

## A QUESTÃO DO FIGURINO NOS FILMES *O CONTADOR DE HISTÓRIAS* E *ANDARILHO*

*The question of the costume design in the films "O contador de histórias" e "Andarilho"*

Brito, Giulia Pereira; Graduanda em Design de Moda; Universidade Fumec,  
giuliapbrito@gmail.com

Lopes, Kyvia Salles Mol Ribeiro; Graduanda em Arquitetura e Urbanismo;  
Universidade Fumec, [kyviasalles@hotmail.com](mailto:kyviasalles@hotmail.com)  
Grupo de Pesquisa Design, Arte e Tecnologia

**Resumo:** O artigo articula questões relacionadas ao processo de produção de figurino a partir da análise dos figurinos de dois filmes de ficção de longa metragem nacionais: “O Contador de Histórias” e “Andarilho”.

**Palavras-chave:** Figurinista; figurino; produção.

**Abstract:** This article articulates questions related to the process of costume design production considering the presences of the figurinist based on the fiction feature films “O Contador de Histórias” and “Andarilho”.

**Keywords:** Figunist; costume design; production.

### Introdução

Sabe-se que no processo de criação de figurinos cinematográficos é preciso, geralmente, fazer um estudo profundo sobre os elementos necessários para criação de um figurino coerente com o contexto do filme no qual ele será utilizado. O figurinista, responsável pela criação, elaboração e escolha dos trajes de cena baseia-se no roteiro, nas características dos personagens, nas sugestões e injunções de outros envolvidos na cadeia da produção, como a direção, os artistas, os produtores, etc. Compete ao figurinista ‘estar atento aos elementos que compõe a cena, como: cenário e objetos cênicos, iluminação cênica, noções de espaço, texto, coreografia, artistas, música, efeitos visuais e sonoros, maquiagem, entre outros.’ (SOUZA; FERRAZ, 2013, p.26)

O figurino também permite garantir verossimilhança com o contexto histórico, cultural, social, etc., que será retratado na produção do filme. Em um filme de época,

por exemplo, os figurinos precisam ser fiéis e verossímeis, mas não necessariamente uma representação exata. Podem existir referências que insinuem significados, bem como licença poética para inserir elementos de outras épocas e criar conexões atemporais.

É importante para o figurinista estilista a realização de pesquisas históricas quando necessário para traduzir e compreender uma época determinada e seus costumes, bem como a realização de pesquisas de informações e imagens relacionadas à obra trabalhada, pesquisando as formas, os tecidos, as estampas, as cores e materiais mais adequados para a realização dos figurinos e dos acessórios. (MONTANHEIRO; SCHULTE, 2014, p.07)

Na forma mais tradicional de produção de um figurino, sabemos que

O figurino nasce como uma produção artística para constituir as cenas. (...) Destacam-se alguns conhecimentos, técnicas e estruturas que podemos encontrar através dos estudos, formação, pesquisa e vivências na área da moda e que são fundamentais no trabalho do figurinista. (SOUZA; FERRAZ, 2013, p.31)

Nesses conhecimentos, são colocados o desenho da figura humana e de vestimentas, a produção de uma ficha técnica, um estudo de cores, bem como a escolha dos materiais têxteis mais adequados ao que se trata no filme. Também é necessária a aplicação de conhecimentos em modelagem e ergonomia, além das noções de corte e costura. Temos ainda uma pesquisa prévia de roteiro, das cenas, de personagens que podem dialogar com um processo histórico ou não. (XIMENES, 2016)

Neste ensaio pretendemos compreender a construção do figurino de dois filmes, a saber, “O contador de Histórias” e “Andarilho”<sup>1</sup>. A partir das estratégias de figurino adotadas em cada um dos filmes. Objetivamos refletir sobre como o figurino colabora para a composição do projeto poético e estético dos filmes em estudo.

Partindo do pressuposto que o figurino é de grande importância na construção de uma história cinematográfica, indagamos quais seriam as medidas necessárias para conseguir uma produção de traje coerente à proposta do filme. Com base nessa questão, discorreremos sobre o figurino desses dois filmes.

<sup>1</sup> Filmes beneficiados com recursos do Programa Filme em Minas – programa do governo do Estado de Minas Gerais de incentivo ao audiovisual.

Ambos são filmes de ficção, ambientados no momento atual, mas com propostas fílmicas diferentes. Em “O Contador de Histórias”, temos o figurino elaborado por Cássio Brasil, e o filme “Andarilho”, não possui figurinista.

Na sequência apresentaremos como foi elaborado o figurino dos dois filmes escolhidos, discorrendo, principalmente sobre as formas, os tecidos, as estampas, as cores e os materiais.

### O caso do filme "O contador de histórias"

O longa "O contador de histórias" (2009, dir. Luiz Villaça) é um filme biográfico sobre um adolescente, Roberto, que nos anos 1970, vivia na Fundação Estadual para o Bem-Estar do Menor (FEBEM), onde conheceu uma pedagoga francesa que o adotou. O menor, é tratado como um "caso sem solução" e a pedagoga assume o papel de recuperá-lo dessa situação, além de educá-lo.

Fazendo uma análise do figurino de cada personagem, temos Roberto que logo na cena inicial está descalço, usando uma camisa surrada e suja, um short igualmente velho e desbotado e esse tipo de traje se mantém durante seus tempos de fugitivo da FEBEM, combinados com tons terrosos e fechados para representar sua vida na rua, remetendo a sujeira, violência e ao abandono (Figura 1). Pode- ser perceber, então, um contraste com o figurino usado pelo personagem antes da FEBEM que é mais colorido e acompanhado de uma fotografia viva, remetendo a sua inocência da época e o carinho por essas lembranças.

Figura 1: Primeira cena do filme.



Fonte: <http://kellenbaesso.blogspot.com.br/2013/02/o-contador-de-historias.html>

Paralelamente observamos as roupas usadas pela pedagoga Margherit, sempre bem vestida, utilizando cores bem alegres e marcantes (Figura 2) como verde, amarelo e vermelho remetendo o otimismo, a doçura e a bondade da personagem. Ela está sempre de calças ou jardineira, dando ar mais moderno para seu método educacional mais vertical se contrapondo com o método horizontal que vemos na pedagogia usada pela FEBEM.

Figura 2: Roberto à esquerda e Margherit à direita



Fonte: <http://lounge.obviousmag.org/bibliotela/2016/10/7-filmes-que-retratam-a-importancia-dos-professores.html>

Desta forma assumimos que o filme é composto por contrastes, sendo o social o mais evidente. Essa diferença é perceptível logo no primeiro contato entre os personagens principais que se dá pelo encontro de seus pés (Figura 3), sendo o garoto descalço e a pedagoga com sapato. A partir desse *frame*, onde temos a visão cabisbaixa de Roberto, percebemos o reflexo da repressão psicológica sofrida por ele durante sua estadia na FEBEM mostrada, também, na padronização das roupas das crianças que lá vivem, destituindo-as de individualidade.

Figura 3: Frame da cena do primeiro contato



Fonte: YouTube (printscreen da tela)

O segundo contraste observado é entre a fantasia e a realidade. Existem dois momentos em que é mostrada essa dualidade. Em um primeiro momento temos a cena de assalto ao banco onde os assaltantes usam roupas típicas da era *disco* dos anos 70 (cores fortes, muitas estampas, calças bocas de sino e cabelo *black* ) dando *glamour* à situação criada pela mente de Roberto (Figura 4).

Figura 4: Figurino da cena do assalto ao banco



Fonte: <http://maisqueblog.blogspot.com.br/2014/02/o-contador-de-historias.html>

O segundo momento é a visão idealizada de Roberto sobre o Rei da Rua. Na realidade, o “rei” se veste com farrapos e realiza pequenos furtos, assim como os outros garotos de rua, porém na visão do personagem principal ele possui uma coroa de ouro e roupas militares de príncipe, confirmando a idealização de Roberto sobre aquele posto que significava liberdade e status.

Ao longo do filme percebe-se que a dualidade existente entre as personalidades e os figurinos dos personagens vão se mesclando e é notável a influência que Margherit tem sobre Roberto. A paleta de cor e o *shape* das roupas de Margherit começam a aparecer nas roupas de Roberto (Figura 5), concretizando assim a transformação do personagem em uma pessoa doce, alegre e que futuramente viria a se tornar pedagogo. Além disso, ele perde o olhar cabisbaixo e passa ter a visão na mesma direção ativa do olhar de Margherit.

Figura 5: Roupas de Roberto mais vivas



Fonte: <http://www.mundofreak.com.br/2011/08/02/ate-aonde-a-nossa-imaginacao-pode-nos-levar-o-contador-de-historias/>

Com o apoio das considerações anteriores constata-se a importância de um figurinista, especialmente em filmes que possuem cunho histórico e social, e baseado em fatos reais como “O Contador de Histórias”, para a obtenção de um resultado verossímil e que transmita a identidade dos personagens de forma coerente com o enredo e com a fotografia do filme. Dessa forma, conseguimos associar as cenas ao contexto que ela representa.

### O caso do filme "Andarilho"

A narrativa de "Andarilho" (2007, direção Cao Guimarães) aborda momentos da trajetória de três homens: um gaúcho, um mineiro e um baiano, em estradas entre Salinas, Montes Claros e Pedra Azul, cidades situadas no nordeste de Minas, em rotas distintas. O longa apresenta uma relação ‘(...) entre

o caminhar e o pensar. Lugar do deslocamento constante das coisas que não se fixam, dos pensamentos transitórios, das imagens e dos sons efêmeros, da vida como uma mera passagem.' (GUIMARÃES, 2006)

Para se aprofundar na caracterização da vida de um andarilho, o diretor, Cao Guimarães, não sentiu a necessidade de contratar atores profissionais para representar seus personagens, mas sim, reais andarilhos que possuíam histórias e experiências desse estilo de vida. Não sendo necessária uma pesquisa histórica, por exemplo, já que os próprios personagens são a história (Figura 6).

Figura 6: Cena do filme o Andarilho



Fonte: <http://www.caoguimaraes.com/obra/andarilho/>

A narrativa fica a meio caminho entre documentário e ficção, pois, apesar de possuir um estilo de filmagem documental, o diretor não objetiva retratar como é a vida de um andarilho, mas sim, refletir sobre o andar, sobre a trajetória por eles percorrida e o que ela representa, entrando assim no ramo da ficção. Sugere ao espectador pensar sobre próprio destino. De acordo com o diretor, o que ele apresenta no filme 'são universos muito pessoais, são loucuras em movimento bastante interessantes' (GUIMARÃES, 2006.)

Observa-se ainda, que não foi necessária a presença de um figurinista, uma vez que para representar os andarilhos não foi aplicada a forma tradicional de produção de um figurino. Ao usar verdadeiros andarilhos, o diretor mostra os "atores" com suas próprias vestimentas, fazendo com que sua individualidade como andarilho transpareça de forma mais convincente. É possível perceber isso em uma cena onde um dos andarilhos está dialogando diretamente com a câmera e que suas roupas maltrapilhas, sujas, rasgadas, seu aspecto físico

como o cabelo bagunçado e as mãos sujas e malcuidadas, contribuem para comunicar ao espectador de maneira persuasiva a ideia de um andarilho (Figura 7).

Figura 7: aparência de um dos andarilhos do filme



Fonte: <http://www.caoguimaraes.com/obra/andarilho>

Os trajes são mais leves, claramente mais largos devido ao desgaste e em tons que se misturam com a paisagem, trazendo os personagens como elemento do próprio ambiente, reforçando a ideia da comunhão do pensar, do observar e do andar. Muitas cenas se dão somente com a interação dos três personagens com os elementos das paisagens que são apresentadas durante o filme (Figura 8).

Figura 8: andarilho interagindo com o ambiente



Fonte: <http://www.caoguimaraes.com/obra/andarilho/>



A simplicidade das roupas também pode ser compreendida como liberdade ao seguir o próprio caminho ao mesmo tempo que, por não chamarem atenção, nos remetem à questão do silêncio e da solidão do ser humano.

Durante todas as cenas do filme é possível perceber estas mesmas características de roupas malcuidadas, simples, sujas, muitas vezes sem camisa, nos três andarilhos mostrando que, apesar de possuírem caminhos diferentes, essa característica está intrínseca a eles.

Um deles faz o mesmo trajeto à vida inteira. O outro está lá há 25 anos dando a volta pela América Latina. E, o outro, mais consciente, carrega uma casa, como um caramujo, pelo mundo afora, assim, e tem uma consciência maior do ser andarilho. (GUIMARÃES, 2006)

Com o foco em trazer uma reflexão sobre a nossa existência e os caminhos que seguimos, o diretor cria cenas interessantes como um andarilho deitado em uma mesa de sinuca. Nesse tipo de cena, o figurino da personagem passa a ser o meio, o que lhe é externo, mas que o remete para dentro de si. A imersão em seu próprio universo existencial é tão intensa que os barulhos da cena não geram nenhum impacto sobre o andarilho, tornando-o uma parte de um todo, ao mesmo tempo que ele está preso em seu universo pessoal.

Com isso, percebemos que apesar de não existir a presença de um figurinista existiu, por parte do diretor, um cuidado ao escolher os andarilhos, trazendo verossimilhança de uma forma diferente, pois foram escolhidos pessoas que possuíam as características, não só físicas, mas também vestimentares que condiziam com um certo imaginário sobre o que é um andarilho; Além disso, consideramos também que, no caso de “Andarilho”, um figurino elaborado não seria condizente com a proposta filosófica e mental que o longa em específico trás, entendendo então que a simplicidade dos trajés são elementos que compõem o enredo e todo o seu pensamento.

## Considerações Finais

Sabe-se que no processo de criação de figurinos cinematográficos é preciso fazer um estudo profundo sobre os elementos necessários para criação de um

figurino coerente com o contexto do filme no qual ele será utilizado. Diante disso, concluímos que, mesmo não possuindo um figurinista, este cuidado ainda existe.

Considera-se que a presença do figurinista é de extrema importância para a produção de um filme, pois ele é responsável por um elemento, o figurino, que é essencial para transmitir a mensagem do filme. Entretanto, mesmo quando não temos a presença de um figurinista, temos um figurino, ou seja, elementos de indumentária fundamentais para contar com verossimilhança, uma história, passando de forma eficiente, a mensagem do filme.

### Agradecimentos

Agradecimento ao apoio da Universidade FUMEC e da Fapemig (Fundação de apoio à Pesquisa do Estado de Minas Gerais)

### Referências

ANDARILHO. Direção Cao Guimarães, 2007, DVD.

CAO Guimarães: "Não conseguir ficar sozinho é a maior solidão. Entrevista com Cao Guimarães i Publicado na seção "UOL Diversão e Arte" em agosto de 2006..

Disponível em: <<http://www.caoguimaraes.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/uol-diversao-e-arte-agosto-de-2006.pdf>>. Acesso em: 29 jun. 2017.

MONTANHEIRO, Adriana Martinez; SCHULTE, Neide Köhler. O Estilista Criador de Figurinos. 2014. Disponível em: <[http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/10-Coloquio-de-Moda\\_2014/ARTIGOS-DE-GT/GT11-TRAJE-DE-CENA/GT-11-O-estilista-criador-de-figurinos-revisado.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/10-Coloquio-de-Moda_2014/ARTIGOS-DE-GT/GT11-TRAJE-DE-CENA/GT-11-O-estilista-criador-de-figurinos-revisado.pdf)>. Acesso em: 28 jun. 2017.

O CONTADOR de histórias. Direção: Luiz Villaça, 2009, DVD.

SOUZA, Anderson Luiz de; FERRAZ, Wagner. O trabalho do Figurinista: Projeto, pesquisa e criação. Porto Alegre: **Indepin**, 2013. 116 p. Disponível em: <[https://issuu.com/indepinstituto/docs/o\\_trabalho\\_do\\_figurinista\\_-\\_arquivo](https://issuu.com/indepinstituto/docs/o_trabalho_do_figurinista_-_arquivo)>. Acesso em: 28 jun. 2017.

XIMENES, Maria Alice. Narrativa do processo criativo para o figurino do clipe “Eu era feliz” para Fernanda Takai e banda Pato Fu. Disponível em <[http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/12-Coloquio-de-Moda\\_2016/GT/GT11-TRAJE-DE-CENA/GT-11-NARRATIVA-DO-PROCESSO-CRIATIVO-PARA-O-FIGURINO-DO-CLIFE-EU-ERA-FELIZ-PARA-FERNANDA-TAKAI-E-BANDA-PATO-FU.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/12-Coloquio-de-Moda_2016/GT/GT11-TRAJE-DE-CENA/GT-11-NARRATIVA-DO-PROCESSO-CRIATIVO-PARA-O-FIGURINO-DO-CLIFE-EU-ERA-FELIZ-PARA-FERNANDA-TAKAI-E-BANDA-PATO-FU.pdf)> Acesso em 28 jun. 2017.



APOIO



REALIZAÇÃO

