



**A remissão histórica
do figurino e a construção
da idéia de Brasil:**

*a lógica do vestuário na obra
de Caramuru de Guel Arraes*



Solange Wajnman

Universidade Paulista



Resumo

Neste trabalho buscamos identificar o traje dos personagens do filme *Caramuru, a invenção do Brasil* (2000), de Guel Arraes, e demonstrar que o figurino histórico é, várias vezes, colocado de modo remissivo e sem qualquer ordem para outros espaços e tempos distantes do período tratado. Observamos a expressão visual de um Brasil cujo dado histórico é desconstruído. Algumas possibilidades teórico-metodológicas são apontadas como contribuição ao estudo do figurino de produtos midiáticos.

Palavras-chave

figurino, produtos midiáticos, filme histórico

Abstract

In this work we searched for identifying the characters' outfit of the film *Caramuru, the invention of Brazil* (2000), by Guel Arraes, and demonstrating that the historical costume is, many times, exhibited in a remissive way and without any order indicating to other distant spaces and times of the period dealt. We observe then the visual expression of a Brazil which historical data is deconstructed. Some theoretical-methodological possibilities are appointed as a contribution to the study of media's products costume.

Key-words

costume, media's products, historical film

1. A história de Caramuru já foi contada diversas vezes, ora com mito, ora como relato científico, mas populariza-se na versão de Frei Santa Rita Durão, de 1791, da qual nasce a adaptação do filme. Ambientada em 1500, o relato do filme é simples e é uma adaptação livre desta visão mais popular e estruturada de Santa Rita.

Tomando a História do poema do Frei Santa Rita Durão, “Caramuru”, escrito em 1781, Guel Arraes e Jorge Furtado escrevem *Caramuru, a invenção do Brasil* (2000) como uma invenção livre e paródica das origens do Brasil.¹ Nesse contexto, temos como pressuposto a ideia de que como invenção, isto é, uma ficção sobre o nascimento da nação, Caramuru tem nos elementos materiais atuações fundamentais para a construção da trama. Assim, uma série de condições de materialidade (o suporte em dvd, cenários e, sobretudo figurinos – como queremos demonstrar) permite a execução de inovações e recriações do dado histórico.

Já Fechine (2004) em seu trabalho analítico sobre o filme relacionava narrativa e suporte de modo especial. Ela nos levou ao entendimento de que na transformação da minissérie em filme, o processo de intertextualidade e paródia amplifica-se em razão das condições materiais que lhe são intrínsecas. O filme, muito mais compacto e transposto da câmera digital para o modo película, recebe no suporte dvd um conjunto de módulos extras oriundos da minissérie, que ficam à disposição do espectador de maneira opcional e que não impedem a linearidade do texto. Os autores trabalham no sentido de demonstrar o vínculo entre as condições materiais estruturadas em diferentes suportes, que se articulam formando módulos intercambiáveis, e a narrativa que trabalha com a paródia e a intertextualidade. Assim, observamos uma coincidência entre a lógica de organização dos produtos e a organização do processo narrativo e discursivo. É dessa maneira que elementos da esté-



tica *pop* e da linguagem de documentário se articulam à minissérie em uma lógica narrativa de remissão contínua. A estrutura é retro-alimentada pelas condições materiais que lhe servem de suporte, isto é, tais elementos, quando transpostos para o filme, podem ser “desencaixados” a serviço da narrativa principal, retornando para o dvd em módulos auxiliares.

De fato, o figurino de *Caramuru* é repleto de intertextualidades e efetua trânsitos que ultrapassam demarcações históricas rígidas, pois se reporta aos diversos momentos e conexões possíveis. A direção de arte do filme explicita sua opção pela “recriação” das perspectivas e dos “olhares” – português ou modernista – em torno do vestuário de época. Nessa direção, o traje das índias pode ter a forma de frutos e flores, assim como uma “alta cortesã de Portugal” pode carregar uma caravela na cabeça. Como anuncia o título, uma grande liberdade criativa percorre a obra: trata-se efetivamente de uma “recriação”, como sugere sua denominação “a invenção do Brasil” (WAJNMAN & MARINHO, 2008). A partir deste contexto é que sugerimos acompanhar o modo de funcionamento do figurino dentro de uma lógica remissiva e sugerir possibilidades para a identificação da rede de conexões dentro da qual é veiculada a ideia de Brasil ou de brasilidade.

Para orientar o leitor para nosso exercício de identificação da remissão dos figurinos é preciso observar, em primeiro lugar, que enquanto um conjunto de recursos expressivos, o figurino engloba trajes, acessórios, adereços e maquiagem, portanto, tudo que compreenda a caracterização da personagem que provenha de elementos exteriores ao corpo do ator, enfim os elementos que o caracterizam. Em segundo lugar, é preciso observar que o figurino será investigado sob alguns pontos de vista: do seu contexto, do diálogo que estabelece em termos remissivos e das possibilidades de extensão do texto ou construção de mundos ou universos (JENKINS, 2009, p. 161). Este último aspecto é também uma das características da *transmídia storytelling*, lógica de uma narrativa transmídia, conforme apontaremos ao final do trabalho. Será, pois, dentro de um contexto de exploração de contextos, diálogo e possibilidades de recriação que consideramos o convite feito pelo figurino.

Pretende-se, assim, investigar a partir da conexão das formas vestimentares intertextuais, referenciadas em pinturas, desenhos, crônicas e documentos de época, a rede de configurações para a

interpretação das origens do Brasil que a obra realiza. Será, portanto, por uma recriação intertextual e pela ordenação da serialidade de conexões que o figurino estabelece que uma ideia de Brasil poderá ser percebida. O conceito de “rede de conexões”, proposto por Weber (1993), é relevante neste ponto da argumentação, pois o autor observa que não se trata de saber a que fórmula se deve subordinar o fenômeno a título de exemplar, mas sim a qual constelação deve ser imputado como resultado. Assim, trata-se de conhecer a concepção de Brasil veiculada pelo filme não a partir de uma idéia pré-concebida, mas a partir do acompanhamento do jogo remissivo do vestuário histórico realizado pelos figurinistas.

Será dentro desse princípio de busca de contextos, portanto, dentro de uma condição não interpretativa, que também buscaremos referências nas quais os figurinistas se apoiaram. Assim, não se trata de buscar a interpretação simbólica do figurino, mas verificar em qual acervo de imagens cada figurinista vai buscar seu figurino histórico. Trata-se de reconstruir o processo dos figurinistas a partir dos dados dispersos nas pinturas, artes etc., que compõem o universo de referência destes profissionais. Para tanto buscamos percorrer os dados dispersos na história, isto é reconstituir o contexto, a serialidade dos figurinos e identificá-los. Não é descabido indicar uma semelhança entre este método que reúne dados dispersos e a arqueologia de Foucault (cf. BILLOUET, 2003). E tampouco não é indiferente a concepção dialógica da história de Bakhtin quando ele propõe que o sentido desta é interior à prática mesma do discurso, que vai mostrando aprovações ou reprovações, adesões ou recusas, polêmicas e contratos, deslizamentos de sentido, apagamentos etc. (cf. FIORIN, 2008, p. 59).

Enfim, vamos pontuar o que permanece ou se altera dentro de uma rede de conexões vestimentares ao longo da história de modo a veicular uma ideia de Brasil e de brasilidade. Colocamos os detalhes históricos nas notas de rodapé para não tornar a leitura exaustiva. No entanto, estas notas refletem um trabalho de remissão importante constitutivo deste método de investigação.



O figurino, o vestuário e a história de Portugal

Importa aqui, antes de efetuar o exercício das remissões, trazer o contexto histórico do vestuário a partir de referências tomadas, sobretudo, por estudiosos da época. Assim, segundo Eneida Bomfim, a moda em Portugal no século XVI acompanhou de perto as transformações econômicas e o advento da burguesia. Para ela, a concentração da população nas cidades contribuiu para o desenvolvimento do comércio e se refletiu no vestuário porque todos queriam parecer bem, competir com os concidadãos, e ascender socialmente. A autora observa que apesar da indústria têxtil ter se desenvolvido, os materiais passaram a valer também pela procedência. Tecidos, peles, materiais diversos e até peças já confeccionadas eram importados (Bomfim, 2002, p. 38). Fernando Oliveira observa que “da cidade italiana Lucca chegavam as sedas, os chamalotes e os damascos. De Genova vinham os veludos e de Florença os brocados”. A variedade era grande: “De Aragão importavam-se os sombreros e de Valência os chapins” (s/d, p. 11). Lisboa tornara-se uma cidade cosmopolita. O autor observa, a propósito da feira do Rossio, zona junto ao Paço, que “toda multiplicidade de artigos sumptuários e artigos de indumentária” estavam expostos.

Neste contexto é que apresentamos, em primeiro lugar, as caracterizações dos personagens urbanos do filme e em seguida aquelas relativas aos índios. No caso dos personagens urbanos, veremos que as remissões históricas se fazem mais especificamente com os personagens Vasco e, especialmente, Isabelle. No caso dos índios, estas remissões são uma constante.

O figurino de Diogo Álvares|Caramuru

O personagem principal, Caramuru, “em seus tempos de Diogo”, apresenta uma caracterização relativamente coerente com o seu tempo, ainda que com algumas estilizações. Na primeira parte do filme o figurino se resume às roupas mais simples. Camisa² tipo túnica com amarração no decote,³ comprida, chegando quase até os joelhos. Com detalhes em crochê, ou renda (bilro) nas laterais, nos ombros e nas costas. As mangas compridas, bem maiores que os braços e muito largas, sendo assim, amarradas com cadarços no punho, como um saco.

2. Segundo Fernando Oliveira (s/d, p. 23), a camisa masculina que era usada desde os tempos medievais passa a ser usada como veste interior. Ele ilustra essa definição a partir das iluminuras do Livro de Horas de D. Manoel, que trajam camisas de linho branco, arregaçadas, que descobrem os braços e as pernas.

3. A remissão de Eneida Bomfim aos *Autos* de Gil Vicente também nos é útil. Ela explica que a camisa é um traje interior, masculino e feminino, geralmente em linho ou bragal. As masculinas podiam também ser em seda e bordadas mesmo a ouro (Inês Pereira, COMP. II, 430/GV. V, 224, 19: *Eu vos trago um bom marido, rico, honrado, conhecido; diz que em camisa vos quer*).

4. “Próximo ao final do século XIV os alfaiates começavam a fazer meias de tecidos elásticos, costurados de tal modo que cobrissem não apenas as pernas, mas toda a parte inferior do corpo. Quando se utilizava tecido não elástico, as abas laterais que prendiam as meias ao cinto eram feitas tão largas quanto permitisse o tecido, de modo a cobrir inteiramente o corpo, na frente e atrás.(...) Os pés eram cortados separadamente e só depois ligados ao restante da peça” (Kohler, 2001, p. 219).

5. Fernando Oliveira explica em *O vestuário português ao tempo da expansão que os chapins*, muito comuns, especialmente no século XVI, eram sapatos arredondados e apertados no calcanhar. Tratava-se de sapatos curtos. Diz o Regimento dos →

→ Sapateiros de 1572 o seguinte:
(...) três pares de *chapins*, a saber, uns de altura de sete dedos e outros de cinco, e outros de três, ao feitiço português (...) (cf. citação do *Livro dos Regimentos dos oficiais mecânicos da mui nobre e sempre leal cidade de Lisboa (1572)*, cap. XXIII, apud Fernando Oliveira, s/d, p. 30).

6. Conforme Eneida Bonfim havia dois tipos de manto: para proteger do frio e para ocasiões de cerimônia, usado pelos reis e pelos nobres. Podiam ser forrado de peles ou outro tipo de material (p. 75). O manto de Diogo não é necessariamente luxuoso.

É interessante a remissão ao auto *Triunfo do inverno*, de Gil Vicente (Comp. II, IV, 301, 9: *Empara-nos de tanto vento c'ó teu precioso manto*, para qual aponta a autora, p. 76).

7. Segundo Fernando Oliveira, os calções foram a grande inovação do século XVI. Ele observa que os calções podiam ser justos, abaloados na rótula e logo ajustados abaixo do joelho com laços pendentes. Ou então golpeados com tamanhos desproporcionais (Oliveira, s/d, p. 27).

8. “No século XVI, o gibão tende a ajustar-se ao corpo, semelhante a um corpete alongado em bico sobre o corpo e muito cintado. Tratava-se assim da peça ideal para vestir com calções. Os gibões mais sofisticados eram talhados em tecidos forrados com várias aplicações no peito e nas mangas. (...) Os documentos apontam-nos gibões de brocado de prata, de veludo, seda, damasco, tafetá e linho” (idem, p. 25).

Para pintar, Diogo Álvares usa uma sobreveste (como um jaleco), a qual tem o corte semelhante à camisa, também de tecido simples, provavelmente algodão, mas esta tem as mangas mais curtas e sem cadarços e fechando nas costas com cordões. O *look* levava cinto em couro, com fivela em metais, meias longas⁴, como as meias calças de malha usadas atualmente pelas mulheres e sapatos de couro baixos. O estilizado ou moderno na composição deste figurino está por conta destas meias, que ficavam aparentes. Atribuindo verossimilhança ao resultado final da composição do figurino de Diogo, as meias usadas são de *nylon* “tipo fio 40” usadas atualmente. O calçado é um *chapin*⁵ de couro, bastante usado nesse período em Portugal, por todas as classes. Feito de couro, era baixo e amarrado por cordões ao tornozelo. Largo e arredondado, estes *chapins* contrapunham-se à moda anterior, que valorizava os bicos finos e grandes. Quando Diogo não está em ambientes fechados utiliza uma sobreveste, um manto⁶ ou sobretudo sem mangas com uma cava para os braços e abas que são ligadas por uma gota de couro que chegava, em pontas, até as costas. É ornamentado com fita de veludo em outra cor. O chapéu é um gorro de veludo, ou chapéu de duas abas, como na figura. Apesar de na primeira parte do filme haver referências ao traje do século XVI, há uma remissão para os trajes usados pelos pintores italianos no século XV. Túnica compridas, meias, capas e boinas.

Já quando está sendo deportado usa calções compridos, isto é, calças que vão abaixo dos joelhos e como são largas, quando amarrados na altura dos joelhos, ficam bufantes. Como era moda na época o calção é golpeado⁷ na vertical, na frente e nos traseiros da perna, mostrando a meia que está por baixo. No Brasil o seu figurino é o mesmo, porém abandona as meias e usa a calça já sem cinto, apenas amarrada com cordões na cintura e solta nas pernas. A camisa é a mesma da primeira parte, mas já sem as mangas. Os acessórios entram aí contextualizando a situação de Diogo no Brasil. Um colar de corda natural amarrando dois dentes e braceletes de cipó ou raízes presos ao braço. Também já não usa calçado.

Na França e no seu retorno ao Brasil, os figurinos de Caramuru já são os vigentes na moda da época, isto é gibão⁸, ou jaqueta, curta com mangas bufantes e golpeadas deixando a camisa branca debaixo aparecer. Tem ornamentos em fitas e veludos. Porém, as cores agora são fortes e quentes. Vermelho, vinho e recebe bordado. Os



calções ainda são bufantes, mas o chapéu agora perde o aspecto de gorro e parece mais uma boina armada e com abas. Como observamos ainda não há neste figurino, praticamente, remissões e saltos históricos que descaracterizariam o traje histórico.

O figurino de Heitor

Esse figurino também mantém uma relativa coerência com a época histórica. Não há saltos e remissões importantes. Vejamos a seguir. O personagem Heitor usa uma camisa, com gola em babado, amarrado no pescoço por cordão. Normalmente a manga e o peito sendo golpeados, as roupas interiores apareciam, mas nesse caso tratava-se de um homem do povo.⁹ Sem posses e sem ter o que ostentar, os golpeados deixaram o peito e os braços nus de Heitor aparecerem. Podemos dizer que este vestuário tinha somente um significado utilitário. Era simples, rústico e afastado dos figurinos da Corte. Cores escuras, tecidos vulgares e remendados ajudavam a comunicar também uma situação de desleixo. Por cima Heitor usa uma sobreveste: um gibão¹⁰ sem mangas, com golas altas e fechadas à frente por botões. O gibão é de couro flexível e tem suas abas¹¹ que chegam até os quadris. Estas são confeccionadas separadamente, costuradas à parte inferior do casaco. As suas costas tinham golpeados verticais que corriam do ombro até a cintura.

Os calções são balonados nas pernas, os quais são presos por um cinto grosso de couro. Na abertura frontal do calção, cobrindo-o, há um *Codpiece*, isto é, um saco ornamental de couro. Como acessório, usa pulseiras em couro presas por fivela em metal que serve para fechar a manga da camisa no punho. A manga grande e larga na camisa fecha-se no punho como um saco.

O figurino de Vasco de Athaíde

O figurino de Vasco de Athaíde apresenta elementos históricos da época retratada, como calções bufantes e botas, caracterização com barbas bem desenhadas tendo em seu resultado final semelhanças visuais usados pelos nobres da época. Sua composição é bastante rica e pomposa. Esse figurino, embora mantenha coerência de ma-

9. Segundo Fernando Oliveira, “pequenos lavradores, pescadores, transportadores, marinheiros, criados, assalariados de ma maneira geral, constituíam o grupo-base de gente com uma vida modesta e apagada que formava a esmagadora maioria dos portugueses” (ibidem, p. 41).

10. Em contraste a este gibão popular apresentamos a descrição extraída da *História do traje em Portugal*. Vejamos: “O gibão usava-se desgolado, vendo-se a camisa arrendada ou folhada, e era todo entretalhado de setins, veludos e tafetás, com as mangas tufadas e golpeadas deixando ver, artificiosamente, os forros de tecidos caros. Não descia mais abaixo do que dos quadris” (Lello & Imão, 1983, p. 31).

11. (...) “o comprimento da aba variava conforme as preferências individuais e a moda do momento. Até meados do século XV o comprimento normal era de 8 a 15 centímetros, e, na segunda metade, 12 a 30 centímetros. O gibão espanhol sempre abotoava na frente. Por volta de meados do século XVI, deixou de ter mangas, ou então tinha mangas falsas, que pendiam na parte de trás. As mangas verdadeiras pertenciam a uma jaqueta curta que se usava por baixo do gibão” (...) (Kohler, 2001, p. 272).

neira geral, traz uma mistura de estilos e remissões de tempos e espaços. Trazemos aqui algumas possibilidades. Podemos dizer que Vasco tem figurino baseado nos cavaleiros, nos soldados medievais, na nobreza da época e nos mercenários. Seu figurino é composto por elementos estilizados da época como o rufo de metal além de ombreiras, cotoveleiras e o gibão de placas. Elementos feitos do mesmo material que faz alusão aos antigos mercenários. O figurino de Vasco ainda tem como detalhe no punho uma malha feita de metal fazendo remissão às cotas, que eram, segundo Kohler (1993), “uma espécie de macacão de malha de metal usado sob o gibão de placas de metais pelos soldados medievais, mercenários e cruzados”.

Vasco encarna no filme a figura do mercenário, presente, evidentemente em várias épocas. De maneira geral sabe-se que os mercenários são soldados que lutam por dinheiro, independente de ideologias, causas e nacionalidades. Na época da expansão européia marítima muitos se tornaram piratas, os mercenários dos mares. A França não detinha tecnologia para a navegação e a pirataria era, portanto uma alternativa incentivada pela monarquia francesa. Assim, Vasco passa a trabalhar para a França, seu traje de mercenário ganha o ornamento da mão do gancho como de um pirata. A armadura e a mão de gancho são alguns elementos que chamaram a atenção dentro das possibilidades de remissão da cadeia de significantes.

Vasco de Athaíde era um mercador sem nenhum escrúpulo e servia a nação que lhe rendesse mais. É provável que como representação desta ideia, o figurino apresente uma combinação estilizada, embora com coerência de elementos distintos no tempo e no espaço. Assim, seu figurino pode remeter à influência, embora estilizada, dos soldados medievais, bem como aos trajes dos cruzados ou aos trajes dos guerreiros romanos. Nesse último caso, a sugestão nos é confirmada quando o próprio figurinista, Cao Albuquerque, em um depoimento¹², revela a inspiração de motivos, cores e texturas do filme Roma de Fellini. No que diz respeito à mão de gancho há aí uma referência divertida do conhecido personagem de ficção, o pirata Mão de Gancho. Ela surge quando, de volta para o Brasil, Vasco tem, numa das mãos ferida por uma flecha, uma mão de gancho. Outra remissão divertida é o guarda-sol com inspiração oriental. O figurino de Vasco com um guarda-sol faz a remissão para o exótico e o estrangeiro.

12. Conforme depoimento no livro *Entre tramas, rendas e fuxicos* organizado pela Rede Globo, 2008, p.268

O figurino de Isabelle

O figurino de Isabelle apresenta uma série de remissões distintas no tempo e no espaço. Estas remissões apresentam-se a partir de uma base de verossimilhança com o século XVI, mas depois de estabelecido este vínculo com o dado histórico, o figurino faz remissões disparatadas. Embora ainda seja necessário debruçar-se nos detalhes, apresentamos alguns dados que podem indicar as mudanças da cadeia de significantes do figurino da personagem. Como base, o figurino de Isabelle é do final do século XVI¹³ com algumas adaptações. Basicamente, consiste em crinolina, saia, sobre saia e espartilho. Inicialmente é interessante percebermos o estilo de penteado e acessório da época. As mulheres dedicavam especial atenção ao toucado¹⁴. Eles eram luxuosos e complexos. As donzelas podiam usar cabelos soltos, mas era mais respeitoso arrumá-los em tranças e “crenchas” por volta da cabeça, cobrindo as orelhas. No caso de Isabelle este toucado expressa claramente sua distinção social¹⁵, assim como sua condição de civilidade. Para Maria José Palla (1992, pp. 157-158), a oposição penteado/não penteado traduz não somente distância entre a cidade e o campo, mas uma hierarquia de condições que vão do civilizado ao não civilizado. Esta distinção, segundo a autora, caracteriza uma oposição mais geral que é aquela que separa o “civilizado”, o cristão, do “não civilizado”, o não cristão.

A partir deste ponto, é importante assinalar que a remissão de tempos e espaços nos orienta para a fugacidade das modas civilizadas. É provável que este chapéu faça remissões ao chapéu de Marie Antoniette, de 1779, período distante da época da colonização em que se passa a história. Eles são parecidos e Isabelle já o utilizava de maneira cômica, pelo pequeno tamanho das proporções. No que diz respeito ao penteado, constatamos uma base para que este corresponda à época. Mas há desvios ou excessos que poderiam muito bem ser relacionado às épocas posteriores. Um especialista do vestuário, como Kohler, pode nos ajudar a esclarecer essa pista. Ele observa:

Por volta de 1760, as escavações na Grécia haviam levado à introdução das modas gregas – à la Grècque; foram porém os penteados que sofreram as mudanças mais significativas (...). Por volta de 1772, os penteados começaram a ficar cada vez mais altos (...). Por cima dessa massa de cabelos colocavam-se três penas de avestruz e um laço que

13. *O traje feminino da classe nobre modificou-se mais lentamente e por graus menos sensíveis. Continuaram os vestidos de corpete justo, de cintura um pouco mais curta, barrados de arminhos e de outras pelles, e os decotes em quadrado, arqueados, cintos de pedrarias, gorgeiras de aljófar e de pérolas e uma grande profusão de anéis, collares e braceletes. As mangas usavam-se tufadas e golpeadas no hombro, guarnecidas a meio por enfeites estofados e ornados de fitas e alamares, ou refegados, por onde passavam tiras de tecidos caros, com passamantarias, suspensas do tufo do hombro. (LELLO & IRMÃO, 1983, p.32).*

14. Toucado segundo Eneida Bonfim é tudo aquilo que se relaciona com a maneira de Trazer os cabelos. (2002. p.85)

15. Extraímos um trecho da pesquisa de Eneida Bonfim sobre os autos de Gil Vicente onde a marca de distinção social aparece a partir da maneira de compor o toucado. Ela observa que em *Cortes de Júpter* há uma citação sobre o desalinho das criadas, exatamente o contrário que a ambiciosa personagem Isabelle quer transparecer: *e irão suas criadas num lugar d'azeite todas, sem crenchas, descabeladas, como selvagens pasmadas de tão altíssimas bodas.* (*Cortes de Júpter*, COMP. II, 216/GV. IV, 250, 17 Apud Bomfim 2002, p.87).

era preso por algum tipo de adorno. Usavam-se ainda pérolas, flores e penachos (KOHLENER, 1993, p. 441).

Em termos de estereótipos de imagens encontramos novamente a figura de Marie Antoniette, de 1779, à qual a imagem de Isabelle pode muito bem corresponder. Assim, é possível que o penteado de Isabelle faça remissão a um período histórico distinto, o século XVIII e à corte francesa. No que diz respeito ao vestuário propriamente dito, outras remissões são possíveis. Elas apontam para a complexidade da cadeia de significantes deste figurino. Quando Isabelle vai até o ateliê de Diogo Álvares, para criar-lhe uma emboscada, por exemplo, ela usa uma capa por cima do vestido. O uso da capa ou aguaceiro no final do século XVI era comum, como função de se esconder. Para Eneida Bomfim (2002, p. 64) a função de proteger, desvirtuada, passou ser aquela de encobrir, esconder, disfarçar. A expressão “debaixo do manto” equivale “às escondidas”. Porém, logo que despe a capa vimos um vestido formado de *corset* e um vestido com anquinhas, mais curto na frente deixando aparentes os joelhos. Obviamente não é uma veste da época, o *corset* como em Caramuru só foi ser usado no século XVII, com o advento das barbatanas flexíveis.

O comprimento das saias também está equivocado com relação ao seu tempo. No filme, muitos figurinos de Isabelle deixam o tornozelo à mostra. Ora, só foram vistos os tornozelos das cortesãs e dançarinas dos *salons* de Paris. Seria, pois possível, constatar remissões às mulheres representadas por Toulouse Lautrec que, assim como Isabelle, mostravam os tornozelos, eram ruivas, usavam colares, gargantilhas e penas em volta do pescoço. Tudo isso distante do período em que se passa a colonização do Brasil, evidentemente.



As remissões nos figurinos dos índios

O índio encontrado pelos portugueses em sua chegada e especificamente o índio Tupinambá, personagem da trama, andava nu com pinturas sobre o seu corpo e usava apenas adornos. Existe verossimilhança nos índios do filme já que os índios do filme também possuem cocar, penas, arcos e flechas e que seus corpos são pintados. No entanto, embora os figurantes apareçam com a pele pintada usando penas e flechas nas mãos nos remetendo à imagem de uma tribo, esses possuem diversas estilizações, como o uso de tintura de cor branca e ornamentos estilizados. De acordo com alguns estudiosos, entre os Tupinambás de Olivença, tribo que manteria uma continuidade atual com os Tupinambás, não há utilização de pigmentos brancos¹⁶. Há, pois, nesses corpos pintados do filme a possibilidade de uma cadeia de remissões. Assim, a pintura corporal do corpo com tintas brancas, bem como as circunferências pelo corpo, podem, por exemplo, se remeter às pinturas corporais na Etiópia. Ou ainda remeter à obra de Debret que retrata os corpos ricamente pintados.

Outra questão é o escudo. Segundo as fontes, o índio Tupinambá não possuía o escudo como instrumento de luta, mas basicamente o arco e a flecha. O que seria então este escudo? É possível que seja uma máscara indígena estilizada e usada como escudo. São questões que criam possibilidades. As personagens Paraguaçu e Moema têm nos figurinos a maior liberdade de criação. Seus figurinos foram confeccionados com cascas, folhas, fibras naturais e outros elementos que remetem à natureza¹⁷. O figurino é de tal maneira aberto às possibilidades que não é sem fundamento detectar prováveis referências à ornamentação dos gregos, das bailarinas clássicas e das melindrosas. Há várias similaridades com estes elementos e são mostras dos “passeios” pela cadeia dos significantes. Apenas, indico aqui esta pista de trabalho¹⁸.

O figurino móvel entre o selvagem e o civilizado

No filme temos um encontro entre a índia Paraguaçu e a condessa Isabelle Davesaq em que questões relativas ao mundo civilizado e ao mundo selvagem se colocam. Mas colocam-se como forma de alegoria da civilização e de inversão entre os papéis entre o selvagem e o civilizado. Assim, no filme, a civilização é colocada de

16. Conforme o trabalho de Anderson Paiva Santos, *Arte gráfica e pintura corporal Tupinambá de Olivença* (III Enecult, Bahia, Faculdade de Comunicação/UFBVA, 2007). O autor observa: “(...) os Tupinambás utilizam em suas ornamentações do corpo as tintas naturais como as de Genipapo (Genipapo Americana) e Urucum (bixa Orefana), muito comum a outras sociedades indígenas brasileiras. Notam-se ainda entre eles a ausência de tintas minerais como o pigmento branco denominado Tabatinga ou óxidos denominados tauá (...)”.

17. Em notas sobre a produção do filme, o figurinista Cao Albuquerque observa: fizemos os corpos das “meninas” em gesso e depois em fibra, e fomos moldando e testando modelos e materiais sobre estes moldes.

18. Trata-se da ideia de que o figurino carrega uma informação visual, ultrapassando muitas vezes o texto e nem sempre sendo o resultado de uma atitude de referências conscientes por parte do figurinista.

maneira alegórica. Por meio de uma operação de inventário, os objetos materiais que constituem o universo europeu civilizado são ridicularizados. O figurino e o cenário se apresentam, em vários momentos, com uma série de objetos materiais e uma série de detalhes que constituem esse mundo. Trata-se de uma operação de desconstrução. Em uma das sequências do filme Isabelle atira as peças do vestuário uma a uma no leito perante o olhar perplexo da índia Paraguaçu. Ela começa o inventário:

Calção, crinolina, anágua, saia, sobre-saia, espartilho...

Paraguaçu exclama: para que este tanto de pano?

Isabelle sarcástica: para tirar...

Em seguida, Paraguaçu e Isabelle trocam de figurinos. A personagem Isabelle com os materiais de fantasia é praticamente uma personagem de escola de samba contemporânea. Passado e presente se misturam aqui em remissões de tempo e espaço. É interessante ainda perceber nos objetos de cenário e figurino um caráter de inventário que compõe o processo alegórico. Trata-se do inventário de um mundo civilizado que se quer satirizar.

Considerações finais

As remissões do figurino aliadas às intertextualidades do texto narrativo favorecem a desconstrução do dado histórico. As continuidades históricas são fragmentadas e expostas como quisemos demonstrar através do estudo dos figurinos. Nesse contexto, citamos aqui uma passagem de Harvey:

A ruptura da ordem temporal de coisas também origina um peculiar tratamento do passado. Rejeitando a ideia de progresso, o pós-modernismo abandona todo o sentimento de continuidade e memória histórica, enquanto desenvolve uma incrível capacidade de pilhar a história e absorver tudo que nela classifica como aspecto do presente (Harvey, 1989. pp. 57-58).

Se não há mais o sentimento de continuidade e memória histórica observado por Harvey, podemos argumentar que o recurso episte-



mológico da perlaboração ou da reconexão das serialidades pelas quais os dados históricos são reconduzidos, mostra-se eficaz. Nesse contexto, encontramos uma filiação possível a outra produção artística e cultural. Trata-se da conexão com o romance *Macunaíma*, de Mário de Andrade, e com a vertente oswaldiana dos procedimentos modernistas tropicalistas; pelas estratégias remissivas utilizadas no filme percebemos que não se trata somente de uma crítica ideológica ao imperialismo europeu, mas de uma intercambialidade entre opressor e oprimido levada ao paroxismo. As inúmeras remissões do figurino, aliadas às intertextualidades do texto narrativo, enfatizaram não somente a desconstrução do dado histórico como assinalamos, mas também a ausência da primazia hegemônica. E *Macunaíma* pode abrigá-las porque também dispõe da mesma lógica.

Contudo, é interessante insistir sobre o próprio exercício de remissão para outros contextos que fomos encadeando ao longo deste texto, acentuando pertinências e alternâncias. São caminhos que podem constituir novas histórias. E embora estejamos finalizando nesse momento o artigo, abrimos uma possibilidade teórico-metodológica convergente com o produto midiático *Caramuru* e com a perspectiva que adotamos. Trata-se de outro autor interessante, que inspira atualmente Ivana Fechine e Alexandre Figuerôa (2009) – a primeira já citada no início deste texto – e também a nós: Henry Jenkins (2009). O conceito de *transmedia storytelling*, enquanto não somente adaptação, mas extensão da história em diversas plataformas – considerado como tendência da indústria cultural ocidental – também pode ser aplicado às obras de Guel Arraes, com destaque para *Caramuru*. É nesse contexto que nosso trabalho sobre figurinos se insere e a partir do qual pode ser articulada a proposta de Jenkins. Tomamos a própria fala de autor¹⁹ para entender que a lógica transmídia de uma narrativa requer basicamente uma série de condições: adaptação e extensão, dissolubilidade e permeabilidade, continuidade e multiplicidade, imersão e extratibilidade, capacidade de compor mundos (*world building*), serialidade, subjetividade, possibilidades de “performance” e fragmentação.

Acreditamos que a lógica da organização do figurino de *Caramuru* entendida como arranjos de remissão e de intertextualidade seguiria a lógica *transmedia storytelling*. Assim, alguns dos elementos acima podem todos ser observados de maneira aproximativa na investigação da lógica da composição e desempenho dos figurinos. Vejamos como:

19. Estas características foram proferidas pelo próprio Jenkins por ocasião da reunião do Obitel (Observatório de Ficção Televisiva Ibero-Americana, realizada pelo Centro de Telenovela da USP em agosto de 2010).

a) Extensibilidade: os figurinos não funcionam somente como figurinos, eles funcionam como vestuário oriundo da História, isto é, eles são extensivos ao vestuário de épocas distintas.

b) Permeabilidade e Dissolubilidade: os figurinos são plásticos, mutáveis, se recolocam em momentos diferentes e são dissecados analiticamente tanto pelo narrador (no acesso via *link* opcional) quanto, algumas vezes, pelos personagens, o que traz uma idéia de dissolução.

c) Multiplicidade: os figurinos são organizados de maneira a compor um jogo com várias peças à maneira do *bricoleur* (cf. LEVI-STRAUSS).

d) E eles são serializados; isto é, não se deixam contextualizar totalmente ao momento da narrativa, mas se interconectam à história do mundo, impondo-nos, necessariamente, uma história do vestuário com estrutura dispersa e fragmentada.

e) Mas o que talvez mais importa ressaltar é a capacidade de compor mundos (*world building*), construir histórias com sentido a partir de elementos dispersos. Parece acertado o depoimento de um roteirista que Jenkins reproduz em seu livro quando este diz que “hoje, é preciso elaborar um universo, porque um universo pode sustentar múltiplos personagens e múltiplas histórias, em diferentes mídias”. Ora, o figurino de Caramuru, pode, de fato, sustentar várias histórias. Histórias estas que se intercambiam entre opressor e oprimido, tempos e espaços diferentes e que possibilitam ao espectador e ao pesquisador a construção de mundos em torno de brasilidades.



Bibliografia

BILLOUET, Pierre. *Foucault*. São Paulo: Estação Liberdade, 2003.

BOMFIM, Eneida. *O traje e a aparência nos autos de Gil Vicente*.

Rio de Janeiro: PUC Rio, Loyola, 2002.

CORTESÃO, Jaime et al. (orgs.). *O Caramuru: aventuras prodigiosas dum português colonizador do Brasil*, adaptação em prosa do poema do Frei José de Santa Rita Durão por João de Barros. Lisboa: Livraria Sá da Costa Editora, 1993.

FECHINE, Yvana. “Montagem e remontagem na produção audiovisual de Guel Arraes”. In: XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom). Porto Alegre, 2004.

FECHINE, Yvana & FIGUERÔA, Alexandre. “Produção ficcional brasileira no ambiente de convergência: experiências sinalizadoras a partir do Núcleo Guel Arraes”. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (org.). *Ficção televisiva no Brasil: temas e perspectivas*. São Paulo: Globo, 2009.

FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

ENCYCLOPEDIA PELA IMAGEM. *História do Traje em Portugal*. Lisboa: Livraria Chardon e Lelo & Irmão Editores, 1983.

FIORIN, José Luis. *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. São Paulo: Ática, 2008.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Corpo e forma: ensaios para uma crítica não hermenêutica*. Rio de Janeiro: Editora UERJ, 1998.

HARVEY, David. *A condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1989.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KOHLER, Carl. *História do vestuário*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

OLIVEIRA, Fernando. s/d. *O vestuário português no tempo da expansão: séculos XV e XVI*. Lisboa: Grupo de Trabalho do Ministério da Educação para as comemorações dos descobrimentos portugueses. Editorial do Ministério da Educação.

PALLA, Maria José. *Grão Vasco e o Retábulo da Sé de Viseu*. Lisboa: Estampa, 1999.

_____. *Do essencial e do supérfluo*. Lisboa: Imprensa Universitária/Estampa, 1992.



- SANTOS, Anderson Paiva. *Arte gráfica e pintura corporal Tupinambá de Olivença*. III Enecult. Bahia: Faculdade de Comunicação/UFBA, 2007.
- WAJNMAN, Solange; MARINHO, Maria Gabriela S. M. C. “A produção do traje audiovisual e configurações de brasilidade: subsídios para o estudo do figurino de cinema e espetáculos de moda no Brasil do final do século XX”. *In: XVII Encontro Anual da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós)*. São Paulo, 2008.
- WEBER, Max. *Metodologia das ciências sociais*. Parte 1. Campinas: Cortez, 1993.