



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE DESIGN - MODA

LARISSA PEREIRA BEZERRA

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS: UM ESTUDO SOBRE FIGURINO

FORTALEZA

2022

LARISSA PEREIRA BEZERRA

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS: UM ESTUDO SOBRE FIGURINO

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Design - Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito para a conclusão do curso em Design - Moda. Área de concentração: Design.

Orientador: Prof. Dr. Francisca Raimunda Nogueira Mendes

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B469a Bezerra, Larissa Pereira.

Alice no País das Maravilhas : um estudo sobre figurino / Larissa Pereira Bezerra. – 2022.
39 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2022.

Orientação: Profa. Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes.

1. Figurino . 2. Cores. 3. Criatividade. I. Título.

CDD 391

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS COMO POTENCIAL CRIATIVO: UM ESTUDO
SOBRE FIGURINO

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Design - Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito à obtenção do título de Bacharel em Design - Moda. Área de concentração: Design.

Aprovada em: 13/07/2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Francisca Raimunda Nogueira Mendes (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Ma. Patrícia Montenegro Matos Albuquerque
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dra. Emanuelle Kelly Ribeiro da Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus.

Aos meus pais, meu irmão, minha avó, meus amigos, meu cachorro e meus gatos.

AGRADECIMENTOS

A Deus.

A minha família por ser minha base e por confiarem em mim.

A minha mãe, Maria, por ser minha melhor amiga e me incentivar a sempre dar o melhor de mim; ao meu pai, Milson, por acreditar em mim como ninguém e por ser meu fã número 1; ao meu irmão, Levi, por deixar as coisas mais leves, me encher de orgulho e me fazer querer enche-lo de orgulho também; a minha vó, Osmarina, por vibrar por todas as minhas conquistas; as minhas primas Raquelly, Mayara e Júlia, por sempre me apoiarem e torcerem por mim.

Aos meus amigos que me escutaram falar, rir, chorar e tagarelar inúmeras vezes sobre este trabalho. Em especial a Kristyna, por ter me apoiado desde o começo do curso e por ter me ajudado a perseverar e chegar até aqui.

A Comunidade Católica Shalom por ser minha casa, por sempre me acolher e por ser meu ponto de encontro com meu Amado Jesus.

A minha orientadora Francisca, por me ajudar durante todo esse percurso, segurar minha mão e me dizer que ia ficar tudo bem.

“Você pode sonhar, projetar, criar e construir o lugar mais maravilhoso do mundo mas precisará de Deus e de pessoas especiais para tornar seu sonho realidade”

- Walt Disney

RESUMO

Com o objetivo de discutir acerca da indumentária do filme Alice no País das Maravilhas, este trabalho analisa os trajes de cena dos personagens Alice, Chapeleiro Maluco e Rainha de Copas, uma vez que a obra brinca com o *nonsense* e abre margem para o uso da criatividade. O presente trabalho aborda o figurino na construção e caracterização dos personagens, analisando seu contexto social e histórico atrelado ao uso da psicologia das cores, elementos estéticos e modelagens. Após realizadas pesquisas de cunho documental e bibliográfico sobre figurino e cinema, os trajes foram analisados de forma a mostrar a importância que as escolhas desses elementos têm na construção da imagem do personagem para o telespectador e para eles mesmos.

Palavras-chave: Figurino. Cores. Criatividade.

ABSTRACT

In order to discuss the clothing of the film *Alice in Wonderland*, this work analyzes the scene costumes of the characters Alice, Mad Hatter and Red Queen, since the work plays with nonsense and makes room for the use of creativity. The present work approaches the costumes in the construction and characterization of the characters, analyzing their social and historical context tied to the use of color psychology, aesthetic elements and modeling. After documentary and bibliographic research on costumes and cinema, the costumes were analyzed in order to show the importance that the choices of these elements have in the construction of the character's image for the viewer and for themselves.

Keywords: Costume. Colors. Creativity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Figurino de Alice.....	25
Figura 02 – O Vermelho da Rainha.....	25
Figura 03 – O Marrom do Chapeleiro.....	26
Figura 04 – Indumentária do filme Alice	27
Figura 05 – Alice no Jardim	28
Figura 06 – Alice na Toca do Coelho.....	29
Figura 07 – Alice na Hora do Chá.....	30
Figura 08 – Alice em sua estadia no Castelo de Copas.....	31
Figura 09 – Alice em sua estadia no Castelo Marfim.....	32
Figura 10 – Alice no Glorian Day.....	33
Figura 11 – Alice de volta ao mundo real.....	34
Figura 12 – Alice rumo a seu destino.....	35
Figura 13 – Rainha de Copas.....	36
Figura 14 – Chapeleiro Maluco na Hora do Chá.....	37
Figura 15 – Chapeleiro Maluco no Glorian Day.....	38

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	METODOLOGIA	17
2.1	Abordagem e Tipo de Pesquisa	17
2.2	Área de Abrangência	17
2.3	Plano de Coleta de Dados	17
2.4	Categorias Analíticas	17
2.5	Tratamento de Dados	17
3	A FUNÇÃO DO TRAJE DE CENA	19
3.1	Figurino e Cinema	20
3.2	Contextualizando Alice	23
3.3	Alice e o Traje de Cena	24
4	O FIGURINO NA TRAMA.....	27
4.1	Alice e o Vestido Azul.....	27
4.2	Rainha de Copas e a Roupas Vermelha.....	34
4.3	Chapeleiro Maluco e o Traje Marrom.....	35
4.4	Vermelho, Azul e Marrom.....	36
5	CONCLUSÃO	40
	REFERÊNCIAS	41
	FILMOGRAFIA.....	43

1. INTRODUÇÃO

Figurino pode ser caracterizado como o conjunto de relações que determinam e compõem a vestimenta de um performer ou personagem em uma dada forma de expressão artística, como teatro, dança ou cinema. De acordo com Abrantes (2001, p. 15), os figurinos são uma forma específica de vestuário que “evidenciam uma dimensão e uma função na caracterização de tipos e personagens. Eles são capazes de integrar e diferenciar, de excluir ou acentuar comportamentos, conceitos e ideologias.”

Fausto Viana (2012) chama de Traje de Cena àquilo que veste os atores nos espetáculos de dança, teatro, performance, cinema, ou todo e qualquer evento que trabalhe com a construção de cenas artísticas. Ele deixa de usar o termo figurino por entender que o seu emprego se tornou abrangente demais, determinando tanto as figuras de moda estampadas em revistas do século XIX, como os trajes do cotidiano no dia-a-dia, o que pode confundir o entendimento sobre o que se fala. Neste trabalho serão utilizadas as duas nomenclaturas, alternando entre os termos figurino e traje de cena.

O figurino geralmente é construído por profissionais que dominam técnicas e/ou processos criativos de composição visual, costura, modelagem, customização, bordado, produção etc, denominados como figurinistas. No âmbito cinematográfico, o figurinista deve preocupar-se com outros aspectos além da roupa, fazendo que o traje seja, além de uma extensão do personagem, um conjunto coeso entre cenário, iluminação, contexto cultural e histórico, dentre outros aspectos. Essa colocação pode ser reforçada por Bassi (2012, p. 105) quando ela afirma que “há muitas camadas que se observar nos figurinos cinematográficos, como em toda a direção de arte, pois há outras camadas que nos remetem às criações da poesia, que o figurino pode materializar.”

A fim de compreender a relação entre figurino e personagem, o presente trabalho tem como objetivo geral analisar os figurinos do filme *Alice no País das Maravilhas* (2010) e seu aspecto fantasioso, buscando entender como se deu a construção dos trajes de cena e como eles influenciam, remetem e refletem os sentimentos e situações vividos por cada personagem e como objetivos específicos pretende-se entender a relação entre o figurino e os personagens, identificar as inspirações por trás dos trajes de cena e compreender quais os aspectos simbólicos nos trajes de cada personagem.

O processo de construção do figurino suscita vestígios da cultura de todos os povos e as preenche de um significado próprio, específicos de cada modalidade artística a fim de contemplar a vida, seja através do drama ou da comédia. Os aspectos sociais e a mentalidade

vigente são contempladas nas mais diversas formas e refletem a maneira de pensar a essência dos tempos (CASTRO E COSTA, 2010, p. 92). Dito isso, podemos reafirmar que a composição de um traje de cena engloba aspectos que vão muito além do vestir. Ao olhar um figurino conseguimos perceber informações essenciais sobre os personagens em cena, e, ao analisar um figurino conseguimos compreender como essas informações acrescentam, complementam e refletem a obra e todo o contexto inseridos nela.

A obra “Alice no País das Maravilhas”, filme lançado pela Disney¹ em 2010 e baseado no livro homônimo escrito pelo matemático Charles Lutwidge Dodgson, sob o pseudônimo de Lewis Carroll, conta a história de Alice Kingsleigh e seu retorno ao País das Maravilhas treze anos após sua primeira visita. Seguido da recente morte do pai, Alice começa a ter pesadelos constantes sobre um mundo bizarro e os seres estranhos que lá habitam. Em uma festa da nobreza, desesperada após descobrir que será pedida em casamento, Alice avista um coelho branco e decide segui-lo.

O filme é dirigido por Tim Burton e tem como figurinista Colleen Atwood. O faturamento do longa ultrapassou a marca de 1 bilhão de dólares e conquistou quatro prêmios² do cinema, sendo dois destinados ao figurino. Em 2016 o filme ganhou uma continuação intitulada “Alice através do espelho”, também com a presença de Atwood no desenvolvimento dos trajes de cena. Neste trabalho é investigada a construção do figurino da trama, com foco nos personagens Alice Kingsleigh, Chapeleiro Maluco e Rainha de Copas.

A história de uma peça nunca mais será a mesma depois de colocada no corpo de um ator. O que faz da própria peça uma fonte de pesquisa. E por isso se justifica e se busca tanto preservar os trajes históricos. Entendê-los é compreender a arte, o pensamento criativo e a força de expressão de determinado período (VIANA, 2007, p. 31). Portanto, este estudo debate os seguintes questionamentos: Quais foram as inspirações para a construção do figurino da trama “Alice no País das Maravilhas”; Qual o processo criativo e qual sua relação no desenvolvimento das personalidades de Alice, Chapeleiro Maluco e Rainha de Copas; Qual a influência das cores nas roupas e nos aspectos simbólicos desses personagens; Como esses personagens se relacionam e se expressam através de suas vestimentas.

A partir dessas indagações é analisado como o figurino influencia os personagens e observado como se deu seu processo de construção e desenvolvimento, compreendendo os aspectos subjetivos da relação personagem x traje de cena. Para tal, foram definidos os

¹ Em 1951 a Disney lançou um longa de animação também baseado em Alice no País das Maravilhas, de Carroll. O filme foi dirigido por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske e produzido por Walt Disney

² Pelo Oscar, o filme venceu nas categorias de Melhor Figurino e Melhor Direção de Arte; e, pelo Bafta, Melhor Figurino e Melhor Maquiagem.

seguintes objetivos específicos: analisar a construção do figurino dos personagens Alice Kingsleigh, Chapeleiro Maluco e Rainha de Copas no filme Alice no País das Maravilhas, considerando seu contexto social histórico, seu aspecto fantasioso e sua importância no que se refere a criatividade e a intertextualidade; entender a relação entre o figurino e os personagens; identificar as inspirações por trás dos trajes de cena; Compreender quais os aspectos simbólicos nos trajes de cada personagem.

Após 157 anos do lançamento do livro³ “As aventuras de Alice no País das Maravilhas” ainda existem perguntas acerca de seu universo, sendo uma fonte de inspiração para vários trabalhos posteriores como adaptações para cinema, teatro e até outras obras literárias. Desta forma expõe-se a importância da pesquisa, uma vez que ela une o potencial criativo do clássico com a construção dos trajes de cena que darão vida a ele, considerando o figurino como uma extensão do personagem, interligando a literatura, o cinema e a moda e trazendo uma nova perspectiva sobre esses temas.

Entender a relevância do figurino na construção do personagem nos ajuda a compreender questionamentos sobre o momento social e histórico, o contexto cultural e como isso afeta a sociedade em questão, uma vez que a roupa é um objeto ambíguo que pode servir para identificação, pertencimento e diferenciação de um ou mais povos. A ampliação dos estudos científicos funciona como uma forma de compreender e aprofundar os conhecimentos acerca dessa área, uma vez que o mundo cinematográfico está cada vez mais em voga e o mundo dos figurinos, por consequência, também está. Ademais, a pesquisa também irá contribuir para ampliar os trabalhos sobre figurinos já existentes no curso de Design – Moda UFC.

Além deste capítulo introdutório, há também um capítulo metodológico, onde será conceituado o tipo de pesquisa e abordagem utilizadas. Nos capítulos seguintes serão tratados sobre o figurino e sua relação com os personagens, contextualizando o termo “figurino”, sua relação com o cinema, o contexto histórico da obra e a análise dos trajes de cena.

³ Publicado em 04 de julho de 1865 trata-se de uma obra de literatura infantil escrita por Lewis Carroll. A história foi criada durante um passeio de barco pelo rio Tâmisa, no qual Carroll inventou a narrativa para entreter as filhas do amigo Henry George Liddel, chamadas Loriny, Edith e Alice. O livro conta a trajetória de Alice, uma menina curiosa que segue um Coelho Branco de colete e relógio, mergulhando sem pensar na sua toca. A protagonista é projetada para um novo mundo, o País das Maravilhas, repleto de animais e objetos antropomórficos, que falam e se comportam como seres humanos. Fonte: Cultura genial. Disponível em < <https://www.culturagenial.com/livro-alice-no-pais-das-maravilhas-lewis-carroll/>> aceso em 03 de jul. de 2022.

2. METODOLOGIA

O caminho percorrido para a análise do filme encontra-se neste capítulo metodológico que visa categorizar este estudo em abordagem e tipo de pesquisa, área de abrangência, plano de coleta de dados, categorias analíticas e tratamento de dados.

2.1 Abordagem e Tipo de Pesquisa

Para cumprir com os objetivos propostos foram feitos dois tipos de pesquisa: a bibliográfica e a documental. A pesquisa bibliográfica, segundo Lakatos e Marconi (2003), engloba as bibliografias que foram publicadas em relação ao tema em estudo, e possibilita examinar esse tema através de múltiplos pontos de vista, proporcionando novas conclusões acerca do que já foi previamente abordado. Já sobre a pesquisa documental, Appolinário (2009) diz que o documento vai além de livros e artigos, pode ser escrito e não escrito, são fontes de documentos.

O presente trabalho tem caráter descritivo e é de cunho qualitativo onde, segundo Goldenberg (2004), busca por subjetividade. O pesquisador não tem o foco em dados numéricos, mas com o aprofundamento da pesquisa com cunho social.

2.2 Área de Abrangência

A área de abrangência é o longa Alice no País das Maravilhas, lançado pela Disney em 2010, utilizando o filme como documento para análise. O foco principal é o estudo do figurino, onde são feitas descrições dos trajes para que haja melhor compreensão sobre o assunto, além da análise de sua relação com os personagens Alice, Chapeleiro Maluco e Rainha de Copas.

2.3 Plano de Coleta de Dados

As etapas para a realização da pesquisa foram: Pesquisa Bibliográfica e Documental – seleção e escolha de referências, tais como livros, artigos sobre figurino e pesquisa científica, sendo as primeiras pesquisas feitas de maio a setembro de 2021; Levantamento de dados – Análise do filme Alice no País das Maravilhas, do figurino e do contexto histórico-social inserido, feitos de setembro de 2021 a fevereiro de 2022; Tratamento de dados – interpretação dos dados coletados, executado de março a junho de 2022.

2.4 Categorias Analíticas

Segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 112) a formulação de categorias dentro de um trabalho científico é fundamental para que o pesquisador sistematize sua pesquisa e organize melhor suas ideias. Portanto, visto os objetivos do estudo, foram consideradas para esta pesquisa as categorias: figurino, cores e criatividade. Tais palavras abrangem o tema da pesquisa de um modo que facilite a busca dos leitores interessados, sendo fundamentais para identificação do estudo.

O figurino como elemento essencial da construção da caracterização e identificação do personagem deve ser bem representado para o público vigente. De acordo com Castro e Costa (2010), o figurino atribui valor à personagem além de contribuir para um melhor enredo histórico, dando mais significação ao espetáculo, apresentação ou obras cinematográficas. No que se refere as cores, elas carregam significados que por meio da semiologia, Kwitko (2010) conta que é possível fazer associações para se interpretar o figurino da personagem.

A criatividade é um elemento muito importante no processo de desenvolvimento de um design, considerando que ela é promotora de ligações, designadamente, entre a área do design e o âmbito do cinema e do desenvolvimento de figurinos. O Design (...) se apresenta como uma disciplina que aceita e propõe interações multidisciplinares e reflexões marcadas por uma pluralidade de visões, apontando para uma clara valorização de saberes de outras áreas (RUSSO, 2018). Nesse sentido, aponta-se a importância do uso e da valorização da criatividade no desenvolvimento de um objeto, no caso deste estudo, os trajes de cena.

2.5 Tratamento de Dados

Visto os objetivos do estudo, foram considerados para esta pesquisa os elementos do figurino dos personagens principais do filme *Alice* (2010), sendo as cores e a indumentária fundamentais para identificação do estudo. Após a finalização das pesquisas, foi feita a interpretação dos resultados obtidos. Para tal, as informações foram categorizadas de modo a filtrar os conteúdos que sejam pertinentes para o alcance do objetivo proposto, que é analisar os significados e evoluções do figurino dos personagens, como explica Gil (2002).

3. A FUNÇÃO DO TRAJE DE CENA

Figurino é o conjunto de elementos de vestuário que são utilizados na construção imagética de um personagem, sendo, então, uma combinação entre roupa, acessórios, sapatos, maquiagem e outros detalhes que compõem sua identidade visual, como afirmam Castro e Costa (2010, p. 80): “o figurino pode ser entendido como o traje cênico, ou mesmo o conjunto da indumentária e acessórios, criado ou produzido pelo figurinista e utilizado pelo artista para compor seu personagem [...]”. Ademais, ainda de acordo com Castro e Costa (2010), o figurino atribui valor à personagem além de contribuir para um melhor enredo histórico, dando mais significação ao espetáculo, apresentação ou obras cinematográficas.

A indumentária atua como complemento do universo criado para as cenas, auxiliando o espectador no processo de entendimento da obra que lhe é apresentada e, ao mesmo tempo, auxilia o ator a entender e se conectar com seu personagem, como afirmam Buest e Carvalho (2004, p. 39): “O figurino transmite mensagens e características psicológicas, sociais e culturais como a roupa da vida real; comunica o status, a condição emocional, a situação do usuário. O figurino transporta o ator para o mundo da personagem.” Essa fala pode ser reiterada por Fausto Viana (2011) quando ele diz que o figurino vai além de ser parte do espetáculo, mas se torna parte, também, do personagem.

O figurino passa a ser parte fundamental não só no processo do espetáculo, mas principalmente da composição de uma personagem. Esta criação passa a considerar o figurino um objeto externo extremamente importante na complementação do trabalho do ator (VIANA, 2011, p. 07).

Ao figurino também é atribuída à função de contextualizar a narrativa, podendo conter aspectos de determinado período histórico, classe social, localização geográfica etc, como afirmam Castro e Costa (2010). Ou seja, além de definir a identidade de um personagem, soma-se a isso a identificação do tempo/espço (período) e a atmosfera pretendida (contexto). O traje de cena pode ser descrito, então, como uma peça chave na relação espectador/personagem, contribuindo para o envolvimento de ambos no desenvolvimento da trama.

Betton (1987) classifica o guarda-roupa (como ele se refere aos trajes de cena) em basicamente dois tipos: 1) realista – quando há um cuidado com a reconstituição histórica do figurino utilizado pelos personagens; 2) intemporal – quando a exatidão histórica cede a uma preocupação maior, que é tentar representar simbolicamente características, estados da alma ou criar efeitos dramáticos.

Já Marcel Martin (2005), outro autor que debate a construção dos elementos que compõem a linguagem fílmica, define três tipos de figurino para o cinema: 1) realistas – que são conforme a realidade histórica; 2) para-realistas – quando o figurinista se inspira na moda e na indumentária da época, mas procede a uma estilização; 3) simbólicos – quando a exatidão histórica não tem importância e o figurino tem o objetivo de traduzir simbolicamente as características, os tipos sociais ou estados de alma.

É preciso atentar, entretanto, que essas classificações nem sempre são totais. Por exemplo, mesmo em uma “produção de época”, releituras são possíveis. Sendo o figurino parte da narrativa fílmica, e sendo o cinema uma arte, é natural que existam múltiplas apropriações fílmicas do vestir.

Castro e Costa (2010) elencam algumas características para a construção de um traje de cena, sendo elas: pesquisa histórica, conhecimento técnico, técnicas de vestuário, conhecimento do enredo e construção do personagem. Além disso, estabelecem cinco elementos que são necessários para compor um figurino que compreenda as necessidades de um enredo. São eles: estilo, cores, volumes, texturas e silhueta. A partir disso é possível adequar peças de roupas e tecidos já existentes com a proposta estipulada pela produção artística, bem como elaborar novos trajes em conformidade com o estilo adotado. Ou seja, podemos aqui concluir que não se trata apenas de um traje, mas de todo um estudo que vai desde como ele vai se encaixar e somar na obra, no enredo e nos personagens até como ele pode ser construído, armazenado e reaproveitado.

3.1. Figurino e Cinema

Um filme é constituído por conjuntos de sistemas que lhe dão corpo, lhe dão uma forma. Tais sistemas são acionados para que possamos buscar ordem e sentido pela operação mental, havendo, portanto, uma relação de dependência entre a obra fílmica e a pessoa que a experiência (SALTHIER, 2020). Dito isso, podemos ressaltar um dos principais elementos que constituem a trama: o figurino. O traje de cena, aliado a outros elementos cinematográficos, assume a função de expressar aspectos realísticos ou subjetivos, a depender da intenção com a qual for usado.

No cinema, o público só vê o que o realizador quer que se veja e o que a câmera permite. Ou seja, existe uma definição anterior dos planos que irão ser filmados e o que os irá constituir, o que deve ser divulgado ao espectador. Contudo, como acontece no teatro, em cinema o figurinista mantém uma relação próxima com os vários

elementos da equipe de filmagem para a elaboração coerente do filme (SILVA, 2014, p. 22).

A partir dessa premissa podemos afirmar que o vestuário é comunicação. Trata-se, então, de uma ferramenta de transmissão de mensagem para o espectador que, ao mesmo tempo, ajuda os atores a encarnarem mais facilmente seu papel, onde figurino surge como auxílio para as personagens fictícias ganharem vida. Cada traje que é elaborado é pensado para aquele personagem em especial, naquela determinada cena, e para aquele específico ator.

Quando se fala em filme como comunicação, outra referência que se pode citar é Gerard Betton . De acordo com ele, o objetivo do guarda-roupa é exaltar as características dos personagens, como a beleza, a personalidade, os gestos, as atitudes. Portanto, deve ser avaliado de acordo com o estilo do filme, dos diferentes cenários e da postura dos personagens (BETTON, 1987).

O autor ainda elenca vários elementos da linguagem fílmica, dentre eles, tomaremos dois como destaque: o tempo e o espaço. A duração de um fenômeno pode ser interrompida, alongada, encurtada e até mesmo invertida, onde o cinema tem total liberdade para brincar com o tempo. A orientação temporal pode variar por meio de recursos como: a câmera lenta, a câmera rápida, a inversão do movimento, etc. O espaço, por sua vez, aparece interligado ao tempo. Durante a exibição para o público, o figurino precisa estar em harmonia com os outros elementos da cena, mostrando, assim, portanto, a importância do estudo do espaço para a performance e a elaboração de uma paleta de cores e materiais a serem utilizados.

O espaço fílmico não é apenas um quadro, da mesma forma as imagens não são representações em duas dimensões: ele é um espaço vivo, em nada independente de seu conteúdo, intimamente ligado às personagens que nele evoluem (BETTON, 1987, p. 29).

Além desses, outros elementos fílmicos são destacados por Betton (1987), como a palavra e o som, incluindo os diálogos e a música; o cenário; a iluminação; a cor; e o figurino, objeto de análise para este estudo.

O traje de cena nos ajuda não só a perceber os contextos (sejam históricos, sociais, econômicos etc), mas também a identificar e classificar os personagens (mocinhos, vilões, heróis, anti-heróis) e no cinema não é diferente. De acordo com Castro e Costa (2010), o cinema requer figurinos que demandam atenção especial para cada detalhe, inadmitindo falhas como manchas ou alinhavos, pois a qualidade da tela é alta e torna perceptível qualquer pormenor. Ademais, ainda de acordo com Castro e Costa, o processo de pesquisa é essencial

para que o processo criativo do figurino esteja coerente com a proposta do espetáculo. Após a gravação das filmagens, o trabalho do figurinista não se encerra, inicia-se o período de pós-produção. Pontes e Rizzi (2020) afirmam que os trajes utilizados em cena devem ser preservados. Para isso, são realizados reparos, caso a roupa tenha sido danificada durante a encenação, e a lavagem. Após, o figurino está pronto para ser armazenado e reutilizado quando necessário (PONTES E RIZZI, 2020, p. 127).

Portanto, podemos reafirmar que o figurino no cinema ocupa um papel de destaque assim como a função de um figurinista durante toda a pré-produção, o desenvolvimento e a pós-produção.

3.2 Contextualizando Alice

Nery (2013) afirma que a roupa e a história sempre estão conectadas, e que a indumentária de certa época consegue demonstrar costumes e hábitos de certos povos. Dito isto, a Era Vitoriana foi o período no qual Alexandrina Vitória Regina (1837-1901), mais conhecida como Rainha Vitória, reinou sobre a Inglaterra. É nesse contexto que se passa a obra de Carroll. Foi um dos reinados mais longos da história britânica, durando aproximadamente 64 anos. Essa época também foi marcada por um processo conhecido como a revolução industrial, onde o capitalismo começou a vigorar. Devido a isso, a densidade populacional aumentou, pois as famílias mudavam-se para as grandes cidades com intuito de obterem ascensão social. A era vitoriana se caracterizou também pela rigidez de princípios moralistas, levando a um comportamento social definido pelo radicalismo, no qual a base familiar era muito importante.

Pois na era vitoriana inicia se um processo de individuação através do qual a mulher se dá conta de sua situação inferior em oposição ao homem, reconhece todos os seus sofrimentos como ser humano, admite suas contradições e revolta-se indo em busca de uma solução para seu problema existencial (LOPES, 1986, p. 9)

Apesar de seu contexto histórico, sendo a obra ambientada na época Vitoriana, Alice nos é apresentada como uma mulher à frente do seu tempo. Sua postura questionadora é evidenciada logo nos primeiros minutos de filme, quando, ao ser indagada por sua mãe sobre o porquê de não estar usando meias compridas, afirma ser contra usar esse tipo de vestimenta e completa com: “Quem diz o que é apropriado?” (3’ 30”), revelando-se uma garota que deseja fugir dos padrões sociais impostos e do moralismo inglês.

Se analisarmos o livro de Carroll (1865), podemos interpretar algumas críticas ao regime governamental e à sociedade da Inglaterra do século XIX intrínsecas à narrativa. Permeada de analogias, a obra faz uso do *nonsense* (sem sentido), que foi um elemento típico da literatura inglesa, como caracteriza Lorenzo na introdução do livro “Alice no País das Maravilhas”:

[...] caracterizado pelo emprego do absurdo, o nonsense é uma forma literária que, por meio da subversão da linguagem, revela diversos níveis de crítica: crítica às normas naturais que regem nossa vida, crítica à sociedade conservadora e moralista daquela época, crítica da própria linguagem. São manifestações do nonsense: as brincadeiras com a lógica, a exploração dos vários sentidos das palavras, as situações absurdas, a impressão de um mundo de pernas para o ar (LORENZO, 2000, p. 12).

Nesse sentido, podemos compreender o “País das Maravilhas” como uma representação da Inglaterra vitoriana, e cada personagem que aparece na obra como uma representação social, satírica e até mesmo caricata da realidade.

3.3 Alice e o Traje de Cena

Em 2010 o cineasta Tim Burton realizou pela Disney sua versão cinematográfica de *Alice*, baseada na obra de Lewis Carroll. O filme de Burton se passa treze anos após a obra original, onde, não se limitando apenas a basear-se na história, se propõe a dar continuidade a trajetória de Alice.

A trama começa com Alice ainda pequena que acaba de acordar de um pesadelo. Ela vai de encontro a seu pai e ele a leva de volta para a cama. Alice explica que sonhou outra vez que estava caindo por um buraco escuro, narrando a sequência de acontecimentos e logo em seguida questionando se está maluca, ao que Charles (seu pai) prontamente responde: “Eu acho que sim, você está maluca, pirada, perdeu um parafuso. Mas eu vou contar um segredo: as melhores pessoas são assim” (2’20”). Neste primeiro momento encontramos a primeira referência a obra original, onde a menina sonha com o País das Maravilhas.

O longa continua com um salto temporal e agora, aos 19 anos, Alice (Mia Wasikowska), que acabara de perder seu pai, acompanha sua mãe a uma festa da nobreza britânica. Porém, ao descobrir que será pedida em casamento, Alice foge. A moça avista um coelho branco de terno e com um relógio, decide segui-lo e cai dentro da toca, chegando ao “País das Maravilhas”, com o qual ela sonhara na infância – é isso, pelo menos, o que ela acredita.

Alice é recebida, de forma desconfiada, pelos personagens bizarros da obra de Carroll, como o excêntrico Chapeleiro Maluco (Johnny Depp), que por vezes desconfiam se ela é mesmo a “Alice certa”. Ela recebe a missão de salvar o País das Maravilhas do domínio da maquiavélica Rainha Vermelha (Helena Bonham Carter). Para tal, ela deve roubar a Espada Vorpal e enfrentar a arma mortífera da rainha: o Jaguadarte, em uma batalha final acontecerá no Glorian Day.

Ao adentrar nesse outro mundo que, até então, só existia em seus sonhos, vem a expectativa de querer desvendar o que está acontecendo. Tanto a obra de Carroll como a de Burton nos fazem questionar aquilo que temos como comum, lógico e absoluto sobre as coisas mais cotidianas, abrindo o olhar para um leque de possibilidades e novos significados a serem atribuídas a elas. Ao trazermos o conceito do “outro”, podemos citar o pensamento do psicanalista francês Jacques Lacan. Para ele:

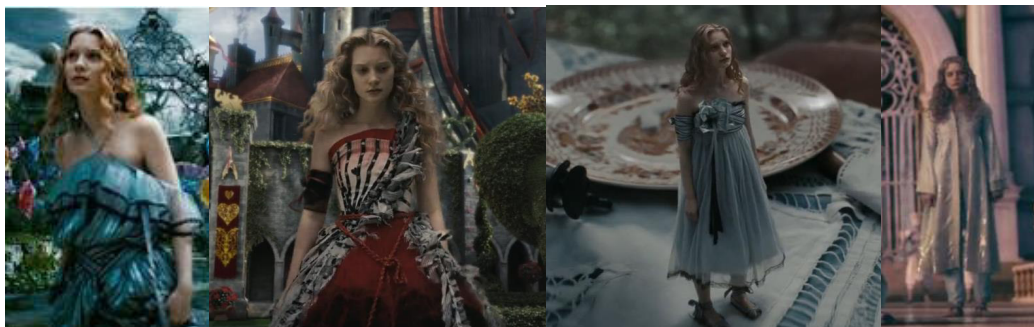
O outro é o lugar em que se situa a cadeia do significante que acomoda tudo que vai poder presentificar-se do sujeito, é o campo desse vivo onde o sujeito tem que aparecer. E eu disse – é do lado desse vivo, chamado à subjetividade, que se manifesta essencialmente a pulsão (LACAN, 2008, p. 200).

Durante essa jornada de autodescobrimento de Alice vemos a personagem crescer tanto no sentido literal (ao ser encolhida e esticada após comer e beber determinadas guloseimas, uma referência aos vários padrões que ela tem que se encaixar e aos que ela não se encaixa) quanto no sentido subjetivo, onde acompanhamos seu amadurecimento e a sua tomada de decisões que a guiam durante a trama.

No decorrer de sua estadia no País das Maravilhas, Alice usa cinco trajes de cena, com variações de cor entre azul, vermelho e branco. A presença de cores também é muito forte nos outros personagens a serem analisados, onde o Chapeleiro Maluco traja cores terrosas e escuras e a Rainha de Copas tem um forte apelo a tons de vermelho.

Não existe cor destituída de significado. A impressão causada por cada cor é determinada por seu contexto, ou seja, pelo entrelaçamento de significados em que a percebemos. A cor num traje será avaliada de modo diferente do que a cor num ambiente, num alimento, ou na arte (HELLER, 2013, p. 16).

No que se refere ao significado das cores, Eva Heller (2013) nos apresenta o azul como a cor da simpatia, da harmonia e da fidelidade, a cor feminina e das virtudes intelectuais. E completa afirmando: “O azul é a cor de todas as características boas que se afirmam no decorrer do tempo, de todos os sentimentos bons que não estão sob o domínio da paixão pura e simples, e sim da compreensão mútua.”

Figura 01: Figurino de Alice.

Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

A cor vermelha, ainda segundo Heller (2013), é tida como a cor de todas as paixões – do amor ao ódio. E no filme essas características podem ser claramente percebidas nas personagens em questão, onde Alice, caracterizada pelo azul, é a heroína curiosa em quem todos depositam as esperanças para salvar o País das Maravilhas, enquanto Iracebeth, a Rainha de Copas, é tida como uma governante autoritária e tirana.

Figura 02: O Vermelho da Rainha.

Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

O Chapeleiro Maluco, por sua vez, acaba se tornando um guia e um aliado para Alice, por quem ela acaba desenvolvendo uma profunda e sincera amizade. Seu traje possui principalmente tons de marrom, que de todas as cores, é o mais frequentemente rejeitado. E não há ninguém que goste realmente dele. Somente 1% dentre homens e mulheres citaram o marrom como cor predileta. Com nenhuma outra cor houve uma rejeição tão forte. No

entanto, como cor de vestuário, o marrom é muito bem aceito: pois se acredita que a mistura de todas as cores combina bem com todas elas e são adequadas a todas as ocasiões (Heller, 2013, p. 329).

Os que usam marrom não querem aparecer, e sim se adaptar. A própria cor marrom não somente tem um efeito adaptativo, como também retira a força de todas as outras cores. Perto do marrom, até mesmo o vermelho fica apagado; o azul perde sua claridade, o amarelo perde seu brilho (HELLER, 2013, p. 134).

Figura 03: O Marrom do Chapeleiro.



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

Porém, apesar de a maior parte do seu traje ser marrom, o Chapeleiro faz uso, também, de algumas estampas que possuem alguns pontos de cor, conjuntos esses que Eva Heller (2013) chama de “acorde cromático”, que são compostos por cada uma das cores que estão mais frequentemente associadas a um determinado efeito.

4. O FIGURINO NA TRAMA

O figurino desempenha um papel muito importante na construção de um personagem, como já discutimos anteriormente. Neste capítulo entraremos de fato em nosso objeto de estudo e iremos analisar de forma mais aprofundada os detalhes sobre os trajes de cena dos personagens Alice, Rainha de Copas e Chapeleiro Maluco.

4.1 Alice e o Vestido Azul

Por ser um período longo a indumentária passou por diversas mudanças durante a Era Vitoriana. Segundo Braga (2004), o começo desta época foi marcado pelo uso da crinolina, de onde se originava o enorme volume das saias, a cintura marcada pelos espartilhos e decotes que deixavam o colo, os ombros e parte dos braços a mostra. Foi também durante este período, na década de 1850, que houve o surgimento da Alta Costura, criada pelo inglês Charles Frederick Worth.

Ainda segundo Braga (2004), na segunda metade da Era Vitoriana o volume das saias ganhou novas proporções, deixando de ser totalmente circular e tornando-se reto na frente e volumoso apenas na parte de trás, formato adquirido pelo uso das anquinhas. A cintura continuou marcada pelos espartilhos. Adornos como chapéus, sombrinhas e toda uma gama de ornamentos não tão práticos para o dia a dia também faziam parte da vestimenta feminina. E é nesse segundo contexto em que a indumentária do filme se encontra.

Figura 04: Indumentária do filme Alice.



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

Apesar da ampla pompa e dos diversos acessórios encontrados nas vestimentas vitorianas, Alice mantém um estilo simples, recusando-se a participar da moda vigente. Seu

vestido é azul e possui como detalhes um pequeno babado de renda no decote, botões que seguem por toda a parte superior e um recorte na parte inferior que forma um babado na saia. Sua roupa é um pouco mais curta que a das demais, enquanto todas trajam vestidos compridos que escondem os pés, seu vestido se finda um pouco acima do tornozelo. Ao contrário das outras personagens femininas, Alice não está usando espartilho e tampouco anquinhas. De acessórios, usa apenas um pequeno par de luvas azuis e meias 3/4. Seu cabelo está preso em um penteado simples.

Figura 05: Alice no Jardim.



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

O traje de Alice pode ser categorizado na categoria “realista” segundo Betton (1987) e também segundo Martin (2005), pois respeita o período em que a história está inserida, apesar da personagem não se preocupar em seguir completamente a indumentária da época.

Alice se mostra uma pessoa que não se importa com as regras e que, além disso, se sente sufocada por elas. Seu descontentamento vai além dos trajes, mas está em todo o contexto onde ela precisa seguir o itinerário de casar e ter filhos, sem questionar ou desobedecer. Neste primeiro momento do longa, a personagem, apesar de saber que não se encaixa nos padrões e desejar muito além dessa vida que lhe foi planejada, ainda não sabe como se posicionar quanto a isso, tem dúvidas sobre o que deve fazer com seu futuro e não tem coragem para, de fato, seguir seus instintos. Essa sua dualidade de sentimentos é refletida em sua vestimenta, pois apesar de não concordar e não aderir completamente os códigos de etiqueta, Alice ainda tenta se encaixar ao que é “apropriado”.

Após fugir de sua festa de noivado, deixando Hemish, seu pretendente, plantado pouco depois de pedir a sua mão na frente de todos, Alice cai na toca do coelho e acaba em uma sala cheia de portas. Ela encontra uma garrafa com uma etiqueta que diz “beba-me” e toma o

liquido, encolhendo logo em seguida. Porém, suas roupas não encolhem junto, fazendo com que ela ganhe um novo traje, aparentemente feito com retalhos do traje anterior.

De acordo com Martin (2005) o segundo figurino pode ser caracterizado como simbólico, que ocorre quando a exatidão histórica não tem importância e o figurino tem o objetivo de traduzir simbolicamente as características, os tipos sociais ou estados de alma ou como intemporal, que, segundo Betton (1987), é quando a exatidão histórica cede a uma preocupação maior, que é tentar representar simbolicamente características, estados da alma ou criar efeitos dramáticos.

Figura 06: Alice na toca do coelho.



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

Nessa segunda roupa, Alice traja um vestido sem forma definida. Ele é fluido e ao mesmo tempo possui vários acúmulos de tecido. Sua cor predominante é azul, cor característica da personagem, com alguns detalhes em preto. Segundo Heller (2013), o acorde azul e preto pode, em um de seus significados, simbolizar a introversão.

Esse significado ganha sentido ao ser analisado junto ao contexto da obra, uma vez que o traje reflete os sentimentos de Alice no momento em questão, onde ela se encontra perdida, confusa e acredita estar apenas sonhando, como se nada daquilo pudesse ser real. A confusão de Alice e a confusão da roupa se completam, Alice está perdida não só no País das Maravilhas, mas em si mesma.

Conforme o filme vai avançando Alice tenta se convencer cada vez mais de que isto é apenas um sonho. Em dado momento ela encontra o Chapeleiro Maluco, que fica extasiado ao recebê-la. Após tomar um pouco de suco minimizador, Alice encolhe mais uma vez, mas novamente suas roupas não encolhem junto. O Chapeleiro, então, pega um retalho de seu antigo vestido e faz uma nova vestimenta para Alice, dando origem ao terceiro traje.

O novo visual de Alice também se caracteriza como simbólico, de acordo com Martin (2005). Agora, o vestido é justo apenas na parte dos seios e o resto da saia desce em um delicado godê. Sua modelagem é um tomara-que-caia e as cores novamente são o acorde azul e preto, desta vez com uma quantidade bem menor de preto. Neste momento o traje já tem um pouco mais de forma e embora não compactue com a indumentária vitoriana, novamente reflete os sentimentos de Alice: sendo um traje solto, confortável e de fácil mobilidade. Esse é um ponto em que a personagem está começando a aceitar tudo que está acontecendo ao seu redor e se mostra disposta a seguir com a aventura.

Figura 07: Alice na Hora do Chá



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas

Alice e o Chapeleiro saem juntos para irem ao encontro da Rainha Branca, porém, o mocinho acaba sendo capturado pelos naipes de baralho da Rainha Vermelha. A protagonista decide, então, mudar seu rumo e ir até o palácio de Iracebeth para resgatar o companheiro. Ao chegar lá, Alice come um pouco do bolo que faz crescer, porém acaba comendo demais e ficando gigante. Mais uma vez sua roupa não acompanha sua mudança de tamanho.

A Rainha de Copas, sem saber que se trata de Alice, se compadece dela, pois, devido a sua enorme cabeça, ela tem afeição a todos que tenham anormalidades grandes. Ela ordena que façam um novo traje para Alice, revelando o quarto traje da personagem.

Figura 08: Alice em sua estadia no Castelo de Copas



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas

O novo traje é vermelho e armado. Tem alguns detalhes em branco e preto, dando a entender que foi feito de retalhos, a própria Rainha Vermelha falou que poderiam usar as cortinas se fosse preciso. Apesar de sua estrutura, esse é o traje mais pomposo que a personagem usa no filme, pois, nesse momento, ela está como convidada na corte da Rainha de Copas. Seu traje é vermelho, pois representa as cores da corte, mas também pode ser interpretado como sinal de coragem e audácia, uma vez que ela está invadindo território inimigo e pretende, além de libertar um prisioneiro, roubar a rainha. Alice não consegue libertar o Chapeleiro e acaba tendo sua identidade revelada, o que a faz precisar fugir, porém, a mocinha consegue roubar a espada vorpal.

Ao chegar ao palácio de marfim a Rainha Branca dá à Alice um pouco de suco minimizador. A personagem encolhe e mais uma vez precisa de roupas novas. Dessa vez, seu traje é branco, cores da corte da rainha, e bem mais simples. Esse é um momento em que a personagem se permite relaxar e refletir sobre o que fazer a seguir. Heller (2013) nos apresenta o branco como a cor do início. Ela é a cor da perfeição, da inocência e da pureza; e também da limpeza e esterilização, tanto que em lugares que produzem alimentos e aqueles que cuidam dos doentes usam predominantemente o branco, pois torna a atmosfera mais acolhedora e qualquer mancha é perceptível ao longe, diz Heller (2013). É nesse momento da

trama que a personagem se permite para, olhar para dentro de si e então decidir que caminho quer seguir.

Figura 09: Alice em sua estadia no Castelo Marfim



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

Alice percebe que terá que tomar uma decisão e, quando se vê nessa posição, sua reação é fugir, assim como fugiu do pedido de casamento feito por Hemish. A personagem está se tornando cada vez mais quem ela estava destinada a ser; forte, decidida e capaz de escolher seu próprio destino, mas ela acredita que em hipótese alguma irá enfrentar a Rainha de Copas e matar o Jaguadarte.

Alice percebe que nada daquilo é um sonho e que realmente esteve no País das Maravilhas quando era criança e, com isso, acaba decidindo lutar em nome da Rainha Branca no Glorian Day, enfrentando a Rainha Vermelha, seu exercito e sua arma mortal: o Jaguadarte. Nesse momento é introduzido o ultimo traje da personagem em sua estadia no País das Maravilhas: uma armadura prateada, com escudo e a espada vorpal (única arma capaz de matar o Jaguadarte).

O papel da mulher na Era Vitoriana era ser submissa, passiva e obediente, dedicando-se somente as atividades domesticas e a criação dos filhos. Segundo Zolin (2003), na Era Vitoriana na Inglaterra, as mulheres eram discriminadas e consideradas inferiores intelectualmente. A mulher que tentasse usar sua inteligência para outros fins era apontada como violadora da ordem natural das coisas e da religião. Burgess (2002) nos diz que a Era Vitoriana foi uma época de moralidade convencional, de grandes famílias em que o pai era uma espécie de chefe divino, e a mãe, uma criatura submissa. A moralidade rígida, o caráter sagrado da vida em família eram devidos em grande parte ao exemplo da própria rainha Vitória, e sua influência indireta sobre a literatura, assim como sobre a vida social, foi considerável.

Nesse sentido, podemos perceber a mulher de maneira desvalorizada culturalmente, não sendo considerada parte importante da família, e seu papel limitou-se a servir o marido e

ao pai, a gerar descendentes e a não falarem muito, transmitindo a imagem de uma mulher graciosa e obediente, como Lipovetsky (2000) considera essa sendo a primeira mulher, que era depreciada. A segunda mulher é aquela que com o surgimento do código cortês, passou a ser bela e idealizada, mesmo assim, a hierarquia social entre os sexos não mudou. Já a terceira mulher, houve uma ruptura em que a mulher passa a ter suas próprias conquistas e não é mais subordinada ao homem, mas sujeita a si mesma. Quando a mulher passa a ser sujeita de si, não tendo amarras que a privem de conquistar o que deseja, é a manifestação do empoderamento.

De acordo com Cruz e Carvalho (2015), o empoderamento nasce como um ato autorreflexivo do oprimido demandando tempo, pois uma pessoa se sente empoderada ou desempoderada em relação às outras, ou a si mesmas. Segundo Sardenberg (2006), o empoderamento feminino é um processo de autodeterminação e da libertação das mulheres das amarras da desigualdade de gênero, com o objetivo de questionar, desestabilizar e colocar fim na hierarquia patriarcal, ainda presente na sociedade contemporânea. Sendo o objetivo maior, fazer com que as mulheres assumam maior controle sobre seus corpos e suas vidas.

Figura 10: Alice no Glorian Day



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

Nesse momento do clímax do filme, a personagem finalmente enfrenta seus desafios, tomando posse de si mesma, de sua vida e de suas escolhas. A armadura pode ser encarada como um claro sinal do empoderamento da protagonista, uma vez que ela foi contra todos os princípios que uma mulher da Era Vitoriana deveria ter. Alice encontrou sua própria motivação e decidiu lutar. Após conseguir matar o Jaguadarte e cumprir seu destino, Alice se despede do Chapeleiro, prometendo nunca esquecê-lo, e volta para o mundo real saindo da toca do coelho.

A fim de evidenciar traços marcantes na silhueta corporal da personagem, são utilizados recursos como enchimentos para enfatizar uma cena, utilizando formas exageradas ou pequenas demais, como também podem ressaltar algum detalhe pertinente para a compreensão de um personagem (CASTRO E COSTA, 2010). Alice sai da toca do coelho trajando o vestido que estava usando no início do filme, porém ele está sujo e rasgado. Seu cabelo está completamente solto, bagunçado e ela está machucada, mas a personagem não parece se importar. Ao contrário, ela volta confiante e decidida e nega o pedido de casamento de Hemish. Além de negar um futuro que não deseja ter, Alice ainda enfrenta aqueles ao seu redor que poderiam julgá-la, falando diretamente com sua mãe, irmã, cunhado, tia e ex-sogros e incentivando-os a não cederem às pressões que a sociedade os impõe.

O vestido de Alice representa seu crescimento e amadurecimento, uma vez que ela passou por uma longa trajetória até descobrir o que de fato queria para si. Em um primeiro olhar podemos ver a roupa de uma pessoa que caiu em um buraco, ficando machucada e suja. Porém, ao acompanharmos a história de Alice, percebemos que seu traje representa muito mais do que alguém que apenas caiu: seu traje mostra alguém que precisou encarar os desafios e as dores necessárias para se tornar quem ela estava destinada a ser, independente se isso seria fácil ou não.

Figura 11: Alice de volta ao mundo real



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

Chegando ao fim do filme, após uma trajetória de aventura e autodescobrimento um novo traje nos é apresentado. Nesse momento, Alice, abraça sua intuição e confia em si para trilhar sua própria história e viver novas aventuras.

Figura 12: Alice rumo ao seu destino



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

Castro e Costa (2010) afirmam que a textura é um elemento muito explorado na composição de figurinos, pois altera a percepção óbvia dos materiais empregados na construção do figurino aos olhos do público, agregando status aos materiais. Nesse sentido vemos o último traje de Alice, onde a personagem usa uma roupa de marinheiro, com uma gravata e um grande casaco azul por cima, livre de corpetes e anquinhas, prestes a ir explorar o mundo, assim como seu pai. Livre da pressão da sociedade vitoriana. Livre de seus próprios medos. Livre para ser quem ela quiser ser.

4.2 Rainha de Copas e a Roupa Vermelha

O traje da Rainha de Copas consiste em um vestido com o acorde vermelho, preto e um tom de amarelo entre dourado e laranja. De acordo com Heller (2013), a junção dessas cores significa agressividade, característica marcante da personagem dona da emblemática frase “cortem-lhe a cabeça”. Seu vestido possui um rufo branco ao redor do pescoço e a cintura marcada pelo uso de um corpete. Ainda na parte superior, o vestido tem listras vermelhas e laranjas que formam um triângulo invertido, causando uma sensação de afunilamento. A parte inferior possui uma cauda com padronagens em vermelho e laranja e, na parte frontal, um fundo vermelho com vários corações dourados contornados por preto.

Observamos ainda a predominância da cor preta juntamente ao vermelho em sua vestimenta. O preto transforma todos os significados positivos de todas as cores cromáticas

em seu oposto negativo, portanto, se o vermelho é a cor amor, o acorde vermelho e preto simboliza o seu oposto, ou seja, o ódio (HELLER, 2013).

O figurino de Iracebeth pode ser classificado como para-realista de acordo Martin (2005), pois retrata a moda da época, mas cede a uma estilização. A Rainha de Copas pode ser interpretada como uma representação da Rainha Vitória, regente do reinado chamado Era Vitoriana. Ambas mantinham um governo rígido e autoritário, os quais foram muito temidos e criticados.

Figura 13: Rainha de Copas



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

De acessórios, a Rainha carrega um cetro e sua coroa, ambos reiterando sua superioridade e poder. A coroa tem extremidades finas, assim como o queixo da personagem e o corpete em sua cintura, reafirmando a ideia de uma pessoa afiada, perigosa e, até mesmo, má. Pode-se observar também sua maquiagem, onde encontramos um único toque de azul na sombra em seus olhos. Esse acorde cromático onde o vermelho é predominante e se tem apenas alguns toques em azul pode ser considerado como força, segundo Heller (2013).

O traje da Rainha de Copas se mantém o mesmo do início ao fim, mostrando que as convicções da personagem se mantiveram as mesmas também.

4.3 Chapeleiro Maluco e o Traje Marrom

No começo do filme o Chapeleiro nos é apresentado trajando uma casaca, uma calça, um colete, uma enorme gravata borboleta e, claro, um chapéu, vestimenta tradicional dos chapeleiros da Era Vitoriana. Segundo Braga (2004) na Era Vitoriana os trajes masculinos

foram ficando cada vez mais sóbrios e sérios, tendo como principal elemento a praticidade. Portanto, podemos caracterizar o traje do Chapeleiro como para-realista, de acordo com o conceito de Martin (2005), pois apesar de ser um terno, roupa comumente utilizada pela sociedade da época, os ornamentos tendem a uma certa estilização.

Figura 14: Chapeleiro durante a hora do chá



Fonte: Filme Alice no País das Maravilhas (2010)

O Chapeleiro é um personagem peculiar que tem um bom coração. Ele não duvidou da veracidade de Alice nem por um instante e ajudou a protagonista durante todo seu trajeto. De acordo com Heller (2013), marrom é a cor do aconchego, e é nesse personagem que Alice encontra um refúgio e um aliado.

Em seu chapéu podemos observar uma etiqueta que diz “10/6” que de acordo com as ilustrações de John Teniel (primeiro ilustrador de Alice) vinha escrito “*in this style 10/6*” (nesse estilo 10/6) que nada mais é do que o indicativo do preço⁴. Em seu pescoço ele tem um lenço (plastron) com estampa colorida, mostrando seu lado criativo. Ele traça também em seu peito uma faixa formada por vários tubos de linhas de costura coloridas, evidenciando seu ofício de criador.

Ao final do filme, no Glorian Day, o Chapeleiro está trajando seu terno, mas com uma casaca azul, cor da protagonista. Ele vai junto com Alice e a Rainha Branca enfrentar a Rainha Vermelha.

⁴ Fonte: Alice in Badland. Disponível em: <<http://aliceinbadland.blogspot.com/2014/07/o-significado-da-numeracao-106-na.html>> acesso em: 30 de jun. de 2022.

Figura 15: Chapeleiro Maluco no Glorian Day



Fonte: Alice no País das Maravilhas.

A única mudança significativa em seu traje foi a cor da casaca, uma vez que os outros elementos como a calça, colete, chapéu, gravata e faixa de linhas permanecem com ele. O Chapeleiro em sua essência não mudou, suas convicções continuaram as mesmas, mas a nova cor em seu traje reafirma sua ligação com a protagonista.

4.4 Vermelho, Azul e Marrom

Ao colocar os três personagens em cena, podemos destacar que todos possuem uma personalidade forte e que as cores foram um aspecto crucial na criação e no desenvolvimento pessoal de cada um. Ao coloca-los lado a lado temos Alice, a mocinha, caracterizada pela cor azul – a cor favorita das pessoas e atribuída a todas as coisas boas (HELLER, 2013); Rainha de Copas, a vilã, caracterizada pela cor vermelha – uma personagem forte, tirana, poderosa e temida; Chapeleiro Maluco, o suporte e guia da protagonista, com a cor marrom – o amigo fiel, aquele que é abrigo, consolo e coragem.

Os trajes de cena (VIANA, 2012) são evidenciados em alguns momentos do filme, como quando o Chapeleiro faz um novo vestido para Alice e quando Alice vai para a corte da Rainha, ganhando um traje de acordo com sua posição de convidada de honra. Embora todos os figurinos tenham sua importância e sua colaboração para o filme, fica clara a importância da indumentária quando Alice está no Palácio Vermelho.

A transição das cores a depender do lugar onde a personagem se encontra (no Palácio Vermelho, Palácio Marfim ou em si mesma) nos transmitem uma mensagem, cada uma já

analisada anteriormente, porém, a cada novo lugar vemos a personagem precisando se adaptar novamente ao ambiente. Alice, que desde o começo nos foi apresentada como alguém que deseja fugir dos padrões, se vê cada vez mais tentando se encaixar e entender qual seu papel em meio a isso tudo.

Quando os personagens contracenam entre si, cada um lutando pelo que acredita, somos apresentados ao conflito entre a corte da Rainha Branca e a Corte da Rainha Vermelha, e vemos o forte embate sobre o Vermelho da Rainha, o Azul da Alice através do Chapeleiro e o Prata de sua armadura, a qual ela veste para defender e lutar em nome da Rainha Branca e cumprir o seu destino.

Podemos ainda associar as cores dos trajes as cores predominantes no filme; a cor ambiente e natural puxada para tons de azul claro no mundo real, em um céu limpo e azulado, e a cor que transita entre o azul e o roxo na ambientação do País das Maravilhas, sendo às vezes verde, vermelha ou marrom dependendo da cena, mas sempre cores escuras e fechadas, trazendo a tona o elemento fantástico do local.

5. CONCLUSÃO

Alice e seu universo nos trazem um olhar novo sobre coisas que passariam despercebidas em nosso cotidiano e, sendo assim, seu figurino não poderia ser diferente. Através da variedade de roupas, acompanhamos o crescimento e desenvolvimento da personagem, sua autodescoberta e sua tomada de decisões.

Neste trabalho pudemos contemplar a importância do traje de cena e, além disso, pudemos perceber como ele nos ajuda a entender os personagens e as situações pelas quais eles estão passando. Nele vimos os trajes dos personagens Alice, Chapeleiro Maluco e Rainha de Copas e percebemos como eles nos ajudaram a compreender melhor as motivações e os sentimentos de cada um deles em particular.

A construção dos figurinos, apesar de se basear na Era Vitoriana, transitou entre as categorias propostas por Betton (1987) – realista e intemporal; e Martin (2005) – realista, para-realista e simbólicos; podendo-se observar trajes que se encaixam em cada uma delas.

A psicologia das cores foi outro aspecto fundamental na construção desta análise. Trabalhar com os significados das cores e com os sentimentos que eles, inconscientemente, causam em nós nos ajudou a compreender e mergulhar mais a fundo na trama e nas questões e conflitos dos personagens.

Neste estudo foram apresentados conceitos sobre figurino, sua relação com o cinema e a análise das vestimentas dos personagens da trama. Por fim, as questões levantadas no presente trabalho foram pertinentes para a contribuição de estudos sobre figurino e criatividade, podendo ser conduzido a discussões futuras em quesitos acadêmicos, como a análise dos figurinos de outros personagens e até mesmo outras obras derivadas da história de Carroll.

REFERÊNCIAS

- ABRANTES, Samuel. **Heróis e Bufões: o figurino encena**. Rio de Janeiro: Ágora da Ilha, 2001, p. 15.
- APPOLINÁRIO, F. **Dicionário de metodologia científica: um guia para a produção do conhecimento científico**. São Paulo, Atlas, 2009.
- BASSI, Carolina. **O figurino dos sonhos na construção do personagem cinematográfico**. In: VIANA, Fausto; MUNIZ, Rosane. *Diário de pesquisadores*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012, p. 105.
- BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1987. (Coleção OPUS-86).
- BUEST, Andreana Alba Nery de Mello; CARVALHO, Marília Gomes de. **Figurino de Cinema e Imagem Feminina**. Encontro Internacional Fazendo Gênero, Florianópolis, p. 39-53, ago. 2004.
- BURGESS, Anthony. **A Literatura Inglesa**. 2. ed. Trad. Duda Machado. São Paulo: Ática, 2002
- BRAGA, João. **História da Moda**. 4ª ed. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.
- CASTRO, Marta Sorelia Félix de; COSTA, Nara Célia Rolim. **Figurino - O traje de cena**. São Paulo: Iara - Revista de Moda, Cultura e Arte, V.3 No.1. ago 2010.
- CRUZ, Natália.; CARVALHO, Tatiana. **O empoderamento feminino: uma proposta educacional**. 2015. Disponível em <http://143.107.95.102/prof/richardromancini/suportesmidiaticos/wordpress4/?page_id=270#respond> . Acesso em: 06 de jul de 2022.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4a. edição. São Paulo: Atlas, 2002, p. 133.
- GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: Como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. 8ª ed. Ed. Record; Rio de Janeiro, 2004.
- HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a razão e emoção**. 1ª ed. São Paulo. Editora: Gustavo Gilli, 2013.
- KWITKO, Ana Paula. **O sistema do figurino no cinema: Uma abordagem semiológica**. Revista Eletrônica do Programa de Pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero, V. 2, n. 1, 2010.
- LACAN, J.; MILLER, J.-A. **O seminário**. 2. ed. corr. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. - São Paulo : Atlas 2003.

LIPOVTSKY, Gilles. **A terceira mulher: permanência e revolução do feminino**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

LOPES, Christiane Maria. **A Mulher na Era Vitoriana: um Estudo da Identidade Feminina na Criação de Thomas Hardy**. Dissertação (Mestrado Área de Concentração: Literaturas de Língua Inglesa) – Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 1986, p. 221. Disponível em: <<https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/24338/D%20%20LOPES,%20CHRISTIANE%20MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Data de acesso: 02 de ago. de 2021.

LORENZO, Isabel de. Introdução. In: CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas**. Trad. Isabel de Lorenzo. 2ª ed. São Paulo: Objetivo, 2000.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução de Lauro Antônio e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.

NERY, Marie Louise. **A evolução da indumentária: subsídios para criação de figurino**. Rio de Janeiro. Ed, Senac Nacional, 2013.

PONTES, Taynah Silveira; RIZZI, Suelen. **Da literatura para o cinema: uma análise de figurino em “O Grande Gatsby”**. Revista Livre de Cinema, v. 7, n. 1, p. 119-155, jan-abr, 2020.

PRODANOV, Cleber Cristiano. FREITAS, Ernâni César de. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RUSSO, S. **Relações metafóricas entre o Design e o Teatro: um caso de estudo de Design de cenários no âmbito do Teatro do Noroeste – CDV**, tese de Mestrado em Design Integrado, Instituto Politécnico de Viana do Castelo, Portugal. 2018. Disponível em: <<http://repositorio.ipv.pt/handle/20.500.11960/2026>> acesso em: 05 de jul. de 2022.

SANDENBERG, Cecília M. B. **Conceituando “Empoderamento” na Perspectiva Feminista**. In: I SEMINÁRIO INTERNACIONAL: TRILHAS DO EMPODERAMENTO DE MULHERES – PROJETO TEMPO, 1., 2006, Salvador.

SAUTHIER, H. R. (2020). **CINEMA, MODA E FIGURINO**. *O Mosaico*, 19(2). Disponível em <<https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/mosaico/article/view/3563>> acesso em 02 de jun. de 2022.

SILVA, Ana Rita Ferreira da. **A relação entre a moda e o cinema**. Dissertação de Mestrado (Design de Comunicação de Moda), Universidade do Minho, Braga, 2014, p. 22. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/33986/1/Dissertação_Ana%20Rita%20Ferreira%20da%20Silva_2014.pdf> Acesso em: 10 de ago. de 2021.

VIANA, Fausto; MUNIZ, Rosane (Orgs.). **Diário de Pesquisadores: traje de cena**. São Paulo: estação das Letras e Cores, 2012.

VIANA, Fausto; MUNIZ, Rosane. **Figurino: muito além de teatro e moda.** In: dObra[s], v. 1, n. 1, 2007, p. 31.

VIANA, Fausto. **O flerte da moda com o teatro e a teatralidade da moda contemporânea.** 7º Colóquio de Moda, Maringá, 2011.

ZOLIN, Lúcia Ozana. **Crítica Feminista.** In: BONNICI, Thomas; ZOLIN, Lúcia Ozana (orgs). Teoria Literária: abordagens históricas e tendências contemporâneas. Maringá: Eduem, 2003

FILMOGRAFIA

BURTON, Tim. **Alice no País das Maravilhas.** Produção: Tim Burton, Joe Roth, Jennifer Todd, Suzanne Todd e Richard D. Zanuck. Walt Disney Studios. 2010. 1 DVD (109 min), son. Estados Unidos da América.