

HÉLDER NÓBREGA

RUA SÓRDIDA:
O PROCESSO CRIATIVO
DA DIREÇÃO DE ARTE



RUA SÓRDIDA: O PROCESSO CRIATIVO DA DIREÇÃO DE ARTE



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES

REITORA

Margareth de Fátima Formiga Diniz

VICE-REITORA

Bernardina Maria Juvenal Freire de Oliveira



DIRETOR DO CCTA

José David Campos Fernandes

VICE-DIRETOR

Ulisses Carvalho da Silva



CONSELHO EDITORIAL

Carlos José Cartaxo

Gabriel Bechara Filho

José Francisco de Melo Neto

José David Campos Fernandes

Marcílio Fagner Onofre

EDITOR

José David Campos Fernandes

SECRETÁRIO DO CONSELHO EDITORIAL

Paulo Vieira

COORDENADOR DO LABORATÓRIO DE JORNALISMO E EDITORAÇÃO

COORDENADOR

Pedro Nunes Filho

HÉLDER PAULO CORDEIRO DA NÓBREGA

RUA SÓRDIDA:
O PROCESSO CRIATIVO DA DIREÇÃO DE ARTE

1ª Edição

Editora do CCTA

João Pessoa-PB

2020

COPYRIGHT BY HÉLDER NÓBREGA

Capa: Hélder Nóbrega

Projeto gráfico: José Luiz da Silva

Bibliotecária responsável: Susiquine Ricardo Silva

Ficha catalográfica elaborada na Biblioteca Setorial do CCTA da Universidade Federal da Paraíba

Nóbrega, Hélder

Rua Sórdida: o processo criativo da direção de arte / Hélder Paulo Cordeiro da Nóbrega - João Pessoa: Editora do CCTA, 2020.

Recurso digital (5.90MB)

Formato: ePDF Requisito do Sistema: Adobe Acrobat Reader

84 p.

ISBN: 978-85-9559-240-7

1. Artes Visuais. 2. Cinema. 3. Direção de Arte. 4. Processo Criativo.

CDU

Foi feito depósito legal

Todos os textos são de responsabilidades do autor.

Direitos desta edição reservados à: EDITORA DO CCTA/UFPB

Cidade Universitária – João Pessoa – Paraíba – Brasil

Impresso no Brasil

Printed in Brazil

Aos boêmios, com todo meu apreço.

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| Rua sórdida, o processo criativo da direção de arte.... | 08 |
| I Parte: início do processo..... | 11 |
| II Parte: depois de encontrar a locação..... | 34 |
| III Parte: as tensões entre imagens e texto na construção identitária das personagens fílmicas por meio dos figurinos..... | 53 |
| As as tensões entre imagens e texto na construção identitária das personagens fílmicas por meio dos figurinos..... | 54 |
| A direção de arte enquanto construção social e cultural..... | 57 |
| Figurinos como construto identitário..... | 60 |
| Estamparias e ressignificações identitárias..... | 63 |
| Produção de figurinos..... | 68 |
| Maquiagem..... | 73 |
| O liame entre o figurino, o roteiro e a direção do filme..... | 76 |
| Considerações finais..... | 79 |
| Referências..... | 81 |

RUA SÓRDIDA, O PROCESSO CRIATIVO DA DIREÇÃO DE ARTE

No ano de 2016, concluímos nossa graduação em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal da Paraíba. Como Trabalho de Conclusão de Curso, sob a orientação da Professora Agda Aquino fizemos um relatório crítico acerca de uma práxis em cinema, na especificidade da direção de arte do filme *Rua Sórdida* (2017), de Leonardo Gonçalves.

No referido trabalho escrito, discorremos a respeito da construção da direção de arte que envolve aspectos técnicos e teóricos voltados para a respectiva produção fílmica. Todavia, o percurso inventivo, o caminho para desenvolver essa atividade não fora explicitado com todo detalhamento visual.

Dessa maneira, observamos a necessidade de publicar o processo criativo de *Rua sórdida* tento como objetivo contribuir para área da pesquisa em direção de arte para cinema em contextos regionais, sociais e culturais dos quais fazemos parte.

O cinema é feito em fases de pesquisa, pré-produção, produção, pós-produção, finalização e distribuição. Por cuidar da parte visual da *mise-en-scène* a direção de arte do filme engloba, em sua maior parte, a pesquisa até a pós-produção, no que se refere a desprodução visual dos sets, devolução de materiais da arte, etc.

Um processo criativo está relacionado a tudo que o artista faz em seu percurso criador. Esse texto não enlaça os resultados da obra fílmica em si, mas o itinerário criativo da direção de arte.

“A tendência de um percurso é o objeto de estudos de caso, nos quais o propósito da análise é acompanhar e compreender os mecanismos criativos utilizados por um artista específico, para a produção de uma determinada obra”. (SALLES, 2007, p.37).

O texto é dividido em três partes na primeira há um pensamento criativo antes de encontrar a locação escolhida para o filme, que envolveu em sua seleção fatos importantes como a segurança da equipe e do equipamento técnico utilizado. Na segunda parte temos o restante das construções criativas, em acordo com o espaço cênico escolhido como locação. Na terceira parte, consta num artigo de nossa autoria publicado na revista *Temática da UFPB*, em 2020. Tal artigo intitula-se, *As tensões entre imagens e texto na construção identitária das personagens fílmicas por meio dos figurinos*.

Dessa maneira, todas as nossas escolhas tiveram necessariamente o intuito de colaborar com a narrativa fílmica de forma verossímil. Corrobora com o nosso pensamento Aumont (1993) “a imagem se define como um objeto produzido pela mão do homem, em um determinado dispositivo, e sempre para transmitir a seu

espectador, sob forma simbolizada, um discurso sobre o mundo real". (AUMONT,1993, p.260).

Os objetos escolhidos, para compor os quadros, montado para esse estudo, se referem a todas as escolhas que fizemos em nosso percurso criador. A esse respeito Zamboni (2006) vai nos dizer que "a criação, na realidade é um ordenamento, é selecionar, relacionar e integrar elementos que a princípio pareciam impossíveis." (ZAMBONI, 2006, p.34).

O nosso trabalho, aqui apresentado, tem o intuito, em sua maior parte, de falar por si mesmo, no que se refere as suas imagens em quadros montados com elementos de nossa autoria, que incluem desenhos, croquis, assemblagens, pinturas, fotografias além de outras indicações técnicas para uso de cores e texturas.

Nesse sentido desejamos substituir as palavras por essas construções visuais que despertam o entendimento do processo criador isso porque acreditamos que "as imagens não podem ser confundidas com as palavras. As imagens constituem uma maneira própria de pensar, ver, agir e dizer". (NASCIMENTO, 2011, p.214).

Sendo assim esperamos contribuir para uma escassa área acerca de estudos sobre processos criativos em direção de arte para cinema, levando em consideração os contextos culturais, sociais e regionais nos quais estamos inseridos juntamente com a obra fílmica em questão.

I PARTE
INÍCIO DO PROCESSO
CRIATIVO



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.

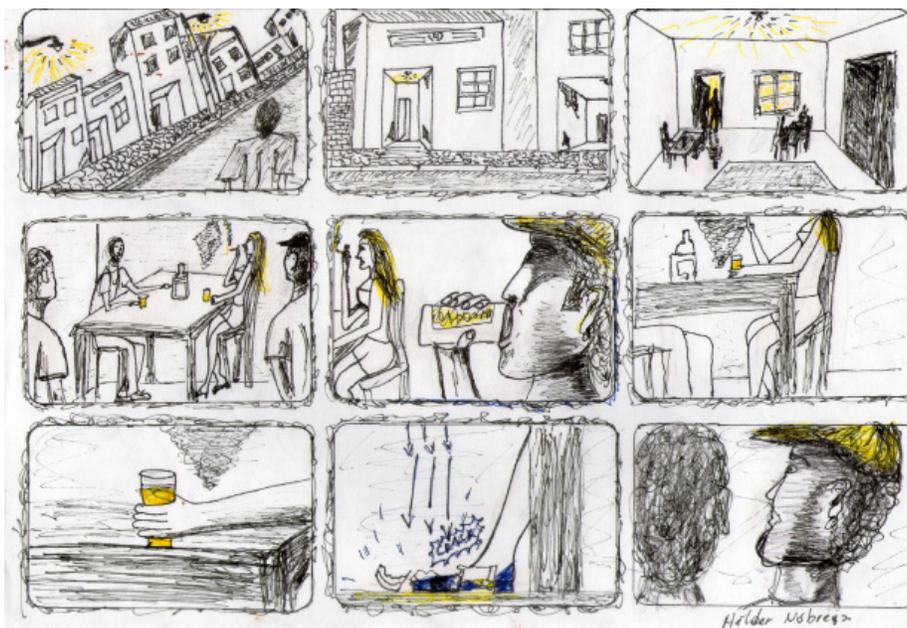


Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.

Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.

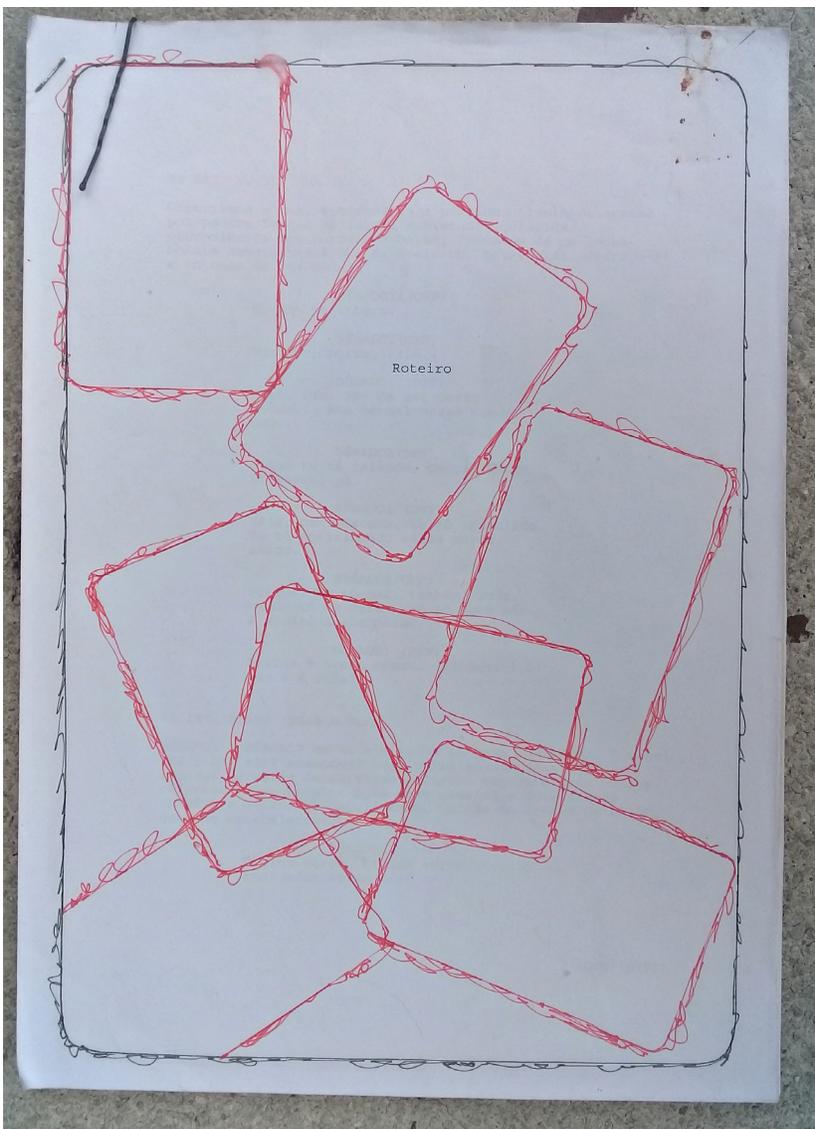


Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
 Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.

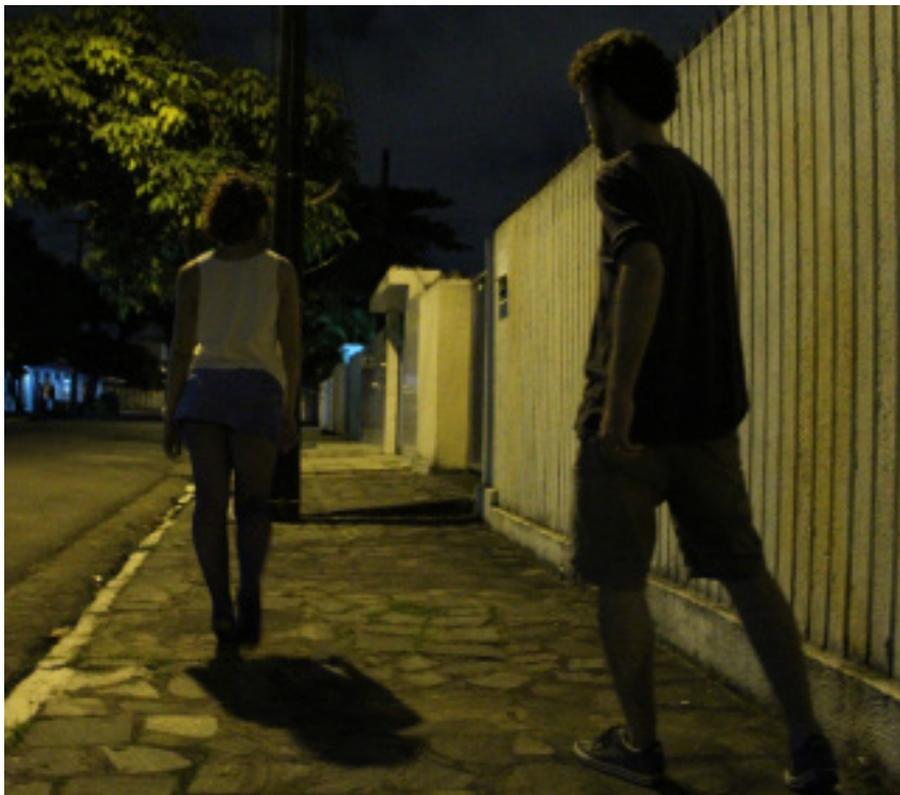


Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.

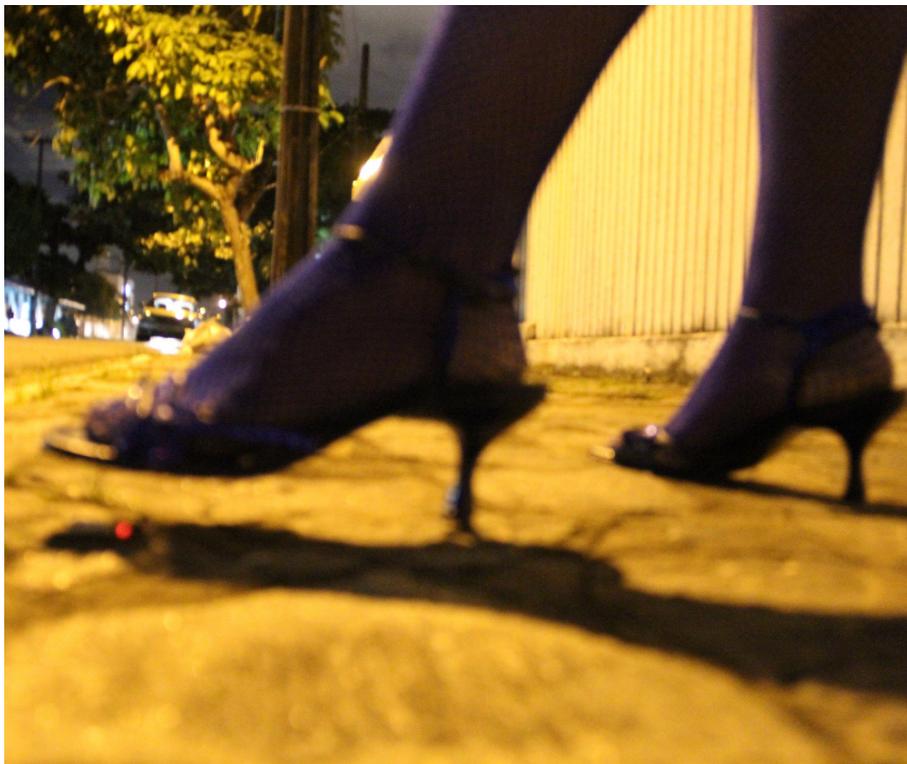


Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por
Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.

II PARTE
DEPOIS DE ENCONTRAR A
LOCAÇÃO



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



(TÚLIO) homem ascético, 30 anos, veste camisa de regata, bermuda jeans com cinto, e sandálias. Ele está observando o casal (XX e XY) no balcão da bodega provido com alguns amendoins espalhados, junto com seu amigo (PEREIRO). Homem mais velho entre 40 e 50 anos, com barba rala, veste camisa de botão florida (tropical) aberta o suficiente para mostrar seu tórax e um fino colar prateado, calça jeans. *Pereiro*

Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.

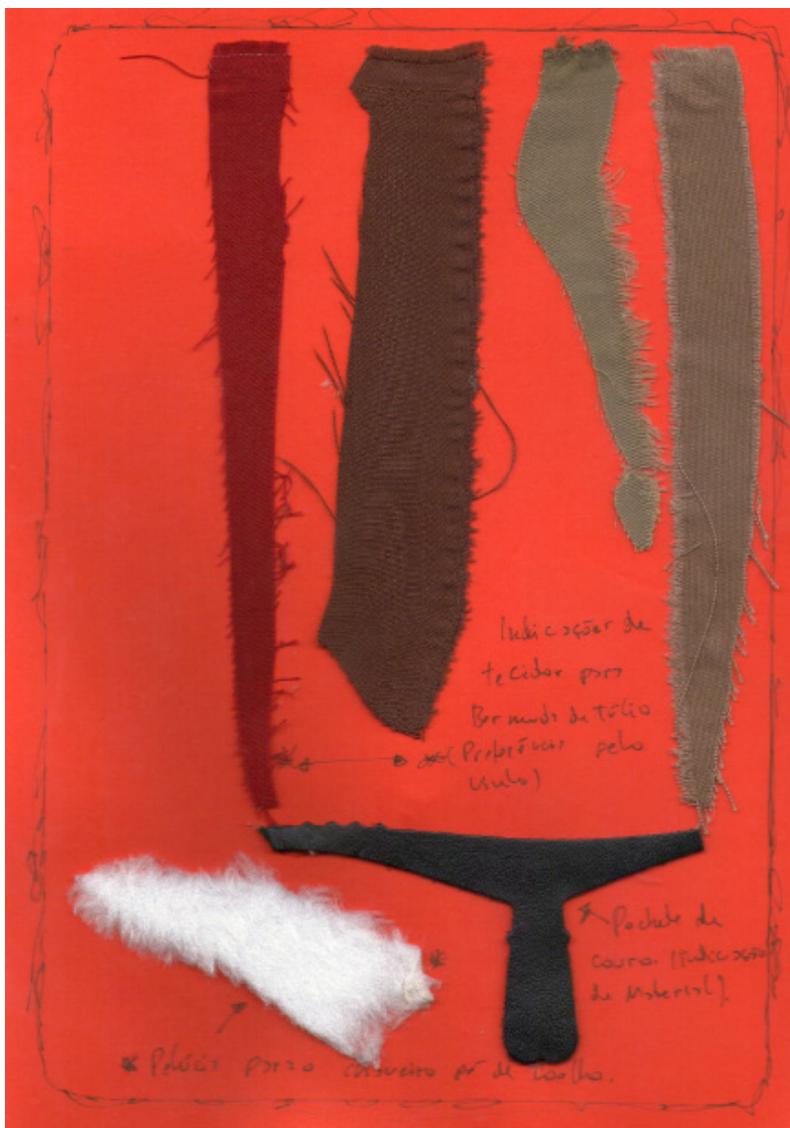


Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Helder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Helder Nóbrega.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.

III PARTE

AS TENSÕES ENTRE IMAGENS
E TEXTO NA CONSTRUÇÃO
IDENTITÁRIA DAS PERSONA-
GENS FÍLMICAS POR MEIO
DOS FIGURINOS

AS TENSÕES ENTRE IMAGENS E TEXTO NA CONSTRUÇÃO IDENTITÁRIA DAS PERSONAGENS FÍLMICAS POR MEIO DOS FIGURINOS

*Rua sórdida*¹ (2017) com roteiro² e direção de Leonardo Gonçalves, é constituído por oito personagens, duas mulheres e seis homens. Todos têm idades, particularidades e comportamentos bem diferentes entre si, porém compartilham de um mesmo universo boêmio. A direção de arte e os figurinos ficaram sob o encargo do diretor de arte Hélder Nóbrega, autor desse texto.

Sabemos que um dos alicerces do cinema é a oposição, esta permite a evolução da narrativa. Desde o seu documento inicial, o *script*, tais tensões influenciam todo o processo de criação de uma obra fílmica, chegando até a sua montagem. Nesse percurso artístico, construído coletivamente, existe a direção de arte que envolvem aspectos visuais da diegese fílmica, no que se refere às locações, objetos de cena, figurino e maquiagem.

É importante destacar, desde o início, que compreendemos a direção de arte como uma construção identitária que abrange o cultural e o social (SILVA, 2000). Nessas elaborações, a luz do mesmo autor, há também tensões entre as identidades e diferenças. Nosso estudo verifica em sua especificidade as questões relacionadas às vestimentas

1 Curta metragem *Rua sórdida* (2017). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Bt-9130pOZk> Acesso em 02 mar. 2020.

2 Roteiro de *Rua Sórdida* de Leonardo Gonçalves. Disponível em: <https://archive.org/details/ruasordida/mode/2up> Acesso em 02 mar. 2020.

e alguns adereços que as complementam, justamente por circundar em seu universo, aspectos de representação social (GOFFMAN, 1985).

Dessa forma, poderia haver na concepção visual do figurino, de *Rua sórdida*, conflitos entre o texto e a imagem, visando fugir dos estereótipos sociais e da redundância entre o textual e o imagético na construção da identidade de suas personagens? Acreditamos que sim, e por meio de um estudo de caso observamos a concepção de sua direção de arte utilizando como corpus investigativo o filme e o roteiro que foram disponibilizados na *web* pelo seu realizador/roteirista.

No curta metragem estudado, os personagens são marginais, desviantes de uma sociedade patriarcal e conservadora. Além de seus discursos provocativos que demonstram, por meio das falas e atitudes das suas personagens, um falso moralismo existente no universo boêmio, transpassado por discursos do imaginário popular nos quais há conotações machistas e homofóbicas, exibidas na obra num tom irônico.

Reproduzir, por meio dos construtos visuais, o mesmo teor satíro, sem cair na armadilha da estereotipização e da tautologia é um desafio da composição imagética em *Rua sórdida*. Para compor essas atmosferas foi usada a estética marginal para elaboração das personalidades, as quais possuem características próprias e aproximadas devido a sua classe social e o contexto cultural no qual estão inseridos.

Desse modo, observamos na concepção da direção de arte, uma atenção aos aspectos de grupo sociais minoritários, em termos de poder, para além do que é exposto em suas performances, tais observações serão verificadas com mais atenção no decorrer deste escrito. Em acordo com o realizador do filme, em artigo publicado, “o curta-metragem desenvolvido neste projeto possui enfoque no universo marginal urbano, na tentativa de investigar aqueles que lá habitam” (SILVA; LINS, 2017, p.2).

Ramos (1987), considera as personagens do cinema marginal com personalidades mais pernósticas e condutas mais estereotipadas, segundo o autor geralmente essas narrativas dão preferência pela estética marginal. “Elementos sociais, que já tenham no imaginário popular estas atitudes típicas (o bicha, o galanteador, a madame, o boçal, o machão, a prostituta, o burguês) serão privilegiados” (RAMOS, 1987, p.132). É justamente esse universo, que *Rua sórdida* apresenta em sua narrativa, como a direção de arte trabalhou nessas composições visuais é o que versamos nesse texto.

A DIREÇÃO DE ARTE ENQUANTO CONSTRUÇÃO SOCIAL E CULTURAL

Locações, cenários, objetos de cena, figurinos e maquiagem, no cinema, ficam sob a supervisão geral do diretor de arte, que pode exercer todas as funções supracitadas ou designá-las para outros profissionais em suas especificidades. Nossa compreensão acerca da direção de arte envolve a identidade enquanto uma construção social e cultural (SILVA, 2000). O que faz um identidade é sua relação com as diferenças, num jogo constante de afirmativas e negativas, que de forma presente e ausente estabelece os parâmetros identitários que nos são apresentados.

Em outras palavras as identidades são construídas por meio de uma série de afirmativas e negativas, que podem ser representadas pela direção de arte, desde que esteja consciente de quais elementos devem ser reproduzidos de forma sistemática e objetiva buscando, sobretudo, um discurso verossímil à uma realidade comum, tendo em vista as necessidades de uma narrativa.

A identidade e a diferença tem que ser ativamente produzidas. Elas não são criaturas do mundo natural ou de um mundo transcendental, mas do mundo cultural e social. Somos nós

que as fabricamos, no contexto de relações sociais e culturais. (SILVA, 2000, p.76).

Em acordo com Goffman (1985) os indivíduos estabelecem em suas relações sociais representações estabelecidas com os outros, semelhante à maneira com que os atores exercem suas funções em espetáculos cênicos. Segundo esse estudioso os sujeitos creem na "impressão de realidade que tentam dar àqueles entre os quais se encontra" (GOFFMAN, 1985, p.25).

O autor referendado, a fim de tornar seus argumentos mais precisos, faz comparativos com a linguagem cenográfica do cinema. Reiterando, por exemplo, que tanto a ambientação dos espaços físicos, quanto os mobiliários são entendidos como cenografias, da mesma maneira em que os objetos, de uso cotidiano, nesses lugares, auxiliam na composição visual para que haja de forma convincente uma ação humana.

Desse modo, segundo o mesmo autor, ninguém consegue representar seu papel social, de modo persuasivo, sem que alguns elementos visuais fiquem posicionados em lugares, determinados, propiciando o entendimento de mundo através da leitura dos construtos visualmente concebidos. (GOFFMAN, 1985).

Melhor definindo, em uma rotina comum ao observamos uma lousa presa em uma parede e algumas

carteiras ocupadas por outros atores sociais, no caso alunos, e neste cenário observamos uma mulher em pé próximo ao quadro branco, é possível identificar, sem a utilização de nenhum texto, características acerca de sua personalidade. Tais componentes referem-se, no cinema, aos cenários, objetos de cena e locações, elementos da direção de arte, assim como os figurinos como veremos a seguir.

FIGURINOS COMO CONSTRUTO IDENTITÁRIO

Em acordo Goffman (1985); autor mencionado no item anterior, quando referendadas as visualidades inerentes à direção de arte. Esse estudioso utiliza o termo representação, em momentos nos quais um indivíduo específico exerça alguma influência sobre um determinado grupo social, em um espaço de tempo contínuo. O mesmo autor vai classificar como fachada, quando o indivíduo precisa realizar essa representação por um tempo permanente (GOFFMAN, 1985, p.29).

Para esse autor, a fachada pessoal está intrínseca com as relações que os sujeitos estabelecem com seus corpos, referindo-se à aparência das pessoas, enquanto construção visual produzidas por elas próprias, com a intenção de interpretar seus papéis perante à sociedade.

Sendo assim a fisionomia de um indivíduo é concebida para provocar estímulos visuais e sonoros com o intuito de demonstrar sua posição e/ou dominação em relação aos outros. “Entre as partes da fachada pessoal podemos incluir os distintivos da função ou da categoria, vestuários, sexo, idade e características raciais, altura e aparência, atitude, padrões de linguagem, expressões faciais, gestos corporais e coisas semelhantes” (GOFFMAN, 1985, p.31).

Dessa forma, tanto a fachada pessoal quanto a re-

apresentação tal qual o autor sugere, são análogos ao cinema justamente por serem utilizadas no cotidiano das performances sociais e, por conseguinte reproduzidas, na linguagem da arte da imagem em movimento, de forma sobretudo verossímil, tendo como referente maior a vida real das pessoas em seus construtos pessoais que subsidiam a direção de arte, na especificidade a que se propõe esse estudo, o figurino.

Desde o início é importante destacar que as visuaisidades do filme, da forma como estão descritas em seu roteiro, são inspiradas no Cinema Marginal, um movimento que apresentou em sua estética alguns conceitos como aponta Ramos (1987) "conotações cafonas, além de seu discurso também cafona do tipo *latin lover*, é significativo do procedimento de caracterização excessiva de atitudes próprio da narrativa marginal" (RAMOS, 1987, p.132).

O autor, acima citado, nos auxilia na compreensão das personagens do filme estudado em suas formas elaboradas visualmente, no que se refere os trajes e alguns componentes que formulam suas personalidades postos na *mise en scène*. Nesse sentido, observamos na elaboração desses vestuários a intenção de interligar algumas personagens, bem como construções idealizadas para desuni-los. Desse modo o conceito de contraste surge como definidor para a criação identitária das personagens por meio das vestimentas. A vista disso temos

Costa (2002) ao dizer que “o figurino muitas vezes serve como elemento para identificar o personagem e separá-lo de outros tipos e personagens da galeria de interpretação do ator” (COSTA, 2002, p.40).

Vale a pena destacar que compreendemos traje de cena e figurinos como a mesma função dado vista o referencial teórico assumido para as necessidades desse estudo alguns livros vindo do teatro, outros da televisão, mas que podem conceitualmente serem utilizados ao cinema. Corroboramos conosco o pensamento de Pereira e Viana (2015) ao dizer que qualquer roupa utilizada nas linguagens das artes cênicas a exemplo do balé, do cinema, do circo, do musical, da performance, da ópera e do teatro é considerada um traje de cena. (PEREIRA; VIANA, 2015, P.6).

Nas bibliografias verificadas, voltadas às especificidades do cinema, encontramos outros termos análogos ao figurino, a exemplo do guarda-roupa utilizado por Betton (1987), para afirmar que o figurino está completamente interligado à atmosfera integral de uma obra fílmica. “O objetivo do guarda-roupa é exaltar a beleza, o caráter, a personalidade dos “heróis” e “valorizar os gestos e as atitudes das personagens”” (BETTON, 1987, p.57).

ESTAMPARIAS E RESSIGNIFICAÇÕES IDENTITÁRIAS

Até aqui podemos observar que os figurinos formam a fachada pessoal dos indivíduos, trazendo informações precisas acerca de suas funções sociais, e de suas culturas. Da mesma forma em que é possível introduzir esses elementos na construção identitárias das personagens fílmicas. Dessa forma, a fim de engrandecer os sujeitos da cena, no filme estudado, podemos verificar que alguns indivíduos com papéis secundários na trama, fazem uso de imagens impressas em suas camisetas. Tais visualidades compostas pelo figurinista de *Rua sórdida* trazem para a *mise en scène* referências a grupos marginalizados em aspectos político, de gênero, étnico e regional.

Essas imagens estampadas nas camisas masculinas, além de propiciar certa dose de oposição com o universo no qual há a predominância de um falso moralismo machista, têm a intenção de dialogar com o público em sua representatividade simbólica. A luz de Aumont (1993, p.82) trata-se de um processo, um trabalho, que emprega as propriedades do sistema visual nesse sentido “reconhecer alguma coisa em uma imagem é identificar, pelo menos em parte, o que nela é visto com alguma coisa que se vê ou se pode ver no real” (AUMONT, 1993, p.82).

Desse modo, há em três personagens secundários a utilização de camisetas com estampas que trazem simbologias diferentes e que representam a marginalização no âmbito sociocultural de determinados grupos.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem *Rua Sórdida*.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.

A questão do gênero e da representatividade do negro no cinema é elencada através de uma imagem da Zezé Motta que participou da época do Cinema Marginal no filme *Em cada coração um punhal* (1969) no episódio intitulado *Transplante de mãe*, dirigido por Sebastião de Souza com cenografia de Jean Laffront.

A construção do *look* com esta camiseta tenta pontuar uma questão importante e delicada sobre a ausência da figura do negro no cinema brasileiro, bem como evidenciar a presença de importantes atrizes na cinematografia nacional. A elaboração desse vestuário também tem a intenção de provocar novas percepções no espectador, acostumado aos moldes do *star system* hollywoo-

diano, caracterizado por cultuar imagens de mulheres brancas como grandes divas do cinema.

Corroborando com nosso pensamento temos Alvarenga *et al.* (2007, *online*) ao dizer que a sociedade patriarcal de origem europeia é historicamente apropriada pelo brasileiro como modelo. Para esses autores a exclusão social reverbera no cinema como uma forma de agradar as exigências do paradigma preponderante no qual “a figura negra e feminina, de um modo geral, não é representativa nos produtos cinematográficos nacionais. Seus papéis são limitados a arquétipos e estereótipos” (ALVARENGA ET AL., 2007, *online*).

Destacamos que a camiseta, com a imagem da atriz e cantora Zezé Motta, adquire em um brechó, é da marca Negro Blue, um grife de Brasília (DF) que utiliza-se da temática do orgulho negro em suas peças, evidenciando a importância da representatividade da afrodescendência na construção identitária e cultural do nosso país.

Em outra camisa, encontramos a reprodução de uma obra do artista plástico Hélio Oiticica a fim de homenagear o movimento marginal, ocorrido em várias áreas artísticas no Brasil como no próprio cinema além da literatura, artes visuais, música e do teatro.

“Seja marginal seja herói” a frase de Oiticica, retratada numa serigrafia como uma espécie de bandeira representa um movimento artístico e cultural de resis-

tência, datado em 1968, onde artistas e intelectuais procuraram ir contra um modelo pré-estabelecido de uma cultura de consumo patriarcal e burguesa.

Sobre a obra de Oiticica, segundo Diniz (2012) trata-se de uma serigrafia realizada a partir da imagem do bandido conhecido como Cara de Cavalo, assassinado pela polícia no Rio de Janeiro no ano de 1964. Ao representar anti-heróis em sua obra, Oiticica assume a sua condição de artista-marginal indo de contra a uma sociedade que desejava o conservadorismo (DINIZ, 2012, p.6-9).

Em acordo com Viana e Muniz (2012) é notório no cinema a importância do figurino para a elaboração das personagens. Os estudiosos destacam que o figurino tem “a função de complementar e enriquecer as personagens. Por ser o atributo visual, ele materializa personalidades e carrega mensagens que muitas vezes não são ditas através de diálogos” (VIANA; MUNIZ, 2012, p.135).

Numa terceira peça do quadro iconográfico, uma das camisetas traz a bandeira da Paraíba, atribuindo-lhe o significado da exclusão desse estado do grande circuito cultural brasileiro, tema que não pretendemos nos aprofundar nesse trabalho. Todavia ressaltamos a urgência dessas representatividades, uma vez que tais estereótipos ficaram mais evidentes em discursos autoritários proferidos contra o povo nordestino, utilizando o

termo Paraíba de forma pejorativa, fazendo alusão a um pseudo subdesenvolvimento.

Voltando as conotações da obra fílmica estudada, em acordo com Rahde (2015) a representação do símbolo seria assimilada por uma descoberta, no sentido de recuperar acontecimentos de um passado recente por meio de projeções, não no sentido de uma mera reprodutibilidade, mas possibilitando “transformá-lo frente ao imaginário coletivo de um grupo, de uma cultura, de uma sociedade, como meio de comunicação artístico/visual” (RAHDE, 2015, p.10).

As construções visuais fílmicas despertam no espectador perspectivas de interpretação e descoberta dos significados dessas simbologias. Isso está associado às várias formas de compreensão em acordo com o imaginário que cada indivíduo tem, imerso em sua própria cultura. O cinema por ser predominantemente imagético, acompanhado por seu universo sonoro, reproduz de forma verossímil o mundo, sendo assim, contribui para o entendimento acerca do mesmo.

PRODUÇÃO DE FIGURINOS

Com relação a elaboração e produção dos figurinos, destacamos os croquis, criados pelo diretor de arte do filme, referente a todas as personas. Numa primeira parte temos quatro personagens secundários. Em seguida, em separado, o quadro com os quatro protagonistas. Dessa forma, elencamos as personagens individualmente de maneira que relatamos as nossas leituras referentes à adoção de cores, estampas e cortes em acordo com o perfil dos papéis representados, quando verificamos também a preocupação com a modelagem do corpo de cada ator, que os representam.

D. Norma, proprietária do bar, usa uma blusa e calça *legging* preta, dando a impressão de que a personagem usa um uniforme composto por ela mesma que proporcione conforto e disfarce a sujeira acumulada nas vestes no exercício de sua função. Sua construção visual é elaborada pelas entrelinhas do roteiro, em suas falas a personagem exprime sensatez e maturidade com relação às ações ocorridas no bar, a personagem o fio condutor entre as histórias que acontecem nas cenas interiores.

Abelardo forma a tríade dos jogadores de dominó no filme. Uma de suas cenas, consta numa elipse temporal no qual ele fica embriagado, sozinho e cabisbaixo, junto às várias garrafas de cerveja vazias sobre a mesa. Em sua vestimenta foi utilizada uma camisa simbolizando

a bandeira da Paraíba. A bermuda na cor branca complementa o figurino que necessita mais da parte superior, a camiseta, com seu simbolismo a fim de compor sua significação no quadro já referenciado no tópico acerca da estamparia.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.

O personagem de codinome Jovem tem uma participação mínima no filme, ele situa-se junto a outros dois jogadores de dominó, numa mesa do bar. Essa personagem usa uma camiseta com a estampa de uma arte de Hélio Oiticica já mencionada no item sobre a estamparia. O tom verde claro da peça de roupa, distancia Jovem das outras personagens da trama.

Juvenal veste uma camiseta com a imagem da Zezé Motta, com isso a direção de arte não apenas para faz uma homenagem à atriz, mas contextualiza a ques-

tão da falta da representatividade da mulher e do negro no cinema. O figurino de Juvenal foi construído em cores diferenciadas para sua presença ficar afastada dos demais personagens, distanciando-o da cena final.

Com relação aos quatro personagens protagonistas, para Shirley, personagem feminina principal, foi escolhido como vestimentas uma blusa colada ao corpo na cor branca, e uma saia vinho bordada com lantejoulas, a saia fica a um palmo de altura dos joelhos. Tanto o comprimento da saia como a blusa mais justa tem a intenção de sensualizar à personagem.

O ciúme exacerbado do seu companheiro e a atenção que ela chama dos outros homens, na diegese fílmica, está mais em evidência pela sua beleza do que no figurino em si, que em sua construção procura não ficar demasiadamente provocativo, deixando a personagem livre para cruzar as pernas priorizando o conforto do seu corpo dentro de um universo boêmio. Ela não é provocadora com suas vestes, mas sim provocada por sua condição de gênero, simplesmente por ser mulher, em um espaço comunitário.



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.

Para melhor compreendermos o visual de Antônio, composto pela direção de arte, destacamos um excerto do roteiro, que o descreve como um “homem, pouco mais de 40 anos, fisicamente robusto e dono de um comportamento agressivo e tempestuoso que não se importa em demonstrar seu domínio sobre Shirley” (SILVA, 2016, p.1).

Entendemos que a arte do filme trouxe à tona uma figura masculina que com seus trajes demonstra ser financeiramente superior em relação aos outros personagens da trama, para isso o personagem utiliza alguns adereços, como relógio e corrente douradas, junto aos óculos escuros que beiram o burlesco burguês.

Mais caricato, ao usar uma camisa na cor rosa e uma bermuda bege, esse personagem representa em sua composição, o machismo disfarçado em uma sociedade sexista, praticante do feminicídio. Ressaltamos que

a temática dos assassinatos das mulheres por seus companheiros, não está elencada no filme, todavia o fragmento exposto faz alusão a essa realidade adoecida e infelizmente presente em nosso país.

No caso do César houve a indicação no roteiro sobre suas vestes que diz que o personagem usa uma “camisa de botão florida aberta o suficiente para mostrar seu tórax e um fino colar prateado” (SILVA, 2016, p.1). Em cena vemos o personagem usar a cor amarela, dando destaque ao personagem em termos de iluminação. As estampas florais vermelhas na sua camisa dialogam com o figurino do seu colega de cena Túlio dando unidade cromática na *mise en scène*. Através das cores, o figurino passa ao espectador a ideia de cumplicidade, entre Túlio e Cesar, característica do universo boêmio masculino.

O roteiro dá indicações de como se apresenta Túlio, nele está descrito: “vestido casualmente com bermuda e sandália” (SILVA, 2016, p.3). Este personagem usa uma bermuda jeans e uma camisa na cor vinho que interage com o figurino do personagem César, seu amigo em cena. O mesmo ocorre em relação às vestes da protagonista Shirley que junto com Túlio forma um casal, dentro da trama, que sentem um desejo mútuo. As cores dos figurinos procura sutilmente reforçar a ligação sensual entre os dois.

MAQUIAGEM

Um dos elementos de maior importância para direção de arte consta na maquiagem. Dentre outros fatores, é ela quem propicia a continuidade da imagem quando uma cena precisa ser gravada em diferentes momentos. Além de auxiliar na construção do estilo e da estética almejada para o filme. A vista disso temos Bazin (1991) que compreendia a imagem cinematográfica como o todo existente na tela que pudesse ser acrescentado ao que se propunha representar. Para esse autor a imagem era dividida em dois conjuntos: os elementos da montagem e a plasticidade cena, evidenciando ser “importante compreender o estilo do cenário e da maquiagem” (BAZIN, 1991, p.67).

No filme em que estamos estudando a história acontece num determinado espaço de tempo pré-definido, em uma noite comum, sem interferências naturais como a chuva, por exemplo. A escolha da época do ano coincide com o período de estiagem no qual o clima é predominantemente tropical, característico de uma cidade litorânea do nordeste brasileiro. Não há uma evolução das personagens que necessite de uma caracterização mais mutante no decorrer da narrativa. As personagens surgem e saem da *mise en scène* sem muitas oscilações nas características apresentadas, suas personalidades e fisicalidades não são alteradas.

A maquiagem no filme faz uso natural da pele dos atores, nos seus mais diferentes traços. Verificamos que o personagem César é apontado no roteiro pelo uso de uma barba, também no *script* é interessante observar que existe a indicação da maquiagem da personagem feminina principal, nele está descrito: "SHIRLEY - mulher, 30 anos, maquiagem exagerada e com lábios pintados por batom vermelho" (SILVA, 2016, p.1).

A mesma personagem, protagonista do filme, em determinada cena, retoca sua *make* com um estojo de maquiagem próprio e o uso de um batom, tais materiais cênicos fazem parte dos objetos de cena por sua funcionalidade e concomitância com o contexto da obra fílmica, auxiliam na composição identitária de Shirley.

Segundo Swidrak (2014) maquiagem é uma das indicações mais importantes numa produção audiovisual devido aos seus níveis de complexidade. A direção de arte em *Rua sórdida* dá preferência pelo uso do brilho natural da pele dos atores, e tendo em vista o ritmo da narrativa consideramos uma escolha assertiva. Nesse sentido o autor mencionado vai nos dizer que diretores de arte consideram o brilho natural da pele como importante para algumas narrativas (SWIDRAK, 2014, p. 43).

Entendemos que é natural certo brilho nas peles de todas as personagens, de *Rua sórdida*, em especial a dona do bar, cuja a aparência relativa aos cuidados da maquiagem, em acordo com o roteiro, fora levado pela direção de arte para o filme, tendo em mente sobretudo

a fluidez da narrativa. Dessa forma, podemos verificar a concomitância entre a imagem fílmica, realizada pela direção de arte, e o que está indicado no *script* para D. Norma que “usa uma flanelinha surrada, ora para limpar o balcão, ora para limpar a testa suada”. (SILVA, 2016, p.3).

O LIAME ENTRE O FIGURINO, O ROTEIRO E A DIREÇÃO DO FILME

O figurino e a maquiagem ainda tem a função de complementar o cenário sem haver um distanciamento exacerbado entre os tons no quadro geral da *mise en scène*. Nesse sentido podemos observar o cuidado em manter uma harmonia e contraste entre os corpos e o espaço, produzindo sentidos e dramaticidade. Isso fica evidente na concepção das cores dos figurinos.

Em acordo com Betton (1987) as cores podem servir, para o desenvolvimento da ação, participando da criação da atmosfera e de um clima psicológico, imprimindo no espectador sentimentos e emoções. Para esse autor as cores podem estabelecer "relações na continuidade e sua transformação gradual em outras cores. (BETTON, 1987, p.62).

Sendo assim objetivando ampliar os sentidos de comunicacionais da cor, a paleta de cores para o figurino partiu do vinho, em algumas peças importantes, e foi derivando para outros tons como o vermelho e o rosa em quatro personagens que se relacionam na trama, as vestes comunicam-se entre si através da sua coloração criando analogias que engrandecem a narrativa.

Há em *Rua sórdida* um diálogo entre o roteirista/diretor do curta metragem e a direção de arte, isso fica

mais evidente quando temos acesso ao filme e ao *script*, ambos disponíveis em *links* destacados neste estudo. Segundo Betton (1987) o cineasta não busca sistematicamente a reprodução exata das cores ele pode “explorar as tonalidades mais quentes ou mais frias com finalidade artística, visando o contraponto com o conteúdo dramático das imagens” (BETTON, 1987, p.60).



Imagem do processo criativo da direção de arte, elaborada por Hélder Nóbrega, para o curta metragem Rua Sórdida.
Fonte: arquivos de Hélder Nóbrega.

Tal composição dialógica é evidenciada com um frame do filme, envolvendo o quartilho protagonista, utilizada para ilustrar a capa do livro *Mise en scène cinematográfica: algumas abordagens*, organizado pelo cineasta e professor da UFPB, Bertrand Lira junto com a pesquisadora Simone de Macedo. No livro o trabalho da direção de arte em *Rua sórdida* e sua interface com as ideias do roteirista/diretor acerca de seu filme, fica assim destacado: “O diretor de arte é o principal responsável de pensar e elaborar muitos dos aspectos que compõem a *mise en scène*, enquanto o diretor do filme é responsável por organizar e aprovar tais composições de cena” (LIRA; MACEDO, 2019, p.136).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A direção de arte, na especificidade do figurino, cria as identidades visuais dessas personas por meio de escolhas técnicas objetivas e conscientes que envolvem o liame entre as artes visuais, e estudos acerca da identidade enquanto construção social e cultural, sem perder de vistas às necessidades para a performance cênicas, que entrelaçam os corpos com o tempo e espaço fílmico.

Há na história, personagens protagonistas e secundaristas. As relações entre eles se desenvolvem no decorrer da narrativa. No entanto a direção de arte estabelece tensões e aproximações entre eles mediante a concepção visual dos figurinos, que envolvem, estamparias, cortes, texturas e a paleta de cores.

O trabalho na elaboração do figurino procurou estabelecer uma certa dose de oposição com os diálogos e circunstâncias apresentadas em cena para que no quadro geral imagem, compreendidas como as ações das personagens e áudio entendidas como as falas das personagens, não se tornassem redundantes em suas representações.

Exemplificando do que adiantaria vestir um personagem machista em suas atitudes e falas com uma camisa social marrom e bermuda azul marinho, e não lhe dar um ar moderno e sociável por usar o figurino

escolhido com a cor rosa e bege. Criar essas pequenas nuances, na *mise en scène*, quebrando com estereótipos exacerbados, foi uma escolha da direção de arte no filme estudado, a fim de evitar o óbvio e o tautológico no que se refere às representações do caráter das personagens e suas vestimentas.

Caso a personagem a Shirley utilizasse uma blusa de um corte menor que mostrasse sua barriga e um short curto estaria dando ênfase e força à sentença machista dos personagens masculinos, tendo como referência o imaginário popular conservador. Nesse caso, então, a caracterização da protagonista, conseqüentemente as escolhas visuais, estariam justificando o discurso patriarcal dos homens em cena.

Se as camisetas dos três jogadores de cartas no bar, fossem construídas aleatoriamente sem uma força de expressividade, qual valor de visualidade narrativa, a direção de arte estaria trazendo para estes personagens secundários? Imaginemos D. Norma usando um avental florido e um touca descartável na cabeça, em nenhum momento ela dá a impressão de estar preparando alimentos. Seria uma informação a mais, sem a devida necessidade.

Dessa forma, juntos com a maquiagem e a breve análise das cores apresentados neste estudo de caso, acreditamos que tais construções contribuem significativamente para a narrativa fílmica estabelecida por oposição

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Trad. Estela dos Santos Abreu e Cláudio César Santoro. Campinas-SP: Papyrus, 1993.

ALVARENGA, Nilson Assunção et al. **A mulher negra no cinema brasileiro**: uma análise de Filhas do Vento. Geledés, 2007. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/a-mulher-negra-no-cinema-brasileiro-uma-analise-de-filhas-do-vento/> Acesso em 02 fev. 2020.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

BETTON, Gérard. **Estética do Cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

COSTA, Francisco Araújo da. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Porto Alegre: Sessões do Imaginário, 2002. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/775/8973> Acesso em 14 fev. 2020.

DINIZ, Luiz Antonio Gracia. **Seja marginal, seja herói**: a figura do herói e do anti-herói na obra de Hélio Oiticica. São Gonçalo RJ: *Revista Solettras*, 2012. Disponível em:

<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/solettras/article/view/3804/2637>. Acesso em 12. fev. 2020.

GOFFMAN, Erving. **Representações**. In: _____. A representação do eu na vida cotidiana. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 1985.

LIRA, Bertrand; MACEDO, Simone de. **Mise en scène cinematográfica**: algumas abordagens. Marca de Fantasia: João Pessoa, 2019.

NÓBREGA, Hélder. As tensões entre imagens e texto na construção identitária das personagens fílmicas por meio dos figurinos. *Temática*, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/52506> Acesso em 20 jun. 2020.

PEREIRA, Dalmir Rogério; VIANA, Fausto. **Figu-**

rino e cenografia para iniciantes. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. Iconografia e comunicação: a construção de imagens míticas. Rio de Janeiro: **Revista Logos: Comunicação & Universidade**, 2015. Disponível em:

<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14717/11182>

Acesso em 06 mar. 2020.

RAMOS, Fernão. **Cinema Marginal (1968-1973)** - A representação em seu limite. São Paulo: Brasiliense, 1987.

SILVA, Leonardo Gonçalves; LINS, Arthur. **A Crise do Discurso Masculino em Rua sórdida.** In: XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2017, Fortaleza. Comunicação Audiovisual, 2017. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-0442-1.pdf> Acesso em 02 mar. 2020.

SILVA, Leonardo Gonçalves. **Rua sórdida.** Roteiro 3º tratamento. João Pessoa: *online*. 2017.

Disponível em: <https://archive.org/details/rua-sordida/page/n21> Acesso em 04 mar. 2020.

SILVA, Tomaz Tadeu. **A produção social da identidade e da diferença.** In. _____. (Org.). Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2000.

SWIDRAK, Daniela. **Maquiagem e construção de personagens no cinema moderno:** Estudo do caso de Benjamin Button. Baurú: UNESP, 2014. Disponível em: <https://docplayer.com.br/10614086-Unesp-universidade-estadual-paulista-julio-de-mesquita-filho-faculdade-de-arquitetura-artes-e-comunicacao-departamento-de-comunicacao-social.html> Acesso em 06 mar. 2020.

VIANA, Fausto; MUNIZ, Rosane. **Diário de pesquisadores:** Traje de cena. São Paulo: Estação das letras e cores, 2012.