

DA LITERATURA PARA O CINEMA: UMA ANÁLISE DE FIGURINO EM “O GRANDE GATSBY”

FROM LITERATURE TO CINEMA: COSTUME ANALYSIS IN “THE GREAT GATSBY”

TAYNAH SILVEIRA PONTES¹

SUELEN RIZZI²

Resumo: O presente estudo tem como objetivo analisar o figurino dos protagonistas Jay Gatsby e Daisy Buchanan descrito no clássico da literatura “*The Great Gatsby*” (O Grande Gatsby), escrito pelo americano F. Scott Fitzgerald em 1925, em relação às obras cinematográficas homônimas ao livro produzidas no ano de 1974 e de 2013. Com esta finalidade, foram levantadas informações por meio de pesquisa bibliográfica sobre figurino e sua construção, bem como um estudo do livro e suas personagens, buscando conhecimento sobre o contexto histórico e os referenciais de moda da época em que se passa a narrativa, como materiais e modelagens utilizados. Após a elaboração do referencial teórico, foi desenvolvida a análise iconográfica que envolve a comparação dos figurinos retratados na obra literária com as adaptações para o cinema, baseando-se nos elementos estipulados por Castro e Costa (2010). Por fim, foi apresentada a discussão dos resultados, no qual foram expostas as similaridades entre as obras e verificada a influência das descrições de figurino do livro nas adaptações cinematográficas.

Palavras-chave: Figurino; Processo de criação; Análise; O Grande Gatsby.

Abstract: The present study aims to analyze the costume of the protagonists Jay Gatsby and Daisy Buchanan described in the classic of literature “*The Great Gatsby*”, written by the American F. Scott Fitzgerald in 1925, in relation to the cinematographic works homonymous to the book produced in the years 1974 and 2013. For this purpose, information was raised through a bibliographical research about costume and its development, as well as an in-depth study of the book and its characters, seeking knowledge about the historical context and the fashion references of the epoch in which the narrative happens, such as materials and modeling used. After the elaboration of the theoretical reference, it was developed the iconographic analysis that involves the comparison of the costumes portrayed in the literary work with the adaptations for the cinema, based on the elements stipulated by Castro and Costa (2010). By the end, was presented the discussion of the results in which the similarities between works was exposed and verified the influence of descriptions of costumes of the book in the cinematographic adaptation.

Keywords: Costume; Creative process; Analysis; The Great Gatsby.

¹ Acadêmica do Curso Superior Tecnólogo em Design de Moda no Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), Araranguá, SC, Brasil. E-mail: taynah_silveira@hotmail.com.

² Mestra em Design pelo Centro Universitário Riiter dos Reis (UNIRITTER). Docente do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC), Araranguá, SC, Brasil. E-mail: rizzisuelen@gmail.com .

1. Introdução

O cinema, também denominado como a Sétima Arte, é uma forma de mídia ainda considerada jovem em comparação com outros tipos de espetáculo. “Mesmo nesse período relativamente curto, esse recém-chegado se estabeleceu como uma forma de arte forte e poderosa”. (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.27). Conforme Martin (2005), o cinema tornou-se ao longo do tempo uma linguagem, ou seja, um processo de guiar uma narrativa ou de vincular ideias, graças a sua escrita própria, transformando-se num meio de comunicação, informação e propaganda. Atualmente, a indústria cinematográfica possui alto nível de influência, tanto na economia como no estilo de vida das pessoas. “O figurino da personagem do filme transformou-se no sonho de consumo” (BATISTTI, 2009, p.02). Além da indústria cinematográfica, muito relacionada às grandes produções comerciais voltadas para o entretenimento, é importante evidenciar também a existência do “cinema de arte”, produções independentes menores que muitas vezes possuem mais liberdade durante seus processos criativos. Os filmes estão vigorosamente presentes no nosso cotidiano como forma de lazer, exibidos em salas de cinema, na televisão ou até mesmo em aparelhos móveis, como *smartphones* e *laptops*. Muitos roteiros cinematográficos são adaptações provenientes da literatura, uma forma de linguagem diferente do cinema, mas que exerce grande importância na sociedade ao longo de séculos. Em decorrência desse recente desenvolvimento da indústria cinematográfica, ainda existem poucos estudos voltados pra área de interdisciplinaridade entre cinema, literatura e moda. Considerando essa informação, esse artigo tem como proposta analisar o emprego do figurino em adaptações de um clássico da literatura para o cinema, verificando a possível influência das descrições de trajes realizadas pelo autor do livro.

Como objeto de análise, foi escolhido um romance de grande importância para a literatura norte americana, “O Grande Gatsby”. Escrito pelo americano F. Scott Fitzgerald em 1925, trata-se de uma obra fictícia que retrata a década de 1920 e, ao longo dos anos, contou com diversas adaptações para o cinema, teatro, ópera. Para estabelecer a relação entre os figurinos, duas premiadas versões cinematográficas foram escolhidas: a de 1974 e a de 2013. As personagens elencadas para a análise foram o casal central da trama, Jay Gatsby e Daisy Buchanan.

Com o objetivo de averiguar as relações entre os trajes na literatura e no cinema, procurou-se estabelecer o conceito de figurino, bem como compreender seus processos de criação e construção. Após, pôde-se investigar acerca da obra literária, com enfoque em suas personagens centrais e no período histórico retratado, partindo então para a análise e identificação dos elementos de figurino nas obras cinematográficas. Por fim, temos a interpretação dos dados analisados e discussão dos resultados e significados estabelecidos.

2. O figurino: traje de cena

O figurino é um dos vários elementos utilizados em cenas de produções artísticas ou culturais, como o teatro, circo, televisão, cinema e espetáculos de dança. Trata-se dos trajes utilizados pelos atores durante a representação na cena. De acordo com Souza e Ferraz (2013), o figurino pode ser também denominado como traje de cena, sendo composto por roupas e acessórios que podem ser de pronta fabricação ou produzidos especificamente para personagens, bailarinos, apresentadores, entre outros. Em contraponto a Souza e Ferraz (2013), Viana e Bassi (2014) definem o traje de cena como a indumentária específica das artes cênicas, ou seja, das

performances exclusivamente representadas em um palco, como é o caso do teatro e da dança, diferenciando o termo do figurino empregado pelas mídias audiovisuais, como a televisão e o cinema. Como parte dos autores estudados empregaram as definições traje de cena e figurino como sinônimos, o presente estudo irá dispor de ambos os termos como semelhantes.

O figurino deve se moldar de acordo com o espetáculo a ser desenvolvido, parte das coordenadas do diretor e das necessidades do enredo ou trama, isto é "o esqueleto da narrativa, aquilo que dá sustentação à história" (CASTRO; COSTA, 2010, p. 82), as noções para que o resultado final do traje se encaixe de forma adequada com todos os outros elementos que compõem a cena, como cenário e iluminação. "Tendo em vista que, normalmente, o cineasta deseja dar ênfase às figuras humanas, o cenário pode fornecer um fundo mais ou menos neutro, enquanto o figurino ajuda a destacar as personagens" (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 218). Segundo Leite e Guerra (2002), o figurino estabelece uma relação de interdependência e interação constante com o espetáculo, sendo assim, o traje de cena busca expressar uma ideia já definida pela trama, sem se tornar o destaque da cena, comunicando informações importantes sobre personagens e a história a ser contada.

Historicamente, Leite e Guerra (2002) estabelecem a origem da encenação fechada, em outras palavras a teatralização do real por meio do espetáculo, nos rituais místicos e mágicos realizados no passado, onde o homem evocava desejos e fantasias através de determinadas ações.

O homem, através do ritual em círculo, do espaço fechado, realizava seus cultos através de jogos de imitação e representação. [...] Nesses círculos, os indivíduos, buscando representar diferentes situações, condições, animais e pessoas, necessitavam de trajes que pudessem auxiliar nessa representação. Não se tratava de suas roupas do dia a dia, mas de trajes que auxiliariam na incorporação de entidades e/ou personagens. Inventava-se, assim, o figurino para compor as cenas nas cerimônias religiosas e culturais, que logo acabou se tornando uma produção artística, um traje para cena, um figurino cênico (SOUZA; FERRAZ, 2013, p. 27).

Leite e Guerra (2002) afirmam que o ser que não traja as próprias roupas, mas sim um figurino, incorpora uma personagem. Muitas vezes, o ator, ao caracterizar-se, imediatamente já adota nova postura, manifestando gestos e movimentos diferentes do habitual. Trata-se como figurino não apenas a roupa, mas todos os elementos que vêm a compor a identidade visual da personagem, como é o caso de acessórios, maquiagem e adereços. Em determinados casos, até mesmo o emprego do corpo nu em cena é considerado figurino, pois auxilia a contar a história da personagem. "Independente do tipo de espetáculo, o figurino é responsável por atrair o espectador para o mundo que está sendo encenado, uma vez que cada roupa está carregada de elementos estéticos que dialogam com a cena" (CASTRO; COSTA, 2010, p. 80). Mesmo sem uma comunicação verbal, o figurino é capaz de transmitir informações importantes do enredo, tais como contexto histórico, época do ano e localização. De acordo com Leite e Guerra (2002), o traje de cena ao vestir o ator indica referências de idade, *status* social, profissão, sua personalidade e sua visão de mundo, entre outras características humanas, buscando a comunicação com o público.

Para a construção de um figurino satisfatório e adequado com a proposta do espetáculo, existem aspectos e etapas importantes que devem ser postos em prática para a criação e o desenvolvimento do mesmo. Sendo assim, na próxima seção serão mencionados os fatores e estágios deste processo.

2.1. Criação e desenvolvimento

O figurino precisa estar de acordo com o tipo de espetáculo a ser realizado para que ele não prejudique a encenação, adequando funcionalidade e estética. Ou seja, existem cuidados específicos com o desenvolvimento do traje de cena para cada área de atuação. Conforme Leite e Guerra (2002), um exemplo é a atenção indispensável com certas estampas, como listras ou o xadrez, no figurino de produções televisivas devido às interferências que a imagem sofre durante a gravação. Assim como o cuidado com a mobilidade com as roupas e caimento dos tecidos é uma cautela necessária para espetáculos de dança, em que a coreografia é o ponto focal, como acontece no *ballet*. "A roupa utilizada pelo bailarino durante as aulas deve ser antes de tudo funcional" (ULLMANN, 2017, p.13). De acordo com Castro e Costa (2010), o cinema requer figurinos que demandam atenção especial para cada detalhe, inadmitindo falhas como manchas ou alinhavos, pois a qualidade da tela é alta e torna perceptível qualquer pormenor.

A criação de trajes de cena que possuam qualidade e saibam comunicar mensagens para o público demanda a necessidade de um profissional capacitado. Este especialista da área é denominado figurinista, é ele quem:

Projeta, pesquisa, cria, desenha, reaproveita e transforma figurinos já existentes, coordena a equipe de produção e organização de guarda-roupa de elenco artístico. Muitas vezes desenvolve todo o processo de criação e confecção do figurino ou coordena todo o processo, trabalhando com a contratação de serviços de outros profissionais (SOUZA; FERRAZ, 2013, p. 26).

Battisti (2009) expõe a diferença entre estilista e figurinista, afirmando que enquanto o primeiro cria coleções de roupas e acessórios que podem exercer influência no modo de vestir das pessoas, o segundo cria, orienta e acompanha trajes para produções artísticas. Mostra-se essencial que o figurinista atenda a necessidade de não apenas reproduzir a moda já presente no cotidiano das pessoas, mas que compreenda o novo mundo idealizado pelo espetáculo e, a partir daí, formule trajes de cena que se encaixem com esse universo.

De acordo com Leite e Guerra (2002), a produção inicia com um conceito geral estipulado pelo diretor, no qual cada membro da equipe responsável por determinada área da obra cinematográfica desenvolve suas funções. Ainda de acordo com as autoras, os profissionais responsáveis pelo figurino seguem uma trajetória de ações, agindo de forma planejada mesmo que inconscientemente, o que confirma a necessidade de um projeto com a estrutura mínima de ações para a viabilização de qualquer objeto. Essas ações básicas são criar, produzir e utilizar.

A Figura 1 expõe um cronograma básico das etapas de desenvolvimento de figurino organizado por Leite e Guerra (2002), dividido em três categorias baseadas nos passos de criação e elaboração feitos por figurinistas no teatro: pré-produção, produção e pós-produção. Apesar de se tratar de um cronograma voltado para a arte cênica, é possível adaptá-lo para as necessidades de outras formas de arte, como o cinema. Voltado para a Sétima Arte, o passo a passo pode ser preparado de acordo com as cenas a serem gravadas. Conforme cita Martin (2009), a utilização do figurino de cinema não é fundamentalmente diferente daquela aplicada no teatro.

Figura 1: Cronograma de desenvolvimento de figurino

Período de pré-produção		Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Reunião de pré-produção, conceituação, pesquisas e desenhos de figurino, cabelo e maquiagem, amostras de tecidos, orçamento e planejamento.		assistir ao primeiro ensaio	tirar medidas dos atores; comprar tecidos, encomendar adereços de cabelo e acessórios	primeiras provas – cortar e fazer	rever ensaios, anotar ideias para aperfeiçoar a roupa
					Período de pós-produção
Semana 5	Semana 6	lavar e estocar os figurinos comprar acessórios que faltam e prova final dia 1 checar todas as roupas e adereços. dia 2 acomodar os figurinos já prontos nos camarins dia 3 ajustes gerais dia 4 conferir os adereços de cabelo e acessórios dia 5 ensaio técnico, checar figurino com luz dia 6 esperar a estreia dia 7 esperar a estreia			

Fonte: Adaptado de Leite e Guerra (2002)

O período de pré-produção é o momento em que o figurinista projeta e cria os trajes que serão utilizados no espetáculo, partindo do roteiro e das diretrizes ordenadas pelo diretor. Apresenta-se imprescindível um minucioso processo de pesquisa que estude aspectos como questões ergonômicas para o tipo específico de espetáculo, características dos personagens, estudo da localização da trama, gênero, entre outros. "O processo de pesquisa é essencial para que o processo criativo do figurino esteja coerente com a proposta do espetáculo" (CASTRO; COSTA, 2010, p. 88). Durante a exibição para o público, o figurino precisa estar em harmonia com os outros elementos da cena, por isso é importante o estudo do espaço para a performance e a elaboração de uma paleta de cores e materiais a serem utilizados. "Além de compreender os elementos que compõem a cena como, por exemplo, cenários, objetos cênicos, iluminação, texto, efeitos visuais e maquiagem, o figurinista precisa também ter conhecimento sobre modelagem, tecidos, aviamentos, costura, desenho e ficha técnica" (SILVEIRA; NASCIMENTO, 2018, p. 109).

O estudo do texto é muito importante para explorar a história e as particularidades de cada personagem. A localização, definida por Leite e Guerra (2002) como o espaço geográfico ou temporal onde se passa a trama, é um importante elemento na produção de um figurino, pois comunica ao público questões como onde se passa a história, se é regional ou urbana, e em que período, se é atual ou de época. Conforme Castro e Costa (2010), a análise profunda de cada personagem permite identificar as características de cada um, revelando seus gostos, manias e personalidade. Ao trajar um figurino que explore essas descobertas, o ator consegue criar a personagem e comunicar ao público. Ainda no processo de pré-produção, após a pesquisa e coleta de informações necessárias inicia-se o processo de desenvolvimento de desenhos de figurino, cabelo e maquiagem, nesse momento é imprescindível que o figurinista esteja atento ao orçamento disponível para a produção.

A produção se refere ao período em que se concretizam os trajes que foram criados pelo figurinista. Nesse momento, são feitas as fichas técnicas, tiradas as medidas dos atores, encomendados os materiais necessários, costuradas as roupas, feitas as primeiras provas e

realizados os ensaios, em que o figurinista pode observar o traje em cena e notar se é preciso algum ajuste para aperfeiçoar o figurino.

Após a gravação das filmagens, o trabalho do figurinista não se encerra, inicia-se o período de pós-produção. Nesse instante, os trajes utilizados em cena devem ser preservados. Para isso, é realizado reparos, caso a roupa tenha sido danificada durante a encenação, e a lavagem. Após, o figurino está pronto para ser armazenado e reutilizado quando necessário.

Durante o processo de desenvolvimento do figurino, existem alguns elementos relevantes para sua construção. No próximo segmento, serão especificados e explorados esses elementos e seu uso em cena.

2.1.1. Elementos para a criação e desenvolvimento

Com a finalidade de fundamentar a criação do traje de cena, os autores Castro e Costa (2010) estabelecem cinco elementos que são necessários para compor um figurino que compreenda as necessidades de um enredo. São eles: estilo, cores, volumes, texturas e silhueta.

O elemento estilo refere-se à identificação de tipos de figurino elaborada por Martin (2005). Para o autor, os figurinos podem ser classificados em três categorias: realistas, para-realistas e simbólicos. Os realistas são aqueles em que o figurinista preocupa-se em reproduzir com exatidão o traje de cena conforme a indumentária utilizada no determinado período histórico em que se passa a trama. Os para-realistas são definidos como os figurinos que procuram inspiração na moda de determinada época, porém não necessitam manter total fidelidade na sua reprodução, enfatizando mais o estilo e a beleza do que a precisão histórica. Para o último tipo, denominado simbólicos, o contexto histórico não tem nenhuma importância na elaboração do traje de cena, o figurinista toma como prioridade expressar simbolicamente as características e sentimentos dos personagens e os efeitos dramáticos do roteiro.

Segundo Silva (2014), o homem procura desde sempre concretizar o intangível por meio de formas e representações e as cores das vestimentas criam uma expressão subjetiva que gera um simbolismo em que é possível revelar algumas características pessoais. "A cor nos fascina desde a Antiguidade e, em nossa roupa, traduz personalidade, caráter e gosto, podendo transmitir mensagens significativas que refletem diferentes culturas e status sociais" (SEIVEWRIGHT, 2009, p. 23). Sendo assim, as cores empregadas nos figurinos possibilitam a interpretação de certas particularidades das personagens, como o perfil das figuras dramáticas e seu estado de espírito.

Castro e Costa (2010) referem-se a volume como o elemento capaz de enfatizar traços do contorno do corpo das personagens, por meio de recursos como enchimentos. Ainda segundo os autores, os volumes podem ser utilizados para alcançar formas exageradas ou reduzidas que ressaltem detalhes significativos para a concepção das personagens, utilizando como exemplo uma figura cômica que possui uma barriga saliente. No caso do cinema, essa percepção de volume também pode ser alcançada por meio de efeitos especiais.

Seivewright (2009) estabelece a textura como um elemento presente na superfície dos objetos que apela ao nosso sentido do tato, mas que padronagens claras e escuras podem interferir na nossa percepção da superfície através da visão sem a real necessidade do toque. "As superfícies quando modificadas por texturas, sejam elas de qualquer natureza, atribuem informações, produzem novas possibilidades cognitivas e novos aspectos sensíveis que modificam a percepção da forma" (VIEIRA, 2014, p. 66). Quando falamos em roupas, a textura é um artifício

muito explorado e importante para a transformação têxtil. “Através de diferenciadas técnicas é possível transformar qualquer tecido em algo suntuoso, bem como alterar a superfície dos tecidos e transformá-los em algo deteriorado” (CASTRO; COSTA, 2010, p. 84). Diversos procedimentos podem ser empregados em tecidos para realizar as transformações necessárias na textura, são exemplos os bordados, os desgastes e as estampas. Conforme Vieira (2014), a estampa têxtil, por atribuir valores simbólicos e culturais e características sensoriais tanto ópticas quando táteis, destaca-se como uma das principais aplicações do design de superfície.

Seivewright (2009) traz a forma como elemento essencial para as silhuetas no design de moda. O autor define a forma como uma área com contorno definido e aparência e estrutura visíveis, sendo um elemento visual da pesquisa que pode ser traduzida para o corpo e a moda. Assim sendo, o elemento silhueta refere-se à imagem do corpo humano através das formas nas roupas. Por meio desta, é possível identificar informações importantes como o sexo da personagem retratada na produção cinematográfica. A silhueta também se mostra importante para a compreensão do público quanto ao período histórico retratado, tendo em vista que no decorrer dos anos os trajes adquirem formas que caracterizam a indumentária da época.

É importante notar que ao longo da História do vestuário, a silhueta feminina passa por alterações e modificações mais frequentes que a masculina. Enquanto a primeira sofre interferências significativas nos volumes, formas e proporções, especialmente em algumas regiões do corpo, a segunda se mantém mais fiel à anatomia natural (GRAGNATO, 2008, p.88).

Os elementos abordados nessa seção mostram extrema importância ao longo da criação e elaboração de figurinos. Por meio destes, é possível adequar peças de roupas e tecidos já existentes com a proposta estipulada pela produção artística, bem como elaborar novos trajes em conformidade com o estilo adotado.

3. A obra: “O Grande Gatsby”

“O Grande Gatsby” é um renomado livro publicado pela primeira vez no ano de 1925 e escrito pelo americano Francis Scott Key Fitzgerald, nascido em 1896 em St. Paul, Minnesota. O autor, considerado porta voz da “Era do Jazz”, é citado por Brucoli (1992) como uma figura romântica e trágica, que embora visto como irresponsável e alcoólatra, era um escritor sério, que costumava trabalhar sóbrio e com afinco em suas obras. Brucoli (1992) segue informando que Fitzgerald escreveu diversos contos e ao todo quatro romances, sendo o último, uma produção sobre Hollywood denominada “*The Love of the Last Tycoon*”³, não finalizado devido a sua morte de ataque cardíaco no ano de 1940. Fitzgerald desenvolveu “O Grande Gatsby” através de rascunhos e o aperfeiçoou através da incessante reescrita, característica que lhe era inerente. “A conquista de Fitzgerald recebeu elogio crítico, mas as vendas de Gatsby foram decepcionantes, embora os direitos de adaptação para o palco e para o cinema trouxessem uma renda adicional” (BRUCOLI, 1991 IN FITZGERALD, 2003). Scribner III (1992) expõe que apenas anos após a morte do escritor, mais especificamente na década de 1950, o livro foi redescoberto e ascendeu como um sucesso, a partir daí jamais deixando de ocupar o cargo de mais vendido da Scribner, editora original do romance. Brucoli (1992) cita a obra como um clássico da literatura americana e um romance definidor dos anos de 1920, lida por diversas pessoas por lazer e também indicado para estudantes em diversas escolas nos Estados Unidos.

³ *The Love of the Last Tycoon*: título original em inglês do romance “O Último Magnata”.

A história de "O Grande Gatsby" se desenvolve a partir da perspectiva de um narrador-personagem chamado Nick Carraway, a figura central da trama, no ano de 1922. Através de Nick, Fitzgerald expõe sua concepção crítica em relação à alta sociedade entusiasta do período pós-guerra que busca o prazer como supremacia e o idealismo de "sonho americano", caracterizado pela chance de sucesso financeiro numa terra de oportunidades. Inicialmente com uma perspectiva inocente e otimista, Nick Carraway avança a trama de modo que os eventos atenuam sua visão para um final mais realista e sem esperança. O enredo se passa numa geografia ficcional inspirada na ilha de Long Island e no distrito de Queens, situados no estado de Nova Iorque, Estados Unidos. Na obra de Fitzgerald, o Estreito de Long Island é uma localidade de alta classe separada por uma baía que possui dois lados: West Egg, onde moram os vizinhos Nick Carraway e Jay Gatsby, e East Egg, lado mais rico onde residem Tom e Daisy Buchanan. Em contraste a Long Island, a autor apresenta o caminho para a cidade de Nova Iorque, uma rodovia que se junta a uma ferrovia e por elas passa uma área caracterizada como um vale de cinzas, onde casas, jardins, plantações e homens são acobertados por um pó cinzento. Nessa localidade, vivem George Wilson e sua mulher Myrtle, que é amante de Tom Buchanan. A trama do livro se desenvolve a partir da história do triângulo amoroso formado por Daisy, Gatsby e Tom.

"O Grande Gatsby não proclama a nobreza do espírito humano, não é politicamente correto; não revela como resolver problemas da vida; não transmite mensagens da moda ou consoladoras. É apenas uma obra-prima" (BRUCCOLI, 1992 IN FITZGERALD, 2003, p. 209). Como uma obra-prima de grande importância entre os romances norte-americanos, a literatura de Fitzgerald rendeu diversas adaptações, entre elas cinco para o cinema. Duas dessas adaptações serão trabalhadas na análise de figurino proposta pelo trabalho, ambas homônimas ao livro e escolhidas devido à premiação recebida na categoria de "Melhor Figurino" na cerimônia *The Academy Award*, solenidade também nomeada como Oscar que busca reconhecer e presentear anualmente profissionais da indústria cinematográfica. A primeira produção se refere ao filme do ano de 1974 dirigido por Jack Clayton e interpretado pelos atores Robert Redford e Mia Farrow. A segunda adaptação foi lançada no ano de 2013, é do diretor Baz Luhrmann e foi estrelada por Leonardo DiCaprio, Tobey Maguire e Carey Mulligan.

Para maior conhecimento e possível análise do figurino no romance de Fitzgerald, nas próximas seções serão explorados conhecimentos e considerações acerca das personagens Daisy Buchanan e Jay Gatsby e do período histórico retratado na obra, a década de 1920.

3.1. As personagens: Gatsby e Daisy

A obra de Fitzgerald têm como casal protagonista Jay Gatsby, personagem que dá nome ao romance, e Daisy Fay. Ainda quando jovens, a dupla se encontra na cidade de Louisville, Kentucky, onde Daisy reside com os pais enquanto solteira. Na época Gatsby é um oficial do Exército sem dinheiro e que se move conforme mando do Governo, ainda assim deixa Daisy acreditar que eles pertencem à mesma camada social e que poderia cuidar dela. Porém, os planos de Gatsby de se aproveitar da moça e ir embora dão errado, o oficial se apaixona por Daisy e pela vida abastada que ela leva. Ainda assim, Jay precisa ir para o exterior por causa do Exército, deixando Daisy, uma jovem solitária e artificial, que, cansada de esperar por Gatsby e clamando por uma decisão, acaba se casando com endinheirado Tom Buchanan.

Após casar-se com Tom, Daisy Buchanan, a antiga menina rica e mais popular de Louisville, acaba mudando-se diversas vezes até encontrar parada em East Egg. Prima de segundo grau do narrador Nick Carraway, a personagem é retratada com um rosto adorável e triste, capaz

de manipular as pessoas de forma quase imperceptível. Mãe de uma menina de dois anos, Daisy mostra-se pessimista e emocional após a descoberta de traição do marido. Ainda assim, acredita ser melhor viver como uma tola do que lidar com a realidade. Encantadora, procura sempre manter o autocontrole para não manchar sua reputação e transmitir a imagem de sofisticação típica da alta-classe.

Após o romance com Daisy e de descobrir que ela havia partido com Tom, Jay Gatsby procura um modo de reconquistá-la. Ele é um homem sonhador e obstinado, não aceita as mudanças e acredita ser possível recriar o passado. Nascido como James Gatz de Dakota do Norte, Jay Gatsby se originou de uma concepção ele que criou para si mesmo a partir dos dezessete anos. Acreditando que conseguiria o amor de Daisy se tivesse dinheiro, Gatsby faz fortuna receptando títulos roubados e como fabricante de bebida ilegal durante a Lei Seca dos Estados Unidos, que baniu nacionalmente as bebidas alcoólicas. Com sua riqueza, Jay compra uma mansão em West Egg, onde passa a dar grandes festas para todos que quiserem ir, na esperança de um dia Daisy aparecer. O passado de Gatsby é um mistério para todos e as pessoas criam diversas suposições sobre quem ele é e como ele fez sua fortuna. Durante o desenrolar da trama e os *flashbacks*⁴, cabe ao leitor tentar identificar as mentiras e verdades a respeito do protagonista e organizar cronologicamente as histórias o envolvendo.

3.2. A década de 1920: contexto histórico e indumentária da época

O enredo de "O Grande Gatsby" desenrola-se durante início do século XX, partindo de 1922. Conhecida como os "Anos Loucos", essa década ficou marcada pela celebração, anticonformismo e otimismo após o final da Primeira Guerra Mundial (1914-1918). Ao longo da obra de Fitzgerald, pode-se observar a presença marcante do seu contexto histórico: ascensão das ações na bolsa de Nova Iorque, encaminhando diversos jovens empreendedores esperançosos para a cidade; florescimento do ritmo musical que marcou a época, o *jazz*, da dança *Charleston* e do estilo *art déco*⁵; euforia de uma sociedade materialista com grandes festas e a procura do hedonismo; bebidas alcoólicas contrabandeadas e bares clandestinos subterrâneos resultantes da proibição de fabricação, venda e consumo de álcool instaurada pela Lei Seca (1920-1933); e aumento da corrupção e do crime organizado, enriquecendo máfias.

De acordo com Pollini (2007), o século XX passou por diversas mudanças, revoluções e guerras, com isso, não apenas o pensamento humano se modificou, mas as roupas também. Boucher (2010) menciona que a Primeira Guerra Mundial (1914-1918) ocasionou gradualmente uma transformação no guarda-roupa: primeiramente como consequência da guerra, o uso do vestuário do período se prolongou por se enquadrar nas mudanças de vida das pessoas. Durante a guerra, os homens foram mandados para os campos de batalha, delegando às mulheres seus antigos postos de trabalho. Este foi um episódio que causou alterações na vestimenta feminina, mudando a roupa para silhuetas mais simples e saias mais curtas e introduzindo a calça no vestuário de trabalho para as mulheres. Com o fim da guerra, em 1918, iniciou-se um período de exaltação à juventude e de prosperidade econômica. "Para os sobreviventes, esquecer os tempos difíceis era necessário para dar continuidade a suas vidas. Para isso, a alternativa que encontraram, como superação do trauma, fora o divertimento" (PIMENTA, 2013, p.21).

As mulheres, segundo Braga (2009), adquiriram sua emancipação da figura masculina por

⁴ *Flashbacks*: do inglês, refere-se às cenas ou episódios que passam em um tempo anterior ao da história principal.

⁵ *Art déco*: do francês para "arte deco", um estilo de artes visuais, arquitetura e design.

meio da independência financeira, adotando novos hábitos, como cortar os cabelos, fumar em público e dirigir automóveis. A década é citada por Pollini (2007) como uma época de liberdade e de redescoberta para as mulheres, que passaram a empregar uma silhueta tubular, em que seios, quadril e cintura não eram mais evidenciados, mas sim iguados por meio de cintas e malhas. “A postura feminina teria se modificado em relação aos costumes e às roupas e a androgenia daria seus primeiros sinais na moda: cabelos curtos, cintura baixa e calças compridas viriam a ser permitidos em todas as camadas sociais” (ZACHER, 2017, p.93). Não apenas a mudança de silhueta e os cabelos curtos marcaram o visual andrógino da mulher dos anos de 1920: camisetas, gravatas e *blazers*, peças anteriormente exclusivas do vestuário masculino, também foram introduzidas na moda feminina. “Funcionalismo tornou-se a palavra-chave que dominou o aspecto dessa moda. Era uma espécie de utilitarismo associado à simplificação” (BRAGA, 2009, p.71). Segundo Nery (2009), a aceitação das roupas que exaltam a praticidade e o culto à simplicidade por todas as mulheres foi tão forte que tornou quase impossível identificar sua posição social pela vestimenta. Braga (2009) ratifica essa informação, realçando que a diferença entre as classes era sutilmente marcada pelas cores, preço e qualidade dos tecidos utilizados. Baudot (2008) refere-se à simplicidade da silhueta reta da moda feminina como indissociável ao estilo *art déco*, que foi divulgado na Exposição de Artes Decorativas de Paris em 1925. Ainda segundo o autor, mulher não renuncia sua busca por admiração, sendo assim, adota o uso de boas, bordados e quinquilharias. Conforme Braga (2009), os aspectos do *art déco* influenciaram não apenas as roupas, mas também a joalheria, que passou a utilizar formas geométricas e se popularizou com o uso de materiais semipreciosos. “Começaram a aparecer a bijuteria, as bolsas com alças ou cordões compridos e luvas como acessórios. Xales ou lenços de seda cobriam os decotes profundos nas costas dos vestidos de festa” (NERY, 2009, p. 211). Baudot (2008) complementa o uso de acessórios femininos, citando que a silhueta da mulher do entre-guerras⁶ ficaria incompleta sem o chapéu, peça com diversos tipos que eram adotados conforme o momento do dia. O chapéu mais reconhecido e que marcou a década foi o *cloche*⁷, um tipo parecido com um sino, bem encaixado na cabeça e com pequenas abas.

Podemos observar que o trabalho, a dança, os esportes e a arte tiveram grande influência no vestuário feminino. Pimenta (2013) esclarece que a popularização da dança e dos exercícios físicos deriva do entendimento de que era preciso um corpo saudável e livre para se viver mais e melhor. “A indumentária esportiva tem sido de longe a influência mais importante na moda durante o século XX” (BLACKMAN, 2009, p.98, tradução do autor)⁸. Em relação à moda masculina dos anos 20, Nery (2009) aponta a utilização de quepe, boné ou boina combinados com sapatos de solas grossas e meias de lã para realizar os exercícios esportivos. Baudot (2008) referencia o traje esportivo como não apenas ligado com a prática de exercícios, mas também à questão de descontração e vida ao ar livre. O autor ainda explicita o uso de jérsei, malhas flexíveis, flanelas, camisas, pólo, impermeáveis, bonés, japonas, marinheiras, entre outros itens como uma forma de jogo de aparências. Conforme Blackman (2009), a silhueta masculina era mais curvilínea do que a feminina, possuindo ombros arredondados, cintura ajustada e calças cortadas no quadril. Como novidades na vestimenta masculina da década de 1920, Rosa (2012) aponta alguns artigos: o *smocking*, traje indicado para ocasiões formais; o paletó de abotoamento duplo conhecido como jaquetão; o tecido padronagem príncipe-de-Gales; os sapatos bicolores; as calças esportivas

⁶ *Entre-guerras*: período compreendido entre o fim da Primeira Guerra Mundial (1918) e o início da Segunda Guerra Mundial (1939).

⁷ *Cloche*: do francês para “sino”.

⁸ Do original: La indumentaria deportiva ha sido, con mucho, la influencia más importante en la moda durante el siglo XX.

chamadas *knickerbockers*⁹, os cintos, usados para substituir os suspensórios; os relógios de pulso que surgiram para tomar o lugar dos relógios de bolso. Nery (2009) ainda complementa a moda masculina com o uso do chapéu de feltro menos duro e cabelos alisados com laquê penteados para trás ou com um corte bem curto, gênero militar. Baudot (2008) menciona o desaparecimento de barba e bigode, resultantes da difusão do aparelho de barbear popularizado pela marca Gillete.

Os chamados anos loucos foram caracterizados pela adoção de novos hábitos e comportamentos, estes influenciaram diretamente o vestuário da época. O fim da década de 1920 é marcado pela queda da Bolsa de Nova Iorque, o *crash*¹⁰ de Wall Street de 1929, e o início da Grande Depressão, em que milhares de investidores perdem todo o seu dinheiro e passam a cometer suicídio, se atirando de prédios e arranha-céus. A crise ocasionou altos níveis de desemprego, alta inflação e auxiliou no crescimento de regimes totalitários, como o nazismo e o fascismo.

Em “O Grande Gatsby”, a década de 1920 é retratada com veracidade, Fitzgerald incorpora na história e nas características das personagens fatos significativos para a época. Castro e Costa (2010) alegam que a pesquisa histórica é fundamental na elaboração de figurinos, pois assim é possível a reprodução da indumentária de acordo com o período a ser retratado na obra. Para a elaboração do trabalho, o estudo da época mostra-se essencial devido à verificação de um dos elementos a ser analisado nas adaptações cinematográficas, o estilo.

4. Procedimentos metodológicos

Procurando contribuir com reflexões sobre uma temática ainda pouco explanada pelos autores em língua portuguesa, o presente estudo procura verificar se existe influência das descrições de indumentária de personagens em livros em figurinos elaborados para suas adaptações cinematográficas. Conforme Hernández Sampieri, Fernández Collado e Baptista Lucio (2013), a pesquisa qualitativa tem como foco compreender e aprofundar os fenômenos estudados a partir da visão dos participantes e é indicada quando o tema de estudo ainda foi pouco explorado. Fundamentando-se nessa perspectiva, para elaboração da pesquisa foi adotado o enfoque qualitativo. Como objeto de estudo foi escolhida a obra-prima do autor F. Scott Fitzgerald, “O Grande Gatsby”, devido sua grande relevância como um dos romances mais importantes da literatura no século XX. As adaptações para o cinema escolhidas para realizar a comparação foram as versões premiadas com o Oscar de melhor figurino, datadas do ano de 1974 e de 2013. Buscando identificar uma possível relação entre os trajes, realizou-se uma pesquisa de natureza exploratória acerca das temáticas norteadoras. “Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (GIL, 2002, p. 41). Por meio de pesquisa bibliográfica, procurou-se trazer considerações sobre traje de cena, seus processos de criação e desenvolvimento e um estudo mais aprofundado sobre o livro, primando o enfoque a respeito das personagens principais que serão analisadas, Jay Gatsby e Daisy Buchanan, e de seu contexto histórico, a década de 1920.

A partir da leitura de “O Grande Gatsby” e identificação das descrições dos trajes usados por Gatsby e Daisy, iniciou-se a análise de figurino na produção cinematográfica. Para tal, foram

⁹ *Knickerbockers*: “calças esportivas de golfe [...] que eram fofas e curtas, logo abaixo dos joelhos, presas por uma espécie de cós e usadas com meias xadrezas” (BRAGA, 2009, p. 75).

¹⁰ *Crash*: do inglês para “falência”, refere-se à queda repentina e acentuada do preço das ações.

selecionadas seis cenas que se referem aos capítulos em que Fitzgerald relata as roupas utilizadas pelas personagens. Como procedimento metodológico, foi realizada uma análise iconográfica, sintetizada por Messias, Carvalho e Loretto (2017) como a interpretação em três etapas da percepção da imagem: parte da descrição de cada elemento aparente, seguindo para a interpretação e, por fim, para as atribuições significativas e correlações. A descrição dos figurinos foi desenvolvida com base nos cinco elementos fundamentais estipulados por Castro e Costa (2010): estilo, cor, volume, textura e silhueta. Em seguida, na discussão dos resultados foram interpretados os figurinos, procurando compreender os significados do seu emprego na narrativa, e verificadas as semelhanças entre eles. Por fim, apresentam-se as considerações finais.

5. Análise dos figurinos do cinema e sua relação com a obra literária

No livro "O Grande Gatsby", foi identificado, ao longo da história, seis ocasiões em que os trajes das personagens Daisy e Gatsby é descrita por Fitzgerald. Em decorrência disto, esses foram os momentos escolhidos para realizar a análise do figurino empregado nas adaptações cinematográficas e verificar a influência da descrição literária. Com tal verificação, procura-se compreender se, durante o processo de criação e desenvolvimento, as figurinistas procuraram manter vinculação com a obra original. A adaptação mais recente, do ano de 2013, teve como figurista responsável Catherine Martin e colaborações de Miuccia Prada, herdeira da grife de luxo italiana Prada, e da marca Brooks Brothers. No filme dirigido por Baz Luhrmann, as personagens Daisy e Gatsby são interpretadas pelos atores Carey Mulligan e Leonardo DiCaprio, respectivamente. O romance de 1974, dirigido por Jack Clayton, é encenado por Mia Farrow, como Daisy, e Robert Redford, como Gatsby. Nesta adaptação, os trajes foram projetados pela figurinista Theoni Aldredge. Ambas as produções cinematográficas retratam adequadamente a história desenvolvida por Fitzgerald em 1925.

A primeira cena a ser considerada se refere à descrição realizada no primeiro capítulo do livro. Neste momento, Nick Carraway visita a mansão dos Buchanans no lado leste da baía e depara-se com a prima, Daisy, e uma amiga, Jordan Baker. "Estavam ambas de branco e seus vestidos farfalhavam como se tivessem acabado de pousar depois de um breve vôo ao redor da casa" (FITZGERALD, 2003, p. 12).

A versão cinematográfica mais antiga retrata Daisy em um figurino realista dos anos de 1920: um vestido branco de silhueta reta com decote redondo e com fechamento em gota nas costas. A roupa com caimento fluído é feita com um tecido fino e transparente coberto por aplicações de pedrarias em tom cristal e com um tecido de forro, com inserção de volume em triângulos na saia e com um babado jabô nas mangas longas. A personagem ainda utiliza um lenço do mesmo tecido que o vestido com um broche metalizado prata e acessórios de cristais e pérolas.

A Daisy interpretada por Carey veste um figurino para-realista, com silhueta ajustada e marcação no quadril por uma faixa em tule em tom nude amarrada nas costas. O vestido empregado pela personagem é cor creme, próximo ao branco, e possui um decote ilusão, que aparenta deixar o colo a mostra num decote reto, quando na verdade está coberto por um tule transparente que dá sustentação. A roupa possui aplicações de tecidos finos em formato de pétalas numa renda sobreposta a um tecido de forro. A saia do vestido em modelo evasê e comprimento midi possui volume com sustentação, provavelmente de um tecido mais encorpado. A personagem ainda carrega dois braceletes e um anel de cristais e brincos de tamanho médio com pérolas.

Figura 2: Cena 1 de 1974



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (1974)

Figura 3: Cena 1 de 2013



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (2013)

A segunda especificação de figurino é dada no quarto capítulo, em que Gatsby leva Nick para um almoço em Nova Iorque. O autor especifica o traje da personagem-título como um terno cor de caramelo.

O filme produzido em 1974 retrata Gatsby com um terno risca de giz preto de corte clássico, com caimento reto, lapela *notch*¹¹ larga, colete com abotoamento duplo e com duas pregas de cada lado na calça. O figurino realista ainda conta com uma camisa social e lenço de bolso brancos, gravata marrom com estampa geométrica, um anel e abotoadoras prateadas, sapatos bicolores em preto e branco e um chapéu panamá cor creme com detalhe de uma faixa marrom. O elemento volume é utilizado nos ombros estruturados por ombreiras.

A versão mais recente retrata um figurino para-realista. Gatsby traça um terno cor caramelo com xadrez em azul, de silhueta acinturada, mangas e calça ajustadas e paletó com lapela *peaked*¹², uma fenda nas costas e volume de ombreiras. O protagonista também utiliza uma camisa social azul claro, gravata estampada nas cores dourado, azul e laranja e lenço de bolso dourado. O traje é complementado com relógio de pulso e prendedor de colarinhos prateados, óculos de sol redondo, bengala e chapéu de palha com detalhe de faixa em preto e branco.

Figura 4: Cena 2 de 1974



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (1974)

Figura 5: Cena 2 de 2013



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (2013)

A próxima discriminação é feita durante os *flashbacks* de Jordan em conversa com o narrador-personagem. Primeiramente, a amiga de Daisy relata o primeiro encontro da moça com Gatsby cinco anos antes, em 1917, ocasião em que ela traça um vestido branco. Quanto a Gatsby, Jordan refere-se a ele como um oficial do Exército, dando a entender que o protagonista encontra-se uniformizado. Mais a frente na história, Fitzgerald (2003), por meio da fala da personagem Wolfsheim, se refere ao Gatsby como um oficial tão quebrado que não possuía dinheiro nem mesmo para comprar roupas civis e que, por isso, manteve o uso da farda.

As cenas de *flashback* são breves e filmadas em ângulos que tornam difícil capturar todos os detalhes do figurino. A Daisy de 1974 utiliza um vestido branco que foge o padrão da época, com silhueta acinturada e com volume na saia godê, que assim como as mangas possui aplicação de pérolas e de flores em tom rosa claro. No figurino de Gatsby, é possível perceber que ele utiliza uma farda semi-realista em tom verde militar e com botas pretas.

A versão de 2013 de Daisy utiliza uma roupa branca com manga 3/4 em um tecido liso e um de renda, chapéu *cloche* também branco e pequenos brincos de pérolas. O Gatsby de DiCaprio emprega uma farda similar a utilizada em 1974, em cor verde militar e inspirada, porém

¹¹ *Notch*: tipo de lapela com recorte triangular.

¹² *Peaked*: formato de lapela que possui uma ponta maior que a gola direcionada para cima.

sem fidelidade, nos uniformes da época.

Figura 6: Cena 3 de 1974



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (1974)

Figura 7: Cena 3 de 2013



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (2013)

O quarto episódio apresenta o reencontro de Daisy e Gatsby durante um chá na residência de Nick Carraway. A ocasião é arranjada pelo próprio Gatsby como forma de rever a amada. O protagonista comparece extremamente nervoso na casa do vizinho trajando um terno de flanela branca, camisa prateada e gravata dourada. Daisy, sem saber que encontraria Gatsby, ostenta um vestido com duas fileiras de botões de latão e um chapéu de três cantos em feltro cor de lavanda.

A personagem representada por Mia Farrow utiliza um vestido lilás de silhueta tubular e decote arredondado com uma marcação no quadril em forma de cinto bordada. O figurino realista foi produzido com um tecido leve e suavemente transparente sobre um tecido de forro. Chapéu *floppy*¹³ lilás com aplicação de flores, manto e lenço do mesmo tecido que o vestido, colar de pérolas, luvas e uma pequena bolsa brancas complementam o visual da personagem. O Gatsby de Redford veste um terno branco de silhueta reta com volume de ombreiras e duas pregas em cada lado da calça, lapela *noach* larga, sem fendas e com colete de abotoamento duplo. A personagem emprega um figurino realista que ainda contém uma camisa social prateada e lenço de bolso no mesmo tom, gravata dourada, sapatos brancos e prendedor de colarinho prata.

A Daisy da versão de Luhrmann traça um vestido para-realista de silhueta ajustada e com uma faixa azul esmaecido amarrada ao quadril para compor a falsa ilusão de cintura baixa. O vestido em tom lavanda e com decote arredondado não possui volumes. A roupa feita em tecido de renda com forro possui aplicações de tecidos finos em formato triangular na saia e nos ombros. A personagem ainda utiliza um chapéu lavanda de três cantos com detalhe em cetim azul, pequenos brincos de pérolas, uma presilha de cabelo prateada e luvas de renda com uma fileira de pequenos botões. Já a personagem interpretada por DiCaprio veste um traje branco com colete em tom escuro de dourado e camisa numa tonalidade de azul metalizado. O paletó possui corte acinturado e mangas ajustadas, lapela *peaked* estreita, abotoamento simples com três botões, uma fenda nas costas e ombros estruturados com volume de ombreiras. A calça social de Gatsby é mais ajustada do que as usadas na época. Martin complementa o figurino para-realista de Gatsby com uma gravata dourada estampada com listras, lenço de bolso na mesma cor que o colete, prendedor de colarinho e abotoaduras prateadas, sapatos bicolores em branco e marrom e uma bengala.

Figura 8: Cena 4 de 1974



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (1974)

Figura 9: Cena 4 de 2013



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (2013)

A quinta cena trabalhada registra o clímax da história. Neste momento, as personagens Gatsby, Daisy, Tom, Jordan e Nick encontram-se na mansão dos Buchanan num dia extremamente

¹³ *Floppy*: tipo de chapéu de abas largas e arredondadas.

quente e, devido ao calor, resolvem ir ao hotel Plaza em Nova Iorque. Tendo notado a ligação amorosa entre Gatsby e Daisy, Tom decide expor as mentiras e os negócios ilegais do protagonista para a esposa, ainda alegando que um homem de Oxford jamais usaria um terno cor de rosa. A personagem-título reage instigando Daisy a assumir que nunca amou o marido. Desesperada e confusa, Daisy resolve voltar pra casa dirigindo o carro com Gatsby, porém no caminho pelo Vale das Cinzas acontece um acidente em que ela atropela Myrtle, a amante de Tom. Durante esses episódios, Fitzgerald descreve que Daisy utiliza um vestido branco, mantos leves nos braços e chapéu justo e pequeno de um tecido metálico.

A Daisy de Clayton utiliza um vestido realista amarelo de silhueta tubular. A roupa feita em tecidos fluídos e levemente transparentes possui forro, dois botões e pequenos babados nas mangas, volume de pregas na saia do vestido e aplicações de flores brancas no decote arredondado e em formato de cinto no quadril. A personagem complementa o visual com um manto leve, longo e amarelo de tecido plissado, meia calça e sapatos de salto baixo brancos, colar de pérolas e chapéu *floppy* branco com detalhes de fita em amarelo. Gatsby emprega um terno realista cor de rosa, com colete de abotoamento duplo, paletó de corte reto, com volume de ombreiras, lapela *noach* larga e sem fenda nas costas. O figurino também é composto por uma camisa branca com abotoaduras douradas, gravata azul com estampa geométrica e sapatos, lenço de bolso e boina brancos.

A adaptação de 2013 traz uma Daisy vestida em tons claros de bege. O vestido é feito de um tule bordado levemente acinturado sobre um tecido de forro, com uma faixa amarrada em laço na lateral do quadril e com uma saia midi assimétrica em pontas. Não é trabalhado com volume na vestimenta para-realista empregada pela personagem, que ainda adota um chapéu *cloche* branco com detalhe de metal na forma da flor margarida, pequenos brincos, anel e um bracelete de cristais, luvas curtas em tule e manto leve no mesmo tecido com aplicações de paetês prateados e dois broches dourados, meia calça bicolor em tom de nude e creme e uma pequena bolsa branca coberta por paetês. O Gatsby de Luhrmann veste um traje para-realista: um terno cor de rosa claro com discretas listras brancas. O paletó de abotoamento simples e três botões possui volume de ombreiras, silhueta ajustada, lapela *peacked* estreita e uma fenda nas costas. O visual ainda é composto por um suspensório azul com listas brancas, gravata listrada em bordô e rosa, lenço de bolso no mesmo tom avermelhado da gravata, sapatos bicolores preto e branco, prendedor de colarinho e relógio de pulso prateados, óculos escuros arredondados e um chapéu de palha com detalhe de faixa em preto e branco.

Figura 10: Cena 5 de 1974



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (1974)

Figura 11: Cena 5 de 2013



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (2013)

A última cena analisada concerne ao capítulo oito do livro, trecho em que é relatado o assassinato de Gatsby: morto enquanto se banhava na piscina de sua casa com um tiro dado por Wilson. Fitzgerald cita meramente que o protagonista utilizava roupas de banho.

A personagem de Robert Redford utiliza um traje realista ajustado ao corpo formado por duas peças: uma regata cavada listrada em azul marinho e branco e calção azul. A roupa que não possui nenhum volume é complementada com o uso de um cinto branco.

O Gatsby encenado por DiCaprio possui um traje de banho realista em tecido liso preto

colado ao corpo, sem volumes. A roupa possui alças finas com parte do tórax a mostra, costas no estilo nadador e bermudas curtas.

Figura 12: Cena 6 de 1974



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (1974)

Figura 13: Cena 6 de 2013



Fonte: imagens do filme "O Grande Gatsby" (2013)

6. Discussão dos resultados

Conforme podemos observar na análise, a versão cinematográfica mais antiga priorizou o uso por figurinos mais realistas inspirados nos anos de 1920. A adaptação feita por Luhrmann tem inspiração na década, porém a mescla com conceitos contemporâneos, priorizando os sentimentos e características das personagens mais do que a exatidão histórica. É perceptível essa informação nos vestidos ajustados com marcação de faixas no quadril da personagem feminina e nas calças, também mais estreitas do que as utilizadas na época, da personagem masculina. Tais modificações nos trajes nos remetem a uma aparência modernizada que possui grande ligação com a moda atual. A Prada, que contribuiu com os figurinos femininos para a adaptação de 2013, é uma marca de luxo de grande influência mundial e possui itens que são desejos de consumo para muitas pessoas. Ao unir os trajes exuberantes da moda com cinema, há um grande impacto nos espectadores. O público que se identifica e encanta com as produções visuais e encontra inspirações e informações de moda para inserir nas roupas de uso cotidiano.

Em relação às cores, é possível reparar que em ambos os filmes a cartela utilizada para Daisy tem tons claros e esmaecidos, refletindo a personalidade fútil e delicada da personagem. Já Gatsby possui roupas com cores chamativas e diferenciadas daquelas empregadas pelos outros homens. Tal utilização pode denotar o fato da personagem ter uma origem humilde, diferente das outras figuras da cena, como é exposto por Tom quando cita o fato de que um homem que realmente estudou em Oxford não usaria um terno cor de rosa. Outra leitura é a diferenciação dos meios de trabalho de Gatsby. Tendo em vista que um homem que trabalha em atividades regulares veste trajes mais neutros e formais, através das cores empregadas é possível interpretar que a personagem adota fontes de renda fora do habitual. O filme de Luhrmann se aproxima mais com as descrições de cores feitas por Fitzgerald do que a versão de 1974. A diferença no filme mais recente se dá pelo emprego de cores em tom creme invés do branco no figurino de Daisy, retratando fielmente as cores utilizadas por Gatsby. A versão de Clayton inclui um figurino amarelo para Daisy invés do branco e um terno risca de giz preto no lugar do caramelo empregado por Gatsby.

Os volumes empregados no figurino de Gatsby em ambas as produções cinematográficas se dão na utilização de ombreiras, realçando os ombros e adotando uma postura mais formal. Nos dois filmes, as vestes utilizadas por Daisy têm os volumes aplicados principalmente nas saias, por meio de pregas, godês e jabôs, denotando um ar de feminilidade. Os materiais têxteis empregados pela personagem são leves e fluídos, assim como é citado no livro. Os tecidos finos transmitem a riqueza e futilidade da personagem, somados a utilização de joias de cristais e pérolas. Na versão interpretada por Carey Mulligan, os figurinos são mais trabalhados com detalhes, aplicações e bordados do que na retratada por Mia Farrow. Tal fato está provavelmente associado à questão de

colaboração da figurinista Martin com uma marca de alta costura, a Prada. Os figurinos utilizados por Gatsby em ambos os filmes disfrutaram de motivos geométricos, principalmente listras nos ternos e estampas nas gravatas. As formas empregadas retratam o período e a influência do *art déco*. A personagem de DiCaprio ainda utiliza um chapéu de palha mencionado por Fitzgerald, diferente da interpretada por Redford que dispõe de um chapéu panamá em feltro.

O corte de alfaiataria impecável dos ternos de Gatsby retrata a necessidade da personagem em aproveitar das vestes como forma de se portar e transmitir uma mensagem de poder e superioridade. Durante o livro, existe uma passagem que cita como Dan Cody ensinou a personagem o modo de se vestir e portar diante da sociedade de alta classe, estabelecendo a figura idealizada de Gatsby. Apesar da versão de Redford empregar uma silhueta mais reta e realista e a de DiCaprio uma mais ajustada, em ambos os casos a mensagem de requinte é a mesma. A personagem Daisy utiliza silhuetas diferentes nas produções cinematográficas, sendo a de 1974 tubular e conferindo com o período vivenciado e retratado por Fitzgerald. Já a adaptação de 2013 adota uma silhueta ajustada, atribuindo à personagem um visual modernizado que torna o reconhecimento com o público mais fácil. Nos dois filmes, Daisy utiliza vestidos de noite em todos os horários do dia, simbolizando a vida de alta classe frívola e superficial vivida pela personagem, que tem como preocupação transmitir ostentação e soberania.

É possível verificar a influência das descrições de trajes feitas por Fitzgerald no livro nas duas adaptações produzidas para o cinema. Apesar de não retratarem fielmente as vestes, podemos observar a influência da descrição de cores, tecidos e, principalmente, do período histórico para os processos de criação e desenvolvimento concebidos pelas premiadas figurinistas. As referências de figurino criadas por Fitzgerald denotam, por vezes, uma visão surrealista do autor comum na linguagem literária, como acontece na primeira descrição do vestido da personagem Daisy. Catherine Martin e Theoni Aldredge exerceram um importante papel ao transformar referências abstratas, tanto as descrições dos trajes quanto as características das personagens, em materiais e formas concretas capazes de transmitirem uma mensagem ao público. O livro em que se baseia uma adaptação cinematográfica mostra-se a base e a fonte primordial para o processo criativo de figurinistas.

7. Considerações finais

O figurino é um importante elemento de comunicação com o público em todas as formas de espetáculo. Através dele é possível passar detalhes sobre personagens e roteiro pertinentes para a trama, como personalidade e estado de espírito das figuras em cena, localização e época em que se passa a história e, até mesmo, o gênero trabalhado. Para que ele transmita as informações de forma adequada e certa, é necessário que o figurinista exerça um trabalho árduo de pesquisa e criação que envolva todos os elementos de cena, como roteiro, cenário e iluminação. Tratando-se de cinema, “independente do tipo de figurino, espera-se que esse trabalho do designer seja realizado em coletividade e em diálogo com o diretor, atores, roteiristas, equipes de arte, cenografia entre outros profissionais envolvidos no processo de produção do filme” (MARQUES; ALMEIDA, 2018, p. 45). Profissionais qualificados reconhecem a importância da pesquisa para a elaboração de figurinos. Através dela é possível estabelecer os materiais, indumentária da época, cores e texturas adequados para as necessidades do enredo.

Com o intuito de verificar a influência de descrições de trajes feitas por autores de livros no processo criativo das figurinistas em produções cinematográficas, escolheu-se como objeto de

pesquisa o clássico da literatura americana "O Grande Gatsby". O romance, que contou com diversas adaptações para as mais diversas formas de arte, possui duas versões cinematográficas ganhadoras do prêmio de melhor figurino do Oscar, a de 1974 e a de 2013. Devido a essa informação, estas foram as adaptações cinematográficas escolhidas para afunilar a análise. A obra de Fitzgerald é considerada de grande importância e um dos romances mais importantes do século XX, retratando a alta sociedade americana na década de 1920. A interdisciplinaridade entre literatura, cinema e moda mostrou-se um tema interessante a ser estudado em razão da pouca quantidade de trabalhos em língua portuguesa voltados para a área.

Através do figurino das personagens Daisy e Gatsby nas produções para o cinema, foi possível constatar a influência das caracterizações estipuladas por Fitzgerald. Com os resultados estudados nesse artigo, mostra-se que a fonte original é um essencial meio de pesquisa para figurinistas e a base para seus processos de criação. A partir dela é possível coletar importantes informações como características e personalidade das personagens, além de buscar inspiração nas descrições da indumentária feitas pelo autor e que, provavelmente, são esperadas para serem visualizadas pelos fãs da obra de modo concreto nas telas de cinema.

Referências

- BAPTISTA LUCIO, María del Pilar; FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos; HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto. **Metodologia da Pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.
- BATISTTI, Francisleth Pereira. **Moda e figurino: unilateralidade**, Primeiro Encontro de Paranaense de Moda, Design e Negócios, Maringá, 2009.
- BAUDOT, François. **Moda do século**. 4. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 4000 p. Tradução de: Maria Teresa Resende Costa.
- BLACKMAN, Cally. **100 años de moda masculina**. Barcelona: Blume, 2009. Tradução de: Ramón Martínez Castellote.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema: uma introdução**. [s.i]: Unicamp, 2013. 768 p. Tradução de: Roberta Gregoli.
- BOUCHER, François. **História do Vestuário no Ocidente: das origens aos nossos dias**. [s.i]: Cosac Naify, 2010. 480 p. Tradução de: André Telles.
- BRAGA, João. **Historia da Moda: uma narrativa**. 8. ed. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2009. 111 p.
- BRUCCOLI, Matthew J. Prefácio da Edição Crítica de 1991. 1992. In: FITZGERALD, F. Scott. **O Grande Gatsby**. Rio de Janeiro: Record, 2003. p. 208-218.
- BRUCCOLI, Matthew J. Uma Breve Vida de F. Scott Fitzgerald. 1991. In: FITZGERALD, F. Scott. **O Grande Gatsby**. Rio de Janeiro: Record, 2003. p. 245-252.
- CASTRO, Marta Sorelia Felix de; COSTA, Nara Célia Rolim. Figurino: O traje de Cena. **IARA: Revista de Moda, Cultura e Arte**, São Paulo, v. 3, n. 1, p.79-93, ago. 2010.
- FITZGERALD, F. Scott. **O Grande Gatsby**. Rio de Janeiro: Record, 2003. 272 p. Tradução de: Roberto Muggiati.
- GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GRAGNATO, Luciana. **O desenho no design de moda**. 2008. 125 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Universidade Anhembi Morumi, São Paulo, 2008.

- LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino: uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. 228 p.
- MARQUES, Janote Pires; ALMEIDA, Regina Célia Santo de. Figurino e cinema: uma experiência didática na formação acadêmica do designer de moda. **Projetica**, [s.l.], v. 9, n. 1, p.39-52, 11 jul. 2018. Universidade Estadual de Londrina. <http://dx.doi.org/10.5433/2236-2207.2018v9n1p39>.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005. 332 p. Tradução de: Lauro António e Maria Eduarda Colares.
- MESSIAS, Andréa Cunha; CARVALHO, Márcio Dilmann de; LORETTO, Mari Lúcie da Silva. Uma breve análise iconográfica, baseada no método Panofsky, do painel "A Fundação do Rio Grande" de Aldo Locatelli. **Seminário de História da Arte - Centro de Artes - Ufpel**, [s.l.], n. 6, p.1-30, 3 jul. 2017. Anual. Universidade Federal de Pelotas. <http://dx.doi.org/10.15210/sha.v0i6.11566>.
- NERY, Marie Louise. **A Evolução da Indumentária: Subsídios para criação de figurino**. 3. ed. Rio de Janeiro: Senac, 2009. 304 p.
- NOMAN, Marina de Oliveira. **Figurino: pesquisa e criação em "O Grande Gatsby" um romance de F. Scott Fitzgerald**. 2013. 38 f. TCC (Graduação) - Curso de Moda, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2013.
- O GRANDE Gatsby. Direção de Baz Luhrmann. Estados Unidos: Bazmark Productions, 2013. (142 min.), son., color.
- O GRANDE Gatsby. Direção de Jack Clayton. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1974. (146 min.), son., color.
- PIMENTA, Maria Cecília. **La Garçonne: A nouvelle femme representada pela moda da Paris dos anos loucos (1919-1929)**. 2013. 179 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de História Social, Centro de Letras e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2013.
- POLLINI, Denise. **Breve História da Moda**. São Paulo: Claridade, 2007. 96 p.
- ROSA, Stefania. **Alfaiataria: modelagem plana masculina**. 3. ed. Brasília: Senac-DF, 2012. 224 p.
- SCRIBNER III, Charles. Posfácio do Editor Americano. 1992. In: FITZGERALD, F. Scott. **O Grande Gatsby**. Rio de Janeiro: Record, 2003. p. 219-229.
- SEIVEWRIGHT, Simon. **Fundamentos de design de moda: Pesquisa e Design**. Porto Alegre: Bookman, 2009. 176 p. Tradução de: Edson Furmankiewicz.
- SILVA, Blanca Franciny Felete da. **Do designer de moda para o figurinista: Especificidade profissional do figurinista de teatro frente à formação acadêmica do designer de moda em Florianópolis**. 2018. 68 f. TCC (Graduação) - Curso de Design de Moda, Universidade do Sul de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.
- SILVA, Lara Almeida da. **Personal Stylist: Estilo e imagem pessoal - um case em Manaus**. 2014. 113 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Sociedade e Cultura na Amazônia, Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2014.
- SILVEIRA, Juliana de Moraes; NASCIMENTO, Emerson Cardoso. O figurino da personagem Jon Snow, de Game of Thrones: reflexões sobre processos de criação de trajes de cena. **INTERSCIENTIA**, [s. L.], v. 6, n. 1, p.106-123, jul. 2018.
- SOUZA, Anderson Luiz de; FERRAZ, Wagner. **O trabalho do figurinista: Projeto, Pesquisa e Criação**. Porto Alegre: Indpin, 2013. 116 p.
- ULLMANN, Camile. **Moda ballet: uma análise dos figurinos de ensaio para construção de coleção para o público adolescente**. 2017. 36 f. TCC (Graduação) - Curso de Design de Moda, Centro Universitário

UNIVATES, Lajeado, 2017.

VIANA, Fausto; BASSI, Carolina (Org.) – **Dos bastidores eu vejo o mundo:** cenografia, figurino, maquiagem e mais – volume 2 [recurso eletrônico]. São Paulo: ECA/USP, 2017 [Consult. 16 Mar. 2019]. Disponível na internet <URL: ISBN 978-85-7205-183-5>.

VIANA, Fausto; BASSI, Carolina (Org.). **Traje de cena, traje de folgado.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014. 352 p.

VIEIRA, Liliana Bellio. **A estamparia têxtil contemporânea:** produção, produtos e subjetividades. 2014. 226 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Têxtil e Moda, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

ZAHER, Mônica. De à la garçonne a Lagerfeld: do legado andrógino de Chanel ao não-gênero atual. **Grauzero:** Revista de Crítica Cultural, Alagoinha, v. 5, n. 2, p.87-103, jul. 2017. Semestral.