto, deveria ser preta. Remetendo onde reside o coração, o plexo cardíaco, a morte de uma relação em que se foi feliz e não percebia. Ser autor desta quebra da relação. Foi o sujeito que colocou fim no que existira um dia. As formas pensadas são de um caminho sem volta ou da tentativa de encontrar uma saída.

Tive duas ideias, que desenhei para que a produtora ATW80 apresentasse para Fernanda. Uma delas criei baseada no princípio do matemático Moebius e seu anel, uma volta que percorre o lado de dentro e o lado de fora dos sentimentos e voltar sempre para o mesmo lugar.

A outra foi uma peça que propus com um caminho pontilhado com aviamento claro na parte frontal, bem simétrica, pensando que a frieza das formas simétricas corresponde à morte de uma relação. Ao mesmo tempo, essa peça também produz a sensação de caminhos e escolhas. Acentuei formas de armadura, a couraça, que também indicam proteção e rigidez. Esta foi a proposta escolhida pela produtora e por Fernanda.

Utilizei os princípios que Fayga indica como três etapas: a observação (interesse e construção de repertório), a concentração (agrupamento e organização das ideias) e validação (desenvolvimento da ideia).

Na Figura 1, é possível observar o resultado da peça superior, a blusa, que advém do processo de observar (ler, ouvir, ver o cenário, e utilizei conhecimentos da história da moda para construir a blusa, fazendo associação com a forma das primeiras couraças), a concentração (juntar tudo e colocar no papel o desenho das ideias) e a validação (concluir a peça em sua estética, elementos de sintonia poética e funcionalidade através da confecção).

Figura 1: Detalhe da blusa do figurino criado por Maria Alice Ximenes (Acervo ATW80)



Quanto à saia, protagonista do figurino de Fernanda Takai, apresentou cores e formas a partir do cenário, o Parque Amantikir em Campos do Jordão.

Parti para a segunda fase, o mapeamento do espaço cenográfico, sua estética e história. Precisava imaginar o objeto (a saia) no espaço (o labirinto) em movimento (no corpo de Fernanda, caminhando).

Os integrantes da banda, John, Ricardo e Lulu, iriam seguir a performance, que consistia na situação de Fernanda estar vendada e colocada no centro do labirinto. Quando ela estivesse encontrando a saída, eles iriam carregá-la e colocá-la dentro do labirinto de volta, no mesmo ponto onde estava no início do clipe. O caminhar dos rapazes deveria ser levemente robótico, parecendo o jogo em movimento no labirinto.

Percebi que o cenário do labirinto feito representa o caminho tortuoso que devemos traçar para crescer interiormente. Ele, assim como os relacionamentos amorosos, seduz e provoca medo ao mesmo tempo.

A própria tradução de seu nome já inspira o processo criativo, pois Amantikir é o termo indígena que originou a palavra Mantiqueira e significa Serra que Chora. A terminologia já descreve um sujeito feminino (a Serra) e a situação, ela chora. Há uma forte pulsão de tristeza, e o choro lembra lágrimas, que quando derramadas escorrem. A textura deveria ser fluida, leve, ter camadas e movimento. Diferente da blusa que foi rígida. Mas o choro precisaria ser evidenciado por mais alguma forma. Foi quando soube da lenda de Amantikir.

A lenda conta a história da linda princesa de uma tribo do povo Tupi, que se apaixonou pelo sol. Encantado pela beleza da moça, o guerreiro de cocar de fogo permanecia com suas luzes sobre ela. E como não se deitava não havia noite e a Lua mal aparecia provocando um interminável dia. Os pastos se incendiavam, não havia sono e nem sonhos.

A Lua sentindo que perdera seu amor, o Sol, para uma mulher, foi contar a Tupã que com a indignação mandou que se levantasse a mais alta montanha. Ali ficaria confinada a princesa, fora do alcance do Sol. Este sangrou tardes vermelhas e tentou afogar-se no mar.

A princesa chorou rios, minas, nascentes e mananciais de lágrimas. Seu povo então chamou a linda princesa de Amantikir ou Mantiqueira, que significa Serra que Chora.

(<https://www.guiadecamposdojirdao.com.br/campos-do-jirdao-passeios/parque-amantikir-campos-do-jirdao-469.html>)

“A princesa chorou rios, minas, nascentes e mananciais de lágrimas.” Este trecho retirado da transcrição acima, desenhou as pétalas de lágrimas de sangue que as relações afetivas não correspondidas manifestam. Eu logo imaginei um tecido leve vermelho sangue cortado em laser no desenho de “pétalas de lágrimas”. Cortei quase 800 que foram costuradas sobrepostas sobre base de saia do mesmo tecido, este forrado. Há toda uma coerência com a letra da música “Eu Era Feliz”.

Figura 2- Fernanda Takai, durante o ensaio, vestida com o figurino. (Foto acervo de ATW80)



Na Figura 2 é possível ver o resultado da saia, e as “pétalas de lágrimas” que se movimentam durante o clipe.

Os pensamentos e as conjeturas abrangem eventuais significados. Trata-se de formas significativas em vários planos, tanto ao evidenciarem viabilidades novas da matéria em questão, quanto pelo que as viabilidades contêm de expressivo, e, ainda porque através da matéria, assim configurada, o conteúdo expressivo se torna passível de comunicação. (OSTROWER, 1987, p. 33)

E o figurino de Fernanda Takai nasceu da letra da música, da lenda do cenário, da estética da performance e o *briefing* se materializou com a sensibilidade dos elementos das artes plásticas trazendo textura, forma e cores, tudo calcado na simbologia de toda atmosfera do clipe. “Esses elementos como: espaço, corpo, saia e movimento, estão fortemente submetidos ao julgamento perceptivo do observador, que produz interpretações diante desses agentes.” (XIMENES, 2016. p. 83)

Figura 3- A composição das cores, texturas e figurino. (Foto Acervo ATW80)



Quando Fernanda Takai se vestiu, deu-se a questão da personagem do clipe, ela se sentia pronta para encenar e ser dirigida. Havia a sensação de que tudo estava completo e poderia começar. Ela era a cantora do clipe, mas tinha um personagem para desenvolver. O figurino desempenha especial valor neste momento, você vê seu trabalho fazendo sentido na composição do todo. “Ao vestir-se é que o intérprete se paramenta para entrar definitivamente na personagem e concretizar o mistério do fazer teatral.” (MUNIZ, 2004, p. 44)

Durante a composição do figurino, procurei me distanciar da estética das roupas usadas por Fernanda Takai, das marcas, estilistas e figurinistas que costumam vesti-la.

Isso foi positivo no sentido de criar uma estética nova para não ter a cara da cantora e sim a cara da personagem do clipe e da música. Obviamente que ela escolheu o que lhe agradava, mas em nenhum momento opinou sobre o mesmo. Lembro-me quando obtive a resposta do figurino desenhado que tinha mais agradado a ela e era justamente o que eu tinha mais gostado também. Ela é uma artista especial, uma cantora de talento e uma pessoa maravilhosa. Se eu já era fã de Fernanda Takai, depois desta experiência me tornei mais ainda sua admiradora.

Em todas as formas que víamos o figurino, ele dava sentido à história, ao *briefing*. Ela, vestida com minha criação, e os produtores satisfeitos me trouxeram uma realização e um marco especial em minhas pesquisas com as saias.

Figura 4- Ensaio do clipe. A saia do figurino em outras posições. (Foto Acervo ATW80)



A saia no figurino era realmente de uma relevância enorme. Durante todo o clipe vemos a ondulante saia vermelha se movendo e colorindo todo o

espaço e a performance. Eu fui questionada sobre a saia vermelha espanhola em função de minha tese sobre a história do traje espanhol feminino e do flamenco, mas nada tinha relação. Só se for o inconsciente criativo ativo. “A memórias de situações anteriores já vividas servem de referencial aos dados novos. Estes, em novas integrações por sua vez se transformam em conteúdos referenciais. Sempre nos encontramos e nos reconhecemos.” (OSTROWER, 1987, p. 67)

Figura 5- Croqui de Maria Alice Ximenes (Foto acervo ATW80)



Se a parte superior do figurino tinha a relação de tensão e proteção, a parte inferior contava a história do feminino, da dor que eclode através da ebulição dos sentimentos. “A mulher rendeu-se ao invólucro como último escudo para se defender...” (XIMENES, 2011, p. 92)

Após a descrição do processo criativo do figurino de Fernanda Takai, descrevo os demais figurinos da banda e o *styling* desenvolvido para John, Ricardo e Lulu.

Seguindo a estética do videogame e da performance dirigida pela produtora ATW80, houve uma preocupação com o caminhar robótico dos integrantes da banda. O figurino deveria ser elegante, mas discreto e com certa semelhança, sem que todos ficassem iguais. Criei composições em tons de

nude, gelo, branco e *off-white*. Queria que eles aparecessem nas folhagens e tivessem ares diferenciados de Fernanda Takai. Os *looks* foram composições de colete, calças de sarja e linho, camisas de algodão com aspecto de bata e não de camisaria social, tudo em composições de tecidos naturais. Os rapazes ficaram elegantes e o toque da produtora de moda Bruna La Serra auxiliou nos arremates da arrumação do grupo, acrescentando acessórios e produzindo a estética de cada um. Eles se sentiram confortáveis, afinal tinham que levantar Fernanda num certo momento do clipe e as roupas precisavam ter, além da beleza, também a funcionalidade esperada.

Trabalhar com uma *stylist* foi algo que eu nunca tinha experimentado, pois o figurinista parece que deve dar conta do recado completamente. Esse fato é incorreto, o trabalho com uma equipe maior com certeza culminará em resultados melhores. Quando me atentei que poderia ter uma produtora de moda dando toques de maquiagem, compondo o estilo e auxiliando com ideias, houve uma grande ajuda. É possível o produtor de moda trabalhar junto com o figurinista. É interessante, pois o olhar é diferente: o produtor de moda tem percepções desde a escolha do sapato de Fernanda, a cor da maquiagem, em quem deveria ser usado o chapéu, o colete, como arrumar as batas nas calças, os toques, por dentro com cinto, para fora sem cinto, coisas que deram um toque precioso no resultado final.

Figura 6- *Styling* auxiliando a composição de estilo no figurino (Foto acervo ATW80)



3. Considerações finais: arremates

*No plano das artes nada ocorre
ao acaso. Nenhuma
transformação acontece
isoladamente.⁴*

Creio que o depoimento deste processo criativo descreve mais do que o figurino criado para o clipe. A importância do artigo está na revelação de um método. Não é apenas a alegria de dividir o êxtase da concepção de um figurino para um ídolo, mas as novidades que encontrei no percurso deste trabalho.

Fiz tudo em apenas um mês, pouquíssimo tempo, mas o trabalho com a equipe toda foi chave para tudo cooperar no resultado. Tive o tempo todo contato com a produtora ATW80 que intermediava o contato com Fernanda Takai e a banda. Todos estavam interessados para que tudo desse certo. Tudo que eu precisava a equipe correspondia prontamente, como medidas, outras medidas, prova da roupa, número de calçado, etc...

A equipe de filmagem sofreu com o tempo ruim naquele dia de gravação em Campos do Jordão. Chovia muito e o equipamento usado (drone) só decola com tempo bom. Foi um sufoco, mas o tempo todo todos foram otimistas e nas brechas sem chuva conseguiram gravar. A maquiadora, atenta às ideias, teve toda a abertura do mundo para ouvir a produtora de moda.

Por isso, digo que o processo criativo, diferente do que todos pensam, não é uma inspiração repentina e desorganizada. Sem dúvida que o insight esperado ocorre dentro do processo que Fayga Ostrower qualifica como etapas, e a inspiração, intuição, potencial criativo se fundem de forma a materializar o significado da expressão através do trabalho executado.

Nunca tinha criado figurino para clipe, nunca tinha desenvolvido um figurino saído de uma letra de música ou da história de uma cenografia ou mesmo de um videogame. Toda experiência foi válida porque aprendi com esse processo criativo uma nova forma de construir figurinos. Por isso acho

⁴ VIANA, Fausto. O figurino teatral e as renovações do século XX. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

que o mote deste artigo é mais que falar do figurino em si, mas apresentar um método de como fazê-lo.

4. Referências

MUNIZ, Rosane. Vestindo os nus. O figurino em cena. Rio de Janeiro: Editora SENAC Rio, 2004.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e Processos de Criação. 15ª ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

PATO FU; ULCHOA, John.; Eu Era Feliz In: Não Pare Pra Pensar. São Paulo: Sony Music, 2015.

VIANA, Fausto. O figurino teatral e suas renovações do século XX. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

XIMENES, Maria Alice. Um percurso nos mistérios da vestimenta espanhola. Saarbrücken/Alemanha: Novas Edições Acadêmicas, 2016.

_____. Moda e Arte na reinvenção do corpo feminino do século XIX. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.

GRUPO NETCAMPOS; Dica de Passeio: Parque Amantikir- Campos do Jordão; disponível em <https://www.guiadecamposdojordao.com.br/campos-do-jordao-passeios/parque-amantikir-campos-do-jordao-469.html>; acessado em 20/05/2016.