

O FIGURINO COMO ELEMENTO FUNDAMENTAL NA CONSTRUÇÃO DA IMAGEM CINEMATORÁFICA EM *RATCHED*

Costume design as a fundamental element in the construction of a cinematographic image in Ratched

Tenjo, Angelica Duque; Bacharel; Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA),
checaduque@gmail.com¹

Marques, Camila da Silva; PhD; Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA),
camila.marques@unila.edu.br²

Resumo: O presente artigo busca analisar a direção de arte do primeiro e segundo capítulos da série *Ratched* (2020), dirigida por Ryan Murphy, considerando o figurino como importante elemento visual e construtor da atmosfera espaço-temporal na série. Para tanto, estabelecemos um diálogo com a moda do pós-guerra bem como analisamos a paleta de cores utilizada nesta produção audiovisual, focando no conjunto de elementos visuais que constroem a imagem cinematográfica e a narrativa desta série.

Palavras chave: Direção de arte; figurino; narrativa audiovisual.

Abstract: This article outlines the analysis of the art direction of the first and second chapter of the series *Ratched* (2020), directed by Ryan Murphy. The weighting of costume design as a visual impact and builder of the temporal atmosphere is shown, establishing a dialogue both with postwar fashion, and with the analysis of the color palette used in this audiovisual production, creating a set of elements in the construction of the cinematographic image and the narrative of this series.

Keywords: Art direction; costume; audiovisual narrative.

Introdução

Partindo da premissa de que a direção de arte participa ativamente da criação da visualidade da imagem cinematográfica (BETRUCCE, 2005; HAMBURGER, 2014), este trabalho tem como objetivo mostrar o papel do figurino e do uso das cores nos dois primeiros capítulos da série dramática *Ratched*, dirigida por Ryan Murphy e escrita por Evan Romansky. Os dois elementos – o figurino e o uso da cor – são o centro desta análise e fazem parte das soluções plásticas de direção de arte na criação da narrativa audiovisual da série.

Ratched foi disponibilizada na plataforma *Netflix* em 2020, e se caracteriza por transitar entre diferentes gêneros como romance, drama e terror psicológico. Esta série é baseada no romance literário norte-americano *One Flew Over the Cuckoo's*, escrito por Ken Kesey em 1962 e seguindo o filme intitulado *Trapped Without an Exit*, dirigido por Miloš Forman em 1975. O livro da década de 1960 foi inspirado nas experiências que o

¹ Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). Bacharel em engenharia eletrônica pela Universidad de Cundinamarca, diretora e montadora.

² Professora Adjunta da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA) no curso Bacharelado em Cinema e Audiovisual - subárea Direção de Arte. Diretora de arte e figurinista. Coordenadora do Projeto de Pesquisa Direção de Arte Audiovisual: Tecendo reflexões sobre métodos, ensino e produções.

romancista e escritor Ken Kesey obteve no hospital psiquiátrico de Menlo Park, onde trabalhou. Com base nesta obra literária e no referido filme clássico, o escritor Evan Romansky fez uma das adaptações mais importantes da série, que difere significativamente das versões anteriores produzidas, por colocar uma enfermeira como personagem principal: Mildred Ratched, interpretada pela atriz Sarah Pulson. Romansky criou assim uma série de 8 episódios que conquistou o primeiro lugar em cinquenta países no serviço de *streaming* na primeira semana de lançamento. Esse sucesso ocorreu porque sua trama explora de forma perturbadora os procedimentos dos hospitais psiquiátricos através de uma narrativa perversa, ao mesmo tempo em que utiliza imagens visualmente atraentes pelo uso de tons marcantes e altamente saturados, além de um cenário de pós-guerra.

Importante ressaltar que nosso foco de análise na referida série é a direção de arte, que, dentro do cinema é uma das grandes responsáveis por materializar a visualidade e criar uma unidade estética para um filme. Este departamento é quem planeja, concebe e executa, através de formas, espaços, cores e texturas, os cenários, objetos, figurinos e caracterização dentro de uma obra audiovisual, sendo uma ferramenta de construção narrativa. Materializar visualmente o mundo refletido no roteiro é o principal desafio da equipe artística; escolher locais-chave, objetos e criar uma paleta de cores e texturas, bem como escolher tecidos, estampas e estilos de roupas que possam efetivamente mostrar a atmosfera mais adequada (ZURRO VIGO, 2015) para a história contada estão dentre suas responsabilidades.

Em termos metodológicos, este artigo se utiliza de um levantamento bibliográfico sobre a narrativa audiovisual e o papel da direção de arte na construção da imagem cinematográfica (BETRUCCE, 2005), seguido de algumas teorias da cor, como a teoria psicológica das cores (HELLER, 2014). Após, realizamos uma decomposição audiovisual focada na análise de imagens em movimento (VANOYE; GOLLIOT-LÉTÉ, 1992), através da decupagem da série *Ratched*, onde são desmembradas algumas das principais cenas do capítulo 1. *Piloto* e capítulo 2. *Ice Pick*. Iniciamos a análise através da identificação das paletas de cores destacando aquelas dominantes utilizadas pela direção de arte e sua conotação psicológica nesses fragmentos selecionados. No segundo momento, voltamos a atenção para o guarda-roupa da personagem Mildred Ratched em um diálogo entre seu figurino e a moda do pós-guerra. Assim, buscamos resultados com base nas contribuições teóricas e bibliográficas, identificando em um produto audiovisual se de fato a contribuição da direção de arte é significativa na construção da imagem cinematográfica e da narrativa da referida série.

Corpo do Texto

Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Integração Latino-Americana defendido pela autora, onde se realiza uma análise tendo como eixo central a direção de arte e verificando elementos como o uso da cor e do figurino em *Ratched* em diálogo com o

que foi a moda pós-guerra no vestuário feminino e também os costumes culturais da época. Tudo isso para decompor algumas das peças-chave que compõem a narrativa audiovisual dentro desta obra, verificando o papel da direção de arte na criação de atmosferas, significados e aspectos sensoriais através de elementos materiais e visuais e contribuindo para o desenvolvimento da narrativa cinematográfica (JACOB, 2006; HAMBURGER, 2014). Nosso *corpus* de análise são o primeiro episódio – Piloto - e o segundo episódio - *Ice Pick* - lançados em 18 de setembro de 2020. Ambos são interessantes de explorar porque são responsáveis por apresentar os personagens, além de explicitarem as intenções do protagonista, a partir de diversas cenas-chave, como: a contextualização da época em que a série se passa, a relação familiar que Mildred Ratched tem com Edmund Tolleson, e como a partir desse vínculo ela se infiltra no instituto mental como enfermeira no norte da Califórnia e onde começa a realizar procedimentos médicos que fazem o Dr. Hanover confiar nela, produzindo assim maior proximidade com os demais pacientes do centro.

Teoricamente, partimos do pressuposto de que a narrativa audiovisual, como outras formas de narrativa, concentra-se na morfologia, que abrange as estruturas da narração e do discurso narrativo. Os meios audiovisuais herdam elementos narrativos do romance e do teatro, como a estrutura de três atos de início, meio e fim. Diferentemente da narrativa literária, na narrativa audiovisual a memória é apresentada visual e auditivamente, o que permite uma experiência mais imediata e dinâmica, oferecendo diversas possibilidades de narração ao combinar passado, presente e futuro em uma única ação (BETANCUR, 2011). E muitas das grandes estratégias comunicativas audiovisuais são elaboradas pela direção de arte, que auxilia na criação de uma mensagem visual que pode ser transmitida ao espectador e/ou público-alvo, criando uma estética elaborada para desenrolar uma ação de comunicação completa com a intenção de se diferenciar através de valores próprios e representativos para que se consiga uma interação emocional com os destinatários. É assim que a direção de arte não apenas representa e reflete determinado universo social, mas também oferece modelos de consumo da época que representa (ZURRO VIGO, 2015).

Uma das ferramentas de trabalho da direção de arte é a paleta de cores. Segundo teorias comunicativas e psicológicas, as cores possuem uma conotação ou um significado implícito apenas ao vê-las, portanto, seu uso no cinema e no audiovisual acaba tendo como objetivo remeter o público a determinados sentimentos que os personagens despertam dentro da história que está sendo contada. Após decuparmos os capítulos 1 e 2, identificamos as paletas de cores de algumas de suas principais cenas (Figura 1. Paleta de cores das cenas capítulos 1 e 2) e destacamos algumas cores predominantes nesta série. Começando pelo verde, que é notavelmente o protagonista desta história; tendo uma utilização bastante variada, desde estar presente para exaltar a natureza e as paisagens do norte da Califórnia onde se passa a série, até estar nas paredes dos quartos de hospital de Lúcia; tudo em diferentes tons de azul-petróleo cirúrgico com o objetivo de camuflar a corrupção dentro do hospital.

Figura 1. Paleta de color escenas capítulos 1 y 2



Fuente: Fotograma hecho por la autora, 2023

Marta Rivas, em seu projeto de conclusão de curso, intitulado “Psicologia das Cores”, fala sobre como o verde é uma cor associada ao veneno e à mentira (RIVAS, 2017). Percebemos que o verde é utilizado tanto na iluminação quanto nos objetos e móveis que estão na apresentação da pousada onde *Ratched* vai se hospedar, o que alude ao fato deste local estar rodeado por alguém desonesto e venenoso, que neste caso seria a proprietária desta pousada e que é mostrada como tal, mais tarde, após o desenvolvimento da trama. Por outro lado, quando Mildred vai conversar com a enfermeira que trabalha no manicômio, elas estão em um bar da cidade, onde a iluminação dominante é vermelha, mas com certa mistura de preto e verde, denotando que o que está prestes a acontecer neste lugar é visceral, venenoso e maligno.

Da mesma forma como é utilizada em cenários e objetos e na iluminação, a intencionalidade da cor é utilizada para a caracterização dos personagens: o protagonista possui uma paleta de cores muito saturadas, como verde, rosa e amarelo ocre (Figura 2. Paleta de cores dos personagens *Ratched*). Heller (2014) considera o amarelo como a cor mais contraditória, pois representa otimismo e inveja: é a cor da recreação, da compreensão e da traição. Para a autora, nenhuma cor é mais instável que o amarelo, no sentido de que se for misturado com só um pouco de vermelho fica laranja e se for misturado com um pouco de azul vira verde (HELLER, 2014). Assim, as associações negativas predominam nesta cor, mas as positivas não são inexistentes, e *Ratched*, em sua primeira aparição dentro do hospital usa um dos vestidos mais emblemáticos de seu personagem que é o amarelo ocre, resultando em uma dicotomia objetiva de seu uso. O amarelo no seu figurino, por um lado, remete à sabedoria e

inteligência, por isso Ratched consegue seu emprego no hospital; mas por outro lado, pode representar características negativas da personagem também associadas a essa cor, como seu caráter falso, hipócrita e invejoso.

Figura 2. Paleta de color personaje Ratched



Fuente: Fotograma hecho por la autora, 2023

O casaco rosa que Ratched usa em parte do capítulo 1 exemplifica o uso dessa cor no seu figurino de forma sarcástica, pois se tivermos em mente o que se diz na psicologia das cores, todos os sentimentos que pertencem ao rosa são positivos, como a gentileza, o sentimentalismo e os milagres (HELLER, 2014). Ironicamente, a protagonista o utiliza em situações em que está agindo de forma desonesta ou em que deseja manipular uma das enfermeiras, extorquindo-a, obrigando-a a largar o emprego para que ela possa assumir seu cargo.

Percebemos assim que na construção do figurino da série, o uso da cor foi de grande importância para a criação de todo o universo narrativo dos personagens, mas este não é o único elemento utilizado para isso. Destacamos também o diálogo entre o figurino da série e a moda da época em que a mesma se passa. Por isso é preciso falar em “*New Look*”, que é um termo que se refere à silhueta lançada por Christian Dior em 1947 durante a apresentação de sua coleção de alta costura. Esta se caracteriza por possuir saias largas, corpos justos e cinturas de vespa, apelidada de “a mulher das flores”, depois de um tempo caracterizado pela escassez econômica resultante de guerras e conflitos armados (VOGUE, 2022). O vestido que Mildred usa para a entrevista no hospital é claramente inspirado no *New Look* da Dior (Figura 3. Novo visual. Divulgação Dior. 2013. / Vestido Ratched capítulo 1: Piloto), com seus ombros delicados, cintura estreita e a saia larga. Estas peças reforçam a visão de que a personagem é uma mulher glamorosa dos anos 1950. Mas esse não é o único figurino que parece ter saído do editorial da Vogue de meados deste século, todas as roupas usadas pela personagem também possuem essa

característica. Consequentemente, enfatiza-se o que Fernandez (2020) diz em seu escrito sobre “o figurino como impacto visual”: a atmosfera temporal do audiovisual não é composta apenas pelo uso da cor, mas também possui elementos como modelagens, designs e sua relação com as formas de trajes históricos que contribuem para a construção narrativa e simbólica junto com o figurino.

Figura 3. New look. Divulgación Dior. 2013. / Vestido Ratched capítulo 1: Piloto



Fuente: Willy Maywald. © Association Willy Maywald, Paris 2013 /
Fotograma hecho por la autora, 2023

Os uniformes da enfermeira-chefe Ratched e da enfermeira Bucket são confeccionados com uma seda luxuosa que permite dar um leve brilho, por outro lado, as enfermeiras aprendizes possuem variações no estilo das modelagens e *designs*: nas mangas curtas e aventais em tons mais claros e botões e calças impecáveis para auxiliares; tudo em harmonia, mas obedecendo a diferentes tons de verde-azulado e azul, evitando ser monocromático e permitindo evidenciar uma textura de variações de cor.

Existem outros elementos que visam reforçar a história, como quando Mildred usa um alfinete de estanho escuro no pescoço que pertencia ao Corpo de Enfermeiras do Exército dos Estados Unidos naquela década; o que de certa forma apoia a história de seu serviço como enfermeira do exército, que ela supostamente prestava antes de chegar a Lúcia. A enfermeira Bucket é o braço direito do Dr. Hanover e é a enfermeira-chefe do hospital Lúcia e para dar uma silhueta forte e reforçar a localização temporal da história, foi enfatizado em seu figurino o uso de ombreiras (GARDINER, 2020). É preciso dizer que os figurinos não são inspirados apenas na década de 1950: por exemplo, para a imagem da recepcionista do motel onde o protagonista se hospeda, a inspiração vem de melindrosas da década de 1920 e de *hippies* da década de 1960 (FERNANDEZ, 2020).

Considerações Finais

Ratched é de longe uma das obras audiovisuais de maior destaque no domínio da direção de arte dos últimos anos, utilizando das teorias da cor no audiovisual e contribuindo significativamente para a construção da sua narrativa e imagem cinematográfica. Também se observa atenção aos detalhes e uma capacidade de criar cenários evocativos que refletem as características psicológicas e sociais dos personagens e o ambiente opressivo em que se encontram. Os cenários, iluminação, objetos e figurinos dos capítulos 1 e 2 conseguem transmitir e sustentar a identidade e o objetivo da série.

A personagem Mildred Ratched é uma dicotomia ambulante: se mostra como uma enfermeira formada com experiência nas forças armadas, boa e sempre disposta a ajudar, mas na realidade ela trabalha para alcançar seus desejos pessoais, sem se importar com nada mais. Honrando o ditado que diz que “os fins justificam os meios”, a personagem chega ao ponto de lobotomizar e até matar pessoas. E suas características e seu caráter são reforçados por toda a variedade de modelagens, silhuetas e cores que constroem Mildred: por vezes é sutil, suave, feminino; outras vezes é estrutural, duro e personalizado. Escolhas estas que dependem da situação ou da pessoa que Mildred precisa manipular. Logo, entendemos que o figurino da personagem se utiliza de variações de estilo, modelagens e cores que permitem uma construção cultural, social e psicológica que reforçam seu caráter e suas verdadeiras intenções.

Assim como o uso da cor é elemento fundamental para criar uma identidade visual e transmitir sentimentos, o figurino também permite a construção da atmosfera temporal da série: já que se situa na década de 1950, a utilização de *designs* das décadas de 1940 e 1950 foi um fator decisivo na construção dessa temporalidade. Destacamos também que o trabalho de representação simbólica e psicológica foi além das cores e da construção dos figurinos, pois cada um dos personagens possuía acessórios e adereços que destacavam suas personalidades ou algo que indicava algum fato de sua história, como os broches usados pelas enfermeiras diplomadas, ou o tipo de relógio utilizado pelos homens, permitindo também a identificação da situação socioeconômica desses personagens.

Finalizamos entendendo que juntos, a direção de arte e o figurino de “*Ratched*” trabalham em harmonia para enriquecer a narrativa visual da série, criando um mundo visualmente coerente e imersivo que complementa a complexidade dos personagens e as intrigas da trama. Esses elementos ajudam a construir uma experiência visual e sensorial para o espectador e adicionam camadas de significado à história contada.

Referências

BETANCUR, J. L. R; HERRERA, E. C. **La imagen y su papel en la narrativa audiovisual**. 2011.

BETRUCCE, D. L. V. **A direção de arte e a imagem cinematográfica: sua inserção no processo de criação do cinema brasileiro dos anos 1990.** Dissertação de Mestrado, Pós-graduação em Comunicação, Imagem e Informação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2005.

FERNANDEZ, D. "RATCHED". El vestuario como impacto visual. Disponible en: https://www.facebook.com/140232192765407/posts/ratched-el-vestuario-como-impacto-visual-por-diana-fdezestoy-segura-de-que-todo-/3044788355643095/?_rdc=2&_rdr. Acceso en: 03 de oct. 2022

GARDINER, M. Ratched: A Homage to Hollywood's Golden Style. 2020. Disponible en: https://www.goldenglobes.com/articles/ratched-homage-hollywoods-golden-style?fbclid=iwar1998jmic0iocxfbeoivpdytgnqhz-ksmngmjdfzvjcuqvef_jlrxrg . Acceso en: 30 may. 2023

HAMBURGER, V. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro.** São Paulo: Ed. SENAC e Edições Sesc, 2014.

HELLER, E. **A Psicologia das Cores.** ed. Espanha: Editora Garamond Ltda, 2000.

JACOB, E, M. **Um Lugar para Ser Visto: a direção de arte e a construção da paisagem do cinema.** Dissertação de Mestrado, Universidade Federal Fluminense, 2006.

RIVAS YUSTE, M. **Psicología del color, cómo influye el color a nuestra percepción y emociones en el audiovisual. Memoria del video-ensayo.** Universidad de Sevilla. Facultad de Comunicación. 2017.

VANOYE, F; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise Fílmica.** São Paulo: Papirus, 1992.

VOGUE. New Look. 2022. Disponible en <https://www.vogue.es/moda/modapedia/hitos/new-look/344>. Acceso en: 30 may 2023.

ZURRO VIGO, B. **Dirección de arte. La creación de identidad visual como elemento comunicativo.** Trabajo final de Máster. Universidad politécnica de Valencia. Facultad de Belles Arts de San Carles. 2015.