

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
HABILITAÇÃO JORNALISMO

Shana Silveira Torres

**OS FIGURINOS DOS DUPLOS E DOS PERSONAGENS DE PERSONALIDADE
DIVIDIDA NOS FILMES *UM CORPO QUE CAI* E *DISQUE M PARA MATAR* DE
ALFRED HITCHCOCK**

Porto Alegre

2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO
HABILITAÇÃO JORNALISMO

**OS FIGURINOS DOS DUPLOS E DOS PERSONAGENS DE PERSONALIDADE
DIVIDIDA NOS FILMES *UM CORPO QUE CAI* E *DISQUE M PARA MATAR* DE
ALFRED HITCHCOCK**

Shana Silveira Torres

Monografia apresentada à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação Jornalismo.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Miriam de Souza Rossini

Porto Alegre

2012

Shana Silveira Torres

**OS FIGURINOS DOS DUPLOS E DOS PERSONAGENS DE PERSONALIDADE
DIVIDIDA NOS FILMES *UM CORPO QUE CAI* E *DISQUE M PARA MATAR* DE
ALFRED HITCHCOCK**

Monografia apresentada à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação Jornalismo.

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Dr^ª. Miriam de Souza Rossini (orientadora)- UFRGS

Prof. Dr. Luis Edegar de Oliveira Costa-UFRGS

Prof^ª. Dr^ª. Nísia Martins do Rosário-UFRGS

Data de aprovação: _____ de _____ de 2012.

“Para ser grande, sê inteiro: nada
Teu exagera ou exclui.
Sê todo em cada coisa. Põe quanto és
No mínimo que fazes.
Assim em cada lago a lua toda
Brilha, porque alta vive.”

Fernando Pessoa

AGRADECIMENTOS

Ao Budismo, ao Ganesha e à Yôga, minhas fontes espirituais.

A todos os mestres, pelos ensinamentos adquiridos.

A todas as formas de Arte que colore o mundo.

À minha família.

À Mônica Goidanich e Sérgio Cancelli, meus fiéis escudeiros.

Ao jornalista Hiron Goidanich, sem o qual eu não teria tido acesso à metade das referências bibliográficas utilizadas nesse trabalho.

À Daisy Goidanich, cujas palavras dóceis e incentivadoras ajudaram nesse árduo estudo.

À minha orientadora Miriam Rossini, por ter acreditado nesta monografia.

Aos professores Flávio Porcello, Rosa Nívea e Andrea Bracher, fundamentais na minha caminhada.

Aos professores Luís Edegar de Oliveira Costa e Nísia Martins, que disponibilizaram tempo e interesse em participar de minha banca examinadora.

RESUMO

Esta monografia tem por objetivo analisar o papel do figurino na construção dos duplos e dos personagens de personalidade dividida. Para tanto, escolhi como corpus de trabalho dois filmes do diretor Alfred Hitchcock: *Disque M para Matar* e *Um Corpo que Cai*. O método de pesquisa utilizado foi a análise fílmica e a pesquisa bibliográfica, partindo da divisão fílmica proposta por Syd Field, segundo o qual o filme deve ser destrinchado em três partes: apresentação, confronto e resolução. O procedimento adotado consistiu em uma adaptação da divisão fílmica proposta por Field, de modo que priorizei a construção dos figurinos na apresentação e na resolução do filme, momentos em que podemos observar, respectivamente, a constituição e a dissolução do conflito do personagem na narrativa. Este trabalho é dividido em seis capítulos: uma introdução, três capítulos teóricos, um capítulo prático (estruturação da análise e análise do corpus) e um capítulo para as considerações finais. No primeiro capítulo, apresento a estrutura do trabalho. No segundo capítulo, abordo questões pertinentes ao personagem cinematográfico, tomando por referência as discussões de Antônio Candido, Anatol Rosenfeld, Paulo Emílio Salles Gomes, Christopher Vogler, Carl Gustav Jung, Joseph L. Henderson, M. L. Von Franz, Nicole Fernandes Bravo, Clément Rosset e Ana Maria Lisboa de Mello. No terceiro capítulo, no qual apresento uma discussão sobre a construção do personagem sob a ótica do figurino, salientando sua funcionalidade em cena, apresento as obras de Roberto Gill Camargo, Rosane Muniz, Gérard Betton, Renata Pallottini, J.C Flügel, Adrienne Munich, Elizabeth Leese e Fausto Viana. No quarto capítulo, em que contextualizo como os personagens hitchcockianos são construídos através do figurino, utilizo os estudos de Donald Spoto, Jean-Pierre Dufreigne, Roger Ebert, Truffaut, Hiron Goidanich e Paul Duncan. No quinto capítulo, analiso meu objeto de estudo retomando conceitos e autores vistos nos capítulos anteriores e, por último, apresento as considerações finais deste trabalho.

Palavras-chave: personagem — figurino — Hitchcock

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 A personagem Mei durante a dança do eco (tradicional dança chinesa)	29
Figura 2 Os alunos vestidos com a malha preta, em uma exibição de <i>Orpheus</i> em 1912	31
Figura 3 A túnica proposta por Appia sendo utilizada em <i>Fête de Juin</i> , em 1914	32
Figura 4 Bruxa da peça <i>Dido e Enéas</i>	33
Figura 5 Os trajes do rei e da rainha na peça <i>Hamlet</i>	34
Figura 6 Os personagens Nina e Trigorin	35
Figura 7 Arkádina vestida de branco	35
Figura 8 Arkádina vestida de preto	36
Figura 9 O traje da personagem Beatriz para a cena do banquete	37
Figura 10 Beatriz e os assassinos	37
Figura 11 O Conde Cenci	38
Figura 12 As mudanças de nuance nos trajes de Mãe Coragem	39
Figura 13 Peça <i>Édipo</i> no Covent Garden, em Londres (1912)	40
Figura 14 Todos os personagens de <i>Sonho de Uma Noite de Verão</i> (1935)	42
Figura 15 Margot vestindo <i>twin-set</i> branco	68
Figura 16 Margot com vestido vermelho decotado e de mangas rendadas	69
Figura 17 Mark, Margot e Tony	71
Figura 18 Margot com <i>tailleur</i> cinza escuro	72
Figura 19: Margot na seqüência final do filme	73
Figura 20: Madeleine com vestido de cetim preto e verde	77
Figura 21: Hitchcock dirigindo Kim Novak em <i>Um Corpo que Cai</i>	78
Figura 22: Madeleine observa pintura de Carlota Valdes	80
Figura 23: O coque em espiral de Madeleine	81
Figura 24: Kim Novak como Judy	83
Figura 25: Scottie transforma Judy em Madeleine	85
Figura 26: Judy usando o colar que pertencera à Carlota	87
Figura 27: Cartaz de <i>Disque M para Matar</i>	94
Figura 28: Cartaz de <i>Um Corpo que Cai</i>	95

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 O PERSONAGEM	15
2.1 O PERSONAGEM CINEMATOGRAFICO	15
2.1.1 Os personagens esféricos	17
2.1.1.1 O personagem vilão	18
2.1.1.2 O personagem herói.....	18
2.1.1.3 O personagem de personalidade dividida	20
2.1.1.4 O personagem duplo.....	21
3 FIGURINO	24
3.1 FIGURINO E PERSONAGEM	24
3.2 O FIGURINO DO PERSONAGEM DE CINEMA	28
3.3 A FUNCIONALIDADE DO FIGURINO	30
4 FIGURINOS E PERSONAGENS NOS FILMES DE ALFRED HITCHCOCK	43
4.1 O DIRETOR ALFRED HITCHCOCK	43
4.2 OS PERSONAGENS HITCHCOCKIANOS	45
4.2.1 A loira gélida	45
4.2.2 O vilão	47
4.2.3 O herói	48
4.2.4 O personagem de personalidade dividida	49
4.2.5 Os duplos	51
4.3 OS FIGURINOS DOS PERSONAGENS HITCHCOCKIANOS	52
4.3.1 O figurino da loira gélida	53
4.3.2 O figurino do vilão	57
4.3.3 O figurino do herói	59
4.3.4 O figurino do personagem de personalidade dividida	60
4.3.5 O figurino dos duplos	61
5 ANÁLISE DE <i>DISQUE M PARA MATAR E UM CORPO QUE CAI</i>	63

5.1 ESTRUTURAÇÃO DA ANÁLISE	63
5.2 DISQUE M PARA MATAR (<i>Dial M for Murder</i> , 1954)	65
5.2.1 Análise dos figurinos da personagem Margot em <i>Disque M para Matar</i>	67
5.3 UM CORPO QUE CAI (<i>Vertigo</i> , 1958)	74
5.3.1 Análise dos figurinos das personagens Madeleine/Judy em <i>Um Corpo que Cai</i>	75
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91
ANEXOS- Fichas Técnicas dos filmes analisados	94

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho visa analisar como são construídos os duplos e os personagens de personalidade dividida a partir do figurino nos filmes *Um Corpo que Cai* (1958¹) e *Disque M para Matar* (1954) do diretor inglês Alfred Hitchcock. A análise dessa construção será realizada de acordo com o papel que o figurino exerce na elaboração do personagem em conjunto com os demais elementos cênicos, como a luz e o cenário.

Minha motivação em escrever sobre figurino de cinema manifesta-se na falta de atenção dada a esse tema pelos cursos de comunicação social e pela quase inexistência de estudos sobre figurino publicados no Brasil. A escritora Rosane Muniz (2004, p.17) desabafa, no prefácio de seu livro *Vestindo os Nus: o figurino em Cena*, sobre essa questão: “A decisão de escrever um livro-reportagem para registrar relatos e histórias do figurino no Brasil veio da constatação clara e óbvia, mas nem por isso facilmente solucionável, de que a nossa cultura carece de documentação e valorização.”

O figurino, até final da década de 1940, não era reconhecido como componente singular de importância para o cinema. O profissional que desenhava as roupas, ajudando, assim, na composição do personagem, não era denominado figurinista e muito menos exercia essa única função. Naquela época, era comum que o pintor, o cenógrafo e o profissional que desenhava e costurava os trajes utilizados em cena fossem a mesma pessoa, normalmente alguém ligado às artes plásticas. Segundo a figurinista Elisabeth Leese (1991, p.6, tradução nossa), foi só em 1948, quando a *American Academy Awards* reconheceu a categoria figurino no Oscar, que o figurinista ganhou projeção internacional, sendo reconhecido em uma classificação separada dos outros ofícios ligados à arte: “Hoje o figurinista tem ganhado mais respeito dentro do mercado. Nós até mesmo ganhamos nosso próprio crédito entre os títulos de um filme, apesar de estarmos escondidos entre os agradecimentos para a equipe técnica.”

O figurinista é um dos profissionais que trabalham na direção de arte do filme, colaborando com idéias sobre como os aspectos psicológicos do personagem devem refletir na sua aparência, ajudando a delinear o personagem que o ator vai incorporar quando entra em cena. Portanto, falar de figurino transcende falar de roupa pelo mero aspecto estético e comercial, enfoques da moda. Enquanto a moda se recicla frequentemente, devido aos apelos do consumidor e do surgimento constante de novas tecnologias na confecção dos tecidos e no

¹ Todos os filmes apresentados neste trabalho, quando forem citados pela primeira vez, serão acompanhados de seu ano de lançamento.

corte das roupas, o figurino muitas vezes se volta ao passado, traz referências de vestes que foram usadas em outra época, está comprometido mais com o seu papel de elaborar um personagem do que com o seu papel de ornamento. Sendo assim, enquanto o estilista parte do corpo humano para trabalhar e moldar suas criações, o figurinista faz o caminho inverso: parte do perfil psicológico e social do personagem descrito no roteiro para, então, dar forma ao que caracterizará exteriormente o personagem.

O figurino, tal qual a cenografia, a iluminação e a edição, é peça fundamental na composição imagética do filme. Sem ele, todos os grandes personagens do cinema estariam despídos de suas emoções e de suas caracterizações. Nesse contexto, o cineasta Alfred Hitchcock foi um dos primeiros diretores a valorizar a funcionalidade do figurino nos filmes, desvirtuando a idéia de que a roupa foi feita simplesmente para propagar o belo. A escolha em trabalhar com dois filmes desse cineasta deveu-se a sua primazia estética e ao fato de Hitchcock ter um estilo extremamente marcante, que influenciou gerações de cineastas que vieram a seguir. Segundo o crítico americano Roger Ebert (2004, p.149):

Alfred Hitchcock lança mão de sentimentos universais, como medo, culpa e desejo, coloca-os em personagens comuns e os desenvolve em imagens mais do que em palavras. Seu mais usual personagem, um homem inocentemente acusado, inspirou muito mais um sentimento profundo de identificação do que o superficial super-homem dos filmes de ação.

Alfred Hitchcock foi convincente em fazer-nos acreditar que um personagem inocente é o culpado, que o vilão é o herói, que a esposa dissimulada é uma dama recatada. Não há filme de Hitchcock em que não nos deparamos com a quebra do conceito que tínhamos do personagem no início da trama. A personalidade dividida de muitos personagens hitchcockianos e a constante presença de personagens duplos em seus filmes, com funções conjuntas na narrativa, levaram-me a problematizar o papel simbólico que o figurino teria na construção de seus perfis psicológicos.

Sendo assim, tracei como objetivo principal analisar como o figurino dos duplos e dos personagens de personalidade dividida nos filmes de Alfred Hitchcock é confeccionado para averiguar de que modo o figurino ajuda no reforço à identidade aparente desses personagens e de que modo ele adere significação à caracterização dos mesmos. Os filmes analisados foram *Disque M para Matar* e *Um Corpo que Cai*, onde a temática do personagem duplo e do personagem com personalidade dividida está presente. A escolha desses filmes não foi aleatória e esses não são os únicos filmes que tratam desse assunto. Eu os escolhi por

apresentarem personagens de grande complexidade psicológica, cuja construção através do figurino seria um modo interessante de trazer para a tela o dilema dos personagens.

No cumprimento dos objetivos utilizei como metodologia a pesquisa bibliográfica e a análise fílmica. A partir da pesquisa bibliográfica abordei os tipos de personagem presentes no cinema e o papel do figurino na construção do personagem, assim como sua funcionalidade em cena. Foi com esse método, também, que adquiri conhecimento a respeito da vida de Hitchcock, seu estilo cinematográfico e o modo como seus figurinos foram criados de acordo com o tipo de personagem presente no filme. Para compreender como o figurino do personagem fílmico é utilizado nessa construção, vou analisá-lo a partir de sua apresentação e transformação dentro da estrutura narrativa. Para isso, utilizei o modelo de estruturação narrativa apresentado por Syd Field em *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico* (2001). A partir dessa proposta, vou analisar os figurinos de modo a mostrar como eles vestem o personagem no início e no final do filme, englobando o momento da apresentação do personagem na narrativa e o ponto a partir do qual o conflito da trama começa a ser solucionado, o que o autor chama de ponto de virada.

Este trabalho foi dividido em seis capítulos, cujo primeiro capítulo é a introdução. No segundo capítulo, conceituarei o personagem cinematográfico a partir do livro *A Personagem de Ficção* (2005) organizado pelo crítico literário e professor da USP Antonio Candido. Nesse mesmo capítulo, detalharei o papel que cada tipo de personagem assume no filme a partir dos livros *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores* (2006) do roteirista dos estúdios *Walt Disney* Christopher Vogler e *O homem e seus símbolos* (1964) organizado pelo fundador da psicologia analítica Carl Gustav Jung. Além dessas referências, a explanação sobre os personagens duplos será embasada em *O Real e seu Duplo* (1998) do escritor e filósofo Clément Rosset, no capítulo sobre o duplo na literatura do livro *Discurso, Memória e Identidade* (2000) sob autoria de Ana Maria Lisboa de Mello, pós-doutora em Letras pela Université de la Sorbonne Nouvelle e pela Université Stendhale, e nos verbetes sobre o duplo presentes no *Dicionário de Figuras e Mitos Literários das Américas* (2007) e no *Dicionário de Mitos Literários* (1997).

No terceiro capítulo, mostrarei a relação entre figurino e personagem através dos livros *Palco & Platéia: um estudo sobre proxêmica teatral* (2004) do dramaturgo Roberto Gill Camargo, *Vestindo os nus: o figurino em cena* (2004) da mestre em artes cênicas na área de indumentária pela Escola de Comunicação e Artes de São Paulo Rosane Muniz, *Estética do Cinema* (1987) de autoria do pesquisador Gérard Betton, *Dramaturgia: a construção do personagem* (1989) da dramaturga Renata Pallottini, *A Psicologia das Roupas* do psicólogo

J.C Flügel (1966), *Fashion in Film* (2011) organizado pela especialista em literatura inglesa pela universidade de Nova York Adrienne Munich e *Costume design in the movies: an illustrated guide to the work of 157 great designers* (1991) da diretora artística e atriz Elizabeth Leese, que faz uma breve explanação sobre a origem do figurino nos filmes. Além desses autores, utilizarei a obra *O figurino teatral e as renovações do século XX* (2010) do cenógrafo e figurinista Fausto Viana para mostrar a funcionalidade que o figurino adquire em cena.

No quarto capítulo, apresentarei o diretor Alfred Hitchcock, os personagens presentes em seus filmes e a relação entre os personagens e os figurinos que os vestem. Como fonte bibliográfica, citarei a obra *Fascinado pela beleza: Alfred Hitchcock e suas atrizes* (2008) do jornalista especializado em biografias sobre cinema Donald Spoto, o livro *Hitchcock Style* (2004) do jornalista e escritor Jean-Pierre Dufreigne, o livro *Grandes Filmes* (2006) do crítico de cinema ganhador do prêmio Pulitzer Roger Ebert, o livro de entrevistas *Hitchcock* (1983) escrito pelo cineasta e crítico de cinema Truffaut, o livro *Nas primeiras fileiras* (1998) do jornalista e crítico de cinema Hiron Goidanich e o livro *Alfred Hitchcock: a filmografia completa* (2003) do pesquisador na área de cinema Paul Duncan.

O quinto capítulo destina-se à estruturação da análise e à análise do corpus. No subcapítulo que trata da estruturação da análise utilizo o livro *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico* de Syd Field (2001). As análises serão realizadas de acordo com os conceitos trabalhados nos capítulos anteriores.

O sexto capítulo tratará das considerações finais deste trabalho, onde apresento o resultado da minha pesquisa. Por último, complementarei, em anexo, informações sobre os filmes analisados através de suas fichas técnicas.

2 O PERSONAGEM

Neste capítulo, apresentarei o personagem cinematográfico nas suas diferenças e semelhanças com outros personagens ficcionais, conceituando os tipos de personagem existentes no cinema que são encontrados nos filmes de Alfred Hitchcock para, depois, no quarto capítulo, apresentá-los e relacioná-los com os seus figurinos.

2.1 O PERSONAGEM CINEMATOGRAFICO

No livro *O Personagem de Ficção* (2005), os autores Anatol Rosenfeld, Antonio Candido, Décio de Almeida Prado e Paulo Emílio Salles Gomes falam, respectivamente, do personagem na literatura, no romance, no teatro e no cinema, relacionando-os. Esses autores sugerem que os personagens ficcionais, independente de para qual mídia são criados, guardam uma característica em comum: produzem intencionalidade.

Na obra literária, o personagem passa por uma descrição apurada tanto física como emocionalmente para que o leitor contemple seus pretextos e a atmosfera que o compõe. Essa descrição, diferente do que ocorre no teatro e no cinema, acontece a todo o momento, relembando o leitor dos traços do personagem e do papel do personagem na narrativa, já que a literatura não disponibiliza de recursos visuais nessa caracterização:

É precisamente o modo pelo qual o autor dirige o nosso olhar, através de aspectos selecionados de certas situações de aparência física e do comportamento — sintomáticos de certos estados ou processos psíquicos — ou diretamente através de aspectos da intimidade das personagens [...] que o autor torna a personagem até certo ponto de novo inesgotável e insondável. (ROSENFELD, 2005, p.35-36)

Já o cinema e o teatro, segundo Anatol Rosenfeld (2005, p.14), não mostram o personagem por meio da escrita ou da descrição, eles “não podem, como a obra literária, apresentar diretamente aspectos psíquicos, sem recurso à mediação física do corpo, da fisionomia ou da voz.” No teatro e no cinema, a intencionalidade do personagem vai ser captada através de imagens e palavras. O teatro vai se apoiar na interpretação e no poder expressivo do corpo do ator e o cinema, além disso, vai encontrar respaldo no enquadramento da câmera e na sua relação contínua com o tempo da ação, porque “somente assim se define a personagem com nitidez, na duração de estados sucessivos” (ROSENFELD, 2005, p.28).

Segundo Paulo Emílio Sales Gomes (2005, p. 111), a imagem vai produzir a intencionalidade do personagem, mesmo que em determinado filme o diálogo seja a peça-chave da ação: “mesmo nos casos minoritários e extremos em que a palavra falada no cinema

tem papel preponderante na constituição de uma personagem, a cristalização definitiva dessa fica condicionada a um contexto visual.”

Anatol Rosenfeld (2005, p.29) salienta que, enquanto o personagem literário ganha o suporte do narrador para descrever as situações que ele enfrenta e as características que ele detém na obra, o personagem de teatro e de cinema não necessita de uma descrição externa, já que o próprio físico imposto pelo corpo, pela fala e pelos elementos visuais auxiliam na sua constituição em cena: “Não são mais as palavras que constituem as personagens e seu ambiente. São as personagens (e o mundo fictício da cena) que absorveram as palavras do texto e passam a constituí-las, tornando-se a fonte delas.”

Ele reitera que o personagem cinematográfico é diferente do personagem de teatro porque pode ficar ausente por certo tempo dos olhos do espectador, dando espaço às imagens do cenário onde o filme está sendo ambientado ou aos efeitos criados pela luz. Já o personagem de teatro não pode ser um personagem ausente em nenhum momento da peça, porque “o palco não pode permanecer vazio” (ROSENFELD, 2005, p.31)

Para o autor, enquanto a personagem de teatro não pode estar calada e imóvel diante do espectador, porque sua existência depende do momento da representação, o personagem no cinema pode passar várias cenas sem proferir uma palavra, pois a força da atuação reside na imagem e nos detalhes capturados pela câmera, que carrega as ações e pensamentos do personagem.

Para Paulo Emílio Sales Gomes (2005, p. 112), a principal semelhança a ser considerada entre o personagem teatral e o personagem cinematográfico é que ambos só existem enquanto materializados através do corpo do ator, embora o personagem de cinema seja mais próximo do espectador por ser mostrado através da câmera, que trabalha a imagem como o próprio olho humano:

No cinema, pois, como no espetáculo teatral, as personagens se encarnam em pessoas, em atores. A articulação que se produz entre essas personagens encarnadas e o público é, porém, bastante diversa num caso e noutro. De um certo ângulo, a intimidade que adquirimos com a personagem é maior no cinema que no teatro. Neste último, a relação se estabelece dentro de um distanciamento que não se altera fundamentalmente. Temos sempre as personagens da cabeça aos pés, diferentemente do que ocorre na realidade, onde vemos ora o conjunto do corpo, ora o busto, ora só a cabeça, a boca, os olhos ou um olho só, como no cinema. Em um primeiro exame, as coisas se passariam na tela de forma menos convencional do que no palco, e decorreria daí a impregnação maior da personagem cinematográfica, o desencadeamento mais fácil do mecanismo de identificação.

Porém, a identificação do público com o personagem cinematográfico não é tarefa simples pois, como afirma Antonio Candido (2005), nem todos os personagens na narrativa

cinematográfica mantêm um comportamento e um perfil lineares ao longo do filme, o que pode causar uma quebra de expectativas no público. Ele compara o conhecimento que temos dos personagens com o conhecimento que adquirimos de uma pessoa, o que se dá em duas etapas: no primeiro momento a conexão é visual, através do aspecto externo que a pessoa está transmitindo e, por último, através do que ele chama de “percepção espiritual”. Segundo ele, o personagem, assim como as pessoas, mostraria em um primeiro momento a sua linearidade e unificação total do ser através do aspecto externo para depois mostrar sua contradição psicológica, revelando-se seres complexos.

Através dessa comparação, Candido comenta que não conseguimos apreender por completo todas as contradições das pessoas e dos personagens e que, por isso, no cinema acabam sendo utilizados recursos como objetos, gestos e frases específicos para diminuir a dificuldade de apreensão do caráter do personagem sem que o espectador perca a significação da cena.

A partir da abordagem da psicologia do personagem, que data de meados do século XVIII ao começo do século XX, os personagens passaram a ser estudados segundo o grau de complexidade dramática no decorrer da obra. Segundo Candido (2005), os personagens eram divididos em duas categorias: personagens fáceis de serem identificados devido a sua integralidade e delimitação na narrativa e personagens complicados, cujos aspectos podem mudar a qualquer momento, não podendo ser enquadrados quanto a um único perfil de caráter.

Candido (2005, p.62-63) também comenta a respeito da abordagem de Forster (1949, p.66-67), segundo a qual os personagens cinematográficos são estudados de acordo com a forma como é construída sua personalidade no filme. A partir dessa abordagem, os “personagens planos (*flat characters*)” são os personagens caricaturais e são construídos a partir de uma qualidade que se mantém até o final da história. Já os “personagens esféricos (*round characters*)” são “complexos” e a sua principal característica é “a imprevisibilidade.”

2.1.1 Os personagens esféricos

Para analisar os tipos de personagens esféricos que compõem a narrativa fílmica, utilizarei como embasamento teórico os estudos de Christopher Vogler (2006) em seu livro *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores* e as considerações da psicologia analítica apresentadas no livro *O homem e seus símbolos*, organizado por Carl Gustav Jung (1964). Abordarei aqui apenas os tipos de personagem presentes nos filmes de Alfred Hitchcock para, no quarto capítulo, apresentar os personagens de cada categoria que

marcaram os filmes do diretor. Outro ponto fundamental é que essa abordagem levou em consideração os personagens analisados como personagens complexos, difíceis de destrinchar, porque nos filmes de Hitchcock eles assumem, freqüentemente, outro perfil a partir de um ponto-chave da narrativa, causando surpresa e imprevisibilidade no fluir cinematográfico. Os tipos de personagens esféricos a serem analisados são: o personagem vilão, o personagem herói, o personagem de personalidade dividida e o personagem duplo.

2.1.1.1 O personagem vilão

Na concepção de Vogler (2006), o vilão representa a barreira à concretização dos objetivos do herói, sendo mais complexo e intransponível quanto mais virtudes dispor o herói. Sendo assim, o vilão apareceria na trama para instigar a superação do herói através de desafios que ameaçam a sua integridade e podem levá-lo à morte.

Sua função dramática no filme seria causar o desgaste do herói até o seu aniquilamento total, sendo o empecilho constante à harmonia e tranqüilidade do herói.

Porém, Vogler (2006, p.83) afirma que o vilão nem sempre corresponde a um indivíduo ou obstáculo externo, podendo se manifestar nos sentimentos e reflexões do herói: “O vilão pode representar o poder dos sentimentos reprimidos. Um trauma profundo ou uma culpa podem crescer quando exilados para a escuridão do inconsciente, e emoções escondidas ou negadas podem se transformar em algo monstruoso que quer nos destruir.”

A presença do vilão na trama, portanto, não subentenderia a existência de um personagem com valores opostos ao herói, mas de uma força, seja ela interna ou externa, que age para prejudicar, destruir e derrotar o herói.

2.1.1.2 O personagem herói

O herói representa os desejos universais dos seres humanos e, por isso, ele é o principal personagem com o qual a platéia se identifica:

O propósito dramático do herói é dar à platéia uma janela para a história. Cada pessoa que ouve uma história, ou assiste a uma peça ou filme é convidada, nos estágios iniciais da história, a se identificar com o herói, a se fundir com ele e ver o mundo pelos olhos dele. Para conseguir fazer isso, os narradores dão a seus heróis uma combinação de qualidades que é uma mistura de características universais e únicas. (VOGLER, 2006, p.53)

Vogler (2006) aborda que o herói é o personagem da trama que sempre se disponibiliza a ajudar o próximo e age em benefício do coletivo ora ajudando a salvar seu

povo ora lutando contra um conflito que, mesmo sendo enfrentado no âmbito pessoal, dá aos outros personagens da trama uma lição moralizante. O herói é o personagem que vai dar vida à ação, esgotando suas forças para atingir seu pretexto.

A longa jornada do herói nas histórias é representada pela própria evolução do personagem. Como mostra Vogler (2006, p.52), o herói no início da trama é o personagem que pensa ser diferente do resto do grupo, lutando para alcançar a “identidade e a totalidade do ego”. O ponto onde o herói se desenvolve é o momento em que ele começa a ganhar conhecimento ou experiência a partir das relações que ele trava com os outros personagens da história.

De acordo com a classificação de Vogler, há vários tipos de herói que podem permear a narrativa: o herói voltado para o grupo, o herói solitário, o herói catalisador e o anti-herói.

O herói voltado para o grupo é o herói que surge na narrativa em um contexto coletivo, tendo que se afastar das pessoas com quem se relaciona para buscar a concretização de sua meta. Segundo Vogler (2006), o herói dessa categoria normalmente parte para lugares distantes e retorna a sua comunidade concretizando sua missão.

O herói solitário é o herói que não se sente integrado à sociedade, vivendo melhor em contato com a natureza. Como salienta Vogler (2006), a trajetória desse personagem se inicia quando ele tenta conviver socialmente, no início da história, partilhando das experiências em grupo para, por fim, decidir retomar seu lugar junto à natureza.

Já o herói catalisador é aquele que age na trama buscando mudanças não para si, mas para os outros personagens da história: “esses heróis sofrem poucas mudanças internas, mas agem primordialmente no sentido de ajudar ou guiar os outros em seu crescimento” (VOGLER, 2006, p. 60-61).

O anti-herói é um tipo de personagem que não carrega a incumbência de livrar a sociedade de perigos ou de se sacrificar pelo próximo, ele não necessariamente cumpre um papel social, mas causa forte identificação com o público. Segundo classificação de Vogler (2006), os anti-heróis são basicamente de dois tipos: personagens que se parecem com os heróis tradicionais, mas que ganham um tom satírico e são feridos em algum momento da trama como prova de que não são invencíveis, ou personagens trágicos, heróis cheios de defeitos que podem deixar de causar comoção no público e podem agir de forma a sentirmos repúdio.

Como afirma o autor, nem sempre o herói vai ser somente o protagonista da trama, outros personagens podem assumir o papel de herói se, através das boas ações, ajudarem na resolução dos conflitos presentes no filme.

2.1.1.3 O personagem de personalidade dividida

Joseph L. Henderson (1964, p.118), no livro *O homem e seus símbolos*, aborda a questão da personalidade dividida do personagem através da simbologia da sombra: “O professor Jung mostrou que a sombra projetada pela mente consciente do indivíduo contém os aspectos ocultos, reprimidos e desfavoráveis (ou nefandos) da sua personalidade.”

Através dessa abordagem, o personagem de personalidade dividida seria aquele que oscila entre ações voltadas à sociedade e ações voltadas a seu próprio benefício, ocultando desejos pela necessidade de manter as aparências na sociedade e, assim, entrando em conflito com sua própria personalidade. Esse personagem representaria, portanto, o “antagonismo entre o ser de desejo e o eu social, ou seja, a imagem de um eu ajustado que se exige daquele que persegue certas ambições na sociedade” (BRAVO, 1997, p.276).

A sombra representa esse personagem que está constantemente lutando entre o seu “eu” oculto e o “eu” social, sendo a dúvida entre realizar um desejo que é seu, mas é contrário à sociedade, e o sentimento de culpa, os elementos marcantes de sua personalidade:

Quando uma pessoa tenta ver a sua sombra ela fica consciente (e muitas vezes envergonhada) das tendências e impulsos que nega existirem em si mesma, mas que consegue perfeitamente ver nos outros — coisas como o egoísmo, a preguiça mental, a negligência, as fantasias irreais, as intrigas e as tramas, a indiferença e a covardia, o amor excessivo ao dinheiro e aos bens, em resumo, todos aqueles pequenos pecados que já se terá confessado dizendo: ‘Não tem importância; ninguém vai perceber e, de qualquer modo, as outras pessoas também são assim.’ (FRANZ, 1964, p.168)

Porém, como aborda M. L. Von Franz (1964, p.169), nem sempre a sombra omite os desejos, por vezes a sombra se revela em atitudes impulsivas tomadas pelo indivíduo insatisfeito em não poder agir do modo que gostaria sem ser punido socialmente ou pela própria consciência:

A sombra não consiste apenas de omissões. Apresenta-se muitas vezes como um ato impulsivo ou inadvertido. Antes de ter tempo para pensar, explode a observação maldosa, comete-se a má ação, a decisão errada é tomada, e confrontamo-nos com uma situação que não tencionávamos criar conscientemente.

Segundo o autor, o indivíduo atormentado só terminaria com o conflito e extinguiria a sombra no momento em que presenciasse uma situação externa ao seu “eu” que lhe mostrasse o malefício da personalidade desintegrada.

Vogler (2006), que estudou a teoria de Carl Gustav Jung, refutou a idéia de que os personagens da ação deveriam ser únicos em termos de personalidade na narrativa. Ele afirma em seu livro *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores* que os personagens mais interessantes de uma trama costumam mudar de posicionamento ao longo do filme, passando de herói a vilão e vice-versa, assumindo comportamentos não-lineares:

Um personagem real, assim como uma pessoa real, não é apenas um traço, mas uma combinação única de muitas qualidades e impulsos, alguns deles conflitantes. E quanto mais conflitantes, melhor [...] Um personagem que tenha uma combinação única de impulsos contraditórios, como confiança e suspeita, ou esperança e desespero, parece mais realista e humano do que outro que apresente apenas um traço de caráter. (VOGLER, 2006, p.53)

Sendo assim, os personagens de personalidade dividida, juntamente com os personagens duplos, surgiriam para quebrar a monotonia da ação e aderir complexidade psicológica ao drama.

2.1.1.4 O personagem duplo

Segundo o verbete do *Dicionário de Mitos Literários* (1997, p. 261), o termo duplo é uma tradução da palavra *Doppelgänger*, criada pelo escritor alemão Jean-Paul Richter em 1796 e que significa, literalmente, “aquele que caminha do lado”, “companheiro de estrada”.

A abordagem da psicologia analítica de Carl Gustav Jung (1964) trata o duplo como a projeção do sujeito que vê a si mesmo como um outro, de forma que a própria individualidade do ser é tida como “falsa”, enquanto que a identidade criada, o duplo, é visto pelo indivíduo como o “eu” real. Segundo essa abordagem, o duplo surgiria para harmonizar os pólos do indivíduo levando a total integralidade psicológica.

Existiriam, assim, três tipos de relação entre o duplo e aquele que é duplicado (PÉLICIER apud MELLO, 2000, 119): a existência de um dependendo da do outro; os sentimentos de um influenciando o outro e o conhecimento de um sendo transmitido ao outro. O indivíduo, então, identificaria o seu duplo como um ser semelhante ou como um outro externo, “inimigo ou protetor”.

Nicole Fernandes Bravo (1997, p.263) cita Keppler (1972), autor do livro *A Literatura do Duplo*, para afirmar que o duplo nem sempre é idêntico ao ser original, podendo ser o exato oposto ou a complementaridade dele:

É sempre uma figura fascinante para aquele que ele duplica, em virtude do paradoxo que representa (ele é ao mesmo tempo interior e exterior, está aqui e lá, é oposto e complementar), e provoca, no original, reações emocionais extremas (atração/repulsa). De um e outro lado do desdobramento a relação existe numa tensão dinâmica. O encontro ocorre num momento de vulnerabilidade do eu original.

Na literatura e na mitologia, assim como nos filmes, o duplo é tratado na sua relação com a morte: sendo o seu espectro, ele existe em relação à existência do outro e deixa de existir na mesma proporção. Pelo seu aspecto ao mesmo tempo ameaçador e protetor, o duplo pode causar sentimentos opostos no “eu”:

O duplo está ligado também ao problema da morte e ao desejo de sobreviver-lhe, sendo o amor por si mesmo e a angústia da morte indissociáveis. Visto sob essa perspectiva, o duplo é uma personificação da alma imortal que se torna a alma do morto, idéia pela qual o eu se protege da destruição completa, o que não impede que o duplo seja percebido como um ‘assustador mensageiro da morte’, do que resulta a ambivalência de sentimentos a seu respeito (interesse apaixonado/terror): ele é ao mesmo tempo o que protege e o que ameaça. (BRAVO, 1997, p.263)

Segundo abordagem de Clément Rosset (1998), no livro *O real e seu duplo*, o pior erro do personagem seria tentar eliminar o seu duplo, pois esse seria o meio de concretizar seu próprio destino trágico:

o destino responderá com um estratagema que frustrará a tentativa de esquiva e, às vezes, até se divertirá — eis a sua ironia — em transformar a esquiva no próprio meio de sua realização, de modo que, em tais casos, aquele que procura impedir o acontecimento temido se torna o agente da sua própria desgraça, e o destino, por elegância ou por preguiça, delega aqui às vítimas a responsabilidade de fazer todo o trabalho no seu lugar. (ROSSET, 1998, p.24)

No cinema, onde o duplo necessariamente é trabalhado através da imagem, sua materialização se dá por meio do personagem que, ou assume aparências distintas ao longo da narrativa para mostrar essa transformação, apresentando-se como outro personagem e mudando de nome e de papel no filme, ou é representado através de dois atores que desenvolvem a ação dramática simultaneamente.

Conforme a abordagem de Christopher Vogler (2006, p.78), os duplos se comportariam na pele do personagem como “camaleões”, capazes de se transformar assim que examinados de perto: “Os camaleões mudam de aparência ou de estado de espírito. Tanto para o herói como para o público, é difícil ter certeza do que eles são. Podem induzir o herói ao erro ou deixá-lo na dúvida, sua lealdade ou sinceridade estão sempre em questão”.

Segundo Vogler (2006, p.80), o personagem camaleão está relacionado com as nossas expectativas em relação ao sexo oposto e com nossa vontade de transformar o objeto de desejo de acordo com a nossa vontade:

O arquétipo do Camaleão é também um catalisador de mudanças, um símbolo da necessidade psicológica de transformação. Lidar com um Camaleão pode fazer com que um herói mude suas atitudes em relação ao sexo oposto, ou se harmonize com as energias reprimidas com as quais esse arquétipo lida.

É importante frisar que o camaleão nem sempre é o personagem que será o vilão da trama; ele pode ser apenas um complicador durante o cumprimento da jornada do herói: “Os Camaleões podem apenas intrigar e confundir o herói, em vez de tentar matá-lo. Trocar de formas faz parte do romance. É comum alguém ser ofuscado pelo amor, ficar cego e incapaz de ver a outra pessoa com clareza, por detrás das inúmeras máscaras usadas” (VOGLER, 2006, p.81).

Os camaleões, ou personagens duplos, podem assumir seis formas de acordo com a classificação empregada por Pélicier (apud MELLO, 2000, p. 116-117): “o duplo natural” ou “gêmeo”; “o duplo como fenômeno físico, resultado de experiências em que a ótica entra em jogo, caso em que se insere o fenômeno do espelho”; o duplo através da “fabricação de um simulacro, incluindo-se o retrato, o figurino e a máscara”; o duplo através da “fabricação de um outro ser — a criatura — que se inspira no ato divino ao insuflar vida a sua imagem em argila, como, por exemplo, o romance *Frankenstein*, de Mary Shelley”; o duplo através do “fenômeno da transgressão, quando o duplo modifica o original, podendo haver migrações de alma e de pensamento, ou substituição, empréstimo, transferência”; o duplo como “resultado de transformação em que o original sofre uma metamorfose, surgindo para si mesmo e para os outros completamente diferente, como é o caso do protagonista de *O estranho caso do Dr. Jekyll* e de *Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson.”

Na análise a ser realizada no penúltimo capítulo, tomaremos como recorte o estudo do duplo a partir da fabricação de um simulacro através do figurino.

3 FIGURINO

Neste terceiro capítulo, conceituarei o que é figurino e a relação que é estabelecida com o personagem que o veste. Depois abordarei o figurino de cinema, apontando marcos históricos que mostram a mudança da concepção de um figurino meramente estético para um figurino funcional e, por último, falarei sobre a principal função que o figurino adquire para o cinema: a função de significação. Para isso, esse sub-capítulo será fundamentado no estudo dos figurinos confeccionados para as peças teatrais dos dramaturgos Adolphe Appia, Gordon Craig, Konstantin Stanislavski, Antonin Artaud, Bertolt Brecht e Max Reinhardt, importantes nomes do teatro que influenciaram a concepção contemporânea sobre figurino.

3.1 FIGURINO E PERSONAGEM

A importância do traje como um dos elementos constituintes do espetáculo tem sua origem na Grécia Antiga. Segundo o dramaturgo Roberto Gill Camargo (2003, p.157), os gregos foram os primeiros a se preocupar com a amplitude do figurino em cena, de modo que utilizavam diversos recursos para que todos os espectadores, inclusive os da última fileira, pudessem visualizar os trajes por completo: “Além dos coturnos que elevavam a estatura, os atores usavam enchimento para aumentar o tamanho do ombro e o volume das costas, além dos truques que havia para prolongar o tamanho dos braços e ampliar movimentos e gestos.”

Até o século XVIII, os trajes eram de extrema riqueza ornamental, mas não tinham preocupação em transmitir a realidade interior dos sujeitos do drama, servindo apenas para o belo. Como grifa Camargo (2003, p.162), foi só com o advento do naturalismo no final do século XIX que o figurino passa a ser trabalhado conjuntamente com o perfil do personagem:

A tendência mimética, a partir do realismo e do naturalismo, passa a considerar o figurino como elemento prioritariamente descritivo e caracterizador. E então, a roupa deixa de ser um recurso expressivo de ampliação e, conseqüentemente, de aproximação para tornar-se, antes de tudo, um retrato fiel da realidade, com função designativa explícita.

Essa ruptura do figurino com sua função de simples enfeite foi de extrema importância para a história do figurino, porque antes ele era relacionado diretamente à moda, ao papel ilustrativo e ornamental da roupa.

A partir do século XX, falar sobre figurino subentende falar obrigatoriamente sobre personagem, sobre construção a partir do roteiro e sobre os elementos cênicos que compõem a

obra. Onde não há personagem e onde a roupa é construída para atender apenas aos interesses comerciais, com o intuito de agradar quem a veste, não existe figurino, mas moda.

É importante salientar que o figurino, mesmo podendo carregar consigo uma periodicidade histórica, não está restrito à época em que é confeccionado, podendo ser utilizado como se fosse a primeira vez que aparece em cena. Já a roupa comercial é uma roupa industrializada que carrega a marca do efêmero e que é produzida com a intenção de agradar o público-alvo. O figurino não atende aos interesses estéticos do ator, mas à funcionalidade na caracterização do personagem e, por isso, ele contempla todo o aspecto externo que auxilia na constituição da figura dramática, sendo não somente a roupa, mas também o penteado, a maquiagem, os sapatos e acessórios que compõem o visual do personagem na cena.

O diretor de teatro Gianni Ratto comenta, em entrevista à autora Rosane Muniz no livro *Vestindo os Nus: Figurino em Cena* (2004), a diferença entre estilismo e figurino: “O estilismo é a arte transformada em crônica visual. E essa crônica é diária, enquanto a história do figurinista permanece no tempo, é um cabedal impressionante de temáticas” (RATTO apud MUNIZ, 2004, p.79). O diretor manifesta que o figurino transmite a preocupação em dar vida ao personagem em cena e, como cada personagem é único, a roupa comercial não estaria apta a suprir essa função: “O figurino é o resultado de um estudo em profundidade da personagem, dentro de uma situação na qual ele tem que existir e cujo resultado visual é o próprio figurino. Ou não precisaria ser criado, só alugado, escaneado ou copiado” (2004b, p.72).

Nem sempre o figurino vai cumprir o papel de caracterizar uma obra de cunho histórico, às vezes o diretor opta por uma obra de caráter abstrato ou que privilegie a subjetividade dos personagens. Segundo o autor Gérard Betton (1987, p.57), o guarda-roupa “pode ser intemporal quando a exatidão histórica cede a uma preocupação maior: a de sugerir e traduzir simbolicamente caracteres, estados de alma ou, ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos”. O figurino pode atingir um efeito caracterizador tão forte que se sobrepõe à interpretação do ator, sendo ele mesmo vestígio de um traço psicológico que ficou impresso na roupa e nos acessórios, naquilo que nós concebemos como o resultado do estudo de uma construção de perfil que foi iniciada com a leitura do roteiro. É a partir dessa leitura que saberemos das pretensões do personagem na trama e, assim, conseguiremos saber o que efetivamente queremos mostrar: um personagem caracterizador da história, retrato de um tempo, ou um personagem cuja dramaticidade reside no seu estado de alma.

O primeiro contato do figurinista com o personagem ocorre por meio do roteiro, justamente porque é nele que se encontram as primeiras observações sobre como o roteirista e

o diretor imaginam o personagem. Detalhes essenciais da caracterização e, até mesmo, esquemas e ilustrações são elaborados para que o figurinista tenha uma orientação inicial. Porém, é importante a leitura de todo o roteiro porque, às vezes, é em uma pequena descrição de um movimento do personagem que está contida sua intencionalidade: “No texto, explícita ou implicitamente, com maior ou menor riqueza de detalhes, o autor tratou de dizer qual é o seu aspecto externo” (PALLOTTINI, 1989, p.64). Sem esse aspecto externo, a caracterização interior do personagem não toma forma, sua psique não é revelada, seu papel na história não fica delimitado e o texto perde valor. O figurino é que dará a roupagem ao personagem, não só de modo físico, mas insinuando possíveis traços psicológicos e contextos econômico-sociais.

Para que o figurino ganhe funcionalidade, ele deve ser analisado em sua relação permanente com os diversos elementos cênicos: texto, cenário, iluminação etc. Sempre que dermos destaque a um elemento cênico temos que compensar deixando outro elemento cênico neutro. Se colocarmos em cena um figurino exuberante, que prenda demais o olhar do espectador, o texto perderá força e o cenário terá que ter uma escolha de cores e formas minimalista e simplória ou ser utilizado durante a interpretação do ator. Se, ao contrário, colocarmos em cena um figurino discreto, a força dramática do texto assume lugar no espaço e o cenário pode ganhar força visual, desde que não roube a atenção voltada ao ator: “Na verdade o espectador é sempre atraído, numa imagem, por aquilo que atinge, plástica ou dramaticamente, o máximo em significação” (MITRY apud BETTON, 1987, p.52).

Outro aspecto que faz com que o figurino se sobressaia diante de outros elementos cênicos é o fato de ele ser o primeiro registro do personagem para o espectador. Quando o ator entra em cena, a primeira impressão de quem é o personagem se dá pela caracterização física, antes mesmo que o texto comece a ser proferido: “Em primeiro lugar, é bom que se note: o primeiro meio de apreensão que tem o espectador, a sua primeira forma de atingir essa criatura que é o personagem é a visual. O personagem se mostra, assim, inicialmente, sob o seu aspecto, digamos, físico” (PALLOTTINI, 1989, p. 64).

O elemento mais atuante em cena é o que captura a atenção do ator, porém as roupas, segundo Flügel (1966, p.11), diferenciam-se dos outros elementos cênicos porque elas sempre ditaram em nossa sociedade a maneira de olhar o outro, já que elas são uma construção social que serve também à diferenciação dos indivíduos. Para o autor: “O que nós realmente vemos e ao que reagimos não são os corpos, mas as roupas dos que nos cercam. É através das roupas que formamos a primeira impressão de nossos semelhantes”.

Pensar o aspecto externo do personagem como definidor do seu caráter muitas vezes faz parte do processo de construção do papel do ator. Marília Pêra, em entrevista à autora Rosane Muniz (2004, p.47), comenta como se dá a elaboração de seus personagens:

Tenho um vício, um hábito, uma mania, que acho que vem do meu tempo de dança: imagino o cabelo, a maquiagem, a pele, o gestual, o pé, a roupa, o sentar, o andar... tudo faz parte da composição da minha personagem. Enquanto não encontro o desenho da mulher que vou interpretar, não chego ao interior dela.

O figurino é um traço da construção do personagem, é a capa que irá revesti-lo no momento final da obra: a atuação. No entanto, são suprimidos da consciência do espectador os momentos anteriores à encenação: os trejeitos e gestos testados pelo ator, a maneira de falar, a pesquisa relacionada à psicologia do personagem e a pesquisa de tecidos. Além disso, muitos figurinos são elaborados de maneira a parecerem velhos, como se estivessem sendo usados por muitos anos, justamente para corroborar com a idéia de que aquele personagem já pisa no palco carregando todo o passado que supostamente teria vivido com aquela roupa. O figurinista J.C Serroni em entrevista à Rosane Muniz (2004, p.211) fala que o “figurino de uma personagem é apenas um *flash* de uma trajetória de vida que não vemos ser construída. Para se elaborar um figurino, é preciso considerar essa relação com o tempo.”

O figurino reforça a crença do espectador de que aquilo que ele está assistindo faz parte de uma realidade, realidade ilusória já que toda a mídia é representação e não a realidade em si. Se o figurino não combina com o personagem, essa visão de que a obra é verossímil se desfaz e ela perde credibilidade para quem a assiste. Pallottini (1989, p.63) salienta que: “De pouco nos valerá que o autor ajunte detalhe sobre detalhe a respeito do seu personagem se, ao final, esse personagem não se configurou como um ser viável, crível, passível de se assenhorear da nossa imaginação e da nossa sede de verdade.”

O importante é que o modo como a equipe técnica pensou a elaboração de um determinado figurino em relação a seu personagem se materialize na vestimenta e adereços do ator, aparecendo em cena. Tem que ficar claro que figurino e personagem não podem ser dissociados e que devem ser trabalhados como se eles fossem um único elemento na narrativa, já que se relacionam mutuamente. A figurinista Rosane Muniz (2004, p.20) conclui a função primordial que o figurino exerce:

A função do figurino é específica: contribuir para a elaboração da personagem pelo ator. Mas seu resultado constitui também um conjunto de formas e cores que intervém no espaço cênico. E assim deve, portanto, integrar-se a ele. Tudo depende da linguagem do espetáculo, geralmente definida pelo diretor.

Assim, o pensamento do figurinista tenta acompanhar as necessidades da obra, fixando um método de trabalho que depende não somente da temática escolhida, mas do meio de representação a que serve: cinema ou teatro.

3.2 O FIGURINO DO PERSONAGEM DE CINEMA

Embora cada forma expressiva possua um funcionamento próprio e difira uma da outra, o figurino de cinema guarda semelhanças com o figurino de teatro. A principal delas é a elaboração do traje a partir da descrição escrita do personagem no roteiro e da contextualização da obra.

O fator primordial do figurino cinematográfico é a execução minuciosa da peça. Diferentemente do teatro, este tipo de figurino, ampliado pelos recursos da câmera, deixa transparecer o acabamento e a simetria da roupa, sendo indispensável o planejamento prévio do traje antes do início das gravações. A roupa do personagem de cinema é uma roupa onipresente já que é constantemente enquadrada pela câmera através das possibilidades de aproximação e afastamento do personagem filmado. Conforme Pallottini (1989, p.75), é a câmera que acompanha a caracterização do personagem, direcionando o recorte que mais interessa na relação entre a ação e a imagem da figura dramática:

A câmera apresenta, introduz, delinea, acompanha o personagem; detalha seu aspecto físico, mostra-o na intimidade, acompanha seus gestos e suas ações. Não vem ao caso saber quem é o autor deste tipo de caracterização; pode ser o autor do roteiro ou o diretor do filme. O que importa é a extrema eficácia da câmera, no seu papel de olho que acompanha o personagem e nos mostra, passo por passo, quem ele é.

Além da facilidade que a tecnologia cinematográfica proporciona ao figurino do personagem de poder aproximá-lo ou afastá-lo da lente da câmera, ela demanda menor esforço por parte do ator na movimentação em cena: o ator não precisa ser extremamente performático, como é exigido do ator de teatro. Os recursos de computação gráfica permitem que a roupa ganhe movimento na hora da edição, os chamados efeitos especiais. Enquanto no teatro é visível o trabalho de interpretação do ator do início ao fim do espetáculo, no cinema efeitos especiais podem ser produzidos a partir da movimentação do ator se ele estiver usando um traje apropriado. Os figurinos da personagem Mei no filme *O Clã das Adagas Voadoras* (2003, dirigido por Zhang Yimou), como mostra a figura 1, por exemplo, foram executados com imensas mangas para serem utilizados nas cenas de dança e de luta, criando um efeito visual de fitas coloridas voando pelo ar.

Figura 1- A personagem Mei durante a dança do eco (tradicional dança chinesa)



Fonte: <http://www.shuqi.org/asiancinema/reviews/houseofflyingdaggers.shtml>
Acesso em: 25 de maio de 2012.

Conforme a autora Adrienne Munich (2011, p.2, tradução nossa), “o que um personagem usa em um filme frequentemente parece natural e transparente, embora isso seja tão cuidadosamente desenhado e intensivamente construído como qualquer aspecto da produção filmica.”

No entanto, nem sempre o figurino de cinema possuiu esse aspecto de naturalidade. Segundo a autora Elisabeth Leese (1991, p.9, tradução nossa), os filmes datados do início do século XX priorizavam a roupa ornamental, que transmitia as últimas tendências de grifes e lojas famosas, sendo transmitidos de “dentro dos salões de estilistas exclusivos”, de onde se “mostrava os mais recentes desfiles sendo preparados por eles.” O enfoque estava na comercialização da roupa, no glamour das modelos e não na construção de trajes para personagens.

Em 1915, o olhar sobre o cinema voltado ao figurino começa a mudar. As produtoras não mais transmitiam apenas filmes que gravassem desfiles de moda, mas começaram a construir enredos em que a roupa já aparecia com funcionalidade, mesmo que fosse a função de tornar a mulher sedutora. Elisabeth Leese (1991, p.10, tradução nossa) menciona a descrição do *The Moving Picture World*, jornal americano da época, sobre um filme de 1915, realizado pela *World Film Productions*, que mostra o papel estético da roupa:

Uma inocente senhorita teme que seu noivo esteja sendo capturado por uma princesa indiana. Então, ela decide aumentar o seu charme usando o mais apropriado traje que o dinheiro pode comprar. Dessa maneira, o seu incerto amado será fisgado. Visitando uma modista, ela assiste a um desfile de bonitos vestidos e os leva para casa. Ela escolhe tão bem os vestidos que seu noivo esquece a princesa indiana. Moral: ‘As roupas fazem a mulher.’

Nessa época, os trajes ainda eram confeccionados pelas lojas de grife de Nova York e Paris, assumindo um contexto claro de atrativo ao sexo oposto, mas o figurino ainda tinha outra funcionalidade: como ele ocupava uma grande proporção na tela do cinema, outros elementos cênicos que não tinham tanta qualidade eram minimizados, inclusive a atuação das atrizes. Conforme Leese (1991, p.12, tradução nossa): “Muitas atrizes que tinham atuações ruins confiavam no esbanjamento dos guarda-roupas, porque a habilidade em usar bem as roupas era tudo o que elas tinham a oferecer.”

A autora reitera que é a partir de 1915 que os filmes começam a mudar gradualmente de perspectiva: de uma simples exibição de vestidos com interesse comercial para filmes construídos a partir da história de um personagem. No entanto, a história ainda girava em torno do desejo do personagem de adquirir as tão cobiçadas roupas confeccionadas pelos estilistas da época.

Foi durante a realização dos trajes para o musical *Palm Day*, na década de 1920, que a estilista Coco Chanel revolucionou o conceito do traje no cinema, percebendo a importante função que o figurino tem em colaborar na movimentação do ator:

Chanel se deu conta que uma atriz no palco usava um vestido particular para sentar, para ficar em pé ou para deitar-se e uma figurinista tem que produzir um traje que pareça atrativo em todas essas instâncias. Mas filmando era completamente diferente, sendo feito em curtas tomadas. Ela decidiu fazer no mínimo quatro versões de cada vestido. Eles pareciam idênticos, mas cada um havia sido cortado para parecer melhor em um específico movimento ou ação. (LEESE, 1991, p.14, tradução nossa)

A década de 1920 foi o momento de ruptura na concepção que se tinha do figurino de cinema como mero enfeite ao corpo do ator. O figurino começou a ser trabalhado a partir da sua funcionalidade, que é um dos primeiros pontos a ser considerado antes de se começar a confeccioná-lo.

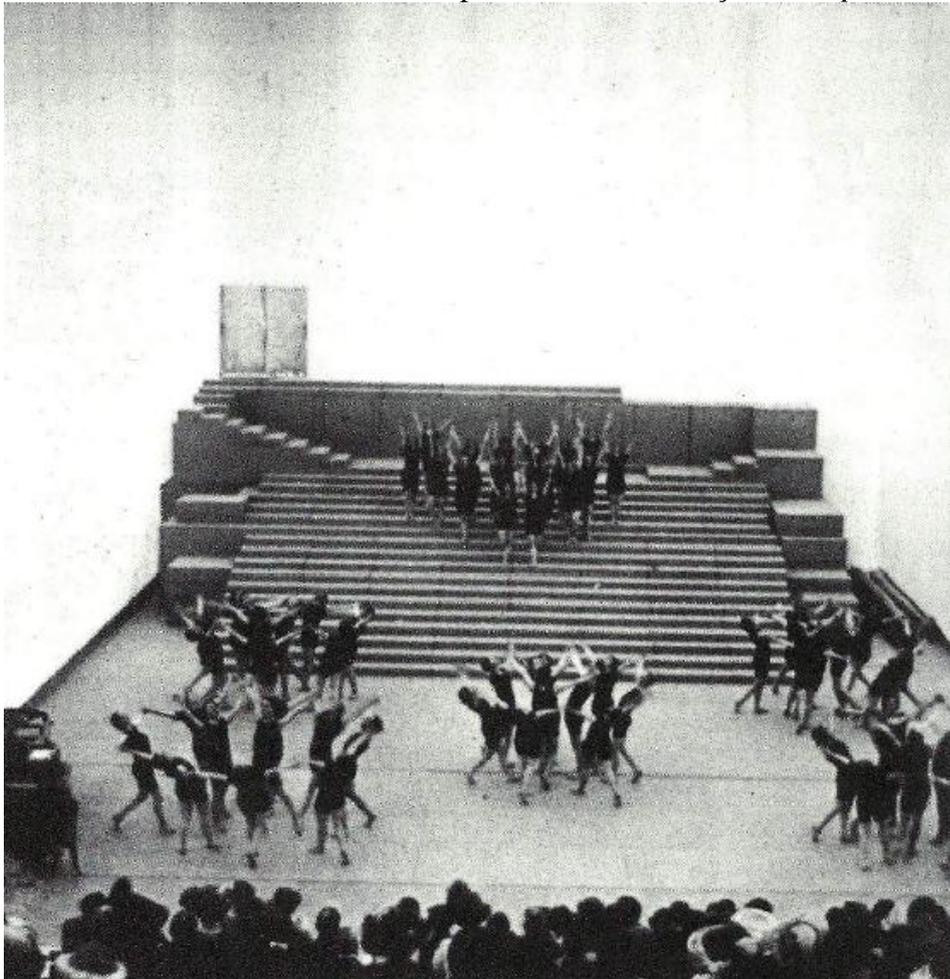
3.3 A FUNCIONALIDADE DO FIGURINO

Foi a partir das abordagens de teóricos do teatro que o figurino realizado para o cinema começou a ser trabalhado como elemento essencial na construção do personagem. Nesse sub-capítulo, apresentarei os figurinos das peças de teatro dos dramaturgos Adolphe

Appia, Gordon Craig, Konstantin Stanislavski, Antonin Artaud, Bertolt Brecht e Max Reinhardt, já que a funcionalidade desempenhada por esses figurinos se reflete na obra de Alfred Hitchcock, como veremos nos próximos capítulos.

Segundo o autor Fausto Viana (2010), o dramaturgo Adolphe Appia, que viveu entre 1862 e 1928, foi um dos primeiros teóricos a pensar o emprego do traje em acordo com a movimentação realizada pelo personagem. Para o teórico Appia, existiriam três trajes funcionais que poderiam ser utilizados em cena: a malha preta (figura 2), a malha cinza e a túnica (figura 3). A malha preta possibilitaria ao diretor e aos demais atores avaliar a movimentação daquele que utilizasse esse traje, de maneira a priorizar o funcionamento da roupa no corpo do ator em detrimento da caracterização psicológica do personagem. Já a malha cinza foi sugerida pelo teórico como outro traje de suma importância porque a malha de tonalidade preta absorvia muita luz, impedindo o ator de perceber que a iluminação poderia auxiliar no seu trabalho de interpretação.

Figura 2- Os alunos vestidos com a malha preta, em uma exibição de *Orpheus* em 1912.



Fonte: VIANA, 2010, p. 21.

Figura 3- A túnica proposta por Appia sendo utilizada em *Fête de Juin*, em 1914.



Fonte: VIANA, 2010, p.21

Assim, segundo Appia, quando o diretor estivesse trabalhando com exercícios básicos de interpretação, o aluno vestiria a malha preta e quando fossem trabalhados os efeitos da luz na execução de uma cena o aluno vestiria a malha cinza. Quanto à túnica, ela deveria ser executada em tons claros e serviria para que o aluno vislumbrasse a movimentação que um traje com pregas poderia adquirir em cena. O objetivo da túnica:

era que o tecido acompanhasse a movimentação dos alunos, não só não impedindo a agilidade de movimentos, como complementando sua figura, harmonicamente, como propunham os gregos. Essa túnica não seria usada sozinha, mas por cima da malha preta porque poderia ser retirada ou colocada rapidamente, não impedindo a seqüência dos exercícios. Essa túnica era uma roupa funcional. (VIANA, 2010, p.22)

A funcionalidade da roupa residiria, então, em dar suporte à necessidade expressiva do corpo do ator. Sendo assim, a aderência da malha e a leveza e o corte da túnica seriam facilitadores do movimento do ator em cena.

O dramaturgo Edward Gordon Craig (1872-1966), contemporâneo de Appia, também utilizou a túnica para moldar o corpo do ator. Porém, como aborda Fausto Viana (2010), para Craig a túnica possuía outra funcionalidade: trabalhar a forma tridimensional da roupa de modo que o traje e o cenário formassem uma continuidade, dando a ilusão de uma grande profundidade de campo nas cenas. O teórico acreditava que a roupa deveria transmitir a tridimensionalidade do corpo humano através dos volumes e sobreposições. Em sua primeira peça, *Dido e Enéas* (1900), Craig criou túnicas que realçam os movimentos das personagens bruxas (figura 4). Os tecidos são descontraídos e percebemos que o traje não é

confeccionado todo em linha horizontal e vertical, havendo sobreposições, o que gera o efeito tridimensional em cena. Os vestidos foram criados cada qual para uma cena em palco, sempre de acordo com o cenário, o que gerava harmonia na representação.

Para Craig, o principal aspecto a ser observado era que o personagem deveria não só combinar com o cenário mas, se a contextualização da obra permitisse, ele deveria se confundir com o próprio cenário:

Obviamente, é sensato colocar um figurino branco contra um fundo escuro e um figurino escuro contra um fundo claro. Faz a figura se destacar; mas o que fazer quando você quer que a figura esteja imersa na cena e não perdida nela? Por exemplo, Macbeth andando à noite pelo castelo deve parecer ser parte da sua habitação; e me lembro que, quando Irving fez esse papel, ele estava vestido com um figurino que tinha quase a mesma cor das paredes. (CRAIG apud VIANA, 2010, p.66)

Figura 4- Bruxa da peça *Dido e Enéas*.



Fonte: VIANA, 2010, p.47

Craig doava significado aos figurinos, não se preocupando com a exatidão histórica do período a ser ambientada a peça, mas fazendo com que o figurino fosse simbólico em cada uma das cenas. De acordo com a pesquisa realizada pelo autor Fausto Viana (2010, p.52), na peça *Hamlet*, executada em 1911, Craig vestiu os personagens rei e rainha com longos tecidos dourados (figura 5). De dentro dos tecidos imergiam cabeças de personagens que:

olhavam servilmente para o trono, como um mar dourado de cabeças douradas- era uma metáfora dos cortesãos que se banhavam no ouro do palácio. Mas Craig escurece a luz e o que se vê são apenas os raios frouxos desse brilho, sinistros, como se o ouro estivesse recoberto por uma teia de tule negro.

Na obra de Craig, como percebemos nessa cena de Hamlet, a cor é utilizada como elemento de produção de sentido, de forma que a maneira como é arranjado o figurino em cena mostra a motivação dos personagens.

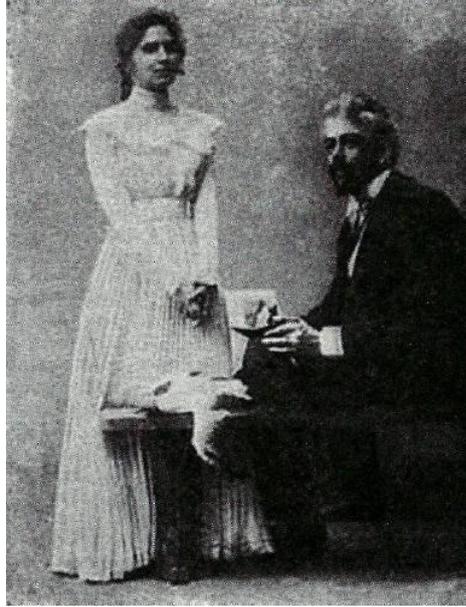
Figura 5- Os trajes do rei e da rainha na peça *Hamlet*.



Fonte: VIANA, 2010, p.56.

Já na obra do dramaturgo Konstantin Stanislavski (1863-1938), as cores do figurino são responsáveis por atestar os estados de alma dos personagens. Fausto Viana (2010) comenta que na peça *A Gaivota*, de 1898, a personagem Nina (figura 6) veste-se de branco para representar a ingenuidade e pureza de uma atriz de teatro em início de carreira. A gaivota é uma espécie de símbolo da personagem, a qual afirma no enredo que sempre seguia gaivotas para chegar até um lago perto de sua casa quando era criança. Segundo Viana (2010, p.86), ela “vai ser morta simbolicamente pela sociedade quando o personagem Trepliev atira e mata uma gaivota no lago” representando que a própria sociedade terminou com as expectativas de um futuro promissor para a jovem atriz.

Figura 6- Os personagens Nina e Trigorin.



Fonte: VIANA, 2010, p. 84.

No entanto, é através da personagem Arkádina que enxergamos a transição do estado de espírito da personagem pela utilização das cores. Primeiramente, Arkádina aparece vestida de branco (figura 7), em uma alusão ao desejo de se sentir tão jovem quanto à personagem Nina, mesmo sabendo que não tem mais a mesma beleza de outrora. Ela usa esse figurino como “disfarce, uma máscara que esconde por trás de uma aparência jovem as preocupações negras do futuro.” (VIANA, 2010, p.86)

Figura 7- Arkádina vestida de branco.



Fonte: VIANA, 2010, p.82.

Na cena em que o marido de Arkádina parte para encontrar com Nina, ela aparece vestida de preto (figura 8), mas ainda há sensualidade no traje, já que ela vai tentar convencê-lo a não trocá-la por Nina. É no ato final da peça que o traje se torna realmente sombrio. Viana (2010, p.86) mostra que, através de um casaco jogado por cima do vestido preto, Arkádina perde toda sua sensualidade e a roupa passa a revelar a sua idade, mostrando que ela está “vencida pelo tempo - tanto artisticamente como na vida amorosa”.

Figura 8- Arkádina vestida de preto.



Fonte: VIANA, 2010, p.82.

Assim como Stanislavski, Antonin Artaud (1896-1948) trabalhou as cores dos figurinos na composição das peças de teatro. Porém, diferentemente, Artaud estabelecia para cada espetáculo uma cartela de cores que seria utilizada, mencionando de antemão para sua equipe o significado que cada figurino teria na ação do personagem. Assim, para a peça *Os Cenci*, por exemplo, Artaud estabeleceu o seguinte esquema de cores: “verde, a cor da morte; amarelo, a cor da morte violenta; preto, a cor do luto; vermelho para o sangue e para a morte” (VIANA, 2010, p.173).

Os trajes da personagem Beatriz Cenci, filha do Conde Cenci, vai mostrar todos os momentos de tensão nos entraves entre Beatriz e seu pai. Na primeira cena da peça, a personagem usa um vestido preto, simbolizando o conteúdo da notícia que irá receber: dois de seus irmãos estão mortos. Na próxima cena, segundo Viana (2010), Beatriz utiliza um traje amarelo (figura 9), renunciando a morte cruel que está por vir (Beatriz matará o pai e será decapitada).

Após a cena do banquete, em que Beatriz será estuprada pelo pai, ela aparece em cena com um vestido vermelho: “O mais interessante neste vestido, além da cor vermelha, é seu corte. Uma longa cauda na frente simboliza o sangue que jorrou dela, pelo estupro que o

pai cometeu. A cauda ficava presa no dedo da atriz por uma alça na ponta” (VIANA, 2010, p.173). A movimentação da cauda do vestido através da gesticulação da atriz dava a ilusão do sangue sendo esparramado pelo cenário, de modo que o espectador, sentindo repúdio pelo que fizera o Conde Cenci, cria empatia com a ação seguinte de Beatriz: o planejamento da morte do pai. Na cena em que ela entrega uma faca aos futuros assassinos de seu pai ela está vestida de preto com uma capa amarrada na lateral do vestido (figura 10). Segundo análise de Viana (2010, p.173), essa capa transmitiria a idéia de que “vai haver ação, movimento”.

Figura 9- O traje da personagem Beatriz para a cena do banquete.



Fonte: VIANA, 2010, p. 172.

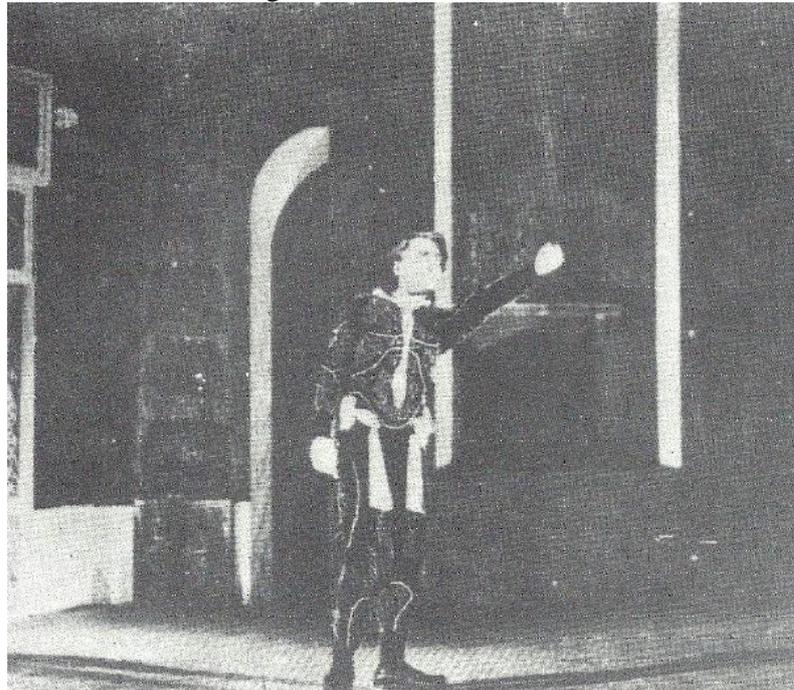
Figura 10- Beatriz e os assassinos.



Fonte: VIANA, 2010, p.174.

Igualmente, o traje do pai de Beatriz vai simbolizar a tensão dramática da peça. Segundo Viana (2010, p. 175), o conde veste um traje preto (figura 11) “com uma grande abertura feita com outro tecido por baixo — vermelho — que representa a traquéia do Conde, aberta, louca por respirar e clamando pela morte de seus filhos”. As linhas que marcam o peito do personagem foram costuradas “para salientar a musculatura e também para salientar a rigidez muscular”, agregando imponência à figura do conde.

Figura 11- O Conde Cenci.



Fonte: VIANA, 2010, p.175.

O traje do conde mostra a preocupação do dramaturgo Artaud com a expressividade do personagem originada através das formas e das cores do traje. Outro dramaturgo a trabalhar a expressividade trazida pelo traje é Bertolt Brecht (1898-1956), ressaltando a qualidade dos nuances de cor em detrimento da utilização de diversas cores. Na sua mais famosa peça *Mãe Coragem*, Brecht queria retratar “a passagem do tempo e as dificuldades da guerra”(VIANA, 2010, p.209) através do figurino da protagonista homônima à peça. Mãe Coragem traja uma longa saia e um casaco desproporcional ao corpo, todos feitos com tecidos simples e rústicos, como o algodão e o linho. A intenção de Brecht na peça era transmitir a contradição entre uma personagem que representa o ponto de vista materialista da guerra, uma vez que ela ganha a vida vendendo produtos à tropa, e seu destino social: continuar lutando pela sua sobrevivência mesmo após ter perdido seus filhos em consequência da guerra.

O traje de Mãe Coragem vai mostrar a luta dessa personagem e a sua condição social imutável, frente à pobreza gerada pela guerra, através do processo de desgaste do tecido (figura 12). O traje é o mesmo ao longo de toda a peça, mas as nuances de cor mudam de um cinza escuro para um cinza desbotado. Ele vai sendo desmantelado ao mesmo tempo em que a vida da personagem toma um rumo cinza, desgastada pela luta constante pela sobrevivência. Viana (2010) citando Barthes (2002) comenta o propósito da roupa no teatro de Brecht. Para ele os trajes:

não são uma ilusão, eles são significantes (não pelo que são, mas pelo seu uso); o que se deve ler neles é uma história, que se relaciona com os homens. O traje de um personagem brechtiano não é um traje literalmente falando. Nem um símbolo de vestimenta. É uma linguagem que a roupa fala com o homem, as memórias, as misérias, e as lutas que caíram sobre ele. (BARTHES, 2002, p.211 apud VIANA, 2010, p.212)

Assim, segundo Barthes (2002, p. 210 apud VIANA, 2010, p.204-205), Brecht anula o papel simbólico do colorido da roupa e passa a tratar a cor como substância, colocando “as nuances como verdadeiras funções”. Portanto, cabe à matéria da roupa revelar a situação social do personagem, o desconforto, a imutabilidade de uma vida presa aos horrores da guerra.

Figura 12- As mudanças de nuance nos trajes de Mãe Coragem.



Fonte: VIANA, 2010, p. 209

A revelação do papel que o personagem ocupa na sociedade através da roupa vai assumir funcionalidade também no teatro de Max Reinhardt (1873-1943), que apresenta elementos diferenciais em cena para mostrar a hierarquia dos personagens na trama. Segundo Fausto Viana (2010, p.125), na peça *Édipo* realizada no *Covent Garden* em Londres, em 1912, o diretor utilizou roupas longas para simbolizar a hierarquia dos personagens em cena (figura 13), inspiradas pelos truques utilizados no teatro grego que visavam aumentar as proporções do corpo do ator: “pelos figuras comprovamos que só dois dos personagens usam esse tipo de acessório. Assim, ele provavelmente criou uma hierarquia através das roupas, dando maior dimensão aos principais personagens envolvidos na tragédia”.

Figura 13- Peça *Édipo* no Covent Garden, em Londres (1912).



Fonte: VIANA, 2010, p. 125.

Max Reinhardt vai levar para o cinema essa mesma lógica da vestimenta. É com a realização do filme *Sonho de Uma Noite de Verão*, de 1935, que ele vai trabalhar as castas sociais através dos trajes de todos os personagens envolvidos na trama (figura 14). Além disso, como o filme é uma metalinguagem do teatro, indicando como os atores pensariam a ação e a escolha dos elementos cênicos, Reinhardt vai mostrar que os figurinos da peça são construídos como se os atores os tivessem imaginado. Assim, segundo Viana (2010, p. 140), as roupas dos operários, feitas de algodão e lã e com acabamento rústico:

mostram que quem concebeu os trajes levou em conta que eles deveriam passar a idéia de terem sido idealizados por operários, que não tinham a menor noção de estilo ou moda. E isso foi conseguido. As roupas de Píramo e Tisbe são feitas de algodão bem fino, como se um lençol tivesse sido cortado e alguém pensasse: “Hummmmm, falta colocar uns enfeites”, que eles resolveram pegando tinta preta e fazendo uns símbolos que não dizem nada, mas dão um toque na roupa...

Píramo era o personagem da trama que queria fazer todos os papéis na peça, mas ele acaba fazendo o papel de herói na apresentação para o duque. Segundo Viana (2010, p.140-141), o figurino do personagem deveria mostrar a concepção que um ator teria do que seria um clássico traje de herói:

Colocaram uma armadura brilhante sim, pois ele era o herói da apresentação para o Duque — e uma saínia grega, pois devia ser assim que um herói grego se vestia, na opinião dele. Dessa forma, Reinhardt conseguiu manter o estilo de bufonaria que era tão comum nas apresentações shakespearianas, e de quebra agradar àqueles contemporâneos que gostavam de comédias popularescas.

Como comenta Viana (2010. p.140), ao contrário do traje de Píramo, os trajes dos personagens de classes abastadas, como Helena e Hérnia, são confeccionados com tecidos brilhosos, assim como os figurinos dos nobres de Atenas, para se diferenciarem das demais classes sociais. Os vestidos dessas personagens possuem golas altas, o que caracterizava a nobreza no período em que Shakespeare escreveu a peça *Sonho de Uma Noite de Verão*. O figurino de Teseu, que representa a classe dos militares “recebe jóias com grande brilho — um atestado de masculinidade para essas personagens que, militares, teriam o direito de adornar-se com jóias, mas não com tecidos brilhantes.”

Outro recurso interessante na elaboração do figurino do filme de Reinhardt são os trajes dos personagens da floresta que “usam sempre brilho, mas como se fossem cristais que refletem a luz, brilhando muito mais do que os nobres. Eles na verdade são trabalhados a dar a idéia de que não existem, são apenas feitos de luz.” (VIANA, 2010, p.141)

Figura 14- Todos os personagens de *Sonho de Uma Noite de Verão* (1935). Em pé, da esquerda para a direita: Hérnia, Lisandro, Titânia, Oberom, uma fada, Demétrio, Helena e Filóstrato. Sentados, ao centro, estão Hipólita e Teseu. Escondido entre eles está Puck. Sentados, nos degraus, da esquerda para a direita: Snug/Leão, Thisbe, Pedro Marmelo, Snout, Luar/Starveling, Píramo e Tumba de Nini. Atrás do cachorro, está Max Reinhardt.



Fonte: VIANA, 2010, p.139

Max Reinhardt com os figurinos que revela as classes sociais e a hierarquização dos personagens na trama, Bertolt Brecht com a utilização dos nuances de cor para retratar a passagem do tempo, Antonin Artaud com o uso de cores nos trajes que preanunciam acontecimentos na peça, Konstantin Stanislavski apresentando os tons do figurino como estados de alma dos personagens, Gordon Craig com o emprego de figurinos que traduzem a intencionalidade dos personagens e a tridimensionalidade dos elementos cênicos e Adolphe Appia, que trabalha o traje como suporte à movimentação do corpo do ator, pensaram o figurino em sua funcionalidade primordial: a significação em cena. Essa influência do teatro foi muito importante no cinema quando ele buscava inspiração para constituir sua estética própria. Seja ela simbólica, através do uso de cor para evidenciar o estado de espírito do personagem, ou intrínseca, a partir da própria constituição efêmera do traje, que se desgasta com o tempo, a significação do figurino é o elemento primordial ao considerarmos o papel influente da roupa e é sob este aspecto que trataremos da obra do cineasta Alfred Hitchcock.

4 FIGURINOS E PERSONAGENS NOS FILMES DE ALFRED HITCHCOCK

Neste capítulo, abordarei as principais categorias de personagens presentes nos filmes de Alfred Hitchcock para depois mostrar a relação dos figurinos com esses personagens, fazendo primeiramente um apanhamento sobre o diretor, de modo a sinalizar pontos fundamentais de sua visão cinematográfica.

4.1 O DIRETOR ALFRED HITCHCOCK

Alfred Hitchcock nasceu no dia 13 de agosto de 1899 em Leytonstone a cinco milhas do centro de Londres. Iniciou seu trabalho no cinema primeiramente como ilustrador de legendas dos filmes mudos, o que lhe abriu as portas para trabalhar como co-produtor, desenhista e gerente de produção.

A primeira experiência marcante de Hitchcock foi em 1923 no filme *Woman to Woman* produzido por Michael Balcon, o qual seria uma influência marcante na carreira de Hitchcock:

A meta de Balcon era fazer entretenimento para o público internacional (especialmente americano), e por isso ele trouxe a atriz de Hollywood Betty Compson para estrelar um filme chamado *Woman to Woman*, no qual Hitchcock trabalhou, segundo suas palavras, como um “factótum geral. Eu escrevi o roteiro, desenhei os cenários e gerenciei a produção. Foi o primeiro filme no qual realmente botei minhas mãos.” (SPOTO, 2008, p.24)

Hitchcock, desde o início, mostrara-se um profissional extremamente decidido, exercendo o controle sobre produtores e prevendo a maneira como uma cena seria reproduzida. “Eu era muito dogmático. Eu construía o cenário e dizia para o diretor: ‘É daqui que se filma!’ ” (HITCHCOCK *apud* SPOTO, 2008, p.24).

Hitchcock aprendera o funcionamento da produção cinematográfica com rapidez, mas ainda era inexperiente, o que causava resistência dos produtores em dar-lhe um roteiro para dirigir. No entanto, Michael Balcon acreditou no talento do jovem iniciante e conseguiu dois filmes para Hitchcock dirigir na Alemanha.

O primeiro deles foi *The Pleasure Garden* (1925), que apresentaria temas tratados por Hitchcock ao longo de toda a sua carreira:

o mundo do espetáculo (que voltaria em *O ring*, *Assassinato*, *Os 39 Degraus*, *O Marido Era o Culpado*, *Jovem e Inocente*, *Sabotador*, *Pavor nos Bastidores*, *Intriga Internacional* e *Cortina Rasgada*); o tema do voyeurismo (especialmente em *Janela Indiscreta* e *Psicose*); a experiência do colapso emocional (em, por exemplo, *A Sombra de uma Dúvida*, *Quando fala o coração*, *Sob o signo de Capricórnio*, *Pavor*

nos Bastidores, a refilmagem de *O Homem que Sabia Demais*, *O Homem Errado*, *Um Corpo que Cai*, *Psicose*, *Os Pássaros* e *Marnie*); e a tortura psicológica e dor física que homens violentos causam às mulheres (que vai de *Chantagem e Confissão* até *Trama Macabra*). (SPOTO, 2008, p.28-29)

Os filmes de Hitchcock girariam sempre em torno de um contexto principal: o crime. Se observarmos os filmes do diretor, perceberemos que ele tinha uma fascinação pelo medo, o qual definitivamente fazia parte de sua vida. Quando Hitchcock era criança, seu pai mandou um policial prendê-lo por algumas horas, como castigo, dizendo que era isso que se fazia com crianças malvadas. A partir dessa experiência traumática, Hitchcock viria a retratar, em muitos de seus filmes, o personagem principal como sendo um homem injustamente acusado de ter cometido um crime. Porém, o crime em Hitchcock não possui um tom trágico, pelo contrário, o diretor é considerado por muitos críticos cinematográficos como o mestre do suspense justamente porque conseguia unir personagens psicóticos, com crise de personalidade, a um toque de ironia. Ele costumava dizer que “O suspense é como uma mulher, quanto mais espaço ela deixa à imaginação, mais intensa é a emoção e a expectativa.” (DUFREIGNE, 2004, p.6, tradução nossa)

Hitchcock tinha um posicionamento claro de que o cinema era uma arte visual e, portanto, os diálogos não deveriam ser os principais elementos na ação. Sendo assim, ele utilizava a câmera como personagem, colocando-a nas posições mais diferenciadas de modo a subentender os sentimentos dos personagens na ação. Em *Janela Indiscreta* (1954), a câmera é o personagem que espia a vida dos desconhecidos do prédio em frente ao do personagem Jeff, nunca avançando para dentro dos apartamentos, mas sempre mostrando uma visão à distância. Porém, Hitchcock acreditava que os grandes crimes deveriam ser cometidos em ambientes familiares, como na cozinha ou no quarto e que o cenário do crime deveria estar relacionado com o local onde vivem os personagens: “Se eu tivesse feito um filme na Suíça, eu teria afogado a vítima em um barril de chocolate” (HITCHCOCK apud DUFREIGNE, 2004, p. 34, tradução nossa).

Hitchcock transformou os cenários de seus filmes em palco para os acontecimentos do mundo, retratando a realidade de sua época através das lentes de sua câmera:

O mundo de Hitchcock é tanto originado no tempo como no espaço: na verdade, ele é sempre o retrato exato da contemporaneidade. Hitchcock o criou a partir do que ele via e do que experienciava: as duas guerras mundiais; a depressão americana; as tentativas das Nações Unidas para conseguir a paz mundial; o movimento de liberação da mulher, começando com as roupas e depois mudando para os pensamentos, as palavras e os desejos. (DUFREIGNE, 2004, p.8-9, tradução nossa)

A grande preocupação de Hitchcock com a produção fílmica era sensibilizar o espectador equilibrando reações que determinados elementos cênicos poderiam causar. Hitchcock tratou, em seus filmes, dos crimes mais horripilantes (o esfaqueamento da personagem de Janet Leigh em *Psicose*², o estupro em *Marnie*, *Confissões de uma Ladra*³, a tentativa de estrangulamento de Margot em *Disque M para Matar*), mas a morte nunca era representada através do sangue, ele subentendia o efeito final do crime através de cortes realizados com a câmera, não deixando transparecer nas cenas uma gota de sangue sequer.

Outra preocupação de Hitchcock referente ao contexto visual das cenas era com a aparência de seus personagens na tela, que deveriam mostrar, através dos figurinos, suas intencionalidades reais ou fingidas na trama.

4.2 OS PERSONAGENS HITCHCOCKIANOS

Primeiramente, para que possamos compreender as relações entre os personagens nos filmes de Hitchcock e seus respectivos figurinos, mostra-se necessário analisarmos as categorias de personagens que estão sempre presentes na obra do diretor: a loira gélida, o vilão, o herói, os personagens de personalidade dividida e os duplos.

4.2.1 A loira gélida

Alfred Hitchcock explorava um tipo especial de perfil feminino em seus filmes: as loiras. Ele costumava dizer que sua preferência dava-se pelo mistério proporcionado por uma mulher cuja sensualidade não está explícita na tela. “Louras eram mais fáceis de fotografar em preto-e-branco, e mais dramáticas, e ele considerava que a ‘frieza’ e a elegância que elas mostravam contrastavam apropriadamente com o tipo de paixão que queriam revelar sob a superfície.” (SPOTO, 2008, p. 39)

Hitchcock não ficava satisfeito quando os estúdios escolhiam alguma atriz para atuar nos seus filmes que não tivesse as características que ele considerava essenciais na mulher ideal: elegante, pálida e loira. Nas vezes em que teve que aceitar a imposição de atrizes que não julgava adequadas, ele as transformava:

Ele obrigou muitas de suas atrizes a pintarem os cabelos de um louro luminoso e brilhante. Em seus filmes em preto-e-branco, por exemplo, ele teve cuidados

² *Psicose* foi lançado em 1960.

³ *Marnie*, *Confissões de uma Ladra* foi lançado em 1964.

especiais com a tintura dos cabelos de Anny Ondra, Joan Barry, Madeleine Carroll, Joan Fontaine e Ingrid Bergman, enquanto Grace Kelly, Kim Novak, Eva Marie Saint e Tippi Hedren receberam uma atenção ainda mais obsessiva em seus filmes coloridos. (SPOTO, 2008, p.39)

A primeira loira gélida a ser um misto de inocência e sensualidade nos filmes de Hitchcock foi Joan Fontaine em *39 Degraus*⁴. O filme conta a história de um homem, Richard Hannay, que é injustamente perseguido pela polícia devido a uma mulher que fora assassinada em seu apartamento. O homem viaja para tentar descobrir a identidade do verdadeiro assassino e nesse percurso conhece Pâmela, por quem se apaixona. Pâmela (Joan Fontaine) é algemada ao pulso de Richard como uma maneira de este garantir que os dois consigam escapar. Mais tarde, em um quarto de hotel, Pâmela tira a meia calça molhada da chuva com a mão não algemada. Ambos se deitam na cama e Pâmela descobre a chave das algemas, ela hesita e acaba não se libertando, pois já está apaixonada por Richard. Esse é o primeiro perfil de loira fria com atitudes sensuais traçado nos filmes de Hitchcock.

As loiras hitchcockianas são contradições do próprio tempo de Hitchcock: elas são independentes e não levam uma vida limitada às tarefas do lar. Elas ou são mulheres que já conquistaram o direito ao trabalho (Janet Leigh, secretária em um banco no filme *Psicose*; Joan Fontaine, dama de companhia em *Rebecca*⁵; Tallulah Bankhead, jornalista em *Um Barco e Nove Destinos*⁶) ou são socialites que vestem roupas caras e elegantes (Grace Kelly em *Ladrão de Casaca*⁷ e *Janela Indiscreta*).

O que reuni todas essas personagens é o fato de seus destinos normalmente serem trágicos e humilhantes. Hitchcock pensava que suas loiras não deveriam exibir suas belezas sem serem expostas ao perigo durante uma perseguição ou um crime, ou sem serem humilhadas. “‘Torture as mulheres!’”, ele dizia, repetindo o conselho do dramaturgo Victorien Sardou, do século XIX, sobre a construção de uma trama.” (SPOTO, 2008, p.15)

Uma das principais agressões cometidas por Hitchcock na produção de seus filmes foi com a atriz Tippi Hedren durante as gravações de *Os Pássaros*⁸ em 1963. Inicialmente, a cena em que os pássaros atacam sua personagem Melanie Griffith seria gravada com pássaros

⁴ *39 Degraus* foi lançado em 1935.

⁵ *Rebecca* foi lançado em 1940.

⁶ *Um Barco e Nove Destinos* foi lançado em 1943.

⁷ *Ladrão de Casaca* foi lançado em 1955.

⁸ *Os Pássaros* foi lançado em 1963.

mecânicos, mas Hitchcock decidiu substituí-los por pássaros verdadeiros, um dos quais bicou a pálpebra da atriz.

“Nas gravações”, ela declarou em entrevista dada ao *Ciné Revue*, “havia sempre um representante da *Society for the Prevention of Cruelty to Animals*. Mas era eu quem realmente precisava de proteção. Eu não sei quantas vezes eu fui picada e arranhada. Algumas vezes foi realmente doloroso. As pessoas tratavam as gaiotas e os corvos usando luvas e eu estava lá, o inocente alvo inventado por Hitchcock.” (DUFREIGNE, 2004, p. 85, tradução nossa)

A obsessão hitchcockiana de controlar a atuação e aparência de suas atrizes o levou a transformar suas personagens ao longo da trama de modo a surpreender o espectador que esperava delas um simples papel decorativo:

ele deixou soltos um bando de pardais sobre Tippi Hedren, de modo a transformar uma modelo em um espantalho (*Os Pássaros*); Stewart recriou Madeleine Elster a partir de Judy Barton em *Um Corpo Que Cai* e, de um jeito mais vicioso, Cary Grant transformou uma órfã bêbada, Ingrid Bergman, em uma bomba relógio do serviço secreto em *Interlúdio*⁹. (DUFREIGNE, 2004, p.61, tradução nossa)

Podemos observar na maioria dos filmes de Hitchcock que ele expunha em seus roteiros personagens femininas que “fascinavam os homens, que geralmente tinham desvantagens físicas e psicológicas.” (EBERT, 2006, p. 146). Em *Janela Indiscreta*, o personagem de James Stewart está com uma perna quebrada devido a um acidente de trabalho e em *Um Corpo que Cai* o personagem sofre de vertigem.

4.2.2 O vilão

O vilão hitchcockiano nunca é um personagem sem virtudes e sem caráter, pelo contrário, ele é extremamente sofisticado, “chique, distinto, muito bem educado, gentil e sedutor.” (TRUFFAUT, 1983, p.66)

O vilão nos filmes de Hitchcock é muito bem construído justamente por não ter o mesmo perfil linear ao longo da trama, podendo se tornar a vítima no final do filme (como Kim Novak em *Um Corpo que Cai*) ou ser injustamente perseguido, o que é tema recorrente de muitos filmes de Hitchcock, dentre eles: *Intriga Internacional*¹⁰, *39 Degraus*, *Ladrão de Casaca*. “É que o tema do homem injustamente acusado provoca nos espectadores um

⁹ *Interlúdio* foi lançado em 1946.

¹⁰ *Intriga Internacional* foi lançado em 1959.

sentimento maior de perigo, pois eles se imaginam mais facilmente na situação desse homem do que na de um culpado prestes a evadir-se.” (HITCHCOCK *apud* TRUFFAUT, 1983, p. 35)

Hitchcock acreditava que um personagem deveria despertar sentimentos inversos no espectador, justamente para confundi-lo e criar laços tanto de identificação como de repulsão. Quando o diretor queria construir um perfil de personagem que englobasse diversas qualidades humanas, ele se utilizava de subterfúgios.

Em *Intriga Internacional*, eu quis que o vilão James Mason, em razão da rivalidade amorosa com Cary Grant em relação ao personagem de Eva Marie-Saint, fosse alguém delicado e distinto. Mas, ao mesmo tempo, era preciso que fosse ameaçador, e isso é difícil de conciliar. Então, dividi o vilão em três pessoas: James Mason, que era belo e delicado, seu secretário, com ar sinistro e o terceiro, o loiro, o homem de mão pesada e brutal. (HITCHCOCK *apud* TRUFFAUT, 1983, p. 66)

Em *Ladrão de Casaca*, por exemplo, Hitchcock tinha que combinar o perfil de alguém que era esperto o suficiente para roubar jóias e não ser pego sem tornar o filme óbvio. A solução foi genial: Hitchcock traçou todo o filme a partir do perfil de um antigo ladrão de jóias, acusado injustamente de um novo roubo na Riviera Francesa. John Robie, o ex-ladrão, tenta encontrar o culpado e, durante um baile onde estão as pessoas mais ricas da região, ele observa do telhado o ladrão que chega para mais uma investida. Curiosamente, a ladra é Danielle Foussard, filha de um amigo de John Robie, a qual tenta inutilmente conquistar o ex-ladrão ao longo do filme. “O vilão em Hitchcock é um tipo de paradigma do ser humano: elegante, realçado pela pitada de desespero. Quando ele se apaixona, é de verdade e em vão, assim como o seu criador.” (DUFREIGNE, 2004, p.53, tradução nossa)

Hitchcock acreditava que o sucesso de um filme estava diretamente atrelado ao desempenho do vilão. Se o vilão era previsível, o filme não tinha qualidade, sendo o vilão a peça chave para criar um final inesperado: “Quanto mais perfeito for o vilão, mais perfeito será o filme.” (HITCHCOCK *apud* TRUFFAUT, 1983, p.115)

4.2.3 O Herói

Hitchcock acreditava que os personagens não deveriam ter uma identidade linear ao longo do filme, já que o conflito seria revelado de imediato e, assim, o espectador não se interessaria pela trama. Por essa razão, ele criou vilões e heróis sobre o mesmo pretexto: o espectador deveria enxergar nos personagens tanto qualidades boas quanto ruins, para que só houvesse a certeza do caráter do personagem no final do filme: “nem todos os vilões são

negros, nem todos os heróis são brancos. Há cinzas por toda a parte.” (HITCHCOCK apud TRUFFAUT, 1983, p.92)

Hitchcock construiu, sobre essa máxima, diversos perfis de herói: desde o representante da lei (o policial que segue as pistas até encontrar o culpado) como em *Disque M para Matar* até o clássico herói que luta para desvendar um crime. Esse último perfil é o caso de Jeff, personagem de James Stewart, que sentado em frente à janela do seu apartamento, após um acidente de trabalho que o deixou com uma perna imobilizada, observa os vizinhos do prédio em frente. Percebendo que uma mulher que estava doente e passava o dia deitada na cama desaparecera, ele começa a suspeitar que o marido a assassinou. Ele conta à Lisa, sua namorada, a respeito de sua suspeita e convence ela a ajudá-lo a descobrir o que pode ter acontecido. A partir desse momento, Lisa passa a agir como Jeff faria se pudesse se mover: ela vai entrar na casa do suposto assassino e revista-la à procura de pistas. Enquanto Lisa se desloca para desvendar o crime de perto, Jeff a ajuda vigiando o apartamento com sua máquina fotográfica com lente teleobjetiva (que permite aproximação de objetos a longas distâncias).

Sendo assim, Hitchcock transfere para o papel do herói o compromisso de revelar um criminoso para a sociedade: “Era assim que ele via o universo masculino: o oposto dele fisicamente, e exatamente como ele eticamente.” (DUFREIGNE, 2004, p.53, tradução nossa)

4.2.4 O personagem de personalidade dividida

Nos enredos de Hitchcock é comum nos depararmos com personagens cuja personalidade não é bem desenvolvida ou que, em certo ponto da narrativa, comportam-se como se tivessem duas identidades, uma pública (conhecida pelos outros personagens) e outra que se revela em momentos de conflito ou quando nenhum outro personagem está em cena, sendo apenas a câmera a testemunha presente.

Para exemplificar, trarei três exemplos: o da personagem *Mrs. De Winter* em *Rebecca*, o do personagem Norman Bates em *Psicose* e o da personagem Lisa em *Janela Indiscreta*.

Mrs. de Winter é uma ex-dama de companhia que se casa com o senhor de Winter, um rico viúvo que vive em uma mansão em Manderley. Assombrada pela imagem da falecida esposa de seu marido, a personalidade de *Mrs de Winter* vai oscilar entre a jovem e tímida moça, que não se sente inclusa na casta classe da família de Winter, e a esposa que quer ser amada e aceita como a própria falecida. Através das ameaças de *Mrs. Danvers*, a

governanta, *Mrs.* de Winter vai tentar ficar o mais parecida possível com a falecida esposa de seu marido, procurando agradá-lo, mas o senhor de Winter revelará que a morte de sua esposa aconteceu no mesmo dia em que discutiram e que ela morreu ao tropeçar e bater com a cabeça no chão. Com medo de ser incriminado pela sua morte, ele colocara a falecida esposa em um barco no mar. Então, *Mrs* de Winter será cúmplice de um segredo que pode incriminar o marido:

O fato é que no mundo moral do mestre, nenhuma vítima pode implorar a inocente perfeição. Apenas o vilão é corajoso. Como um perfeito leitor de *O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Senhor Hyde* na sua juventude, Hitch dividiria seus personagens, lado branco, lado negro, decorados com toda a concebível sombra de cinzas. (DUFREIGNE, 2004, p.62, tradução nossa)

Já em *Psicose*, Norman Bates assume a identidade de sua mãe quando se sente atraído por Marion Crane, uma funcionária que rouba quarenta mil dólares do cliente do seu chefe e foge para encontrar o amante, mas acaba parando no motel de Norman no caminho. A mãe de Norman, já morta, tinha uma atitude possessiva com o filho, o que o faz se sentir culpado por desejar Marion. A saída que ele encontra para se livrar da culpa é assumir a identidade da mãe e matar as mulheres que lhe causam atração. Os pássaros empalhados na parede do motel são como vigias ao comportamento de Bates e preconizam o resultado final do filme: Bates mantinha o cadáver de sua mãe morta e empalhada dentro de sua própria casa. “Perkins de um jeito nervoso, parecendo incontrolável, é na verdade fantástico. Ele mostra uma verdade aparente, a descoberta de uma face escondida do ser.” (DUFREIGNE, 2004, p.61, tradução nossa)

A personagem Lisa, em *Janela Indiscreta*, mostra sua personalidade dividida de uma maneira mais sutil. É nas entrelinhas que podemos notar o seu conflito. Como afirma o personagem Jeff vivido por James Stewart na trama, Lisa é uma mulher que não repete um vestido sequer. A aparência de boneca de porcelana de Lisa contrasta com Jeff, um fotógrafo que sofre um acidente de trabalho e acaba fragilizado em cima de uma cadeira de rodas com a perna quebrada. Além disso, Jeff, respondendo às sugestões de Lisa que deseja que ele monte um estúdio fotográfico, afirma que ele é um fotógrafo que está sempre viajando para lugares como a Amazônia, locais que não são próprios para uma dama como ela acompanhá-lo. Lisa que, ao longo de todo o filme, mostra que tem um gosto requintado para roupas, aparece no final do filme lendo um livro sobre viagens. No entanto, quando Jeff adormece, ela deixa o livro de lado e o troca pela *Hooper's Bazaar*, uma conceituada revista de moda. Esse gesto simboliza que Lisa finge demonstrar interesse pelos gostos de Jeff quando na verdade, assim

que ele se mostra ausente, ela reforça seus gostos por roupas caras e pelos prazeres da vida burguesa: “Um dos melhores planos do filme é o final, quando Grace Kelly, aparentemente integrada na personalidade de seu futuro esposo, aguarda uma soneca do herói para largar um livro de viagens e deliciar-se com as páginas de uma revista de modas.” (GOIDANICH, 1998, p.189)

4.2.5 Os duplos

Os duplos são personagens que aparecem nos filmes de Hitchcock ora para demarcar o personagem bom e o personagem mal em um filme (como em *Pacto Sinistro*¹¹ e *À Sombra de uma Dívida*¹²), ora para reforçar o planejamento de um crime (como em *Festim Diabólico*¹³) ou ainda para desmascarar a elaboração de outro (*Um Corpo que Cai*).

Em *Pacto Sinistro*, Bruno conhece Guy, um famoso jogador de tênis que é casado, mas deseja se separar para poder casar com a filha de um importante senador. Bruno começa a conversar com Guy e ao longo da conversa mostra que sabe muitas informações pessoais sobre a vida dele. Guy fica um pouco desconfortável, mas acaba passando toda a viagem ao lado de Bruno, o qual sugere uma troca de crimes. Ele mataria Miriam, esposa de Guy, e em troca Guy assassinaria seu pai. Guy diz que não faria isso porque é proibido por lei e Bruno reforça que eles não seriam descobertos já que não haveria ligação entre os dois crimes e já que ninguém pode provar que eles se conhecem. Guy vai desembarcar e Bruno pergunta: “Está combinado o nosso plano?”, e Guy responde: “Ah, sim. Claro!”, mas em tom de ironia como se estivesse zombando de um maluco.

Bruno acaba concretizando sua parte do acordo, estrangulando Miriam em um parque de diversões. Ele vai ao encontro de Guy e tenta convencê-lo a matar seu pai e Guy diz que não o fará, que irá à polícia e contará toda a verdade. Bruno o avisa que não teria porque assassinar Miriam a não ser que Guy o tivesse mandado. Nesse momento, vemos os planos de Guy e de Bruno divididos na tela. Bruno está atrás de um portão de uma casa para que ninguém o veja e Guy está em sua frente do outro lado do portão. Bruno ocupa a posição esquerda na tela e Guy a direita, demarcando respectivamente o homem mau e o homem bom. Guy vocifera: “Você me fez agir como se eu fosse um criminoso.” Nesse momento a polícia

¹¹ *Pacto Sinistro* foi lançado em 1951.

¹² *À Sombra de uma Dívida* foi lançado em 1943.

¹³ *Festim Diabólico* foi lançado em 1948.

aparece para bater na porta da casa de Guy e dar a notícia que sua esposa faleceu. Guy se esconde por detrás do portão junto com Bruno e vemos a sombra das grades do portão tomar forma, como se eles fossem prisioneiros. Bruno reafirma: “Nós planejamos isso, você é cúmplice.”

A construção desses personagens por Hitchcock é extremamente bem elaborada porque o que ele quis era mostrar o contraponto de um homem que não agüentava mais as chantagens da esposa para que ele não se separasse, mas que ao mesmo tempo não teria coragem de deixá-la sem o seu consentimento, em relação a um homem impulsivo, metódico e prático, que apenas pensa no bem-estar causado pela ausência de alguém que outrora era um incômodo. “Como em *A Sombra de uma Dúvida*, o filme é sistematicamente construído sobre o número ‘dois’ e, aqui também, os dois personagens poderiam muito bem ter o mesmo nome, Guy ou Bruno, pois são manifestamente um único personagem dividido em dois.” (TRUFFAUT, 1983, p.120)

Em *Festim Diabólico*, os duplos possuem o mesmo interesse: assassinar seu colega de escola apenas pelo prazer do gesto. A diferença entre eles está na fraqueza: enquanto Brandon se mostra como o mais forte e sugere que ambos convidem os pais e a namorada do homem que assassinaram para “transformar o nosso trabalho em uma obra-prima”, Philip é o menos corajoso dos dois, embora tenha sido o que estrangulou a vítima. A cena inteira se passa em um apartamento e durante o jantar Rupert, que é o professor dos assassinos, comenta que algumas pessoas, por serem superiores às outras, deveriam ter o privilégio de matar. No final, quando Rupert descobre o assassinato, ele se sente moralmente culpado por ter incutido essas idéias nos seus alunos e acaba por se entregar à justiça. “Hitchcock exige uma situação de normalidade, por muito enfadonha que ela possa parecer, para realçar a pérfida anormalidade subliminar. Hitchcock compreende, ao contrário dos seus detratores, a função crucial do contraponto em cinema.” (SARRIS apud DUNCAN, 2003, p.16)

4.3 OS FIGURINOS DOS PERSONAGENS HITCHCOCKIANOS

Neste sub-capítulo, relacionarei os personagens tratados nos tópicos anteriores com seus figurinos, de modo a perceber como eles reforçam a caracterização de um personagem, complementando uma das máximas de Hitchcock, que era contar uma história através de imagens usando a mínima quantidade possível de diálogos. “A essência do cinema é a

imagem, e 95% de todas as informações do cinema de Hitchcock estão nas imagens, na subleitura, nas entrelinhas.” (STIGGER apud GHIORZI, 1990, p. 21)

4.3.1 O figurino da loira gélida

Hitchcock foi um dos diretores mais preocupados na escolha das vestimentas e penteados das personagens femininas de seus filmes. Ele dizia à Edith Head, sua principal figurinista, exatamente como ele desejava que fosse a roupa de uma determinada personagem. Hitchcock costumava dizer que as atrizes não tinham opinião, que elas deveriam vestir o que lhes fosse solicitado, mas Edith Head conversava com as atrizes, sem Hitchcock saber, para descobrir o que elas gostavam de vestir e o que elas achavam que lhes caía bem. Então, Edith confeccionava os figurinos e os apresentava a Hitchcock, que acreditava que eram todas idéias dela:

Foi com Hitchcock que o talento de Edith Head estourou. Em Edith, Hitch encontrou a perfeita cúmplice para vestir suas loiras esbeltas. A isso se sucedeu uma imensa variedade de desfiles de moda. Em alguns casos as roupas foram confeccionadas para serem destruídas (o massacre do *tailleur*¹⁴ de Tippi Hedren em *Os Pássaros*, por exemplo). Ela confeccionou vestidos que revelavam em cada movimento a perigosa elegância de Grace Kelly e Kim Novak. Ela fez também chapéus para ressaltar a beleza natural das loiras de Hitchcock. (DUFREIGNE, 2004, p.106, tradução nossa)

Quando Hitchcock não estava completamente satisfeito com as roupas de suas atrizes, ele se dirigia até as lojas que considerava de bom gosto para comprar roupas que tornassem suas atrizes mulheres elegantes. Foi o que ele fez com Eve Marie Saint, protagonista do filme *Intriga Internacional*:

Mandei fazer dois figurinos para ela, e então vi que em um deles ela parecia abandonada, como no filme *Sindicato de Ladrões*. Então, levei-a para a Bergdorf Goodman [em Manhattan] e sentei a seu lado enquanto as manequins desfilavam. Escolhi os vestidos e *tailleurs* para ela — um *tailleur* preto básico, um pesado vestido preto de seda, com flores vermelhas e um traje de jérsei marrom e laranja para as cenas de ação. Eu me dediquei bastante a Eva Marie Saint, preparando-a e fazendo com que ela parecesse chique e sofisticada. (HITCHCOCK apud SPOTO, 2008, p.247 e 248)

Alfred Hitchcock foi um diretor que transcendia o seu tempo no que se tratava da relação das suas personagens com suas roupas. Em 1960, na década pós-feminismo, ele introduziu a primeira personagem seminua em seus filmes: Marion Crane. Janet Leigh em *Psicose* aparece somente de sutiã e anágua na cena de amor com seu amante Sam Loomis

¹⁴ *Tailleur* é a combinação de casaco e saia lápis (saia reta e na altura dos joelhos).

(interpretado por John Gavin). Nessa cena, uma das primeiras do filme, ela aparece com *lingeries* claras. Mais tarde, após ter roubado quarenta mil dólares de um cliente de seu chefe e na cena em que ela se despe no motel para tomar banho, ela usa *lingeries* pretas, um claro indício de que a trama do filme está tomando outro rumo: o da culpa e o da morte da protagonista principal. Aqui, o figurino possui a funcionalidade simbólica pretendida pelo dramaturgo Konstantin Stanislavski, para ser utilizado como um caracterizador da índole da personagem.

Ao mesmo tempo, a cor é o contraponto da narrativa, sendo a coloração branca o momento em que Marion está feliz e planejando seu futuro com o amante e a cor preta simbolizando que Marion é capaz de qualquer coisa para conseguir viver com o homem que ama, o que terá um fim trágico, sua morte em um quarto de motel. “As cores imprimem em nosso ser sentimentos e impressões, agem sobre nossa alma, sobre nosso estado de espírito; podem servir, portanto, para o desenvolvimento da ação, participando diretamente na criação da atmosfera, do clima psicológico.” (BETTON, 1987, p.60 e 61)

A estilista Edith Head e Hitchcock tinham uma maneira inusitada de trabalhar as cores no filme. Os dois desenvolveram uma espécie de *story board*¹⁵ dos figurinos. Com isso, eles podiam visualizar o que estava sendo utilizado por todos os personagens em uma cena. Edith Head desenhava e coloria os figurinos e os pendurava. Roupas que tinham cores e silhuetas muito semelhantes eram eliminadas do guarda-roupa final da produção.

Tudo era extremamente planejado, inclusive os figurinos de Grace Kelly, a atriz preferida de Hitchcock:

Cada figurino estava detalhado no roteiro final. Havia uma razão para cada cor que Grace usava, cada estilo, e ele tinha certeza de tudo. Em uma cena, ele a via de verde pálido, em outra, de chiffon branco. Ele realmente estava realizando seu sonho no estúdio. Hitch queria que ela parecesse uma porcelana Dresden, algo levemente intocável. (HEAD apud SPOTO, 2008 p. 224 e 225)

Em *Ladrão de Casaca*, Grace Kelly aparece com cinco figurinos marcantes: o vestido de chiffon de seda azul, o traje de banho com saída preta e chapéu, o traje rosa de passeio, o vestido de chiffon de seda branco e o vestido de lamê¹⁶ dourado.

No primeiro momento, a personagem Frances se encontra com o vestido azul de chiffon no jantar onde estão a sua mãe e o “Gato”, ex-ladrão de jóias. O vestido azul está

¹⁵ *Story Board* é uma espécie de história em quadrinhos que permite a pré-visualização do filme através da ilustração de cada plano planejado no roteiro.

¹⁶ Lamê é um tecido de seda entretecido por fios de ouro ou de prata.

denotando um comportamento reservado de Grace diante de sua mãe, uma milionária vestida com casacos de peles e repleta de jóias. Foi necessário vestir Grace Kelly com um vestido de um tecido nobre que denotasse seu poder aquisitivo, mas que não fosse muito decotado ou chamativo, porque nessa cena deveria ficar claro que o ex-ladrão estava mais interessado na mãe da protagonista por ela estar usando jóias extremamente valiosas, o que sugere no espectador a possível volta ao trabalho do ex-ladrão.

Em um segundo momento Frances, que havia combinado no jantar do dia anterior de ir à praia com Jeff, o “Gato”, aparece com um traje de banho extremamente elegante: um macacão preto, com saia e chapéu branco, o que já insinua a vontade de Frances de chamar a atenção de Jeff.

Em um terceiro momento, Frances usa um traje de passeio composto por uma longa saia e uma blusa salmão com detalhe em branco e luvas brancas. Ela parece extremamente segura de si, com os cabelos muito bem penteados e impecavelmente discreta, mas quando ela e Jeff se dirigem até o carro para apanhar os alimentos que trouxeram para o piquenique, Frances o questiona com uma pergunta de duplo sentido: “Queres peito ou perna?”, e ele diz: “Escolhe tu.” O figurino aqui, assim como na cena do vestido de chiffon azul, possui a função de esconder a verdadeira identidade de Frances: uma loira sedutora que, na primeira cena, surpreende Jeff com um beijo e que continua tentando conquistá-lo a todo custo.

O quarto figurino, o vestido de chiffon branco, vai representar o ápice da conquista de John Robie: é o momento em que Frances o leva a seu quarto e tenta seduzi-lo usando uma jóia falsa. Robie sabe que está sendo enganado, mas se deixa seduzir por Frances que o leva até o sofá e o beija. Hitchcock, então, utiliza fogos de artifício para representar a consumação do sexo e do amor entre John Robie e Frances Stevens.

O momento máximo do filme é o baile em que Robie tentará descobrir quem é o novo ladrão de jóias que está fazendo muitas damas ficarem preocupadas. Robie entra no baile disfarçado com Francis, que está usando um imponente vestido de lamê dourado à moda Luis XV. O vestido está antecipando a consumação do sonho de Francis: o pedido de casamento de John Robie na cena final do filme:

Já que Hitchcock não podia despi-las, ele arrumou seus cabelos e vestiu-as esplendidamente, em outras palavras, com discreta elegância. Ele potencializou pares que eram em cada detalhe compatíveis com elas e entregou-as aos vilões charmosos. Ele se imaginou como Scottie (James Stewart) recriando Judy (Kim Novak) como a supostamente morta Madeleine em *Um Corpo que Cai*. Esse foi o modo como ele as teve. (DUFREIGNE, 2004, p.68-69, tradução nossa)

Hitchcock tinha predileção por cabelos curtos, de preferência prendidos por coques de modo a mostrar a nuca, e por ombros nus que reforçavam a fragilidade do pescoço:

A lista de atrizes com coques em espiral e de tranças francesas inclui Grace Kelly, Kim Novak (*Um Corpo que Cai*), Tippi Hedren (*Os Pássaros*, *Marnie*), Ingrid Bergman (*Sob o Signo de Capricórnio*¹⁷, *Quando fala o coração*¹⁸, *Interlúdio*), e Ann Todd (*O caso Paradine*¹⁹). Nesse papel que tem sido esquecido, o coque arquitetural foi combinado com um vestido branco com os ombros de fora, para atrair Charles Laughton, um juiz descomprometido que é um falso puritano. (DUFREIGNE, 2004, p.76, tradução nossa)

Segundo o autor de *Hitchcock Style*, Jean-Pierre Dufreigne, a primeira loira hitchcockiana a utilizar o coque foi Tallulah Bankhead no filme *Um Barco e Nove Destinos*. O coque dessa personagem tem uma função simbólica fundamental na compreensão de sua identidade. Tallulah representa uma esnobe jornalista chamada Constance Porter que aos poucos vai se despidendo de tudo o que representa o seu poder: sua máquina de escrever, sua câmera fotográfica, seu casaco de pele, o gancho de ouro 24K de sua pulseira (que é usado como anzol para pescar peixes), vindo a soltar o coque em que estava preso seu cabelo:

A libertação de sua profissão, a qual ela divide socialmente com o homem pelo qual está atraída, faz com que ela se entregue totalmente a esse desejo soltando seu coque. Seus maravilhosos cachos caídos, os quais são também uma convenção da alta sociedade, caem como uma cascata sobre seus ombros. (DUFREIGNE, 2004, p.96, tradução nossa)

Conforme salientou Truffaut em seu livro de entrevistas, Tallulah passa por diversas provações “partindo da sofisticação para atingir o natural” (TRUFFAUT, 1983, p.94), assim como a personagem de Tippi Hedren em *Os Pássaros*. Tippi protagonizou Melanie Daniels, uma mulher esnobe de São Francisco que vai até a cidade de Bodega Bay entregar dois pássaros a irmã de um advogado pelo qual está interessada. Melanie é ferida na testa por uma gaivota e em função disso passa o dia na casa da menina e de seu irmão Mitch. A cidade vai sofrer um estranho ataque de pássaros e Melanie terá seu traje, cabelo e maquiagem destruídos na cena final do filme:

O pessoal do figurino colocou faixas em partes do meu corpo antes de eu vestir a roupa, e fios elásticos muito finos, quase invisíveis, eram passados por furinhos da roupa. Eles puxavam os fios e os amarravam na pata dos pássaros, de modo que eles não pudessem voar para longe de mim. (HEDREN apud SPOTO, 2008, p. 269)

¹⁷ *Sob o Signo de Capricórnio* foi lançado em 1949.

¹⁸ *Quando fala o Coração* foi lançado em 1945.

¹⁹ *O caso Paradine* foi lançado em 1947.

O diretor tratou Tippi Hedren da mesma forma que lidava com as estrelas pelas quais sentia mais atração: escolheu seus figurinos, suas perucas, cada detalhe de seu personagem:

Hitchcock achou que o colar de pérolas que ela usou em seu primeiro encontro era “grande demais para a cor da tarde” de suas roupas — e o tamanho certo foi comprado para ela. Ele supervisionou a cor precisa de suas perucas, o penteado de seu cabelo e cada elemento sutil de sua maquiagem. Alterou o tecido e o corte do *tailleur* verde que ela usa no filme (seis foram necessários para os cinco meses da produção); gastou semanas selecionando acessórios e jóias apropriados a uma *socialite* mimada, rica e desembaraçada de São Francisco; e se preocupou com a escolha do casaco de pele da personagem. (Ao fim da filmagem, como grande gesto de generosidade, ele a presenteou com o casaco; mais tarde ela descobriu que o casaco foi pago pela produção). (SPOTO, 2008, p.261)

A relação do diretor com Tippi Hedren seria abalada durante as filmagens de *Marnie, Confissões de uma Ladra*. Hitchcock insistia veementemente em atormentar a vida de Tippi, não deixando-a nem sequer ver a filha. Depois de uma semana de gravações em que pássaros eram jogados em cima dela, Tippi estava esgotada. Visto que em *Marnie Confissões de Uma Ladra* o comportamento evasivo de Hitch não havia mudado, Tippi abandonou as gravações no final do filme, sendo a última loira a fazer sucesso nas mãos de Hitchcock.

4.3.2 O figurino do vilão

O vilão hitchcockiano é sempre apresentado como alguém distinto, visualmente julgado incapaz de cometer um crime devido a sua elegância, polidez e papel que ocupa no início da trama. Hitchcock dificilmente mostra o verdadeiro vilão logo nas primeiras cenas e nós normalmente desconfiamos do personagem errado, porque as evidências nos levam a crer que o vilão é o indivíduo acusado por todos que está sempre no local e na hora errada. Ao contrário, o vilão de Hitchcock é sempre descoberto no final da trama, ou é inocentado.

Em *Ladrão de Casaca*, por exemplo, acreditamos que o vilão é John Robie, pois ele já tem antecedentes criminais e ainda possui uma intensa atração por jóias. No entanto, no final do filme nos surpreendemos ao descobrir que a ladra é Danielle Foussard, uma delicada e frágil francesa que ao longo da trama, em todas as suas conversas com John, incita ele a contar seu próximo roubo. É fundamental a cena em que John Robie se veste com um macacão preto e sobe no telhado à procura do ladrão de jóias que se faz passar por ele. Não demora muito até avistarmos uma outra pessoa com o mesmo macacão andando pelos telhados. Ele é surpreendido pelos convidados do baile como sendo o “Gato”, mas captura o verdadeiro vilão para provar sua inocência.

John Robie aparece ao longo do filme disfarçado com diversos tipos de figurino. Quando entra na lancha para fugir de policiais que querem interrogá-lo, acreditando que ele esteja roubando novamente, ele veste uma bermuda de banho e se mistura às pessoas de uma praia lotada na Riviera Francesa. Ao jantar com Frances e sua mãe, John veste um lindo terno e calças azuis escuras com gravata borboleta. Essa oscilação de troca de tipos de figurino (de um figurino de disfarce para um figurino extremamente elegante) corrobora na formação do caráter do vilão (aquele que sempre consegue escapar através do disfarce), levando-nos a acreditar na figura de John como o verdadeiro ladrão. O figurino cumpre aqui a função de esconder a verdadeira identidade do vilão, sendo um dos elementos fundamentais para que o suspense só seja quebrado na cena final do filme:

Fisicamente elegantes, graças a sua própria morfologia, eles são cabides nos quais se veste banalidade com graça. Aparente banalidade, já que nenhum criminoso realmente se parece um criminoso, originando a facilidade com que os crimes são cometidos. (DUFREIGNE, 2004, p.54, tradução nossa)

Outro exemplo importante é o do personagem protagonista do filme *O Inquilino* (1926). Quando o personagem bate à porta da família Bunting acreditamos que ele é o Vingador, assassino procurado pela polícia que mata uma loira toda a terça-feira. A família desconfia dele porque todas as terças de noite ele sai sem dizer para onde vai. Tudo no filme nos leva a crer nele como o assassino, desde o seu aparecimento filmado de um jeito um tanto sombrio (ele aparece com uma capa preta, bigode, chapéu como se emanasse da neblina da noite) até o seu caminhar no piso de cima da casa dos Bunting (filmado de baixo para cima, mostrando que ele anda de um lado a outro sem motivo, como se estivesse inquieto). No entanto, nosso palpite é desmentido novamente no final do filme: o desconhecido não é o Vingador. Para inocentá-lo, Hitchcock usa mais uma vez o recurso do figurino, mas dessa vez juntamente com a iluminação cênica:

Na primeira metade do filme, ele veste-se de preto e aparece na sombra, para que não criemos empatia com ele. Depois do segundo assassinio, quando os Buntings desconfiam que ele seja o Vingador, Hitchcock inunda-o de luz e veste-o de cores claras para que subconscientemente gostemos dele. Esta manipulação da identificação do público através da apresentação visual foi uma imagem de marca que acompanhou toda a carreira de Hitchcock. (DUNCAN, 2003, p. 29-30)

Já em *Rebecca*, vemos a construção de um vilão que permanecerá mau até o fim: a senhora Danvers, governanta da mansão de Manderley. Ela representa a lembrança de Rebecca, a antiga mulher do senhor de Winter, a quem julga dever lealdade mesmo ela estando morta. Como o senhor de Winter casa-se novamente com uma menina que não tem

recursos financeiros, ela a julga uma usurpadora e tenta convencê-la de que aquele não é seu lugar.

Ela usa vestido preto, um camafeu, cabelo repartido ao meio e trançado. O figurino negro, da mesma cor do cabelo e a pele muito pálida contribui para a imagem que a senhora de Winter tem dela: ela é uma maldição que paira sobre Manderley. Quando a protagonista menos espera, a senhora Danvers aparece, sem vermos por onde ela entrou, e surpreende a moça, que está bisbilhotando pela mansão.

Um ponto forte da trama é quando a senhora Danvers percebe que a nova senhora de Winter quer entrar no quarto que pertenceu à antiga esposa de Maxim (que apenas ela tem a chave). Então, ela convida a jovem a entrar e a mostra uma camisola preta transparente, extremamente provocante, o que a faz se sentir reprimida porque ela é dotada de uma fragilidade ingênua:

Hitchcock divide sua famosa Senhora Danvers (Judith Anderson) em um ser masculino e um ser feminino, tanto que ela aterroriza Joan Fontaine, amaldiçoa Laurence Olivier e põe fogo em Manderley, como prova de fidelidade à patroa morta da casa. Então, ela é apenas um vilão com um depravado senso de fidelidade. (DUFREIGNE, 2004, p. 61, tradução nossa)

O vilão em Hitchcock, mesmo dotado de características maléficas, causa identificação no espectador pela sua constante necessidade de afeto e incompreensão dos demais personagens da trama, criando empatia através do uso de roupas elegantes que dão ao seu corpo a sofisticação necessária para dissimular sua verdadeira identidade.

4.3.3 O figurino do herói

Hitchcock construía seus personagens de modo que todo o vilão ganhasse a simpatia do público em determinado momento do filme e todo o herói não fosse completamente correto, forte ou sadio.

Um dos melhores representantes do herói hitchcockiano é Jeff, o personagem de James Stewart em *Janela Indiscreta*. Impotente devido a um acidente de trabalho que ocorre durante uma corrida de carros, Jeff permanece o dia todo observando os vizinhos através da lente de sua câmera quebrada. Jeff sente calor e tem dificuldades para dormir, sendo auxiliado por uma enfermeira e sua namorada Lisa, seu oposto em hábitos e na maneira de se vestir. Enquanto Jeff aparece na tela como um homem fragilizado de camisa clara e calça jeans, Lisa é uma mulher extremamente elegante que sempre compra roupas das últimas coleções lançadas em Paris. O figurino de Jeff vai contra todos os elegantes trajes dos vilões hitchcockianos. O pijama claro de mangas compridas lhe dá um ar doentio e reforça sua

condição de homem preso a uma cadeira de rodas. A única liberdade de Jeff dá-se através da máquina fotográfica, por onde ele consegue participar da vida dos vizinhos, e através de Lisa, que age da maneira que Jeff agiria se pudesse se mover apenas para agradá-lo, já que deseja ser sua esposa. O figurino simplório de Jeff funciona também para mostrar a distância de sentimentos entre ele e Lisa, já que ele não acredita que uma dama como ela deva casar-se com ele e segui-lo aos ambientes inóspitos que Jeff é contratado para fotografar.

4.3.4 O figurino do personagem de personalidade dividida

O figurino de Lisa, personagem de *Janela Indiscreta*, trabalha muito bem a questão da mudança de personalidade ao longo do filme. Primeiramente, Lisa chega na casa de Jeff com um vestido de festa preto com branco e colares de pérola sofisticados, mostrando que ela é uma rica dama da sociedade. Nessa cena, o vestido de Lisa fortemente marcado na cintura, compõe o estilo *new look* lançado por Christian Dior na década de 1950 que revolucionou a forma de a mulher se vestir, valorizando o contorno da cintura e alongando a silhueta. Conforme o filme vai sendo mostrado, a indumentária de Lisa vai se tornando mais simples. O segundo look que ela usa é um vestido todo preto, muito elegante, mas menos chamativo que o anterior. Já o terceiro figurino compõe-se de um *tailleur* e saias verdes de alfaiataria, chapéu e luvas. Até o terceiro figurino Lisa escuta as insinuações de Jeff de que o vizinho deve ter matado a sua esposa, mas ainda não está completamente convencida. Os dois personagens começam a assumir o mesmo tom quando Lisa decide entrar na casa do vizinho em busca de provas. Nesse momento, ela usa um vestido apropriado para a tarde: branco com flores amarelo-escuras. Mas é somente na cena final do filme, quando Lisa parece querer provar a Jeff que é a mulher ideal para ele, que os figurinos parecem estar em afinidade. Lisa lê um livro sobre a Cordilheira dos Himalaias enquanto usa uma camisa de algodão, calça jeans e mocassins, um traje cotidiano que serviria para acompanhar um fotógrafo em ação.

Já em *Rebecca*, é a constante lembrança de uma mulher morta que faz com que a nova senhora de Winter queira se comparar com a primeira. O tipo de figurino oscila nos diversos momentos do filme. Em um primeiro momento, a protagonista se veste de uma maneira muito simplória: com camisa de algodão e sai lápis, sem nenhuma elegância e denotando sua debilitada condição social. A senhora de Winter, sem saber qual era a relação do marido com a falecida esposa, tem momentos em que quer se tornar parecida com ela. Uma das cenas marcantes do filme é quando o marido lhe pede que nunca use cetim preto ou colar de pérolas e então ela aparece usando o traje. Em outra ocasião, o senhor de Winter vai

realizar um baile à fantasia em sua casa e a senhora de Winter não sabe o que vestir. Então, a governanta lhe faz uma sugestão cruel: se vestir com um vestido branco luxuoso de um dos quadros expostos na casa, exatamente como a falecida Rebecca fizera. A senhora de Winter desagrada o marido ao chegar com aquele vestido e fica sem saber o que fazer para conquistá-lo. Quando ela descobre que, na verdade, o senhor de Winter não amava a antiga esposa, ela passa a se portar e se vestir de acordo com sua própria identidade: da maneira simples que fez com que ele se apaixonasse por ela.

Em *Psicose*, o figurino assume outra função: mostrar quando Norman Bates age como ele próprio e quando ele age como se fosse sua mãe. O figurino de Norman é um figurino elegante como da maioria de seus vilões: jaqueta de veludo preta, camisa com as mangas arregaçadas e calça de sarja. Essa é a personalidade de Bates não maligna, o seu próprio rosto novo e o cabelo penteado para o lado faz com que ele pareça um rapaz bondoso. No entanto, é quando veste uma peruca grisalha e um casaco de lã que Bates assume o papel de assassino. Essa personalidade aflui quando Norman se sente atraído por uma moça, o que feriria o coração de sua mãe se ela fosse viva. “O tema mais profundo de Hitchcock e a sua maior proeza é a justaposição da sanidade e da loucura, da vulgaridade burguesa e da ousadia criminoso.” (THOMSON apud DUNCAN, 2003, p.14)

A execução das cenas de assassinato em que Norman Bates assumiria a identidade de sua mãe foi extremamente difícil de ser feita de modo que não parecesse mal produzida. No livro de entrevistas de Truffaut (1983, p.201), o jornalista perguntou a Hitchcock quem era que entrava no banheiro com a faca na mão no momento do assassinato:

Hitchcock me respondeu que se tratava de uma jovem mulher usando peruca, mas que tinha sido preciso rodar a cena duas vezes, pois, ainda que a única fonte de iluminação estivesse colocada atrás da mulher, distinguia-se muito nitidamente o seu rosto quando das primeiras tomadas, tão forte era a reverberação do banheiro branco. Assim, na segunda vez, havia sido preciso escurecer o rosto dessa mulher-substituta para obter, enfim, o efeito de uma silhueta escura sobre a tela, escura e não identificável.

Os figurinos dos personagens de personalidade dividida funcionam para mostra na tela os momentos de oscilação da personalidade: sendo os trajes utilizados de estilos diferentes conforme a identidade que surge na cena.

4.3.5 O figurino dos duplos

A importância dos figurinos de Guy e Bruno, os duplos de *Pacto Sinistro*, é mostrada desde o início do filme. Logo na primeira cena, observamos o andar de dois pares de pés: pés

que calçam um sapato preto e branco de verniz extremamente singular e outro par de pés que calça um sapato preto de couro discreto e elegante. Esses são os pés de Bruno e Guy, respectivamente, que irão se encontrar no vagão de um trem. Logo na primeira cena já podemos notar a excentricidade de Bruno: além do sapato bicolor, ele usa um terno de risca de giz e uma gravata com estampa de lagosta. Ao contrário, seu duplo veste um terno escuro discreto com uma gravata igualmente discreta.

O espectador já imagina que Bruno será um tipo exótico, provavelmente com umas idéias absurdas e Guy será um homem sério e controlado. E dessa vez Hitchcock não nos engana. Bruno é um homem que está sempre em impasse com seu pai, que ameaça colocá-lo em um colégio interno, e é tratado pelos pais como uma criança. Sua mãe comenta: “Você está com aquele seu olhar de quem está aprontando de novo.” E ela está certa. Bruno sugere friamente a Guy que eles façam uma troca de crimes, ele matando a mulher de Guy, que não quer a separação, e Guy matando o pai de Bruno. Guy, como mostra seu figurino, é o sensato da dupla, enquanto que Bruno é um psicopata prático que está pronto para se livrar de quem quer que o incomode.

É interessante notar que em alguns momentos do filme Bruno e Guy estão vestidos de forma muito similar, como no baile na casa do senador. Bruno e Guy estão ambos vestidos com terno preto, calça preta e camisa branca, sendo que o diferencial de seus trajes é que Guy utiliza uma gravata preta enquanto Bruno utiliza uma gravata borboleta branca, além do broche onde podemos ler o seu nome. Esse broche vai identificá-lo em diversos momentos do filme. Após uma partida de tênis jogada por Guy, ele se dirige até a mesa onde está sentada sua namorada e nota que Bruno se apresentara a ela. Quando ela percebe o broche na gravata de Bruno ela nota que ele é o mesmo homem que abordará Guy em outra ocasião. Outro figurino típico utilizado por Bruno é um roupão de cetim com a gola dourada e estampas geométricas, tão surrealistas quanto à gravata com estampa de lagostas, o que sugere que Bruno vivia em uma realidade particular, que os outros personagens do filme não eram capazes de compartilhar, nem mesmo Guy, que não cumpre sua parte no acordo e consegue provar sua inocência na morte de sua mulher.

A abordagem dos personagens e figurinos dos filmes de Hitchcock encerra esse capítulo que fala sobre o fazer fílmico do diretor e o contexto em que o figurino se insere na sua narrativa. O próximo capítulo tratará especificamente da análise do corpus deste trabalho.

5 ANÁLISE DE *DISQUE M PARA MATAR E UM CORPO QUE CAI*

Neste capítulo analisarei o meu objeto de estudo, a fim de compreender como os duplos e o personagem de personalidade dividida são constituídos no cinema de Alfred Hitchcock a partir do figurino. Primeiro apresentarei a estruturação da análise fílmica, depois contextualizarei a história dos filmes *Disque M para Matar* e *Um Corpo que Cai* para, por último, analisar o figurino das personagens Margot e Madeleine/Judy. Como embasamento para a estruturação da análise fílmica, utilizarei os apontamentos do autor Syd Field (2001), além de me reportar a Truffaut, Enéas de Souza, Roger Ebert, Hiron Goidanich e Paul Duncan, críticos de cinema que estudaram a obra de Alfred Hitchcock.

5.1 ESTRUTURAÇÃO DA ANÁLISE

Para poder compreender como o figurino compõe a caracterização dos duplos e do personagem de personalidade dividida nos filmes de Alfred Hitchcock, irei analisá-lo a partir de sua inserção na narrativa cinematográfica. Para isso, utilizarei a estruturação de roteiro proposta por Syd Field em seu livro *Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico* (2001). Segundo o autor, o roteiro clássico está organizado em três partes (início, meio e fim) e, por isso, analisar o roteiro é analisar “o relacionamento entre as partes e o todo” (FIELD, 2001, p. 2).

Essas partes do roteiro funcionariam como atos, sendo o ato I a apresentação dos personagens, da ambientação dramática e da história; o ato II a confrontação, o momento em que o protagonista vai enfrentar os conflitos que impedem que ele atinja seus objetivos no drama; o ato III a solução do conflito do protagonista. Esses atos seriam marcados por episódios que causariam uma quebra na ação da narrativa, levando-a a tomar outro rumo, o que Syd Field denominaria como *Plot Point* ou “Ponto de Virada”.

O “Ponto de Virada”, segundo esse autor, ocorreria no final do Ato I para marcar a existência de um conflito na vida do personagem e no final do ato II para marcar o momento em que o conflito começaria a ser resolvido. Portanto, entre a ocorrência do primeiro e do último “Ponto de Virada”, ocorreria o desenrolar do conflito do personagem, sendo esse apresentado em circunstâncias diferenciadas no início e no final da trama.

Seguindo essa linha de pensamento, os momentos significativos em que aparecem as caracterizações do personagem no filme seriam no Ato I, durante a apresentação, e a partir do segundo Ponto de Virada, no final do Ato II, quando o conflito se encaminha para a resolução.

Já que a análise realizada nesse capítulo privilegia a caracterização do personagem dramático através do figurino, mostrando em que pontos o figurino reforça o caráter e a transformação do personagem no drama, adaptarei a estrutura de roteiro proposta por Syd Field para que a funcionalidade do figurino na narrativa fílmica seja considerada pela ótica da construção do personagem.

Sendo assim, na análise que proponho, considerarei os figurinos utilizados pelos personagens duplos e de personalidade dividida de cada filme no Ato I, em que o personagem é apresentado, e a partir do segundo Ponto de Virada, no final do Ato II, quando o figurino auxilia na construção final da personagem.

Na análise a ser realizada, o figurino será considerado na sua relação com os demais elementos cênicos, ou seja, com a iluminação e o cenário, pois o figurino no cinema assume significação somente a partir do contexto cênico em que é inserido:

Em um filme o guarda-roupa nunca é um elementos isolado. Devemos avaliá-lo em relação a um certo estilo de encenação, do qual ele pode ampliar ou diminuir o efeito. Sobressairá do fundo dos diferentes cenários para valorizar os gestos e atitudes dos personagens, de acordo com a postura e expressão das mesmas. Deixará sua marca, por harmonia ou contraste, no grupo dos atores e no conjunto de um plano. Finalmente, sob esta ou aquela iluminação, poderá ser modelado, realçado pela luz ou apagado pelas sombras. (EISNER apud BETTON, 1987, p.57)

O cenário é o elemento que vai organizar o espaço cênico e é trabalhado em conjunto com o figurino, pois eles têm que carregar a mesma significação. Isso se dá através de uma relação mútua, onde o cenário aponta para a ação do personagem e o personagem, através dos figurinos, compõe a simbologia imagética do cenário: “Quanto mais audaciosa a cenografia, mais o espaço cênico tende a se tornar simbólico, abstrato, ou a afirmar-se como mera área de representação. Cabe, então, ao figurino e a alguns acessórios orientar a visão, a interpretação, enfim, a leitura do espectador.” (MUNIZ, 2005, p.22)

Para que o figurino ganhe destaque na sua relação com o cenário, deve-se utilizar uma iluminação apropriada porque, do contrário, o cenário e o figurino perdem força expressiva e são desvirtuados da concepção inicial pretendida pela equipe técnica do filme:

Uma vez que o cenário não mais busca evocar uma ilusão cênica, ele pode ser desenhado e construído com a intenção de expressar as atitudes as quais as ações dos personagens evocam. Mas é apenas a iluminação que pode emprestar significado a essa atitude e, conseqüentemente, isso deve ser levado em conta na construção do cenário... cujo papel não pode ser isolado da iluminação. (BEACHAM, 1994, p.57, tradução nossa)

É fundamental que o figurinista e o iluminador mantenham diálogo ao longo das gravações, porque o iluminador às vezes cria uma concepção de luz com um efeito simbólico

interessante, mas que não funciona com determinada cor do figurino. O iluminador compõe o seu trabalho após os croquis (desenhos dos figurinos) estarem prontos. Só então ele saberá que tonalidade de luz poderá utilizar e que tipo de recurso deixará de usar para que a cena funcione:

Às vezes, acho que alguns profissionais se esquecem que tem luz, cenário, atores... E, se isso tudo não funcionar em conjunto, seu figurino também não funcionará. Eu conversei com o iluminador sobre como deve ser a luz para o figurino funcionar, pois já tive figurinos destruídos por causa de uma iluminação ruim. Se a roupa não recebe uma luz um pouco mais delicada, elaborada, o figurino acaba, porque aquela roupa virá só uma farsa, uma mentira. (NAMATAME apud MUNIZ, 2004, p.177)

Portanto, o figurino deve ser considerado quanto aos recursos de iluminação e cenografia empregados no filme, para que a construção do personagem tenha um desfecho satisfatório e não fique à mercê da falta de recursos técnicos. Ao longo da análise, imagens serão mostradas para exemplificar o figurino tratado e os recursos de iluminação e cenário, assim como notas de rodapé acompanharão a descrição dos figurinos para facilitar o entendimento do leitor.

5.2 DISQUE M PARAMATAR (*Dial M for Murder*, 1954)

Disque M para Matar conta a história do ex-jogador de tênis Tony (Ray Milland) que, ao descobrir o caso de sua rica esposa Margot (Grace Kelly) com o romancista americano Mark (Robert Cummings), percebe que adquiriu gostos e hábitos caros e, por isso, não conseguiria viver sem o dinheiro de Margot. Ele chega à conclusão de que o melhor a fazer é largar o tênis para se dedicar ao planejamento da morte de Margot, com o objetivo de adquirir sua herança.

Na noite em que Mark é apresentado a Tony como amigo de sua esposa e em que os três iriam ao teatro juntos, Tony inventa a desculpa de que não poderá acompanhá-los porque precisa escrever um relatório ao seu chefe. Então, Tony se aproveita da ausência de sua esposa para convidar um ex-colega da universidade a vir até sua casa com o pretexto de negociar a compra de um carro, mas, na verdade, Tony vai oferecer dinheiro a Swan (um dos falsos nomes de seu ex-colega) para assassinar Margot. Na primeira tentativa, Swan recusará a oferta dizendo que irá à polícia contar a proposta que Tony lhe fizera. Tony, percebendo que isso aconteceria, havia lhe dado para ler a carta que Mark escrevera a sua esposa, sabendo que suas digitais ficariam gravadas e que ele poderia alegar que Swan lhe havia visitado para tentar conseguir dinheiro com a venda da carta. Finalmente, Swan aceita a proposta de Tony

de matar sua esposa em troca de mil libras. Eles combinam que na noite seguinte Swan entrará pela porta da frente do apartamento e se esconderá atrás das cortinas. Tony ligará às 23h para Margot e, quando essa atender ao telefone, Swan deve sair de trás da cortina e matá-la. Depois de feito o serviço, ele deve abrir a janela do apartamento para parecer que foi um ladrão que entrou querendo roubá-lo e deve pegar a mala que Tony deixará propositadamente na sala, preenchendo-a com seus troféus de tenista, mas deixando-a jogada para parecer que saiu às pressas.

No dia seguinte, Tony vai a uma festa com uns amigos tenistas e leva Mark junto, convencendo Margot a ficar em casa sozinha. Conforme o combinado, Swan entra no apartamento com a chave que Tony conseguira roubar da esposa e se esconde atrás da cortina. O telefone toca e Margot vai atender. Swan tenta enforcá-la com um cachecol, mas ela se salva matando-o com uma tesoura.

Tony, que estava no telefone esperando o aviso de Swan de que o serviço fora executado, escuta a voz de Margot que pede socorro e a avisa que já está a caminho. Tony entra no apartamento, revista os bolsos do morto e encontra a chave que pensa ser a que roubou de sua mulher. Ele a coloca na bolsa de sua esposa e coloca a carta que Mark escreveu para ela no bolso do casaco do morto, para parecer que ele queria chantageá-la e, por isso, foi morto. Tony também queima o cachecol com o qual Swan havia tentado enforcar Margot e coloca uma meia-calça de nylon de Margot na cena do crime.

As provas implantadas por Tony vão fazer com que a polícia acredite na culpa de sua esposa e que ela matara Swan porque ele a estava chantageando. O inspetor Hubbard faz uma visita à Margot e Tony para vistoriar a casa e acaba descobrindo que o ladrão não entrou pela janela e sim pela porta da frente, pois o tapete de entrada é novo e a polícia encontrou fibras no sapato de Swan e alcatrão no tapete, o que mostra que ele limpou os pés no tapete antes de entrar no apartamento. Porém, o inspetor acredita que Margot abriu a porta para Swan entrar e que ela premeditou matá-lo. O inspetor leva Margot, Tony e Mark à delegacia para prestar declarações e o juiz sentencia que Margot será presa e executada no dia seguinte.

Mark vai ao apartamento de Tony propor-lhe que invente alguma história para salvar Margot. O inspetor bate à porta para interrogar Tony sobre de onde vem o dinheiro para grandes gastos que ele tem feito. Mark, que nesse meio tempo se escondeu no quarto de Tony para que o inspetor não o visse, abre a maleta que está em cima da cama e chama o inspetor. A maleta está cheia de notas de dinheiro. O inspetor Hubbard vai até a mesa de escritório e lê o extrato bancário de Tony para saber se ele retirou grande quantidade de dinheiro recentemente. Tony dá uma explicação, que a princípio parece convincente, de que o dinheiro

havia sido retirado por Margot para pagar Swan em função da chantagem de que estava sendo vítima.

O inspetor troca seu sobretudo bege pelo de Tony, ambos iguais, para ficar com a chave dele e testar se ele sabia onde a chave com que Swan abriu a porta havia sido escondida. Ele fala a Tony que tem alguns objetos pessoais de Margot que ele deve buscar na delegacia e, então, o espera sair de casa para entrar no apartamento com a chave dele, que estava no sobretudo bege. Mark, que estava na frente do prédio aguardando a saída de Tony, vê o inspetor entrando no apartamento e se junta a ele para comprovar se sua teoria de que Tony é o verdadeiro criminoso está certa.

Inspetores da polícia vão buscar Margot e a trazem de volta ao apartamento. Ela tenta abrir a porta com a chave que tem na bolsa, mas não consegue. Tony volta ao apartamento e, ao procurar sua chave, percebe que o sobretudo que está carregando não é o dele e retorna à delegacia. Os inspetores lhe dão a bolsa de Margot e os pertences dela e ele retorna novamente ao apartamento. Tony tenta abrir a porta com a chave que está na bolsa de sua esposa, pensando ser a dela, mas não consegue. Então ele se volta à escada do prédio e retira a chave que Swan escondera embaixo do tapete no dia em que entrou no apartamento para matar Margot. Assim, o inspetor comprova que ele sabia da existência da chave utilizada por Swan no dia do crime para entrar no apartamento e, portanto, teria sido ele que planejou o crime.

5.2.1 Análise dos figurinos da personagem Margot em *Disque M para Matar*

A personagem de personalidade dividida Margot em *Disque M para Matar* foi mostrada no filme a partir das tonalidades que o figurino adquire ao longo da trama. Assim como o dramaturgo Antonin Artaud — cuja obra foi abordada no terceiro capítulo —, Hitchcock escolhe uma paleta de cores para tratar da relação da protagonista com cada personagem da ação, preanunciando os acontecimentos do filme. Assim, Margot veste branco na presença do marido, vermelho na presença do amante e cinza escuro e marrom no final da ação, quando a relação de Margot com o amante é desmascarada: “Quanto à cor, havia uma pesquisa interessante em relação ao vestuário de Grace Kelly. Eu a vesti com cores vivas e alegres no começo do filme e seus vestidos tornaram-se cada vez mais escuros à medida que o enredo tornava-se mais ‘sombrio’” (HITCHCOCK apud TRUFFAUT, 1983, p.128).

Na primeira cena do filme, Margot é apresentada tomando o habitual café da manhã com o marido vestindo um *twin-set*²⁰ da cor branca com bordados florais ao redor da gola (figura 15). Esse era um traje que, na década de cinquenta, era “originalmente usado de dia, com saia ou calças” (CALLAN, 2007, p.315), portanto, era um traje casual.

Esse primeiro figurino, de caráter introdutório, é utilizado em uma situação familiar, o momento da primeira refeição do dia, apresentando a protagonista em seu cotidiano trivial justamente para causar uma ruptura na narração fílmica, na idéia que temos de que o ambiente da casa de Margot é tranqüilo e pacífico. O primeiro figurino é o contraste absoluto em cores e forma com o figurino da próxima cena em que Margot aparece: a cena com o amante, ainda no ato I, onde as personagens são apresentadas.

Figura 15: Margot vestindo *twin-set* branco



Fonte: <http://cinelupinha.blogspot.com.br/2011/03/disque-m-para-matar-1954.html>

Acesso em 28 de maio de 2012.

Nessa cena, Margot e Mark estão entrelaçados se beijando no apartamento dela, enquanto eles esperam a chegada de Tony, marido de Margot, para ir ao teatro. Margot traja um vestido vermelho vivo, decotado, longo e coberto por rendas, que remete à *lingerie* vermelha (figura 16), mostrando claramente que Margot é uma mulher sensual na presença do

²⁰ *Twin-set* é um conjunto de casaco de lã fina com camiseta de mesmo tecido.

amante e recatada no cotidiano com o marido. A personalidade dividida de Margot, apresentada pelos figurinos, é reforçada pela sua atitude em relação a Mark. Quando ela lhe revela que Tony ainda não tem conhecimento dos dois e Mark diz que contará tudo a Tony, Margot implora para que ele não o faça, permanecendo dividida entre o amor dos dois homens.

Figura 16: Margot com vestido vermelho decotado e de mangas rendadas.



Fonte: <http://50anosdefilmes.com.br/2010/disque-m-para-matar-dial-m-for-murder/>
Acesso em: 28 de maio de 2012.

O figurino vermelho também ajuda a enaltecer a personagem em cena. O vestido longo repousado sobre o *scarpin*²¹ vermelho sugere uma postura imponente, tornando o corpo da atriz mais evidente através do aumento de sua altura em relação à primeira cena enquanto que as rendas do vestido mostram delicadeza e feminilidade. A maneira como o vestido é confeccionado remete aos trajes da peça *Sonho de Uma Noite de Verão*, de Max Reinhardt, em que o dramaturgo vestia os personagens de classes abastadas com as roupas mais ricas em detalhes, o que mostrava ao público a hierarquização dos personagens em cena. Com o vestido vermelho da personagem Margot não é diferente, pela elaboração minuciosa das rendas e pelo corte do tecido de modo a valorizar o busto e a cintura, observamos que ela se mostra imponente em relação aos outros personagens da trama.

A personagem ganha imponentia não só no aspecto físico, mas no aspecto psicológico, mostrando-se dominadora em relação às decisões e questionamentos de Mark

²¹ *Scarpin* é um tipo de sapato de salto alto decotado e fechado na frente, sem fivelas.

quanto ao relacionamento dos dois. É uma dominação que não é impositiva, mas fruto da sensualidade feminina: é através do charme, que tem seu respaldo na caracterização externa da personagem pela utilização da renda e pelo colo descoberto, que Margot desvia-se das cobranças do amante. Quando Mark pergunta, por exemplo, porque ela queimou quase todas as cartas que ele escrevera, guardando apenas uma, ela não responde com palavras, mas com o impulso do corpo, que cai sobre ele em mais um longo beijo, dessa vez interrompido pela chegada de Tony.

O figurino vermelho de Margot, contrastando com o figurino branco da primeira cena, é mostrado no Ato I do filme para corroborar com a idéia da personagem estar dividida entre a segurança do casamento e a atenção dada ao amante. Enquanto o *twin-set* branco é um traje que mostra diante da câmera não só conforto no vestir, como o conforto da estabilidade do casamento, o traje vermelho assume a sensualidade e preocupação em se estar bonita para aquele que ainda não faz parte do círculo familiar, com quem o relacionamento instável subentende a reiterada conquista.

Os figurinos, completamente opostos, surgem para reforçar o antagonismo da personagem atormentada pela sombra, pela dúvida entre escolher o relacionamento extraconjugal ou aquele já instituído pela sociedade: o casamento. Conforme a abordagem de Carl Gustav Jung (1964), Margot é a personagem da trama que está constantemente em conflito entre o “eu” do desejo, representado pelo figurino vermelho que ela utiliza quando concretiza seu impulso de trair o marido, e o “eu social”, quando se veste com o *twin-set* branco e se senta na mesa para compartilhar o café da manhã com o marido.

As transições bruscas de uma coloração de traje a outra servem de pretexto para se marcar o caráter da personagem em relação aos outros personagens da trama, produzindo impressões no espectador: “Enquanto as cores acrescentam impressões térmicas, aquecendo ou esfriando as cenas e impregnando-as de referências à natureza, como a cenoura, o salmão, o laranja, o rosa e o azul celeste, o contraste entre os tons claros e escuros nos comunica impressões táteis” (CAMARGO, 2003, p.161).

Sendo assim, o branco e o vermelho contrastam para produzir verossimilhança quanto à caracterização da personalidade dividida da personagem: calma e dócil na presença do marido, mas infiel na ausência dele.

Nas atitudes de Margot, a perturbação pela sombra se daria em dois planos: tanto no plano da culpa, por ela já ter traído o marido e continuar a fazê-lo, como pela constante indecisão sobre quem escolher permanentemente. A dúvida da personagem sobre abandonar o marido para ficar com o amante ou continuar na relação extraconjugal é mostrada no filme

pelo tratamento que ela oferece aos dois personagens da trama: Margot se mantém atenciosa e carinhosa com ambos.

A personagem acaba sempre por se colocar na posição de mediadora entre o marido e o amante (figura 17), aparecendo na tela como a personagem que divide os dois pólos do triângulo amoroso, como na cena em que Margot insiste para que Tony acompanhe ela e o amante ao teatro, mostrando claramente que a dúvida persiste também em relação a qual companhia ela prefere, escolhendo não se posicionar nem a favor de um e nem a favor de outro.

Figura 17: Mark, Margot e Tony.



Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Dial_M.jpg
Acesso em: 28 de maio de 2012.

Os figurinos, ao longo desse primeiro ato, são compostos em um espaço cênico que permanece o mesmo ao longo de toda a história: o apartamento de Margot e Tony. O vestido vermelho, extremamente luxuoso, contrasta com um cenário de coloração bege e com poucos recursos decorativos, o que causa uma atmosfera de estranhamento, como se aquela roupa, feita para a noite, estivesse deslocada de seu ponto de referência. Em *Disque M para Matar*, todos os trajes da personagem funcionam na atmosfera do lar, mostrando que a traição se desenvolve no mesmo espaço cênico do casamento e, por isso, o figurino vermelho não é deslocado de cenário, reforçando também a cumplicidade do marido em relação ao relacionamento da esposa com o amante, já que ele sabe de tudo, mas se omite para tentar tirar vantagem de outra forma: planejando a morte da esposa.

Margot sofrerá no ato II uma tentativa de assassinato por parte do ex-colega de faculdade de Tony que ele contratara para executar o serviço, mas seu plano não funcionará e Margot acaba por matar Swan com o auxílio de uma tesoura. Quando realizada a perícia do local do crime, Tony incute provas que incriminam Margot e ela acaba sendo presa e sentenciada à execução. O ponto de virada para o ato III é o momento em que o inspetor da polícia Hubbard desconfia da inocência de Tony por ele ter gasto grandes quantidades de dinheiro desde que sua mulher fora presa. O inspetor troca seu sobretudo pelo de Tony para ficar com a chave de sua casa e testar se ele sabia da existência da chave utilizada por Swan para entrar no apartamento na noite do crime. Enquanto Tony não volta ao apartamento, o inspetor pede para que Margot seja chamada da delegacia para também testar sua inocência.

Margot desce da viatura da polícia com um traje sombrio, completamente diferente dos outros figurinos usados por ela. Ela veste um *tailleur* cinza escuro (figura 18) e um casaco marrom escuro largo e fechado por cima.

Figura 18: Margot com *tailleur* cinza escuro.



Fonte: http://www.matstrailer.com/dial_m_for_murder_1954

Acesso em: 29 de maio de 2012.

O figurino final de Margot se torna um elemento de significação da angústia por que passa a personagem por ter sido presa e por não saber o porquê de alguém ter tentado assassiná-la. O cinza do *tailleur* vai representar o fechamento da personagem, a reclusão e a impotência em agir diante de um acontecimento do qual ela é julgada, em um primeiro momento, como a própria responsável. Já o casaco marrom escuro (figura 19), extremamente

largo e sem corte desvaloriza os ombros e deixa a personagem com um aspecto inferior perante a tela, mostrando a supressão da intencionalidade inicial da personagem na trama, relacionada ao triângulo amoroso, e seu definhamento conforme transcorre o tempo da narrativa.

Figura 19: Margot na seqüência final do filme.



Fonte: http://www.kotaros.com.br/assista_3.html

Acesso em: 3 de junho de 2012.

O figurino passa a revelar o drama da personagem: Margot é vítima das circunstâncias nebulosas da trama (sua traição, sua prisão e a tentativa de seu marido de terminar com sua vida). No desfecho do filme, Margot é inocentada perante a lei e é comprovada a culpa de Tony, mas, mesmo assim, sua personagem não deixa de definhar até a cena final. Margot está livre da cadeia, mas ainda está aprisionada pela culpa de ter traído seu marido e ter sido descoberta por ele. Agora, com a incriminação de Tony, ela também acaba por perder a estabilidade do casamento de outrora, restando-lhe apoiar-se apenas em Mark, que é resultado da culpa que sente em ter traído a confiança de Tony.

O figurino escuro, que aparece na narrativa para mostrar o desfecho sombrio do destino da personagem, mostra como o conflito dos personagens de personalidade dividida normalmente é resolvido: vítimas da sombra, eles se vêem como resultado das atitudes de outros personagens. Conforme abordagem de Jung (1964), já que eles não podem resolver seus próprios conflitos, um aspecto externo a sua vontade intervém para delinear o seu destino, como resultado da falta de capacidade do personagem de assumir as próprias escolhas.

Em *Disque M Para Matar*, o figurino assume um papel fundamental durante toda a narrativa: doa significado à personalidade e ao destino da personagem através da cor.

Enquanto o branco da primeira cena mostra uma neutralidade no comportamento da personagem, estática, apenas segurando um jornal e olhando para o marido, o vermelho do vestido, por ser considerada uma cor quente, aproxima o espectador do aspecto do envolvimento amoroso. O cinza do *tailleur* e o marrom escuro do casaco aparecem para causar a reação contrária, para afastar, distanciar a empatia criada com a personagem e mostrar o isolamento dela diante das expectativas frustradas dos personagens no drama (o marido não conseguiu se apossar de sua fortuna, o inspetor a incriminou erroneamente e o amante continua sem um posicionamento definitivo de Margot.)

5.3 UM CORPO QUE CAI (*Vertigo*, 1958)

Um Corpo que Cai conta a história do ex-detetive Scottie que decidiu se aposentar porque sofre de um mal incomum: a acrofobia, mais conhecido como medo de altura. Scottie recebe a ligação de um velho amigo, Gavin Elster, convidando-o para encontrá-lo porque tem um assunto a discutir. Gavin lhe oferece um trabalho: descobrir o que aconteceu com sua mulher Madeleine que, segundo ele, parece estar apossada de Carlota Valdes, a falecida bisavó da sua esposa. Scottie recusa a oferta, mas Gavin insiste e diz que ele só precisa segui-la e reportar o que viu. Scottie aceita e passa a vigiar constantemente Madeleine, estranhando seu comportamento e sua aparência extremamente similar à Carlota, apesar de Gavin ter-lhe dito que Madeleine desconhece qualquer detalhe a respeito da vida de sua bisavó.

Scottie, ajudado pela sua amiga Midge, vai ao encontro de Pop Leibel, grande conhecedor sobre histórias comuns acontecidas a famílias de São Francisco. Scottie pede para que ele lhe conte a história de Carlota Valdes e, então, Pop revela que Carlota fora casada com um homem muito rico, de quem ganhara uma mansão. Porém, o marido um dia lhe abandonou e ficou com a guarda da filha. Em função disso, Carlota passou a vaguear pelas ruas perguntando por sua filha até que um dia decidiu se suicidar.

Scottie fica intrigado e obsessivo na busca por uma resposta ao comportamento de Madeleine, observando-a com frequência. Em um dos dias em que Madeleine sai para passear, ela vai até a baía de São Francisco e se atira na água. Scottie a salva e a leva para sua casa. Scottie está apaixonado por ela e tenta fazê-la enxergar que todos os lugares estranhos que ela descreve ver em seus pesadelos são locais pelos quais ela já passara. Assim, Scottie propõe levar Madeleine até a aldeia espanhola que ela descrevera para provar-lhe que ela não está louca. Madeleine aceita ir até o local, mas chegando lá diz que precisa entrar sozinha na igreja. Scottie não compreende até olhar para o alto e perceber a presença de uma torre. Ele

corre atrás dela, mas por causa de sua vertigem não consegue chegar a tempo de impedi-la de se atirar da torre da igreja.

Sentindo-se responsável por sua morte, Scottie vai fazer um tratamento em uma clínica até se recuperar e voltar a São Francisco. Ao retornar, ele passa a visitar os mesmos lugares pelos quais Madeleine passeava, lembrando-se dela com frequência. Enquanto olha a vitrine da floricultura onde Madeleine costumava comprar flores, Scottie vê uma moça muito parecida com o seu antigo amor passar e decide segui-la. Ele entra no hotel onde ela mora e bate na porta de seu quarto se apresentando e dizendo que quer conhecê-la. Após uma certa resistência, Judy cede e Scottie a leva para jantar. A partir de então ele vai acompanhá-la aos lugares que eram os preferidos de Madeleine até que decide transformar Judy em Madeleine, comprando-lhe roupas novas, mudando a cor do seu cabelo e sua maquiagem. Judy aceita com resistência porque ama Scottie e não quer deixá-lo.

Scottie fica satisfeito com a transformação que fizera em Judy até uma noite em que eles combinam de jantar fora e Judy começa a se arrumar. Ela coloca um colar que é exatamente o mesmo usado por Carlota Valdes no quadro exposto no museu que Madeleine freqüentava e que era uma das jóias que Carlota havia deixado de herança à Madeleine. Scottie, então, percebe que Judy e a Madeleine que conhecera são a mesma pessoa e que ela não era mulher, mas amante de seu amigo. A verdadeira Madeleine era a mulher que havia sido lançada do alto do campanário. Judy e Gavin haviam tramado de atirar Madeleine do alto da torre porque sabiam que Scottie não conseguiria subir as escadas por causa de sua vertigem.

Sentindo-se traído, Scottie fala para Judy que deseja jantar fora da cidade e a leva para o mesmo campanário onde viu morrer Madeleine. Ele a força a subir as escadas e percebe que não sente mais vertigem, conseguindo arrastar Judy até o topo da torre. Judy confessa que o ama e que tudo havia sido planejado, menos o fato de ela ter se apaixonado. Judy vê uma sombra que sai dos fundos do cenário e se assusta caindo do campanário assim como a verdadeira Madeleine.

5.3.1 Análise dos figurinos das personagens Madeleine/Judy em *Um Corpo que Cai*

Os figurinos em *Um Corpo que Cai* são trabalhados de modo a construir a visão do personagem duplo também pela duplicidade do figurino. No ato I, momento em que a personagem Madeleine é apresentada e a partir do segundo Ponto de Virada, quando a mesma mulher reaparece com o nome de Judy, os figurinos utilizados são extremamente similares,

reforçando o desejo de Scottie de recriar o amor que sentia pela primeira personagem, reproduzindo sua imagem em Judy.

O primeiro figurino apresentado no filme, trajado pela personagem Madeleine, é um longo vestido de cetim preto e verde (figura 20) que ela usa para jantar no restaurante Ernie's junto com Gavin. Esse figurino carrega a intencionalidade do plano arquitetado pelos dois personagens: fazer com que Scottie se interesse por Madeleine a ponto de aceitar vigiá-la o tempo que for necessário até que eles executem seu plano: matar a verdadeira esposa de Gavin.

O traje que a personagem usa nessa cena, extremamente sofisticado e elaborado para deixar o colo à mostra, vai causar a paixão à primeira vista em Scottie por Madeleine, idéia que é reforçada através do recurso da iluminação. Quando Scottie enxerga Madeleine passar calmamente na sua frente, quase flutuante, como uma aparição, uma luz vermelha da mesma cor do cenário do filme brilha ao redor da personagem, como se a luz estivesse sendo emitida do próprio olhar de Scottie. Da mesma forma como o dramaturgo Adolphe Appia empregava o traje de acordo com os efeitos de luz, Hitchcock faz a opção, nessa cena, por um traje preto, que reflete pouca luz, mostrando que a intensidade da iluminação cênica está no entorno da personagem, que vista pelo olhar de Scottie se encontra envolta em uma atmosfera de romantismo. Segundo análise de Enéas de Souza (2007, p.267) sobre o filme:

temos sempre uma realidade externa que vem fazer um contraponto, um toque de contraste, para permitir uma nova idéia, um novo dado sobre o drama que está sendo filmado. E isto lhe dá um movimento de afastamento do realismo, para colocar ao sabor do real, a imaginação, a surpresa, o desarranjo, de tal modo que o fantástico assumia a cor do ambiente.

Figurino e iluminação da cena colaboram para a criação de uma atmosfera mágica, do encantamento, causando impressões extremamente táteis, mesmo que nenhum dos personagens tenha dito uma palavra sequer. Essa cena resume o fazer cinematográfico de Hitchcock, um trabalho estritamente voltado ao visual através da onipresença da câmera. A autora Pallotini (1989, p.75) manifesta a importância da câmera na construção da imagem:

A palavra perde a importância, é, em geral, secundária. Mas a imagem é onipotente, a câmera está em toda parte e a sua forma de fixar a imagem, a intenção com o que o faz, entre outros objetivos, alcança magistralmente o de nos dar um retrato do personagem extremamente vivo e fascinante.

O figurino cumpre retratar a personagem no que vai mover toda a investigação e motivação de Scottie: a vontade de conquistar uma mulher que foi idealizada desde a primeira cena, mostrando-se inacessível através do olhar, que nunca pousa em Scottie, o fazendo

parecer um *voyeur* (observador) ao longo de todo o filme. A sofisticação do traje serve não só para encantar, mas para provocar distanciamento, uma vez que separa dois personagens que vivem em realidades distintas: um ex-detetive aposentado e solteiro de uma mulher “casada” e rica. O distanciamento causado pelo figurino vai reforçar também a principal qualidade dos detetives: saber manter certa distância do objeto a ser investigado.

Figura 20: Madeleine com vestido de cetim preto e verde.



Fonte: <http://cinefilosconvergentes.blogspot.com.br/2012/03/um-corpo-que-cai-1958.html>
Acesso em: 29 de maio de 2012.

Enquanto que o figurino de Madeleine mostra sua indiferença em relação à Scottie (alguém que ela ainda não conhece e com quem não compartilha qualquer tipo de intimidade), a iluminação vermelha representativa da paixão de Scottie causa aproximação, curiosidade em relação a uma mulher que lhe fora apresentada como emblemática na descrição de Gavin. Figurino e iluminação servem, portanto, para revelar de início o primeiro sentimento de ambos os personagens na trama.

O segundo figurino utilizado por Madeleine, no final do primeiro ato, na seqüência em que Scottie observa seu cotidiano, é um *tailleur* cinza claro (figura 21), rente ao corpo, e sapatos *scarpin* da cor preta, que foram pensados por Hitchcock para sintetizar a alma da personagem do filme: uma mulher misteriosa que parece surgir das ruas de São Francisco como uma aparição. O *tailleur* apertado limitava o movimento da atriz causando a sensação de aprisionamento e falta de domínio sobre o próprio corpo, justamente o que Hitchcock queria transmitir através da personagem, mostrando que ela estava sempre presa no passado, confinada às sensações que o espírito de sua bisavó lhe causava.

A utilização do figurino em cena não foi tarefa fácil para a produção de Hitchcock. Kim Novak não compreendia que para o diretor o que mais importava era o “efeito final, visual, do ator na tela no filme acabado” (HITCHCOK apud TRUFFAUT, 1983, p.146) e não

o diálogo ou a história em si. Hitchcock queria contar o filme por meio de imagens, produzindo impressões através da simbologia transmitida pelos figurinos.

Figura 21: Hitchcock dirigindo Kim Novak em *Um Corpo que Cai*.



Fonte: <http://www.osarmenios.com.br/2008/08/um-corpo-que-cai-alfred-hitchcock1958/>
Acesso em: 30 de maio de 2012.

A estilista Edith Head em entrevista a Donald Spoto (2008, p.237) contou que a primeira resistência de Kim Novak era em relação aos sapatos pretos, porque “eles exagerariam suas canelas tornando-as muito carnudas”. Edith salientou para Kim que Hitchcock fazia questão que ela usasse aqueles sapatos, mas ela ainda não sabia da fama rígida do diretor em controlar cada detalhe dos figurinos de suas atrizes. Então, Edith mostrou o *tailleur* cinza à atriz e ela disse que não o usaria porque seria difícil atuar com uma roupa como aquela, que restringisse seus movimentos.

Kim Novak tentou persuadir Edith Head a mudar os figurinos, dizendo que usaria qualquer peça de roupa, menos um *tailleur* e menos da cor cinza. Conforme narra Spoto (2008, p.238), foi preciso que Edith mostrasse à Kim “as páginas relevantes do roteiro, que diziam: ‘Essa garota deve parecer como se tivesse acabado de surgir da neblina de São Francisco’— daí sua cor pálida, seu cabelo louro, o traje cinza e as luvas brancas. ‘Ela anda e guia por São Francisco’, Edith explicou, ‘onde todo mundo usa *tailleurs* — e o roteiro pede especificamente um *tailleur* cinza. ’”

Kim Novak ainda insistiu que não gostava da cor do *tailleur*, mas Hitchcock era implacável. Anos mais tarde, em entrevista ao crítico de cinema Roger Ebert (2004, p.150), Kim admitiu que a inflexibilidade de Hitchcock em relação ao figurino fizera com que sua atuação funcionasse perfeitamente:

Hitchcock foi muito preciso em me dizer o que eu exatamente deveria fazer. Como me movimentar, onde ficar parada. Eu acho que você pode verificar em algumas cenas como eu resisti a isso, como se estivesse insistindo na minha identidade. Eu acredito que havia um certo limite na minha atuação que estava tentando sugerir que eu não me permitiria ultrapassar um determinado ponto — que eu estava ali, e que eu era eu.

O *tailleur* cinza extremamente justo e o *scarpin* preto que diminuía a altura da atriz a faziam ter uma pose arquejante como se ela flutuasse ao andar, em conjunto com o seu olhar distante, o que criava a atmosfera de que a alma da personagem pairava sobre a cidade como se ela não pertencesse àquela época e aquele lugar.

O *tailleur*, extremamente aderente ao corpo, impedia a realização de movimentos expansivos, contrariando os desejos de Kim Novak, parecendo um incômodo corpo estranho, o que ajudou no fechamento das expressões corporais da atriz e na criação de uma atmosfera de completo intimismo da personagem. Ao mesmo tempo, a justeza do traje apontava uma tentativa de Madeleine de controlar o próprio corpo, tentando mostrar o oposto do que trajes leves e informais transmitem: a frouxidão que muitas vezes é associada à imoralidade do personagem.

A construção do figurino da cena toma um rumo interessante porque, ao mesmo tempo em que delineia a ambientação psicológica de Madeleine, fazendo crer que ela age em relação às lembranças do passado, esconde a verdadeira personalidade de Madeleine, engana, caracteriza a personagem para fazer crer que ela é única em todas as suas ações, como se mantivesse um comportamento linear durante o filme.

O traje cinza ainda vai portar outra funcionalidade: assim como a malha cinza criada pelo dramaturgo Adolphe Appia no início do século XX para trabalhar a funcionalidade da luz na interpretação do ator, Hitchcock utiliza a cor cinza também em virtude do favorecimento de sensações causadas pela iluminação no corpo do ator. Quando Madeleine caminha pelas ruas de São Francisco, uma leve coloração esverdeada paira no ar, reforçando a condição sobrenatural da personagem e envolvendo-a no ambiente cênico de modo que ela não seja um elemento externo ao cenário, como já trabalhara o dramaturgo Edward Gordon Craig, sugerindo que personagem e cenário são construídos com a finalidade de parecerem um único elemento em cena.

A maquiagem é outro componente da caracterização exterior da personagem que vai reforçar a imagem de que ela parece assombrada por um fantasma do passado. O rosto de Kim Novak assume uma cor extremamente pálida assim como a boca, que é apagada pela ausência de qualquer pigmentação. Os olhos adquirem um contexto expressivo, são esfumados e sombreados por duas razões: colaborar com a confirmação mística do caráter da personagem e

marcar a sua constante expressão de distanciamento, como se o seu olhar nunca fosse dirigido a um ponto específico, mas direcionado para além das imagens. Enquanto o olhar é dirigido à frente, o andar proporcionado pela saia justa é leve, espaçado, como se a personagem estivesse sendo levada para um determinado lugar invisível aos olhos do espectador.

Além disso, durante a seqüência de cenas na apresentação de Madeleine, outros elementos são mostrados para reforçar que a identidade da personagem é trabalhada a partir da identidade da bisavó de Madeleine. Quando Scottie vai vigiá-la pela primeira vez, ela vai até uma floricultura comprar um buquê de flores e levar até o cemitério de sua bisavó, Carlota Valdes. Porém, estranhamente, ela sai do cemitério com o buquê e, então, encaminha-se a um museu onde Carlota está retratada em um quadro.

Madeleine se senta em frente ao quadro (figura 22) e a câmera, então, recorta, mostra nitidamente ao espectador os elementos que vão formar a semelhança entre Madeleine e Carlota: o mesmo buquê de flores que ela compra na floricultura todos os dias está retratado no quadro e Madeleine usa o mesmo estilo de coque que Carlota (figura 23), um coque em espiral que vai ser mirado pelos olhos de Scottie como se ele estivesse em suspensão no ar. Olhos e coque formando o mesmo aspecto geométrico, basta lembrar que na cena de abertura do filme infundáveis espirais saem de dentro da íris do ator James Stewart (Scottie).

Figura 22: Madeleine observa pintura de Carlota Valdes.



Fonte: <http://www.gbacg.org/current/vertigo.html>
Acesso em: 30 de maio de 2012.

Figura 23: O coque em espiral de Madeleine.



Fonte: DUFREIGNE, 2004, p.103

As espirais são o elemento geométrico utilizado por Hitchcock para representar o ciclo da personagem no filme: no ato I ela parece assombrada por um espírito e se suicida do campanário. A partir do segundo ponto de virada do filme, a personagem “renasce” no corpo de Judy, volta ao mundo para se posicionar no lugar de Scottie: a vítima de sua ação fingida. O renascimento da personagem de Madeleine, concretizado através da transformação que Scottie impõe a Judy, vai simbolizar que ela voltou à história para aprender a sua lição, colocando-se no lugar de vítima e sofrendo a mesma penalidade que causou à verdadeira Madeleine: a morte. Segundo a teoria de Jung (1964) a culpa do personagem duplo seria extinta através da morte e, pelo renascimento através de outro personagem, ele teria a oportunidade de aprender com seus erros.

Conforme essa teoria, o duplo aparece nesse filme também através dos acontecimentos. Madeleine pensa constantemente estar vivendo o passado, trazendo o passado para o presente e vivendo o duplo no espaço-tempo da narrativa. Através da representação de que Madeleine teria traços muito similares ao da falecida bisavó, Hitchcock traça a relação da personagem com a morte, elemento fundamental na concepção do duplo: “Nas crenças populares, o duplo pode ter uma relação com a morte. A imagem especular é

perigosa e, conforme o seu aspecto, é anunciadora da perda da alma ou da morte próxima.” (MELLO, 2007, p.229)

Quando Scottie, recuperado do tratamento que realizou em uma clínica em função da culpa que sentia pelo “suicídio” de Madeleine, volta a São Francisco, ele reencontra o que lhe atormenta: uma mulher que parece ser a sua falecida Madeleine. O desejo maior de Scottie é de que Judy seja Madeleine, para que ele possa recuperar o tempo perdido e se curar do trauma que sofreu, perdoando-se por não ter conseguido chegar ao topo da torre de onde Madeleine “se suicidara”.

Scottie segue Judy até o Hotel Empire, onde ela mora, e bate à porta do seu quarto pedindo para falar com ela. A moça teme as intenções de Scottie e se esquiva, mas Scottie insiste em conversar com ela e ela cede, aceitando o convite dele de levá-la para jantar.

Scottie vai embora para que Judy possa se arrumar e é então que a identidade dupla da personagem é revelada ao espectador através do figurino: Judy esconde no fundo do seu armário o tailleur cinza usado no dia do crime, quando deixara a esposa de Gaven ser lançada do campanário. E ela continua a esconder a verdadeira identidade de Scottie embora, através dos traços do rosto e do próprio figurino, Scottie lembre constantemente da personagem falecida.

O verde do traje de Judy — camisa verde com petit-poá²² branco e verde usada por baixo da blusa de malha verde e saia verde (figura 24) — é a cor que simboliza, ao longo de todo o filme, a aura de Madeleine. Na primeira vez que Scottie a vê ela está trajando um vestido preto com verde, na cena seguinte Scottie a vê dirigir um carro verde e, mais tarde, no primeiro passeio do casal, eles vão a uma floresta de sequóias. Não só o cenário é verde, mas o próprio significado de sequóia é “sempre verde, perene” e a perenidade é a característica que vai marcar as aparições de Madeleine no filme, já que “perene” significa “por anos”, ou seja, algo inacabado, que perdura por muito tempo.

A cor do figurino de Judy faz menção à presença de Madeleine. Porém, suas roupas nada lembram os trajes elegantes usados por ela, sendo o estilo da personagem um contraste claro quanto à personalidade, reforçando também que Madeleine fora uma personagem construída para causar encantamento, enquanto Judy é uma mulher vulgarizada pela maquiagem carregada e pelo comportamento imoral.

²² Petit Poá é um termo francês que significa estampa de bolinhas.

Figura 24: Kim Novak como Judy



Fonte: <http://mubi.com/lists/101-films-and-colour>
 Acesso em: 3 de junho de 2012.

No momento em que Scottie a convida para sair ela responde: “Porque não, já sai com homens desconhecidos antes. Aliás, com muitos.” A blusa verde de malha de Judy, assim como as outras blusas de malha que ela usa nas cenas subsequentes, extremamente justa e de cor chamativa, reforça o caráter oposto ao de Madeleine: enquanto o figurino cinza causa estranhamento e, por conseguinte, afastamento, o traje verde vai aproximar Scottie, mostrando uma mulher disponível justamente por não estar envolta em uma atmosfera de encantamento absoluto.

Outro recurso utilizado em cena é o *scarpin* branco, em contraste com o *scarpin* preto de Madeleine. Quando Kim Novak afirmara a Hitchcock que não gostava do sapato preto porque se sentia puxada para baixo, desconectada e insegura, Hitchcock achou ótimo utilizar essa sensação em contraste na tela. Madeleine usaria sapatos pretos para mostrar o desconforto e a impressão de não pertencer aquele corpo e Judy usaria sapatos brancos, alongando sua silhueta e fazendo-a ter um andar confiante, mostrando-a como as outras mulheres da cidade de São Francisco.

Na construção da personagem dupla, o figurino vai se mostrar como o ponto opositor, revelando que as mudanças e transições de uma personagem à outra são fruto de uma construção que vai sendo feita ao longo do primeiro e do terceiro ato, mas cujo ponto de partida aparece desde o primeiro momento: a coloração verde. O que marca o figurino de Judy é a permanência da deslealdade com Scottie, a permanência da máscara que esconde a verdadeira identidade da personagem, mesmo que ela tenha pensado em lhe revelar a verdade

através de uma carta que escrevera, mas rasgara. O que prevalece é a Judy em seu caráter de duplo, que se apaixonou por Scottie quando fingia ser Madeleine e que vai se aproveitar do fato de ele tê-la achado parecida com Madeleine para sustentar um falso amor:

Judy vai aceitar todas as mudanças físicas propostas por Scottie, a mudança das roupas, do cabelo, da maquiagem, dos sapatos. Essa aceitação da mudança, assim como no ato de apresentação da personagem, vai simbolizar que as personagens Madeleine e Judy se transformam em um momento de fragilidade, conforme abordagem de Keppler (1972). No caso de *Um Corpo que Cai*, esses momentos são quando Judy aceita representar Madeleine para se ver livre da esposa de Gavin e poder ficar com ele e quando Judy, apaixonada por Scottie, modifica-se para agradá-lo. Scottie a leva em uma loja e escolhe para ela o mesmo traje cinza usado por Madeleine e um vestido preto similar ao que vira Madeleine usar pela primeira vez, tudo para vê-la tornar-se o objeto de seu desejo.

Scottie enxerga da janela do quarto do hotel Judy chegar. Entretanto, ele não está completamente satisfeito, o cabelo dela não está preso em coque espiral, mas da mesma maneira como Judy sempre o prende, deixando-o meio solto. Esse é o último momento de relutância de Judy para se transformar na mulher que Scottie amara. Ela não quer fazer o coque, mas Scottie a convence e ela vai até o banheiro arrumar o último detalhe. Quando Judy abre a porta e aparece diante de Scottie a vemos vestida tal qual Madeleine, mas sua aparição vem acompanhada de uma luz verde que a faz parecer ressurgida de entre os mortos, criando uma atmosfera de sonho diante dos olhos de Scottie (figura 25). Segundo Hitchcock, em entrevista a Truffaut (1983, p. 145), o próprio cenário de onde seria gravada a cena de Judy se transformando em Madeleine foi escolhido porque já tinha a iluminação necessária:

Quando Stewart encontra Judy, escolhi fazê-la morar no Empire Hotel em Post Street porque há, sobre a fachada desse hotel, uma placa de neon verde que pisca constantemente. Isso me permitiu provocar sem artifício o mesmo efeito de mistério sobre a moça quando sai do banheiro; ela é iluminada pelo neon verde, realmente verde de entre os mortos.

O *tailleur* cinza, consagrado no primeiro ato como o figurino que mostra o mistério em torno da personagem Madeleine, no terceiro ato vai surgir como a própria assombração, como se Madeleine tivesse reencarnado através do figurino. O figurino de Judy, igual ao de Madeleine na primeira cena em que Scottie a vigia, vai cumprir uma funcionalidade crucial para o entendimento do filme. Scottie não veste Judy de Madeleine, ele a despe. Conforme vai lhe modificando, primeiro as roupas, depois a maquiagem e o cabelo, ele vai desmascarando sua verdadeira identidade. Scottie tira-lhe as roupas que lhe impedia de enxergar Judy como o

objeto de seu amor e é de fato isto que o figurino faz: envolve a personagem na atmosfera da névoa, recria o amor que ele sentira outrora por Madeleine.

Figura 25: Scottie transforma Judy em Madeleine



Fonte: http://ofilmequeviontem.blogspot.com.br/2010/03/um-corpo-que-cai-1958-o-amor-e-loucura_14.html

Acesso em: 30 de maio de 2012.

Hitchcock afirmou em entrevista a Truffaut (1983, p.145) que toda a atmosfera da cena fora criada para parecer uma cena de sexo e para que cada exigência cumprida por Judy parecesse como se ela tivesse chegado mais próxima da nudez:

Todos os esforços de James Stewart para recriar a mulher, cinematograficamente, são mostrados como se ele procurasse despi-la em lugar de vesti-la. E a cena que eu sentia mais é quando a moça volta depois de ter tingido o cabelo de loiro. James Stewart não está completamente satisfeito porque ela não prendeu o cabelo num coque. O que isso quer dizer? Quer dizer que ela está quase nua diante dele, mas ainda se recusa a tirar a calcinha. Então James Stewart mostra-se suplicante e ela diz: 'Está bem, vá lá', e volta para o banheiro. James Stewart espera. Espera que ela volte nua desta vez, pronta para o amor.

O ressurgimento de Madeleine na personagem de Judy mostra que ela, conforme abordagem de Vogler (2006, p.81), carrega a identidade do camaleão. Assim como foi transformada pelo figurino, o seu posicionamento no filme será modificado: “O Camaleão pode manifestar-se nas mudanças de aparência. Em muitos filmes, quando uma mulher muda de estilo de roupas ou de penteado, isto pode indicar que sua identidade está se modificando e que sua lealdade é duvidosa.”

O *tailleur* cinza vai marcar a mudança de posicionamento da personagem na trama de uma hábil vilã para uma vítima transformada em um simples objeto de adoração. O caráter duplo das personagens interpretadas por Kim Novak assume um delineamento completo: Madeleine é elegante, fria e inalcançável e Judy é vulgar e tem um desejo ardente de expressar sua paixão por Scottie, o que se consome apenas quando ela se reveste do traje de Madeleine, como se agora ela fosse começar a ser amada.

Através do recurso de espelhos, Hitchcock nos mostra o tempo todo que estamos diante de uma dupla personagem, que assume duas vidas ao longo da história:

Os grandes espelhos servem de fato o motivo da imagem duplicada e decomposta. Os espelhos são estrategicamente colocados na florista, no restaurante de Ernie's e mais em evidência no quarto de hotel de Novak, onde ela se transforma pela segunda vez no filme num duplo idealizado pelo homem, numa imagem fantasiada. (BUMSTEAD apud DUNCAN, 2003, p. 155)

O espelho também vai assumir uma função primordial no aparecimento do último figurino da personagem: é através dele que vemos revelado o ciclo de vida dos duplos de um *Corpo que Cai*. Quando Judy se veste com o vestido preto de *chiffon* de seda que Scottie lhe comprara para que parecesse com o vestido usado por Madeleine no início do filme, ele percebe que ela não está nada parecida com o seu antigo amor, mas continua a esperar que ela termine de se arrumar. É através do colar — o mesmo retratado no quadro de Carlota Valdes —, o qual Judy pede para ele colocá-lo em seu pescoço, que Scottie percebe o plano de que fora vítima. Ele olha para o espelho e vê duplicada a imagem de Judy e do colar, o que mostra ao espectador que o personagem descobrira o mistério da trama: Judy se fez passar por Madeleine para que Gaven, seu amante, pudesse atirar a esposa de cima do campanário de modo que parecesse que ela cometera suicídio.

O colar (figura 26) funciona em cena como o clássico *McGuffin* de Hitchcock: um objeto mostrado nas primeiras cenas que resolverá o conflito dramático no final do filme. O *MacGuffin* vai tomando importância ao longo de toda a narrativa. Primeiro, Gaven menciona que a esposa, de repente, começara a se interessar por suas jóias de família, depois a câmera foca o colar representado no quadro de Carlota Valdes para, por último, tomar materialidade no pescoço de Judy.

Nessa cena, o figurino funciona como contraponto na narrativa, enquanto que o vestido preto é apresentado como um simulacro, uma cópia imperfeita do vestido original usado por Madeleine, sendo uma clara referência de que Judy deseja ser tão amada por Scottie

quanto fora Madeleine, o colar revela a presença da própria Madeleine, unindo duas personagens, atestando a presença do duplo no filme de Hitchcock:

Sabe-se que o espetáculo do desdobramento de personalidade no outro — tema abundantemente ilustrado pelo romance e pelo filme de terror — é uma experiência de efeito aterrorizante garantido. Pensava-se tratar com o original, mas na realidade só se havia visto o seu duplo enganador e tranqüilizador, eis de súbito o original em pessoa, que zomba e se revela ao mesmo tempo como o outro e o verdadeiro. (ROSSET, 2006, p.81)

Figura 26: Judy usando o colar que pertencera à Carlota



Fonte: <http://alisonkerr.wordpress.com/2012/01/05/style-on-film-vertigo/>
Acesso em: 30 de maio de 2012.

No momento final, quando Scottie leva Judy para o mesmo campanário onde Madeleine fora morta, ele a questiona sobre como ela representara Madeleine e ressalta que Gavin a mudara como ele, não só a roupa e o cabelo, mas a atitude e as palavras. Judy diz que ama Scottie, que não esperava ter se apaixonado por ele, ela o beija, mas o destino de Judy já estava previsto desde que o figurino revelará sua verdadeira identidade. Judy se assusta com uma sombra que sai detrás do sino da igreja e cai no vazio, assim como Madeleine.

Segundo abordagem de Clément Rosset na obra *O Real e seu Duplo*, o outro só existe na relação com o indivíduo do qual é cópia. Sendo assim, o pior erro da personagem que se mostra como o duplo seria tentar matar o personagem original: “Matando-o matará ele próprio, ou melhor, aquele que desesperadamente tentava ser” (ROSSET, 1998, p.78). Sendo assim, a segurança que Judy tinha em se manter camuflada através da aparência de Madeleine foi justamente o ponto de sua perdição, o que fez com que Scottie a levasse ao mesmo destino de Madeleine.

O figurino ao longo do filme não só reforça as individualidades das duas personagens e o desejo de Judy querer ser amada como Madeleine como iguala, através de figurinos muito

similares, o destino de ambas, servindo como um elemento premonitório do desfecho do filme.

Em *Um Corpo que Cai*, Judy é punida pelo sofrimento que causara a Scottie, mas Scottie também recebe sua lição: ele aprende a mudar a maneira de enxergar o sexo oposto, criando força para se vingar e superando sua maior fraqueza: a vertigem. Conforme abordagem de Vogler (2006), Madeleine e Judy surgem em cena como personagens catalisadoras de mudanças, modificando, no final do filme, a maneira como Scottie enxerga aquela que fora objeto de seu amor: de uma visão idealizada a partir das roupas e de toda a caracterização da personagem para uma visão realista de que aquela é uma mulher traiçoeira que o enganara.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisando os filmes escolhidos, observei que o figurino é um elemento cênico fundamental na construção do personagem. O traje surge em cena não só para vestir e caracterizar, como também para produzir significação em conjunto com a luz e o cenário. Ele ajuda na apreensão do papel do personagem e na compreensão do contexto espaço-temporal do filme. Dependendo do resultado pretendido pelo diretor, ele pode ser um elemento de reforço à apresentação da subjetividade do personagem ou um elemento que está presente para mostrar a periodicidade histórica da obra. Independente do contexto trabalhado, um fator mostra a relevância que o figurino traz para o meio em que é inserido: a funcionalidade. Pela contribuição aos movimentos do ator, pela revelação da hierarquia do personagem na trama e pela revelação do estado de espírito das personagens e dos acontecimentos através do trabalho com a cor, mostrados através do estudo de Fausto Viana (2010), percebemos que o figurino é utilizado pela sua capacidade de externar aspectos referentes ao perfil do personagem, sua movimentação em cena e seu destino traçado na narrativa.

Nos dois filmes analisados, *Disque M para Matar* e *Um Corpo que Cai*, o figurino é construído de forma a mostrar ao espectador o conflito dos personagens de personalidade dividida e dos duplos, sendo estruturado, de acordo com a abordagem de Syd Field (2001) utilizada para a análise fílmica, no primeiro ato e a partir do segundo ponto de virada do filme, momentos em que o figurino se configura como representativo da instauração do conflito no cotidiano do personagem e da sua resolução no final da trama, respectivamente. Sendo assim, o figurino no primeiro ato apresenta o personagem e o drama que permeará o filme para, depois, no ato final, representar a carga dramática que a instauração do conflito trouxe para a personagem, relacionando-a com o comportamento e estado de alma da personagem no início do filme.

Em *Disque M para Matar* (1954), Alfred Hitchcock trabalha o figurino através das cores, partindo de cores vivas no início da trama, quando ainda não está constituído o conflito (o marido de Margot contratará um homem para tentar matá-la), para cores escuras e sombrias, quando o desfecho da história se encaminha para a revelação do personagem que está por trás do crime. As cores nesse filme são trabalhadas de modo a revelar a “sombra”, segundo a concepção da psicologia analítica de Carl Gustav Jung (1964), que perturba a protagonista, mostrando através das tonalidades sombrias do traje de Margot que, mesmo ela sendo considerada inocente perante a justiça, ela ainda carrega a culpa de um ato considerado crime pelo seu “eu” social: a traição do marido.

No outro filme analisado, *Um Corpo que Cai* (1958), o figurino é construído para mostrar a constituição do personagem duplo na narrativa. Primeiramente, ele apresenta a personagem Madeleine, sugerindo a partir do justo *tailleur* cinza que dificulta os movimentos da atriz que ela está presa em um corpo que não está sob seu domínio, mas sob a assombração de sua falecida bisavó. Esse traje ressurge no terceiro ato da trama para mostrar o renascimento da personagem Madeleine, que supostamente teria se suicidado atirando-se do campanário, a partir da personagem Judy. A formação do duplo ocorre, conforme a abordagem de Jung (1964), a partir da morte e do renascimento para marcar que aquela personagem deve ressurgir na trama com o objetivo de aprender a sua lição, colocando-se no lugar daquele que prejudicara.

A partir da análise desses dois filmes de Hitchcock aprendi que, uma vez que o figurino é um dos elementos primordiais na construção do personagem, podemos, através dele, delinear o perfil psicológico e de personalidade da figura dramática, utilizando-o inclusive como representação dos sentimentos e ações das personagens ao longo da narrativa. Enquanto que muitos cineastas trabalham o figurino como uma roupa naturalista, ou seja, retrato fiel de uma época e de uma sociedade, renegando sua função de significação, Hitchcock conseguiu planejar figurinos que transcendiam seu tempo. Assim como seus filmes, seus figurinos são eternos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

101 FILMS AND COLOURS. Disponível em: < <http://mubi.com/lists/101-films-and-colour>>. Acesso em: 3 de junho de 2012.

ASSISTA PARTE 27-DIAL M FOR MURDER (DISQUE M PARA MATAR). Disponível em: < http://www.kotaros.com.br/assista_3.html>. Acesso em: 3 de junho de 2012.

BEACHAM, Richard C. **Adolphe Appia**: artist and visionary of the modern theatre. Berlin: Harwood Academic Publishers GmbH, 1994.

BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. Tradução de Marina Appenzeller. 1ª ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora LTDA, 1987.

BRAVO, Nicole Fernandez. Duplo. In: BRUNEL, Pierre (org.). **Dicionário de mitos literários**. Tradução de Carlos Sussekind [et al.]. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.

CALLAN, Georgina O'Hara. **Enciclopédia da moda**. Tradução de Glória Maria de Mello Carvalho e Maria Ignez França. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

CAMARGO, Roberto Gill. **Palco & platéia**: um estudo sobre proxêmica teatral. Sorocaba: Editora TCM Comunicação, 2004.

CANDIDO, Antonio. A Personagem do Romance. In: CANDIDO, Antonio (Org.). **A personagem de ficção**. 11ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2009. p.51-81

CANOFRE, Fernanda. **Um Corpo que Cai (Alfred Hitchcock, 1958)**. Disponível em: <<http://www.osarmenios.com.br/2008/08/um-corpo-que-cai-alfred-hitchcock1958/>>. Acesso em: 30 de maio de 2012.

CARVALHO, DANIELLE. **Um Corpo que Cai (1958)**: o amor e a loucura segundo Hitchcock. Disponível em: <http://ofilmequeviontem.blogspot.com.br/2010/03/um-corpo-que-cai-1958-o-amor-e-loucura_14.html>. Acesso em: 30 de maio de 2012.

DIAL M. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Dial_M.jpg>. Acesso em: 28 de maio de 2012.

DIAL M FOR MURDER (1954). Disponível em: <http://www.matrailer.com/dial_m_for_murder_1954>. Acesso em: 29 de maio de 2012.

DIAL M FOR MURDER (1954). Disponível em: <<http://movieposters.2038.net/movieid-205>>. Acesso em: 7 de junho de 2012.

DUFREIGNE, Jean-Pierre. **Hitchcock Style**. New York: Assouline Publishing, 2004.

DUNCAN, Paul. **Alfred Hitchcock**: a filmografia completa. Tradução de Maria Filomena Duarte. Madrid: Taschen, 2003.

EBERT, Roger. **A magia do cinema**: os 100 melhores filmes de todos os tempos analisados pelo único crítico ganhador do prêmio Pulitzer. Tradução de Miguel Cohn. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

EBERT, Roger. **Grandes filmes**. Tradução de Laura Alves e Aurélio Rebello. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

FALLING FOR VERTIGO: a toast to Hitchcock's San Francisco. Disponível em: <http://www.gbacg.org/current/vertigo.html>. Acesso em: 30 de maio de 2012.

FIELD, Syd. O que é um roteiro? In: FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FLÜGEL, J. C. **A psicologia das roupas**. Tradução de Antônio Ennes Cardoso. 1ª ed. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1966.

FRANZ, M. L. Von. Conclusão: a ciência e o inconsciente. In: JUNG, Carl G (Org.). **O homem e seus símbolos**. Tradução de Maria Lúcia Pinho. 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1964.

GHIORZI, Jorge. Hitchcock , o cineasta do medo. **Sextante**: UFRGS, Porto Alegre, nº 3, p. 19-21, jun. 1990.

GOIDANICH, Hiron Cardoso. **Nas primeiras fileiras**. Porto Alegre, EU, 1998.

GOMES, Paulo Emílio Salles. A personagem cinematográfica. In: CANDIDO, Antonio (Org.). **A personagem de ficção**. 11ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2009. p.103-119.

HENDERSON, Joseph L. Os mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, Carl G (Org.). **O homem e seus símbolos**. Tradução de Maria Lúcia Pinho. 3ª ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1964.

KERR, Alison. Style on Film: Vertigo. Disponível em: <http://alisonkerr.wordpress.com/2012/01/05/style-on-film-vertigo/>. Acesso em: 30 de maio de 2012.

LEESE, Elizabeth. **Costume design in the movies**: an illustrated guide to the work of 157 great designers. Toronto: General Publishing Company, 1991.

MELLO, Ana Maria Lisboa. As faces do duplo na literatura. In: INDURSKY, Freda; CAMPOS, Maria do Carmo. **Discurso, memória e identidade**. 1ª ed. Porto Alegre: Editora Sagra Luzzatto, 2000.

MELLO, Ana Maria Lisboa de. Duplo. In: BERND, Zilá (org.). **Dicionário de figuras e mitos literários das Américas**. Porto Alegre: Tomo Editorial: Editora da Universidade, 2007.

MUNICH, Adrienne. Introduction: Fashion Shows. In: MUNICH, Adrienne (org.). **Fashion in Film**. Bloomington: Indiana University Press, 2011.

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus**: o figurino em cena. Rio de Janeiro : Senac Rio, 2004.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia**: a construção do personagem. São Paulo: Ática, 1989.

ROMERO, Heitor. **Disque M para matar (1954)**. Disponível em: <http://cinelupinha.blogspot.com.br/2011/03/disque-m-para-matar-1954.html>. Acesso em 28 de maio de 2012.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e Personagem. In: CANDIDO, Antonio (Org.). **A personagem de ficção**. 11ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2009. p.9-51.

ROSSET, Clément. **O real e seu duplo**. Tradução de José Thomaz Brum. Porto Alegre: L&PM, 1998.

SOUZA, Enéas Costa de. **Trajetórias do cinema moderno:** e outros textos. Porto Alegre: Secretaria Municipal da Cultura, 2007.

SPOTO, Donald. **Fascinado pela beleza:** Alfred Hitchcock e suas atrizes. Tradução de Mário Ribeiro e Sheila Mazzolenis. São Paulo: Larousse do Brasil, 2008.

STEGMANN, Uffe. **House of Flying Daggers.** Disponível em: <<http://www.shuqi.org/asiancinema/reviews/houseofflyingdaggers.shtml>>. Acesso em: 25 maio 2012.

TRUFFAUT, François. **Hitchcock.** São Paulo: Editora Brasiliense S.A., 1983.

UM CORPO QUE CAI-1958. Disponível em: <<http://cinefilosconvergentes.blogspot.com.br/2012/03/um-corpo-que-cai-1958.html>>. Acesso em: 29 de maio de 2012.

VAZ, Sérgio. **Disque M para Matar/Dial M for Murder.** Disponível em: <<http://50anosdefilmes.com.br/2010/disque-m-para-matar-dial-m-for-murder/>> Acesso em 28 de maio de 2012.

VIANA, Fausto. **O figurino teatral e as renovações do século XX.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor:** estruturas míticas para escritores. 2ª ed. Tradução de Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

ANEXOS — Fichas Técnicas dos filmes analisados

Disque M para Matar

Figura 27: Cartaz de *Disque M para Matar*



Fonte: <http://movieposters.2038.net/movieid-205>
 Acesso em: 7 de junho de 2012.

Título original: Dial M for Murder.

Ano: 1954.

Tempo de duração: 1h45min.

Direção: Alfred Hitchcock.

Produção: Alfred Hitchcock, Warner Bros.

Roteiro: Alfred Hitchcock, baseado na peça *Um Clarão nas Trevas* de Frederick Knott.

Figurinos: Moss Mabry.

Cenários: Edward Carrière e George James Hopkins.

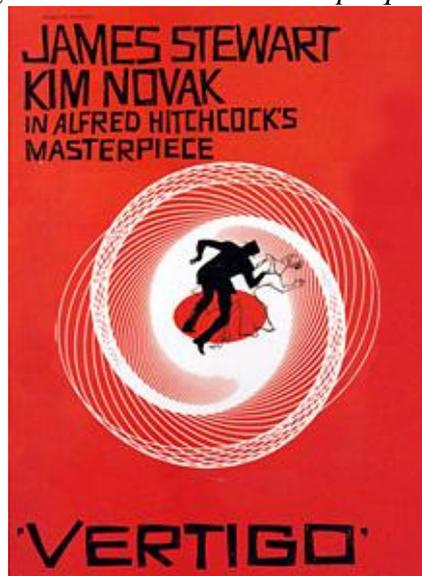
Montagem: Rudi Fehr.

Direção de Fotografia: Robert Burks.

Engenheiro de som: Oliver S. Garretson.

Música: Dimitri Tiomkin.

Elenco: Grace Kelly (Margot Wendice), Ray Milland (Tony Wendice), Robert Cummings (Mark Halliday), John Williams (o inspetor-chefe Hubbard), Anthony Dawson (Swan Lesgate), Leo Britt (o narrador), Patrick Allen (Pearson), George Leigh (William), George Alderson (o detetive), Robin Hughes (um sargento da polícia).

*Um Corpo que Cai*Figura 28: Cartaz de *Um Corpo que Cai*

Fonte: <http://rarosdanet.blogspot.com.br/2011/02/um-corpo-que-cai-vertigo-hitchcock.html>

Acesso em: 7 de junho de 2012.

Título original: Vertigo.

Ano: 1958.

Tempo de duração: 2h.

Direção: Alfred Hitchcock, Paramount.

Assistente de direção: Daniel McCauley.

Produção: Alfred Hitchcock.

Produtor associado: Herbert Coleman.

Roteiro: Alec Coppel e Samuel Taylor, segundo o romance *Entre os mortos* de Pierre Boileau e Thomas Narcejac.

Figurinos: Edith Head.

Cenários: Hal Pereira, Henry Bumstead, Sam Comer e Frank McKelvey.

Montagem: George Tomasini.

Direção de fotografia: Robert Burks.

Engenheiro de som: Harold Lewis e Winston Leverett.

Música: Bernard Hermann, regida por Muir Mathieson.

Efeitos especiais: John Fulton.

Consultor: Richard Mueller.

Elenco: Kim Novak (Madeleine Elster e Judy Barton), James Stewart (John "Scottie" Ferguson), Barbara Bel Geddes (Midge), Tom Helmore (Gavin Elster), Henry Jones (o oficial de polícia), Raymond Bailey (o doutor), Ellen Corby, Konstantin Shayne, Lee Patrick.