



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

CINEMA E AUDIOVISUAL

DIVINE E O FIGURINO COMO CONSTRUÇÃO VISUAL DO FEMININO NO CINEMA

ALICE BERNARDO NICOLAU

Foz do Iguaçu

2017



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

CINEMA E AUDIOVISUAL

DIVINE E O FIGURINO COMO CONSTRUÇÃO VISUAL DO FEMININO NO CINEMA

ALICE BERNARDO NICOLAU

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Prof. Ma. Tainá Xavier Pereira Huhold

Foz do Iguaçu

2017

ALICE BERNARDO NICOLAU

DIVINE E O FIGURINO COMO CONSTRUÇÃO VISUAL DO FEMININO NO CINEMA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

**BANCA
EXAMINADORA**

Orientadora: Prof.^a Ma. Tainá Xavier Pereira Huhold
UNILA

Prof. Dr. Fábio Allan Mendes Ramalho
UNILA

Prof.^a Dra. Gabriela Canale Miola
UNILA

Foz do Iguaçu, 06 de junho de 2017.

À memória de Vicente
Antonio Giardina Orraiz,
companheiro de meus
estudos em cinema.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a minha Professora Orientadora Tainá Xavier por toda a aprendizagem e a total atenção dada. Sua orientação durante este processo de pesquisa foi de enorme valor e me ensinou a pensar cada vez mais adiante. Obrigada também por me apoiar e me incentivar a seguir atrás de meus objetivos pessoais.

Agradeço também aos participantes da banca desta monografia Professora Gabriela Miola e Professor Fábio Ramalho, não só no âmbito da análise de meu trabalho e as orientações, mas também pelo tempo e atenção dedicados para este trabalho.

Este trabalho não poderia ter sido feito sem o incentivo de muitos companheiros e companheiras do curso de Cinema e Audiovisual da UNILA, também grandes amigas e amigos de caminhada. Agradeço ao corpo de discentes que estiveram presentes durante esta etapa da minha jornada acadêmica e de toda experiência única e latino-americana que vivenciamos juntos. As(aos) participantes do Projeto de Extensão Dar a Ver, onde tive a oportunidade de aprender mais sobre as subáreas de Direção de Arte no Cinema e Audiovisual, sobretudo em figurino.

Também agradeço a coordenadora do curso Virgínia Flores por todo o incentivo dado e aprendizagem compartilhada, como também todos os docentes que participaram de minha graduação.

NICOLAU, Alice Bernardo. **Divine e o figurino como construção visual do feminino no cinema**. 2017. 57 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2017.

RESUMO

Este trabalho pretende contribuir para o campo de estudos de figurino e gênero, somando-se à elaboração de um discurso crítico que questiona o regime de modelos disciplinários de gênero presentes no cinema. Além de identificar o figurino como elemento fundamental para a composição visual da personagem, este trabalho objetiva discutir sobre os recursos estéticos, artísticos e técnicos para a construção visual do feminino no cinema. Para a elaboração deste trabalho de conclusão de curso será necessário, num primeiro momento, discutir os mecanismos estético-ideológicos do discurso cinematográfico, a partir de um enfoque epistemológico que afirma que, principalmente na primeira década do século XX, a indústria de Hollywood produziu uma série de modelos de representação que veiculam discursos ideológicos das classes dominantes, exportadas para todo o mundo. A discussão construção visual de gênero pelo figurino na personagem clássica norteada nos artigos de Jane Gaines e a representação do feminino pelo viés da teoria feminista do cinema de Laura Mulvey serão temas imprescindíveis para que, em seguida, possamos discutir um caso que questiona os padrões hegemônicos de representação. É também indispensável ter em mente a noção de gênero sob o enfoque da performatividade de gênero de Judith Butler, questão-chave a relacionar-se com a construção do feminino no figurino. Divine carrega o questionamento das normas de gênero da sociedade onde ela performa. O figurino, portanto, mostra-se nessa operação, como um fator primordial para a construção corporal e de gênero na personagem em particular e no cinema em geral, apontando para o próprio gênero como um resultado de fatores no âmbito sociocultural de catalogação e hierarquização dos sujeitos.

Palavras-chave: Figurino, Gênero. Cinema.

NICOLAU, Alice Bernardo. **Divine and costume design as a visual construction of the female character in film.** 2017. 57 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2017.

ABSTRACT

This research intends to contribute to the field of studies in costume design and gender as being part of the elaboration of a critical speech that questions the regime of disciplinary gender norms that we see in Film. This work also aims to identify costume design as the main area responsible for the visual construction of the female character. Through costume design, it's possible to discuss the aesthetics, the artist and technical resources for the visual construction of the female character in film. For the elaboration of this work, first it will be necessary to talk about the aesthetic-ideological mechanisms of the cinematic discourse. Once we know that especially in the first decade of the twentieth century, the Hollywood industry has produced various models of representation holding ideological discourses by the upper classes, exported to the whole world. The discussion of visual construction of gender is a key in the classic Film character figured in Jane Gaines' articles. Also the representation of woman in Laura Mulvey's Feminist Film Theory will be important themes so that we can then discuss a study case that questions hegemonic models of representation. It is also essential to check the notion of gender under the focus of Judith Butler's performativity of gender, a key issue to relate to the construction of woman in costume design. Divine questions gender norms in the society where she performs. Divine's costume design shows itself in this operation as a primordial factor for body and gender construction in this particular character and in film in general, pointing to the fact that gender itself is a result of sociocultural factors of cataloging and hierarchization of the subjects.

Keywords: Costume design. Gender. Film.

SUMÁRIO

1.	O FIGURINO NA REPRESENTAÇÃO VISUAL DO FEMININO NO CINEMA DE HOLLYWOOD	12
1.1	O Caráter Ideológico do Figurino do Cinema Clássico Narrativo	12
1.2	O Figurino na Representação do Feminino no Cinema	18
1.3	A Performatividade de Gênero no Figurino	22
2.	O ESTILO DE JOHN WATERS E A CONSTRUÇÃO DO FEMININO ATRAVÉS DA DRAG DIVINE.....	26
2.1	Sobre John Waters	26
2.2	Senhoras e Senhores, Divine!	30
3.	REIVENTANDO O CORPO FEMININO: O FIGURINO DE DAWN DAVENPORT.....	36
3.1	Adolescente Delinquente	40
3.2	Grávida	42
3.3	Vida no Crime	43
3.4	Casamento	44
3.5	A Última Apresentação como Modelo Criminal	45
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E FILMOGRÁFICAS	53

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa vem sendo desenvolvida como Trabalho de Conclusão de Curso de Cinema e Audiovisual e pretende analisar de que forma o figurino no cinema - sendo compreendido aqui como vestimenta, cabelo e maquiagem - pode reforçar, questionar ou subverter o sistema de normas de gênero existentes na sociedade onde o filme se inscreve. O figurino é a subárea da direção de arte no cinema de maior relevância na composição da personagem cinematográfica, compreendendo a maquiagem, o cabelo, o vestuário (ou traje) e objetos que a personagem manuseia ou usa (conhecidos como *props*).

A construção visual da personagem pelo figurino carrega elementos pré-estabelecidos pela sociedade na qual o produto cultural se insere. Os aspectos ideológicos inerentes à obra fazem a caracterização da personagem carregar valores previamente construídos. Em grande parte das construções de personagens de ficção do cinema narrativo é notável a repetição de arquétipos de representação de mulheres. Pela persistência de modelos pré-fabricados de representação de mulheres no cinema clássico narrativo, é reafirmado um conjunto de normas de gênero de matriz heterossexual, onde a coerência entre sexo, gênero e sexualidade deve se produzida e mantida. Para melhor abordagem do tema proposto, desenvolveremos uma análise do figurino de Dawn Davenport, personagem interpretada pelo ator Harris Glenn Milstead na experiência drag queen¹ como Divine, em *Problemas Femininos (Female Trouble, 1974)*, do cineasta estadunidense John Waters.

No decorrer do filme, Dawn passa por várias situações comuns a mulheres, da adolescência à fase adulta. Após separar-se de seu marido, ela vai ao cabeleireiro para se sentir melhor. De volta a casa, enquanto sobe as escadas, Dawn fala à sua filha: "*I'm a free woman now, and my life is just ready to begin*"². Para além da construção diegética, esta sequência faz alusão ao processo de repensar a representação do feminino sob um viés crítico da construção visual. Essa nova mulher "livre" criticará as premissas de gênero, exibindo cabelos e maquiagem que contestam as representações do feminino através da intensificação da experiência drag.

No cinema clássico narrativo de Hollywood da primeira metade do século XX, há a formação de arquétipos de personagem mulheres que serviram e servem de base para a composição visual de várias personagens femininas ao longo dos tempos na história do

¹ Prefiro utilizar a grafia dos termos "drag queen" sem itálico, por acreditar que estas palavras que se encontram incorporadas ao vocabulário informal da língua portuguesa e na cultura brasileira.

² "Sou uma mulher livre agora, e minha vida está apenas para começar", tradução feita por mim.

cinema moderno e contemporâneo, graças à capacidade de influência e a reiteração das imagens de mulheres do sistema de estrelas hollywoodiano como produto cultural.

O que acontece quando na caracterização visual de certa personagem de ficção o gênero não é representado como o esperado pela norma? Uma criação de figurino fora da norma já torna o caráter de tal representação subversiva? O cinema como expressão artística incorpora discussões sobre gênero, juntamente com a questão da representação pelas mais diversas visualidades, sendo assim, o fator ideológico liga-se intrinsecamente a essas representações.

É possível aplicar estratégias de deslocamento, a fim de questionar a representação visual no cinema, relacionando os aspectos técnicos e artísticos do figurino da personagem mulher. Este trabalho pretende contribuir para o campo de estudos de figurino e gênero, somando-se à elaboração de um discurso crítico que questiona o regime de modelos disciplinários de gênero presentes no cinema.

Em *Problemas femininos* a personagem Dawn Davenport, é uma mulher cis³ interpretada por Divine, um homem cis, gay e afeminado, o ator Harris Glenn Milstead na experiência de gênero drag queen, cuja representação diverge das representações do padrão de mulheres brancas suburbanas. John Waters, o autor do filme, também é um homem gay cisgênero. A representação das personagens de Divine e as temáticas dos filmes de John Waters tocam nas obsessões das maneiras de representação de personagem e de um mundo homogêneo e “hermeticamente fechado” das representações dominantes do cinema clássico de Hollywood.

A personagem Dawn Davenport em *Problemas Femininos* traz questionamentos compactuados tanto pelos estudos de figurino, quanto de gênero. O gênero enquanto performance cultural, e o figurino como parte relevante na composição de performers que encenarão uma experiência de gênero. A análise do figurino do estudo de caso da personagem Dawn Davenport ligará estes dois eixos de discussão.

Esta monografia está em dividida em três capítulos. O primeiro capítulo é o mais extenso, onde primeiramente será feito um breve estudo do discurso cinematográfico e os aspectos ideológicos contidos no cinema clássico narrativo de Hollywood, indústria exportadora mundial de representações de personagens mulheres. O discurso contido na obra cinematográfica entrará na análise da relação que essas questões têm dentro do

³ Cis é um prefixo para o termo cisgênero, do latim significando “de mesmo lado”. Pessoas cisgêneras, ao contrário de pessoas transgêneras, aceitam o reconhecimento do gênero que a sociedade lhe reconhece. Uma mulher cis reivindica ser mulher e foi registrada como mulher.

processo de representação do feminino nas personagens cinematográficas. É através da obra *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência* (2012), de Ismail Xavier, do artigo *Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base* (2008), de Jean-Louis Baudry que esta reflexão introdutória será embasada. A obra *A personagem de ficção*, de Antonio Candido e outros autores, também será interessante para entender o processo de composição da personagem cinematográfica.

A segunda parte do primeiro capítulo, realizada pelas ideias apresentadas pela teoria feminista do cinema de Laura Mulvey no ensaio *Prazer visual e cinema narrativo*, conectando com as reflexões de Xavier, Baudry e Candido *et al*, será a introdução de conceitos necessários para a partida do estudo do figurino como maior responsável da caracterização visual da personagem em uma obra audiovisual, bem como seus elementos técnicos e artísticos. Durante este recorrido, será necessário introduzir alguns conceitos relativos à caracterização visual da personagem cinematográfica através do figurino por Barbara e Cletus Anderson, conforme exposto no livro *Costume Design*.

Para analisar rapidamente casos de construção visual do figurino também serão utilizados dois artigos de Jane Gaines como aporte para entender a representação da personagem feminina através da estética do cinema clássico de Hollywood. São esses os ensaios *Fabricating the Female Body* e *Costume and Narrative: how dress tells the woman's story*. Estes textos estão no livro *Fabrications: costume and the female body* (1990), organizado por Jane Gaines e Charlotte Herzog e serão utilizados os estudos de caso dos textos das autoras como exemplos de representação feminina nesta primeira parte do trabalho.

No estudo da construção visual do feminino pelo figurino nas personagens hollywoodianas, também é indispensável abordar paralelamente a questão do *star system* e os *star designers*, que deveriam manter as imagens das personas criadas dentro e fora de tela, para expressarem essas personalidades e aproximarem as atrizes das personagens que interpretavam, através da caracterização visual *on* e *off screen*. É necessário pensar sobre essa “síntese” construída entre a atriz e a personagem interpretada, que cristaliza a imagem de uma persona para além da tela do cinema, pelo figurino. Essa questão será brevemente abordada com base na leitura do capítulo 11 da obra *Compreender o cinema* (2013) de Antonio Costa, mais especificamente na seção 11.2: *Atores e ídolos*.

Já estamos desde o início discutindo gênero intrinsecamente, porém é na última parte do primeiro capítulo que entramos mais a fundo nessa discussão, ao introduzir o conceito de performatividade de gênero segundo Judith Butler neste trabalho. Conceito

mais importante sua obra *Problemas de gênero: feminismo e subversão de identidade*, este é fundamental a reflexão da construção visual de gênero pela caracterização visual de figurino no cinema, pois carrega a provocação de que a representação do feminino é uma construção realizada nos âmbitos sociais e culturais a partir de gestos performativos reiterados produtores de significados.

No capítulo dois, através da biografia de Waters e de uma rápida análise de sua filmografia, serão separados os aspectos estilísticos de suas obras, nos apontando para um estudo do olhar da linguagem cinematográfica da representação da personagem Dawn Davenport em *Problemas Femininos*, estudo de caso apontado neste trabalho. Será importante localizar a cinematografia de John Waters em um contexto político-cultural específico, onde o cineasta se sentiu motivado a questionar tanto a burguesia conservadora, como os próprios movimentos pelos direitos individuais sobre os regimes disciplinários dos corpos, e sua relação como autor cinematográfico com sistema de matriz heterossexual de coerência entre gênero, sexualidade e sexo. Para a primeira parte deste capítulo, serão usados os livros autobiográficos de Waters *Mis modelos de conducta* (2012) e *Shock Value: a tasteful book about bad taste* (1981), bem como a interpretação de críticos como Walter Metz no artigo *John Waters goes to Hollywood* serão bases para a construção do segundo capítulo desta monografia.

Sendo Divine a atriz drag queen protagonista do filme do estudo de caso, pela conceituação dada por Judith Butler de performatividade de gênero será feito um breve estudo do corpo e da sua relação com a caracterização visual do feminino em Divine como Dawn Davenport. Esta análise contribuirá para uma crítica à construção do feminino a partir da experiência drag queen, bem como um questionamento se tal representação mergulha nas questões do sistema de normas da matriz heterossexual, sendo uma crítica ao sistema de normas ou não. O artigo de Mariela Nahir Solana intitulado *El papel del travestismo en el pensamiento político de Judith Butler* (2014) ajudará a nortear a discussão sobre a experiência de gênero drag queen com relação à performatividade de gênero, como estilos corporais, voz, gestos, maneiras de expressar-se, em soma com a construção visual dada pelo figurino. Juntos, esses elementos funcionam como um acervo para o desenvolvimento das convenções - ou críticas às convenções reiteradas pela sociedade - de gênero nas representações cinematográficas. Butler nos oferece uma reflexão que Solana interpreta em seu texto a fim de pensar se a experiência de gênero drag queen é uma imitação de gênero ou se ressalta, denuncia os gestos significantes onde o gênero se estabelece Também sevirá de estudo complementar o artigo *Pink Flamingos y lo abyecto: entre performatividad*

paródica y pastiche (2015), de Alejandro Donaire Palma, onde o autor relaciona o conceito de performatividade paródica de Judith Butler pensando na performance de Divine, onde o figurino se relaciona com a completude da composição da personagem.

Como parte introdutória do terceiro capítulo, será discutido o processo da construção visual da personagem Divine, como ela foi adquirindo e adotando elementos visuais para a consolidação de suas características visuais nos filmes iniciais de John Waters. Em seguida, iniciaremos a análise da caracterização visual pelo figurino, com a amostra de análise de quatro figurinos, englobando maquiagem, cabelo, vestuário e acessórios, usados pela personagem Dawn Davenport (Divine) em *Problemas Femininos*, e de que forma esta observação contribui para o estudo da construção visual do feminino no filme, além de tratar dos aspectos técnicos que foram utilizados para a composição visual de tais figurinos. Através do estudo de figurino de Barbara e Cletus Anderson na obra *Costume Design*, além dos elementos básicos e técnicas da comunicação visual explicitados por Donis A. Dondis em sua obra *Sintaxe da Linguagem Visual*, esta monografia busca unir o que os elementos postos em cena comunicam em consonância com a caracterização visual das personagens em *Problemas Femininos*.

Para a conclusão desta monografia será primordial articular as discussões-base deste estudo, unindo os estudos de gênero e o conceito de performatividade com as noções de figurino como principal forma para a construção visual da personagem de cinema. A retomada dos estudos de Judith Butler, os artigos de Jaine Ganes e o ensaio de Laura Mulvey nortearão a resposta dos problemas levantados neste trabalho. À luz da discussão da teoria feminista, esta pesquisa busca uma análise crítica e objetiva da representação do feminino no cinema e audiovisual a partir dos aspectos ideológicos inscritos no discurso cinematográfico.

1 O FIGURINO NA REPRESENTAÇÃO VISUAL DO FEMININO NO CINEMA DE HOLLYWOOD

1.1 O Caráter Ideológico do Figurino do Cinema Clássico Narrativo

O trabalho da direção de arte é uma ferramenta muito importante de comunicação visual no cinema. É função dessa equipe estruturar o espaço cênico através do uso de elementos materiais (ou virtuais), adequando seu visual aos propósitos dramático-narrativos da obra cinematográfica. Assim como a direção de arte estrutura materialmente a mise-en-scène de um filme (através da seleção de objetos e subdivisão dos espaços), o figurino estrutura a personagem. Logo, a subárea da direção de arte de maior importância para a composição visual da personagem cinematográfica é o figurino, o qual se constitui de maquiagem, cabelo e objetos de cena que a personagem manuseia ou usa (conhecidos como *props*). Tudo isso deve relacionar-se conjuntamente com as ambiências em que a personagem se insere, sua interpretação e as demais áreas do cinema.

A criação de uma obra audiovisual, especialmente a de fins comerciais, se inscreve em determinada época, local, e se dirige a certo público-alvo. Neste caso um filme é um produto cultural para um determinado nicho de consumo e, portanto, visa atingir fins a partir de pontos de vista particulares que findam por expressar ideologias intrínsecas à obra. Da mesma forma, a construção visual da personagem pelo figurino carrega elementos pré-estabelecidos pela sociedade onde o produto cultural se insere. Logo, os aspectos ideológicos da obra orientam a forma como deve ser construído o visual da personagem na ficção. A representação da mulher em diversas obras cinematográficas na história do cinema mundial ocorre, então, permeada por estes elementos visuais do figurino, que carregam significados previamente inseridos na sociedade.

Para compreender a importância do figurino na construção visual de gênero no cinema, tema central deste trabalho, é necessário discutir primeiramente os mecanismos estético-ideológicos do discurso cinematográfico, utilizando o cinema clássico narrativo como exemplo. O recorte da cinematografia clássica de Hollywood foi escolhido por este ser o maior produtor e exportador de obras cinematográficas, responsável por grande parte das representações que consolidaram modelos de personagens mulheres na cultura ocidental.

Em meio à produção em série de filmes dentro do modelo industrial e o consumo massivo dos produtos culturais em escala mundial, a repetição das correntes de

pensamento deste cinema se expandem e os padrões de representação são naturalizados, como se correspondessem à realidade. Para o pesquisador Ismail Xavier, o cinema “não foge à condição de campo de incidência onde se debatem as mais diferentes posições ideológicas” (XAVIER, 2012, p. 13).

A partir da primeira década do século XX, Hollywood desenvolveu e consolidou uma série de recursos poderosos a fim de fornecer uma maior correspondência entre o mundo representado no universo ficcional e o mundo tido como real. As tecnologias desenvolvidas como o som, a montagem e a introdução da cor possibilitaram um uso estratégico desses recursos adicionados à película de maneira que, repetidamente, se consolidaram como modos de uso. Esse modelo de produção é o que mais influencia o fazer cinematográfico dali por diante, bem como a maneira de representação das personagens nas obras ficcionais produzidas em outras cinematografias pelo mundo.

Os aparatos tecnológicos e econômicos se juntam à capacidade de modelação de imaginários através de um sistema de representação calcado no “realismo” idealizado, conforme premissas que residiram inicialmente na classe dominante da sociedade ocidental, estadunidense. Como sistema de representação avançado, o discurso cinematográfico se faz espaço das mais diversas posições ideológicas. Jean-Louis Baudry, em texto de 1970, fortalece o debate do poder do cinema nas produções ideológicas, mas também dos efeitos ideológicos que ele mesmo é capaz de provocar, enquanto “aparelho de base”. (BAUDRY *in* XAVIER, 2008, p. 384).

O filme, durante seu processo de realização, passa por transformações, desde o roteiro até a montagem, e o produto final cinematográfico é inerentemente carregado de ideologia. Através da câmera a disposição dos elementos postos em cena é capturada, ou seja, os elementos da mise-en-scène diante do sujeito - câmera. A experiência que a sala de cinema proporciona, a maneira como a tela é disposta na altura dos olhos, a escuridão do entorno e outros fatores, promovem uma maior imersão, bem como a montagem prévia das imagens que estão sendo projetadas. Tudo isto são fatores a levar em conta para a sensação do espectador de participação no mundo fictício e sua consequente identificação com o sujeito do olhar/câmera, bem como na constituição de imaginários calcados naquela impressão de realidade.

Esta discussão trará, por parte de vários teóricos do cinema, a reflexão acerca da relação entre a representação artística e o mundo real. Ismail Xavier cita a obra *Theory of the film*, onde Bela Balázs discute acerca do estatuto de “janela” no cinema, classificando as imagens formadas no “microcosmo” da tela como uma representação da realidade,

separada do mundo dito real, com convenções próprias de formação, com a presença de recursos capazes de eliminar a distância entre o espectador e a obra cinematográfica, como se ele estivesse na ação representada no espaço ficcional do filme (BALÁZS *apud* XAVIER, 2012, p. 22). Para Xavier, a própria noção de categorizar o cinema clássico narrativo como realista já “implica na admissão de que há um modo normal, ou natural, de se combinar as imagens, justamente aquele apto a não destruir a ‘impressão de realidade’” (XAVIER, 2012, p. 33).

Essa impressão de realidade causada pelo cinema de Hollywood, cujo assunto o teórico Christian Metz também aborda, ocorre pela junção de técnicas que não explicitam os princípios de construção da imagem cinematográfica. O espectador, assim, “mergulha” para dentro da tela, se identificando com as personagens e participando afetivamente do mundo representado (METZ *apud* XAVIER, 2012, p. 23). Desse modo, “a dissimulação da base técnica também provocará um efeito ideológico determinado” (BAUDRY *in* XAVIER, 2008, p. 386).

Importante no processo citado acima é o recurso da decupagem clássica, que consiste no uso da montagem para que ocorra o efeito dos fatos representados com fluência, dissolvendo a descontinuidade espaço - temporal e fornecendo continuidade à narração, juntamente com a continuidade psicológica. Para tal procedimento, os cortes que decompõem uma cena visam manter a integridade das representações e tendem a obedecer a uma série de regras para combinar os planos de forma que o fluxo narrativo flua em uma sequência de imagens subsequentes, gerando a impressão de desenvolvimento como uma cronologia real. O sistema da decupagem clássica é, portanto, um sistema repleto de procedimentos para “extrair o máximo rendimento dos efeitos de montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível” (XAVIER, 2012, p. 32). A invisibilidade da montagem contribui para a impressão de realidade e a identificação da espectadora ou espectador com o imaginário da obra audiovisual.

Ismail Xavier também cita o teórico Edgar Morin, em seus estudos do processo de identificação, onde aborda a constituição de um imaginário em que se manifestam desejos, sonhos e mitos do ser humano, tanto através dos elementos técnicos do fazer cinematográfico, quanto pela participação afetiva. Para Morin, a interação entre a maneira como o espectador se dispõe diante do mundo real e a realidade ilusionista construída pelo cinema marca o efeito da participação afetiva (Ibid, p. 34).

Jean Louis Baudry toma a análise da câmera como objeto central nos processos de produção cinematográfica, recapitulando que a linguagem cinematográfica trabalha com

a organização das cenas baseadas na multiplicidade dos pontos de vista. Essa discussão caminhará para a criação de uma “realidade alucinatória” que busca transcendência, disposta em um lugar de “visão ideal”. Dessa forma, segundo o autor, o cinema clássico elabora uma visão idealista da “plenitude e homogeneidade do ser” (BAUDRY *in* XAVIER, 2008, pp. 386-388). O olhar do sujeito é liberado (Baudry faz uma analogia com uma reação química e a liberação de uma substância) e com ele, a geração de sentido, continuidade e consciência (Ibid, pp. 390-391).

As discussões retomadas acima são importantes para o pensamento da teórica Laura Mulvey que, assim como Jean-Louis Baudry, aborda as vertentes ideológicas do cinema a partir do viés da psicanálise. Entretanto, Mulvey parte da análise da representação do feminino e da espectadorialidade pela abordagem da teoria feminista do cinema. Na década de 1970, os dois autores ainda teorizam o sujeito-espectador ideal, buscando refletir sobre o autor da imagem, mais do que sobre quem as recebe.

Assim como Laura Mulvey posteriormente realiza uma atualização crítica de seu artigo *Prazer visual e cinema narrativo*, as teorias do dispositivo cinematográfico se atualizam pelo trabalho de outros teóricos que seguem a discussão. Com os avanços tecnológicos na área do cinema e audiovisual, é necessário ter a consciência das novas formas de projeção de uma obra audiovisual, para além da experiência da tela em uma sala escura. Na era digital, há a possibilidade de voltar, avançar e pausar a cena de um filme, fragmentar a narrativa, retardar ou acelerar o movimento das personagens na *Mise-en-scène*.

Hoje se sabe da multiplicidade de recepção das imagens cinematográficas e da amplitude da noção de espectadorialidade no cinema. Entretanto, os estudos recapitulados neste trabalho ainda nos ajudam a compreender temas atuais, como a construção de gênero no cinema. Mais do que uma “sujeição” do espectador às ideologias, há em todo o processo a possibilidade do espectador que recebe as imagens criticamente as formular diferentemente da corrente dominante, e se desviar do intuito ideológico objetivado, como veremos na análise crítica do estudo de caso de *Divine* mais adiante neste trabalho.

Para Mulvey, o estudo do cinema clássico narrativo mostra questões das maneiras de estruturação das formas de ver através do prazer visual do inconsciente dominante, neste caso, o olhar masculino (*male gaze*), que gera a idealização/objetificação da mulher (MULVEY *in* XAVIER, 2008, p. 439). O olhar masculino é o dono do olhar no cinema clássico narrativo. Os instrumentos e linguagem da ideologia patriarcal produzem

significados sobre as representações da mulher, “ainda presa a seu lugar como portadora de significado e não produtora de significado” (Ibid, p. 438).

A autora afirma que “o cinema reflete, revela e até mesmo joga com interpretação direta, socialmente estabelecida, de diferenciação sexual que controla imagens, formas eróticas, de olhar e o espetáculo” (Ibid, p. 437). Sendo assim, o modo como os elementos da imagem e do som estão organizados, ou seja, as preocupações formais do cinema clássico narrativo refletem e firmam as “obsessões psíquicas” e a hierarquização dos gêneros da sociedade que o produziu, formando premissas que codificam o prazer visual e o erótico segundo o olhar masculino (Ibid, pp. 439 – 440).

A autora intenciona enfrentar o inconsciente estruturado como linguagem, onde no cinema clássico narrativo a manipulação do prazer visual esteve relacionada com a imagem da mulher sob o domínio do olhar masculino em variados aspectos. Tanto Mulvey quanto Baudry concordam que o problema da ação ideológica no cinema parece situar-se na relação câmera-sujeito, bem como de que maneira a câmera deixará o objeto constituir-se. Para Mulvey, a personagem masculina comanda o olhar e cria a ação idealizada dentro da tela de cinema. Baudry recorda da própria disposição da projeção cinematográfica, uma tela centralizada, iluminada em um auditório totalmente escuro, onde as convenções narrativas do filme dão ao espectador um “cenário exemplar de toda transcendência e modelo topológico do idealismo” (BAUDRY *in* XAVIER, 2008, pp. 395).

O cinema pode, pois, aparecer como uma espécie de aparelho psíquico substitutivo, respondendo ao modelo definido pela ideologia dominante. O sistema repressivo (...) consiste em impedir os desvios ou a denúncia ativa deste modelo (Ibid, pp. 398-399).

Sob estas condições, em diversas obras do cinema clássico narrativo temos a impressão de que espionamos um mundo privado, gerando o prazer visual e a escopofilia – ato de objetificar outras pessoas e observá-las de modo controlador. Sendo assim, “O cinema dominante e as convenções nas quais ele se desenvolveu sugerem um mundo hermeticamente fechado (...) jogando com suas fantasias voyeurísticas” (MULVEY *in* XAVIER, 2008, pp. 440-441).

O efeito ideológico obtido pela imagem escopofílica é necessário à reafirmação da ideologia dominante, capaz de gerar “uma fantasmática do sujeito, o cinema colabora com segura eficácia para a manutenção do idealismo” (BAUDRY *in* XAVIER, 2008, pp. 397-

398). A mulher no cinema hollywoodiano é o fantasma, idealizada enquanto representação e imagem. A mulher no cinema pode ser agradável em sua forma, porém ameaçadora em seu conteúdo. Essa ameaça, como Mulvey afirma, é neutralizada pelo impacto erótico e visual da representação do feminino como convenção. No cinema clássico narrativo, a representação da mulher se dá como espetáculo (MULVEY in XAVIER, 2008, pp. 444-445).

Com o propósito de agradar o olhar masculino, o figurino pode distrair a complexização da personagem mulher, reiterando gestos de gênero repetitivos, elementos visuais arquetípicos idealizados pelo *male gaze*, o olhar masculino, construindo assim uma mulher desarmada de qualquer contestação, silenciada “de forma a torná-la tranquilizadora em vez de perigosa” (Ibid, pp. 447). O trabalho de construção visual dessa mulher idealizada é obtido parcialmente graças à subárea da direção de arte, o figurino, juntamente com a atuação da personagem mulher, seguindo as indicações do roteiro e o restante da mise-en-scène. Mudanças de trocas de roupa da personagem mulher sem motivação narrativa podem ser bons exemplos da figura da mulher como um espetáculo a ser visto e adornado.

Jane Gaines, em seu artigo *Fabricating the female body*, fala que para as mulheres feministas, o desafio original de ser feminina na cultura da moda da sociedade ocidental se constitui em ter que lidar com muitos modelos tirados das estrelas glamorosas de Hollywood. Esses modelos compõem um imaginário com o qual as mulheres reais não se identificam plenamente em como são, já que não se parecem com as imagens das estrelas de Hollywood. Tais imagens são simplificadas, selecionadas e falsificadas (GAINES, 1990a, pp. 4).

Através do figurino, o ilusionismo cinematográfico do *star system* hollywoodiano criou extravagâncias nos filmes épicos, justificados historicamente, tornando exóticas as passagens das personagens mulheres, às vezes como objetos visuais postos em cena. Como Jane Gaines exemplifica, um elegante robe é uma relação direta com as “preocupações” das mulheres. Figurinos extravagantes podem ser vistos em diversos filmes sob a justificativa de serem filmes épicos, como em *Mary of Scotland* (1936), *Marie Antoinette* (1938) e *Cleopatra* (1934). Nestes filmes, os figurinos saltam da personagem, distraem a atenção da narrativa, fazendo parte do ilusionismo convencionalizado de Hollywood mais do que intencionando assemelhar-se o máximo possível da realidade (Ibid, pp. 18-20).

Objetivamente, a representação do feminino foi e é alvo da acumulação monolítica de convenções das propriedades de imagem para fins de manutenção de uma

ordem hierárquica de gênero. No domínio de criação predominantemente masculino na indústria cinematográfica, o homem do patriarcalismo ocidental é dono do olhar. Ele controla a narrativa, solidificando as bases consolidadas pela reiteração das convenções em um sistema de normas da matriz heterossexual.

1.2 O Figurino na Representação do Feminino no Cinema

Antonio Candido afirma que o enredo existe através das personagens, pois elas existem dentro dele. A relação entre a personagem e o enredo é praticamente indissolúvel, pois “quando pensamos no enredo, pensamos simultaneamente nas personagens; quando pensamos nestas, pensamos simultaneamente na vida que vivem, nos problemas em que se enredam, na linha do seu destino” (CANDIDO *in* CANDIDO *et al*, 2014, pp. 53). A personagem é, portanto, elemento fundamental para a condução da ficção, pois é através da personagem que “a camada imaginária se adensa e se cristaliza” (ROSENFELD *in* CANDIDO *et al*, 2014, pp. 21).

Na obra de arte ficcional há nas personagens a criação de seres transparentes erguidos com contornos definidos e definitivos, a viver situações exemplares de um modo exemplar. Como seres (humanos) encontram-se em meio a uma criação de um sistema que os veste com “valores de ordem cognoscitiva, religiosa, moral, político-social e tomam determinadas atitudes em face desses valores.” (Ibid, 2014, pp. 45).

Anatol Rosenfeld diz que mesmo que as obras de arte, dentre elas a cinematográfica, não objetivem diferenciar-se e utilizem o sistema e a linguagem convencional em sua feitura, há o esforço consciente em individualizar e dar características particulares aos contextos objetivos, introduzir um detalhamento das circunstâncias visuais a fim de dar uma aparência de realidade na situação imaginada (Ibid, pp. 45).

Maria Cristina Volpi Nacif escreve sobre a questão da representação da personagem cinematográfica e o figurino, e afirma que a materialização da personagem se dá através da figura da atriz ou ator, no processo definido por ela como “corporificação + interpretação + figurino”. Dessa forma, o figurino contribui substancialmente para a representação visual dos traços psicológicos e sociológicos que ajudam na construção da personagem cinematográfica, expressando “as relações estruturais da narrativa, representadas pelas personagens” (NACIF *in* VIANA e MUNIZ, 2012, pp. 292).

Na história do vestuário, o figurino e a moda são áreas primordiais

conformadoras de sistemas vestimentais, onde se encontram diversos modelos de representação do corpo que seguem padrões impostos pelas normas culturais de determinada sociedade. A utilização social e simbólica do vestuário está presente na especialização do traje pelo gênero e pelas idades da vida, indicadores que vão mudando segundo uma série de fatores. Nacif explica que, além da forma e do movimento do corpo como referencial dos sistemas vestimentais, as relações sociais presentes na sociedade são fatores importantes onde se “tende a sinalizar os aspectos do indivíduo, inserindo-o no grupo social do qual faz parte.” (Ibid, pp. 293).

Nacif considera o figurino um objeto comunicacional que se constrói com os elementos da linguagem visual, os quais “constituem a substância básica daquilo que vemos”, produzindo sentido no texto visual, em termos de opções e combinações da construção visual. O figurino é responsável por gerar comunicação visual, seguindo indicações do roteiro com relação a pontos importantes da narrativa, reforçando uma das funções da personagem como influenciadora na atmosfera diegética e condutora da narrativa. O figurino da personagem é um sistema vestimentar que faz referência a diversos sistemas vestimentares instituídos na sociedade em que a obra cinematográfica se inscreve.

Na história das formas vestimentares, encontram-se as mais diversas representações do corpo humano, que por sua vez representam diversas visões de mundo. Na longa duração da história, diferentes formas de vestuário modelaram o corpo, destacando suas características plásticas e evidenciando, através dos investimentos de que era objeto, o valor do corpo humano segundo propósitos e normas culturais (Ibid, pp. 293).

Como valor primordial na composição das personagens e da representação do feminino, os aspectos vestimentais incluem valores e convenção em seu contexto espacial e temporal. Em outras palavras, os modelos convencionais contidos no figurino das representações de mulheres no cinema estão diretamente relacionados ao sistema vestimentar pré-estabelecido pela sociedade dominante, tido como “evidente” e natural.

Nas personagens mulheres, há a construção visual de gênero na intrínseca continuidade entre a mulher e sua vestimenta. Segundo Jane Gaines em seu artigo *Fabricating the female body*, esta continuidade intenciona manter a mulher em seu lugar tradicional e inferior, como a expressão do inglês estadunidense “*she is what she wears*” (ela é o que ela veste) indica claramente. O figurino corporificado na mulher é, portanto,

uma das principais vias de identificar padrões de composição visual enquanto representação (GAINES, 1990a, pp. 1).

Gaines e outras teóricas feministas do cinema estudam casos em que o *star system* naturaliza o fenômeno da construção das estrelas dos grandes estúdios, resultante da síntese entre a personagem e a atriz. A configuração esquemática no processo de construção da *star* reflete na construção e reiteração de gestos performativos de gênero do que é reconhecido como “ser mulher” na sociedade.

Vejamos os casos em que o *star system*⁴ naturaliza o fenômeno da construção visual de uma persona resultante da síntese entre a personagem de ficção e a atriz, a ser amplamente explorada como produto cultural, muitas vezes somente como imagem. Cortes de cabelo ou algum sinal de nascença no corpo da atriz são utilizados como convenções que influenciam a moda e compõem os estilos vestimentais que influenciam as espectadoras. A síntese gerada entre personagem e atriz se dá a ponto de muitas características ou elementos visuais adotados se tornarem indistinguíveis no processo da ficção e da vida real, garantindo que a atriz não desapareça por completo dentro da diegese, parte de seu estrelato. Antonio Costa esquematiza o fenômeno do estrelismo através dos seguintes pontos:

- a) Excede o texto fílmico, embora possa ser um dos fatores do seu êxito;
- b) Interfere no texto fílmico (lembramos dos filmes feitos ‘sob medida’ para um ídolo);
- c) Desenvolve-se num espaço intertextual; ou seja, é o resultado das relações entre vários textos de natureza diferente (imprensa, rádio, televisão etc.). (COSTA, 2003, pp. 236 – 237).

No processo de formação de uma estrela de cinema no sistema de estúdios, o figurino age como objeto fundamental para aproximar a imagem da atriz às personagens que ela interpreta, através das similaridades da caracterização visual dentro e fora da tela. Jane Gaines destaca a função do *star designer* no sistema de estrelas, responsável por consolidar imagens de mulheres pela extravagância e excesso de emoção transmitida nas caracterizações visuais.

⁴ Sistema industrial convencionalizado por Hollywood de transformar atores e atrizes de seus filmes em celebridades, estrelas, excedendo o texto fílmico e se transformando em produto cultural a ser consumido pelas massas.

Nos estudos contemporâneos da teoria feminista do cinema, o figurino se consolida como área feminista de investigação. Segundo Jane Gaines, “há uma ligação significativa entre a noção de mulher exibida pela sua forma de vestir-se e a mulher exibida por outros sistemas representacionais” (GAINES, 1990a, pp. 3, tradução da autora). Mulheres são treinadas a serem vistas e incorporam práticas de gênero registradas pela cultura e sociedade onde estão inseridas. Estes gestos performativos de gênero como posturas de apresentação, acenos e maneiras de sentar-se, devem estar coerentes com a composição visual da personagem como se a qualquer momento elas fossem fotografadas (Ibid, pp. 3-4).

Em seu artigo *Costume and Narrative: how dress tells the woman's story*, Gaines cita exemplos do início do cinema sonoro, como a entrada da figurinista Edith Head nos estúdios Paramount, que defendia montar o figurino com características rapidamente associáveis a traços da personalidade da personagem. A coerência total da personagem com o figurino utilizava elementos visuais como, por exemplo, cores escuras (ainda na era preto e branco), formas exageradas e profusão de detalhes, como no filme *I'm no Angel* (1933), onde a atriz Mae West usa um vestido escuro de *chiffon* com mangas de morcego decoradas com pedras brilhantes em formato de teias de aranha (GAINES, 1990b, pp. 188-189).

Jane Gaines, em seu artigo *Fabricating the Female Body*, afirma que uma das maiores contribuições da teoria feminista é o argumento de que a imagem de uma mulher é uma "construção", em uma sociedade que torna essa imagem um produto cultural a ser consumido massivamente em várias partes do mundo. A teoria feminista do cinema pontua que todos os segmentos da população feminina mundial são, dessa forma, “deixadas de lado” ou comparadas negativamente aos padrões fornecidos e reiterados de representações *mainstream* de mulheres convencionados por Hollywood (GAINES, 1990a, pp. 4).

Para Gaines, o estudo da representação é importante para a teoria feminista, a fim de produzir uma contra ideologia que questione esse “ser mulher” institucionalizado que extrapola o cinema, tendo assim o corpo como símbolo de transgressão e crítica (Ibid, pp. 8-9). Laura Mulvey afirma que a realização alternativa reage criticamente às consagradas representações do feminino no cinema de Hollywood, onde

A beleza formal das representações é subvertida em forma de questionamento, transcendendo formas desgastadas ou opressivas, ou a ousadia de romper com as expectativas normais de prazer de forma a conceber uma nova linguagem do desejo (MULVEY *in* XAVIER, 2008, pp. 440).

O figurino é, portanto, um objeto comunicacional que, através do uso dos elementos visuais de comunicação e de técnicas de composição se faz possível inscrever uma ideologia de construção de gênero, reforçando, questionando ou até subvertendo os aspectos pré-estabelecidos das normas de gênero da sociedade onde o texto fílmico se inscreve. Grande parte do questionamento na produção cinematográfica enquanto sistema de representação se dá pela construção das personagens de modo distinto dos padrões estereotipados, desafiando os preceitos básicos e as normas naturalizadas do cinema dominante hollywoodiano (Ibid, pp. 439).

1.3 A Performatividade de Gênero no Figurino

O cinema clássico narrativo de Hollywood foi o ponto de partida deste trabalho por justamente ter consolidado uma série de convenções de representação cinematográficas advindos da matriz heterossexual. É pelo figurino que se faz possível notar formas de representação a partir da análise dos aspectos referentes a sexo, sexualidade e gênero, indicadores importantes para se pensar a representação do feminino no cinema.

A crítica feminista é necessária em busca de uma posição igualitária da mulher na sociedade e da inclusão de discussões como essa como operação política, o termo “mulher” não denota uma identidade comum. Partindo do entendimento de que o termo “mulher” não é uma categoria de gênero definida, o objetivo deste trabalho não é homogeneizar o sujeito do feminismo, mas questionar a função normativa da construção visual nas categorias das personagens mulheres em obras cinematográficas (BUTLER, 2016, pp. 20). As questões propostas pelas teóricas feministas do cinema sobre a representação do feminino no cinema tangem os debates do campo de estudos de gênero. Na década de 1990, Judith Butler define o conceito de performatividade de gênero em sua obra *Problemas de gênero: feminismo e subversão de identidade*.

Butler busca desnaturalizar a ordem compulsória heterossexual e de dominação masculina quando traz o conceito de performatividade de gênero, com a

provocação de que a construção de gênero é realizada nos âmbitos sociais e culturais a partir de gestos performativos reiterados produtores de significados. Segundo a autora, o sistema de matriz heterossexual é construído sócio historicamente no ocidente e produz sujeitos normatizados com traços de gênero determinados em função de uma política de dominação dos corpos individuais.

Para Judith Butler, a performatividade de gênero é um ato intencional. Os gestos performativos produzem significados que transformam o corpo e constroem sujeitos ficcionais que correspondem ao sistema de normas de gênero na vida real. A “parafernália” de gênero, segundo Butler, nem sempre foi coerente e é capaz de mudar, constituindo-se de maneiras distintas conforme os recortes de contextos históricos. O gênero, portanto é estabelecido por

Interseções com modalidades raciais, classistas, étnicas, sexuais e regionais de identidades discursivamente constituídas. Resulta que se tornou impossível separar a noção de “gênero” das interseções políticas e culturais em que invariavelmente ela é produzida e mantida (Ibid, pp. 21).

A matriz heterossexual define os papéis de gênero, bem como reivindica a obrigatoriedade da heterossexualidade compulsória no processo da construção dos sujeitos, desde quando os indivíduos humanos estão na barriga da mãe. O binarismo dos sujeitos é o estabelecimento normativo de somente dois gêneros na matriz heterossexual (homem e mulher) e faz parte do regime de coerência entre sexo, gênero e sexualidade (ou desejo). Essa falsa noção de estabilidade proposta pela matriz heterossexual é gerada pela repetição de signos, gestos performativos, dentro das regras de construção de corpos individuais femininos e masculinos, visando manter o discurso ideológico da coerência na sociedade e perpetuar ações de dominação hierárquica de uma classe a outra.

Iremos analisar a possibilidade de dissonâncias na construção visual da personagem sem a necessidade da coerência entre sexo, gênero e desejo, norma sistematizada pelo regime dominante da matriz heterossexual. O que acontece quando na caracterização visual de certa personagem o gênero não é representado como o esperado pelas normas de gênero, não reiterando assim padrões ideológicos dominantes? Tais questionamentos de ação se constituem necessariamente em uma subversão na representação do corpo feminino e seus adornos? O que tal representação causa no modelo disciplinar da matriz heterossexual?

Vimos que é possível desenvolver um pensamento crítico acerca das representações do feminino através do figurino na personagem, fazendo notar o processo da construção de gênero no cinema com estruturas erguidas pelos regimes de dominação do corpo estabelecidos na sociedade. Neste estudo, teremos o caso da representação do feminino pela personagem Dawn Davenport, performada pelo ator Harris Glenn Milstead na experiência de gênero drag queen no filme *Problemas Femininos (Female Trouble, 1972)*. A persona drag de Divine revela pontos de ruptura das estruturas de sustentação dos regimes de poder na representação da personagem principal do filme em questão.

Na introdução de sua obra *Problemas de gênero: feminismo e subversão de identidade*, Judith Butler analisa brevemente o título de *Problemas femininos*, filme de nosso estudo de caso, fazendo uma analogia aos “problemas de mulher” como “indisposição feminina sem nome”, uma configuração histórica de que ser mulher é um fardo natural a carregar, tal como é tido pelo senso comum nas noções de gênero ocidentais. No filme *Problemas femininos*, a necessidade de reconhecimento do mundo “tal como ele é”, a verossimilhança clássica requisitada nas narrativas ficcionais se esvai, e o estranhamento e o choque primário que a estética *trash* das imagens de Waters geram, produzem uma quebra na forma de representação convencional hollywoodiana.

As práticas de gênero de Divine nos limites das culturas gay e lésbica tematizam frequentemente “o natural” em contextos de paródia que destacam a construção performativa de um sexo original e verdadeiro. Que outras categorias fundacionais da identidade – identidade binária de sexo, gênero e corpo – podem ser apresentadas como produções a criar efeito do natural, original e inevitável? (BUTLER, 2016, pp. 9).

John Waters escolhe Divine, sua protagonista-musa, no ato performativo drag queen, para interpretar mulheres dentro das narrativas. Divine e Waters recodificam a representação do feminino à medida que recusam a coerência dos protótipos preestabelecidos pelo regime de coerência das normas de gênero, utilizando a paródia para desnaturalizar e denunciar as brechas da matriz heterossexual, bem como do uso da própria linguagem cinematográfica clássica.

A seguir, com a introdução do estudo de caso de Divine como Dawn Davenport, busca-se analisar criticamente se a representação visual das experiências de mulheres retratadas por Dawn Davenport se constitui de forma paródica, subversiva, ou seja, se de fato a representação de Divine em *Problemas femininos* provoca uma discussão crítica da

trama normativa de gênero, sexualidade e desejo. Além disso, iremos investigar de que forma o figurino constrói a mulher em *Divine*, e de que forma ela desnaturaliza os padrões normativos de representação do feminino, se posicionando criticamente diante da representação clássica do feminino em Hollywood.

2. O ESTILO DE JOHN WATERS E A CONSTRUÇÃO DO FEMININO ATRAVÉS DA DRAG DIVINE

2.1 Sobre John Waters

Em memórias descritas em seu livro *Mis modelos de conducta*, o cineasta John Waters reúne suas referências de vida, como os cantores Johnny Mathis e Little Richard, bem como o escritor Tennessee Williams. Para a criação do universo de seus filmes, Waters possui referências tanto do *mainstream* quanto do *underground*⁵. Abordando temas controversos juntando uma estética da sordidez e do fora-da-lei com relação ao comportamento social considerado como correto em sua época, o cineasta desvia maneiras de representação convencionais do cinema dominante em seus filmes.

Nascido em 1946, o cineasta faz parte do *baby boom*, época de aumento considerável do índice de natalidade nos países envolvidos na II Guerra Mundial (1939-1945). Influenciado artisticamente por sua época, Waters viveu em um momento de revolução da juventude, sexual e cultural. Adolescente na década de 1960, Waters se desenvolve em um contexto histórico contracultural de questionamento do controle normativo de gênero e sexualidade, bem como outras reivindicações.

A década de 1960 nos Estados Unidos, assim como em outras partes do mundo, foi caracterizada pelos debates de quebra da alienação da sociedade para uma melhor visualização dos grupos sociais oprimidos. Grande parte dos movimentos históricos dos anos 1960 se compunha de uma política de identidade, reivindicando os direitos dos grupos sociais marginalizados e “anormais” (os fora da norma). Dentre essas reivindicações situam-se ações contra as guerras (como a Guerra do Vietnã), os direitos estudantis e dos trabalhadores e movimentos de questionamento de modelos disciplinares sobre os corpos. As instituições estabelecidas – e as normas instituídas pelas mesmas – controlavam além das dimensões coletivas de modos de conduta, as dimensões individuais.

A onda feminista e os movimentos contra discriminação sexual são fortes exemplos dos debates florescidos na década, capazes de descentralizar o sujeito normatizado. O feminismo foi, neste momento, grande responsável por contestar os modos de vida socialmente construídos, como a família, o casamento, a maternidade, a convivência doméstica e a divisão de tarefas na família. Como Stuart Hall comenta sobre o

⁵ Termo usado para expressar uma tendência, *mainstream* pode ser uma corrente de pensamento ou uma atividade dominante, cuja maioria das pessoas é adepta. *Underground* é o que está fora do convencional, muitas vezes rechaçados pela maioria. Em inglês, a tradução literal destes termos é “corrente principal” (*mainstream*) e “abaixo do chão” (*underground*).

movimento feminista da época em *A identidade cultural na pós-modernidade*, “aquilo que começou como um movimento dirigido à contestação da *posição* social das mulheres expandiu-se para incluir a *formação* das identidades sexuais e de gênero” (HALL, 2005, pp. 45-46, grifos do autor).

John Waters é um homem homossexual caucasiano de classe média, nascido e criado no subúrbio de Baltimore, Maryland, Estados Unidos. Na juventude, costumava ser desde assíduo frequentador da vida noturna marginalizada de Baltimore, com garotas de programa e classes sociais minoritárias, até a apreciador caseiro de literatura de tragédia humana, criminologia e suspense. Waters começou a filmar curtas e médias-metragens no contexto da metade dos anos 1960, quando era adolescente. Seus filmes iniciais, produzidos com baixíssimo orçamento e câmeras que filmavam em 8mm e 16mm, são realizadas por um grupo de pessoas desajustadas que parodiam os filmes melodramáticos hollywoodianos de Douglas Sirk (METZ, 2003, pp. 157).

Os filmes de John Waters procuram levar o espectador a um imaginário perturbador repleto de temáticas-tabu na sociedade burguesa tradicional norte-americana. Notam-se nas obras contestações à religião cristã católica, a presença da sujeira e da escatologia como parte da estética, assim como em seu conteúdo, as caracterizações das personagens são carregadas da estética do bizarro. Waters traz à cena assuntos polêmicos, relativos a gênero e sexualidade ao tratar de temas como relações incestuosas, casamento e separação, maternidade indesejada, relacionamentos abusivos, dentre outros.

John Waters inicia sua realização cinematográfica voltada para o circuito do cinema independente estadunidense dos *midnight movies*, cinemas de bairro e *drive-ins* que passavam filmes produzidos à margem da indústria de Hollywood. Dentre os seus filmes mais conhecidos há *Pink Flamingos*, *Problemas femininos* (1964), *Hairspray – éramos todos jovens* (1988), *Cry-baby* (1990) e seu último filme, o filme *A dirty shame* (2004). Aos 26 anos de idade, Waters lança o longa-metragem *Problemas femininos* (*Female trouble*, 1974), dois anos após lançar *Pink Flamingos*, filme mais icônico de sua cinematografia. O cineasta realizou dezesseis obras cinematográficas em quarenta anos.

É importante notar que John Waters passa por uma mudança em seu modo de produção e suaviza sua estética conforme sua carreira conta com a produção da New Line Cinema Studios⁶. O artigo *John Waters goes to Hollywood*, de Walter Metz, analisa o processo de transição da produção de baixo orçamento independente à feitura convencional

⁶ Produtora de cinema industrial estadunidense fundada em 1967.

de um produto cinematográfico de Hollywood, com uma equipe técnica grande e um orçamento maior. A partir da década de 1980, o cineasta passa a explorar narrativas em diversos gêneros clássicos de Hollywood, como o musical *Hairspray* (1988). Nessa nova fase, o autor se relaciona de forma mais branda com os mesmos temas abordados em sua juventude.

Em seus filmes, tanto a mise-en-scène quanto a composição de suas personagens utilizam os códigos cinematográficos do cinema narrativo dominante hollywoodiano “às avessas”. Seus primeiros filmes são parte do gênero de filmes de *exploitation*⁷. A narrativa é conduzida pelo roteiro à mise-en-scène *trash*, modelo de representação que alude à ridicularização do uso excessivo de convenções no cinema de gênero melodramático. O ambiente, bem como a interpretação e composição das personagens, suas motivações e seus figurinos são partes da mise-en-scène parodiada do melodrama do cinema clássico.

Os filmes de Waters subvertem as “fortes emoções” do melodrama com narrativas que utilizam o tom humorístico da comédia para burlar a intensidade e o exagero do gênero. Apesar de tratarem de temas em comum, o cinema de Waters critica a moralidade do cinema clássico ao abordar situações domésticas, da família e da posição social da mulher na sociedade de uma maneira invertida. A pressão social das normas de conduta sobre a mulher, geralmente a personagem protagonista das tramas, é burlada ou criticada nas obras de Waters.

O cineasta toca no debate da representação de gênero quando escolhe Divine, sua protagonista-musa, interpretada pelo ator Harris Glenn Milstead que, através da experiência performativa de gênero drag queen, interpreta personagens mulheres na narrativas dos filmes. Divine e Waters recodificam a representação do feminino à medida que recusam a coerência dos protótipos heteronormativos pré-estabelecidos e o padrão previamente esquematizado de beleza da mulher, utilizando o abjeto e a paródia para desnaturalizar e denunciar as falhas do regime heterossexual com a representação do feminino no cinema clássico narrativo.

No artigo *Pink Flamingos y lo abyecto: entre performatividad paródica y pastiche*, Alejandro Donaire Palma afirma que o abjeto na experimentação estética dos filmes de John Waters contribui para compreender o conceito de performatividade proposto por Judith Butler, já mencionado neste trabalho. Nas obras de Waters, a composição da personagem

⁷ Gênero cinematográfico que engloba filmes produzidos principalmente na década de 1970 que possuem uma abordagem exagerada e sensacionalista de diversos temas considerados polêmicos pela sociedade, como sexo, drogas e violência.

pode ser entendida como uma realização performativa (PALMA, 2013, pp. 177). As personagens de Waters representam a contracorrente da construção normativa de sujeitos. A contestação reside nas experiências estéticas que as primeiras obras de Waters proporcionam. A experimentação com os corpos, a brincar com o que é socialmente repugnante no ocidente, faz com que em algum momento se façam visíveis as “fissuras”, como Donaire Palma afirma, nos regimes de subjetivação hegemônica.

“Si antes la norma se materializaba performativamente respecto a cierto espacio-momento disciplinario integrado en determinado marco institucional (la familia, la escuela, la fabrica, etc.), poco a poco esta dinámica tiende a hacerse difusa e inestable (Ibid, pp. 184).

Em seu livro *Shock Value* (1981), John Waters escreve, aos 35 anos, sobre como no final de sua adolescência, momento em que começou a produzir seus filmes mais chocantes, ele não se identificava com os movimentos de “paz e amor” anti-guerra de sua época (WATERS, 1981, pp. 62). Waters inicia sua escrita alegando que odeia *message movies* (filmes com lições de moral no final) e que se orgulha de que seus filmes não possuam valor social.

Junto com o crítico Walter Metz, o qual também salienta esta passagem do livro de Waters, é difícil dizer que qualquer obra audiovisual não carregue valor sociocultural de reflexão, como vimos com os estudos abordados no capítulo anterior deste trabalho. Waters afirma que a razão pela qual faz filmes é fazer com que as pessoas fiquem chocadas por *algo* (grifo do autor). Waters busca fazer com que as pessoas vejam coisas novas, em um mundo onde as pessoas acreditam já terem visto de tudo (Ibid, pp. 2).

A experimentação contracultural de John Waters contribui para a crise já instaurada dos regimes reguladores dos corpos. Independente da intenção do autor, a experimentação contracultural e a expressão na transgressão abjeta são triunfantes em visibilizar fraturas da trama normativa da matriz heterossexual, desnaturalizando o campo de inteligibilidade conjurado pela mesma. A incitação de um posicionamento abjeto, que seja imoral, sujo, “estranho”, “bizarro”, desestabiliza a homogeneidade da ordem do sujeito normatizado à medida que “perverte” a história acumulada e a construção da norma (PALMA, 2015, pp. 182 e 183).

As obras de Waters são paródias que se posicionam performativamente

alternativas diante de normas de representação reguladoras de gênero e sexualidade. A paródia é o desvio de certa norma por meio da imitação de suas excentricidades. Isto quer dizer que a experimentação visual nas personagens de seus filmes desnaturalizam o ilusionismo da representação do feminino no cinema de Hollywood, sobretudo no melodrama clássico.

Vejamos a questão da personagem protagonista mulher e a relação com a maternidade, tema muito comum do melodrama. No gênero clássico, as situações de uma mãe geralmente envolvem amor pelos filhos, sacrifício e sofrimento. Em *Pink Flamingos*, Babs Johnson (Divine) tem uma relação incestuosa com seu filho. Em *Problemas femininos*, Dawn Davenport (Divine) rejeita sua filha, amarrando-a na cama de castigo, não deixando a menina ir à escola e, no final do filme, matando-a. Em ambos os filmes, as situações de emoções humanas estão longe de ser o socialmente aceito como nas narrativas clássicas, chocando o espectador e não oferecendo uma “moral da história” socialmente adequada.

Segundo Walter Metz, Waters encontrou uma maneira de produzir melodramas hollywoodianos em uma época em que paródias de filmes de gênero estavam desprestigiadas (METZ, 2003, pp. 157). Como cineasta homossexual, John Waters integra o grupo de minorias sociais LGBT, além de retratar em seus filmes outras classes minoritárias como mulheres, pobres e pessoas negras. A ideia de retratar pessoas “anormais”, os “fora da norma”, acaba consequentemente mostrando a anormalidade do que é típico que, nas obras de John Waters, seria a vida burguesa estadunidense ao estilo do “*american way of life*” (Ibid, pp. 165). Em um contexto de guerra e conflitos sociais de liberação sexual, reivindicações feministas e étnicas, o ideal da família típica americana de classe média entrava em colapso e John Waters retratava a crise dos modelos disciplinares dominantes em seus filmes.

2.2 Senhoras e Senhores, Divine!

Divine é uma drag queen performada pelo ator Harris Glenn Milstead, protagonizando a maioria dos primeiros filmes dirigidos por John Waters. Através da experiência de gênero da drag queen, Divine interpreta personagens mulheres nos filmes, desafiando padrões de construção visual do feminino do cinema clássico narrativo. John Waters descreve Harris Glenn Milstead, em seus primeiros contatos com ele, como um

“garoto afeminado que idolatrava Liz (Elizabeth) Taylor, era constantemente assediado na escola, e gostava de apostar com Carol valendo itens de maquiagem dela como prêmio” (WATERS, 1981, pp. 41, tradução da autora). Waters também dizia que se referia a “ele” quando estava descaracterizado, e à “ela” quando estava em drag. “(...) Divine ama roupas apertadas e reveladoras, sapatos de salto alto e não se importa em pintar ou raspar os cabelos por meras razões estilísticas” (Ibid, pp. 5, tradução da autora).

Partindo de paródias dos padrões de noções de corpo, cores, texturas, contraste e outros elementos e técnicas de composição visual, Divine e a construção visual dos filmes de Waters desnaturalizam as normas de gênero através de paródias da construção do feminino no cinema clássico de Hollywood. O figurino de Divine não se trata necessariamente do que é socialmente aceito ou reconhecido como verossímil, bem como todos os demais elementos visuais que são postos em cena nos filmes de Waters.

Divine utiliza muitas vestimentas que fazem alusão à caracterização visual do glamour no cinema clássico narrativo de Hollywood, como vestidos de silhueta de ampulheta e saias com caudas volumosas. Vestidos como esses foram utilizados por atrizes do *star system* hollywoodiano na década de 1940 a 60, como Marilyn Monroe e Jane Russel em *Os homens preferem as loiras* (*Gentlemen prefer blonde*, 1953, dir. Howard Hawks). O exemplo mais marcante dessa silhueta em Divine está no vestido ampulheta vermelho com o recorte de cauda de sereia, da personagem Babs Johnson interpretada por Divine em *Pink Flamingos* (1972).



Esse modelo, colado ao corpo, exacerba as curvas de Divine, acentua a prótese dos seios e, junto com a exacerbada cauda de sereia, é usado como base para as caracterizações de outras personagens que Divine vem a interpretar ao longo de seus trabalhos como atriz de Waters, como veremos mais adiante.

Pela direção de arte de Vicent Peranio e figurino, cabelo e maquiagem por Van Smith, Divine se torna reconhecida por sua peruca alta com metade do couro cabeludo à mostra, raspado, para ter mais espaço para a maquiagem (Ibid, pp. 72). Uma longa e arqueada sobrancelha maquiada, seguida de um olho agrandado por um delineador exagerado decoram os olhos de Divine.

O uso de perucas altas e volumosas, próteses de seios e as escolhas de cores e estampas vibrantes compõem o visual das personagens que Divine interpreta. Ocorre neste momento a síntese da caracterização entre Divine na experiência drag queen e as personagens mulheres que ela interpreta ao longo de sua carreira. Além de atriz, a drag Divine é cantora e assume elementos da caracterização visual das personagens que ela interpreta nos filmes de John Waters em performances musicais e aparências públicas.

A construção de uma persona se dá na figura de Divine, assim como acontece com o star system da indústria cinematográfica, mesmo sem John Waters participar factualmente do sistema industrial de produção cinematográfica norte-americana. Em *Pink Flamingos*, a identidade visual de Divine é firmada a servir de base para a criação da caracterização visual das personagens que viriam. A identidade visual da personagem de Divine Babs Johnson em *Pink Flamingos* (1972) e de Dawn Davenport em *Problemas Femininos* (1974) faz com que a imagem de Divine se cristalize e popularize no decorrer dos anos, incorporada quase que imediatamente pela cultura contracultural LGBT da época, que repercute até hoje.

Problemas femininos conta a história de Dawn Davenport (Divine) e sua trajetória de vida rumo a tornar-se uma criminosa. O filme traça diversas experiências de Dawn desde a adolescência até sua morte na cadeira elétrica, condenada por seus crimes. Após fugir de casa e desistir dos estudos no ensino médio, Dawn é estuprada por Earl (interpretado por Divine como homem) e se torna mãe solteira de uma criança indesejada. Cometendo crimes para viver e se sustentar, Dawn se apaixona por Gator, um cabeleireiro e se casa por pouco tempo. Por motivos de infidelidade do marido e ataques da tia de Gator por não concordar com o casamento do sobrinho com uma mulher e não com um homem, Divine se divorcia. Buscando uma mudança no estilo de vida, Divine concorda em trabalhar como “modelo criminal” para Donald e Donna Dasher, o casal dono do salão de beleza que ela

frequenta e seu ex- marido trabalhava. Obcecados por observar violência e de atitude autoritária, o casal Dasher manipula Dawn, incitando-a a cometer crimes enquanto posa para fotos, sendo inclusive submetida a uma lavagem cerebral em busca do “sucesso criminal”. Enquanto se apresentava em uma performance com trampolins, Dawn saca uma arma e atira em pessoas na plateia “em nome da arte”. Quando Dawn é presa pelos policiais, é submetida a julgamento por seus crimes, e sentenciada à morte na cadeira elétrica. Em êxtase de felicidade, Dawn morre na cadeira elétrica se sentindo muito bem, acreditando que o ápice de sua carreira como modelo criminal havia chegado.

Para narrar a trajetória da personagem de Divine em *Problemas femininos*, o filme segue uma progressão de mudança de circunstâncias das experiências de Dawn Davenport, bem como uma cronologia dos eventos que pode ser observada pela caracterização visual da personagem. Através do figurino, nota-se que Dawn passa por diversas transformações corporais, através do uso de próteses, acessórios, maquiagem, cabelo, dentre outros.

O figurino da personagem começa com uma caracterização de adolescente suburbana com maquiagem simples com delineador e penteado *beehive*⁸, jaqueta de couro, saia xadrez e suéter. Conforme a narrativa avança e a protagonista se envolve no mundo do crime, sua maquiagem fica cada vez mais forte e borrada nos momentos de crise. Seu vestuário também vai ficando mais extravagante, com transparências, tecidos brilhantes, aplicações de lantejoulas, rendas, plumas e cores fortes, como o rosa-choque e o vermelho.

No capítulo 5 do livro *Shock value*, John Waters escreve que o departamento de direção de arte do filme providenciou próteses de vagina, seios, nádegas, uma prótese de barriga de grávida, além dos itens de vestuário, tudo desenhado por Van Smith, o figurinista (WATERS, 1981, pp. 102). Vicent Peranio, o diretor de arte de todos os seus filmes, coordenava a estética pensada por John Waters. Chris Mason era a cabelereira conhecida como “*hairdresser to the monsters*” (cabeleireira para os monstros em inglês) (WATERS, 1981, pp. 98).

O figurino de Dawn Davenport nega a naturalização de gênero como coerente ao sexo e desejo, projetando na personagem uma estética de construção aparente do corpo feminino no performer Harris Glenn Milstead enquanto drag queen. A representação de Dawn em *Problemas Femininos* retoma o conceito de performatividade de gênero de Butler,

⁸ Popularizado no início dos anos 1960, principalmente nos Estados Unidos e na cultura ocidental, o *beehive* foi incorporado ao imaginário visual das drag queens como paródia da exacerbação de feminilidade e glamour.

sendo a composição do figurino dessa personagem uma maneira de demonstrar a construção de gênero, problematizando o “natural” no sistema heteronormativo.

Em vinte e três trocas de roupa no decorrer do filme, Dawn choca o espectador pela aceitabilidade da maneira como se veste, em contraste com o imaginário vigente. Podemos notar aspectos comunicativos no figurino de Divine em *Problemas femininos* que desconstroem maneiras de representação visual convencionais do feminino.

Divine no busca su integración normativa ni su reconocimiento en el marco de las instituciones disciplinarias, sino que se sitúa desde lo residual a la vez exceso y negación, para conjurar experiencias no-inteligibles (PALMA, 2015, pp.182).

O figurino da cena de seu casamento é um exemplo evidente na formação do corpo feminino que burla o tradicional. Um vestido branco de noiva totalmente transparente, vestimenta que deixa à mostra os seios-prótese e os pêlos reais de sua genitália. Também há a construção do corpo feminino quando Dawn, fazendo sexo com seu marido, usa somente a parte de cima de um baby doll que deixa à mostra a prótese de uma vagina. Nestes dois exemplos, o ato de construção do corpo feminino é literalmente visível, porém a própria vestimenta e sua modelagem somam-se à construção do feminino, sem a necessidade da nudez. Os cortes e a silhueta das vestimentas, as aplicações de elementos como o brilho, as cores e a renda, dentre outros são procedimentos visuais e compositivos que iremos ver ao longo do trabalho.



Nas várias facetas que assume no filme *Problemas Femininos*, a personagem de Divine representa várias experiências de mulheres. John Waters recodifica as representações à medida que recusa os protótipos heteronormativos concedidos tais como eles são, e os parodia e inverte. A feminilidade extrema dos gestos corporais evidencia Divine como uma criação “defeituosa”, uma paródia do sistema de normas de gênero dominantes. A anormalidade e a sordidez finda por desnaturalizar e denunciar as falhas do regime disciplinários da matriz heterossexual.

Pela sua performance drag queen, é possível notar traços da performatividade de gênero feminino. Isso quer dizer que, assim como Judith Butler planteia na introdução de seu livro *Problemas de gênero...*, a experiência de gênero drag queen de Divine quebra a coerência entre sexo, gênero e atuação, na medida em que os gestos performativos de Divine não correspondem a uma unidade de gestos do sistema binário da matriz heterossexual. Como questiona Judith Butler em *Problemas de gênero*.

Seria a drag uma imitação de gênero, ou dramatizaria os gestos significantes mediante os quais os gêneros se estabelecem? Ser mulher constituiria um ‘fato natural’ ou uma performance cultural, ou seria a ‘naturalidade’ constituída mediante atos performativos discursivamente compelidos, que produzem o corpo no interior das categorias de sexo e por meio delas? (BUTLER, 2016, pp. 9).

Pela análise de cinco trocas do figurino de Dawn Davenport em *Problemas femininos*, serão recapitulados os conceitos abordados ao longo deste trabalho, com ênfase na relação do figurino da personagem de Divine com o conceito da performatividade de gênero de Judith Butler.

3. REIVENTANDO O CORPO FEMININO: O FIGURINO DE DAWN DAVENPORT

Como vimos, trabalho do figurino é primordial no processo da construção da personagem. Como Barbara e Cletus Anderson afirmam em seu livro *Costume Design*, a personagem cinematográfica é identificada por seu figurino (ANDERSON, 1999, p. 8). O figurino reforça a narrativa, descreve a personagem e gera impacto visual. “Quando uma cena é revelada, impressões são criadas antes da primeira fala ser dita” (Ibid, pp. 16, tradução da autora).

Não há verdades absolutas no figurino, porém há certamente uma maneira lógica de aproximação ao trabalho dos figurinistas onde podemos desenvolver um entendimento básico das bases que irão contribuir para a expansão das capacidades de cada projeto (Ibid, p. 9, tradução da autora).

Segundo Donis A. Dondis, em *A sintaxe da linguagem visual*, toda experiência visual conta com componentes individuais do processo que ajudam a entender a composição. Como uma espécie de “caixa de ferramentas” para a elaboração e análise de toda imagem, temos os elementos básicos de comunicação visual. São eles o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a escala ou proporção, a dimensão e o movimento. Estes elementos são matéria-prima para todos os níveis de inteligência visual, pois deles se compõem todos os tipos de experiências visuais (DONDIS, 2007, pp. 23).

Os elementos básicos são manipulados pelas técnicas de comunicação visual. Sempre que há uma obra visual, há elementos visuais organizados. Isto quer dizer que os elementos básicos “constituem a substância básica daquilo que vemos” (Ibid, p. 51). Segundo Dondis, a dinâmica das técnicas visuais se manifesta numa relação de polaridade, como o contraste se manifesta em oposição à harmonia. Mesmo trabalhando com a convenção metodológica de oposição de um pólo a outro, a autora nos lembra de que há diversas possibilidades de gradação entre um lado do pólo e o outro, na aplicação das técnicas visuais. Algumas técnicas são exemplificadas por Dondis:

Contraste – Harmonia, Instabilidade – Equilíbrio, Assimetria – Simetria, Regularidade – Irregularidade, Complexidade – Simplicidade, Fragmentação – Unidade, Profusão – Economia, Exagero – Minimização, Espontaneidade – Previsibilidade, Atividade – Estase, Ousadia – Sutileza, Ênfase – Neutralidade, Transparência – Opacidade, Variação – Estabilidade, Distorção – Exatidão, Profundidade – Planura, Justaposição

– Singularidade, Acaso – Sequencialidade, Agudeza – Difusão, Episodicidade – Repetição (Ibid, pp. 24).

A escolha e a organização dos elementos visuais estão nas mãos do autor da imagem, objetivando uma estética ou efeito específico e as opções de combinação são infinitas. “Os elementos visuais mais simples podem ser usados com grande complexidade de intenção” (Ibid, pp. 52).

Para analisar o figurino da personagem de cinema, se utilizará os elementos básicos de comunicação que, articulados, revelam o uso das técnicas visuais de comunicação. As técnicas, em sua relação com o conteúdo expresso, ajudam na organização de um pensamento em torno da observação de imagens e a mensagem que elas querem passar, desenvolvendo uma maior inteligência visual. No processo de análise das manifestações visuais nas trocas do figurino da personagem Dawn Davenport, serão também consideradas as circunstâncias do autor (o cineasta John Waters) e o fator ideológico (intenções e meio onde o autor se inscreve). Como Dondis afirma:

São as técnicas que apresentarão sempre uma maior eficácia enquanto elementos de conexão entre a intenção e o resultado. Inversamente, o conhecimento da natureza das técnicas criará um público mais perspicaz para qualquer manifestação visual (Ibid, pp. 24-25).

Barbara e Cletus Anderson afirmam que a construção do figurino na personagem se dá por fatores: período histórico, área geográfica, clima, hora do dia, status social ou ocupação, idade e gênero, como discutido no capítulo anterior deste trabalho. Além do figurino, a interpretação da personagem, “atitude e postura”, segundo Anderson, é igualmente importante (ANDERSON, 1999, pp. 74-79). Quanto mais detalhes, mais é possível detalhar a personagem através do visual.

John Waters utiliza o realismo ilusionista como base para provocar uma estilização. Dawn Davenport possui uma caracterização visual marcante que choca o espectador. John Waters utiliza a estética da “monstruosidade”, cujas caracterizações das personagens, bem como todo o visual possuem uma profusão de elementos visuais postos em cena.

As decisões estéticas do autor estão impressas nas escolhas das técnicas visuais de comunicação dos detalhes visuais do figurino das personagens. Podemos citar

algumas técnicas utilizadas nas obras de Waters, como o exagero, profusão, contraste, saturação, ousadia, distorção, ênfase, sobreposição, transparência, brilho, entre outros.

Os autores Anderson citam o trabalho de Alison Lurie intitulado *The language of clothes*, onde a autora fala de proporção e volume como elementos visuais na aplicação de figurino nas personagens através da técnica do contraste. Alison Lurie exemplifica a caracterização de uma personagem de um homem rico e poderoso. O homem geralmente é representado com um físico mais largo como símbolo de sua grandeza, demonstrada por seu status social inserido na sociedade (Ibid, pp. 20). Como associação de riqueza, poder e status de um homem, geralmente ele é caracterizado desta forma.

Dawn Davenport e as demais personagens de *Problemas femininos* subvertem essa lógica normativa de representação de gênero, uma vez que Divine interpreta uma protagonista que é uma mulher obesa e alta. Gator, seu marido na narrativa, é magro e mais baixo que ela. A dinâmica do contraste e o jogo das formas distintas na escolha dos atores ressalta a intenção de John Waters de engradecer visualmente a figura de Dawn Davenport e chocar o espectador com representações inusitadas.

Uma provocação ao choque do espectador é esperada na representação da filha pré-adolescente de Dawn. Taffy é interpretada por Mink Stole, propositalmente uma mulher adulta em roupas infantis de menina, vestidos clássicos infantis com temas delicados e cabelo em maria-chiquinha, provocando um choque ao imaginário de representação da personagem com a atriz que a interpreta, de faixa etária muito superior. A tia de Gator é uma mulher idosa vestida em um macacão preto de látex, com várias aberturas e um decote, contrastante com o que sistema vestimentar da década de 1970 dizia que era socialmente aceito para uma senhora idosa usar.

Através do figurino é possível modificar o corpo da atriz ou do ator, aumentar a altura e o volume da personagem. O uso do corset, por exemplo, modifica a forma do corpo para uma forma que, em muitos sistemas vestimentais ao longo da história, denotava feminilidade. O corset remodela o corpo: o busto é projetado e posto em ênfase, bem como o quadril se evidencia. As aberturas de decotes modelam o busto, os diferentes tipos de mangas definem (ou não) os braços, bem como a modelagem de peças de vestuário em geral.

Vejamos o ato de colocar enchimentos agarrados a partes do corpo da atriz ou ator, tradução do termo em inglês *padding*, usada para aumentar a massa do corpo ou determinada parte do corpo, e dar curvas à personagem, com o preenchimento de algum material que simule parte integrante do corpo da pessoa (Ibid, pp. 88-89). Um exemplo em

Problemas femininos é a construção de Dawn Davenport grávida, através do uso de um enchimento de barriga. As próteses de partes do corpo usadas por Divine, tidas pelo senso normativo como componentes de um corpo feminino, como nádegas mais voluptuosas e seios, podem ser feitos materiais mais móveis, como a borracha e o silicone. No filme podemos exemplificar esse uso na cena em que Dawn e Gator têm relações sexuais. Nesta cena, há o uso de próteses da vagina e dos seios em Divine.

Na maquiagem utilizada na composição de Dawn Davenport, a imitação dos formatos da sobrancelha, a sombra, os cílios e o delineado dos olhos e do lábio também exageram formas tidas como femininas. A maquiagem de Dawn apresenta elementos visuais da caracterização drag para a representação do feminino. A aplicação da maquiagem nos olhos da personagem segue linhas diagonais que, em conjunto, dão a impressão de um olho em maior proporção. Situadas em um nível mais alto que aquele onde costumam nascer, as sobrancelhas de Dawn são pretas, desenhadas de modo arqueado e com fim alongado, buscando um formato exagerado. Dessa forma, cria-se uma ilusão de pálpebras aumentadas pelo uso da variação tonal da sombra e do lápis, que definem a linha e o preenchimento do meio círculo de uma área que vai dos cílios até a localização das sobrancelhas reais da atriz.



O uso de perucas volumosas contribui com a construção da feminilidade “à flor da pele”, com perucas longas e/ou volumosas. Ter os cabelos longos é uma característica convencional de uma mulher nas construções normativas de gênero da sociedade ocidental. As perucas de Dawn seguem seu estado de espírito, porém de maneira inusitada.

Quando ela se prepara para sua apresentação como “modelo-criminal”⁹, por exemplo, seu penteado é uma espécie de topete com os lados da cabeça raspados. Chris Mason inseria as perucas de Dawn acima da linha da testa. Dessa forma, mais espaço ficava disponível para o desenho da maquiagem dos olhos. O aumento do arco das sobrancelhas fazia com que a exageração se tornasse grotesca e a artificialidade fosse evidenciada de maneira “monstruosa”.

Em *Problemas femininos*, notamos o efeito da gradação da protagonista através de seu figurino. Dawn assume diversos papéis designados às mulheres na sociedade em vários momentos da vida, começando como uma adolescente “delinquente juvenil” problemática, depois jovem mãe solteira, criminosa, prostituta, até ser “modelo criminal” para o casal Dasher.

Ao longo do filme, Dawn Davenport usa vinte e três trocas de figurino. Analisaremos cinco trocas da personagem, por ordem linear na narrativa e por nível de relevância das trocas no roteiro. Será descrita a cena e a circunstância, seguida de uma descrição do figurino, que compreende cabelo, maquiagem, vestuário e *props*. Uma breve discussão sobre a composição visual da troca será feita, recapitulando reflexões anteriores deste trabalho.

3.1 Adolescente Delinquente

Na primeira troca de Dawn Davenport, a adolescente branca do subúrbio de classe média estadunidense vai ao colégio de ensino médio no ano de 1960. Usando uma peruca no penteado *beehive*¹⁰, parecido com uma colmeia de abelha, bastante comum na época, a personagem aparece nas dependências do colégio aplicando grandes quantidades de *hairspray* e reclamando apaticamente “meu cabelo está desmoronando”. O uso constante do *hairspray* enquanto as meninas conversam, bem como o tamanho enfatizado dos penteados das garotas “fora-da-lei” criam um efeito de destaque da protagonista e das duas coadjuvantes em relação ao ambiente em que performam. Com a técnica visual do

⁹ Em *Problemas Femininos*, ser uma “modelo criminal” é uma profissão reconhecida por Dawn como sua carreira rumo ao estrelato. Sua tarefa consiste em cometer delitos enquanto posa para fotografias nas cenas dos crimes.

¹⁰ Popularizado no início dos anos 1960, principalmente nos Estados Unidos e na cultura ocidental, o *beehive* (comeia em inglês) foi incorporado ao imaginário visual das drag queens como paródia da exacerbação de feminilidade e glamour.

exagero, John Waters representa parodicamente o adolescente de sua época usando o penteado da moda de sua cidade, Baltimore, conhecida como “a capital do penteado”. O cabelo de Dawn é exageradamente alto e chama a atenção em relação às outras estudantes na sala de aula, que não usam o mesmo penteado, a não ser suas duas amigas. Segundo Dondis, “o exagero deve recorrer a um relato profuso e extravagante, ampliando sua expressividade para muito além da verdade, em sua tentativa de intensificar e amplificar” (DONDIS, 2007, pp. 147).

Dawn veste uma jaqueta preta de couro no início da sequência da escola, um suéter amarelo, saia xadrez, e uma maquiagem simples, com um delineador no estilo gatinha. O conjunto faz parte de uma caracterização típica de uma adolescente suburbana da época nos anos 1960. A protagonista fuma um cigarro e divide uma lata de *hairspray* com as amigas, que estão retocando a maquiagem, demasiadamente preocupadas com a aparência. A posta em cena das três personagens alinhadas no fundo do banheiro matando aula faz referência à estética da “delinquência juvenil”, uma grande referência visual às memórias da adolescência de John Waters, abordada especialmente em seu filme posterior *Cry-baby* (1990).

Além da maneira como as personagens estão vestidas, é notável uma grande apatia das meninas diante das regras da escola e da relação com as companheiras de classe e o professor, bem como na maneira como elas mencionam suas famílias. A rebeldia das três amigas reflete o momento de crise das jovens diante das normas institucionais e dos padrões de comportamentos tidos como modelo. A estetização da delinquência juvenil é um ponto importante da crítica de Waters, mostrando a crise dos modelos disciplinares na sociedade estadunidense da década de 1960.



3.2 Grávida

Depois de discutir com seus pais na manhã de Natal, Dawn foge de casa, pede carona na estrada e acaba sendo estuprada pelo homem que a dá carona. Alguns meses depois, Dawn Davenport está grávida quase para ter o bebê. Após encontrar o telefone de Earl, o estuprador, ela pede dinheiro para ele, sem obter sucesso, volta para o quarto de um hotel de má qualidade, onde está vivendo de maneira precária. Dawn dá a luz à sua filha sozinha em um sofá, rompendo o cordão umbilical com a boca.

A personagem usa um vestido com linhas horizontais amarelas e pretas. Com um lenço florido escondendo o cabelo desarrumado, ela anda se arrastando. Como *props*, Dawn masca chiclete no orelhão enquanto liga para Earl e usa óculos modelo gatinha, brancos. Utilizando a técnica de justaposição do uso do lenço florido com bobs e um vestido listrado, a caracterização de Dawn neste momento é de uma mulher que está passando por necessidades financeiras. Combinando com a circunstância e o hotel onde a personagem está instalada, esse efeito se dá visualmente pela desarmonia das duas padronagens dos tecidos do lenço e de seu vestido que, colocados ao mesmo tempo, carecem “combinar” de acordo com os códigos de moda vigentes na época. Em adição às estampas distintas, o fato de Dawn sair à rua usando bobs reforça as dificuldades que a personagem está passando, provavelmente não tendo dinheiro para ir ao cabelereiro.

O estilo *trash* desta cena, causado pela profusão de estampas e texturas e o uso dos bobs nos cabelos se juntam à atuação cômica de uma situação séria, como ocorre na hora do parto. A técnica da profusão desordenada de elementos visuais faz ligação com a bagunça em que a vida de Dawn se encontra naquele momento, um período de caos na sua vida.





3.3 Vida no Crime

Esta é a fase da personagem como criminosa, mãe solteira e dona de casa. Em um momento de descanso, Dawn é irritada por Taffy, sua filha criança, fazendo birra. Na cena, a protagonista veste uma camisola preta de seda e lê uma revista de fofoca de celebridades enquanto come um *donut*. Seu sonho é tornar-se uma celebridade, mas naquele momento a sua vida se encontra em meio a uma maternidade indesejada. Dawn usa bobs nos cabelos longos e pretos, armados em um *beehive* solto e levemente desarrumado. A maquiagem acentua os traços femininos do rosto de Divine, agora mais extravagantes do que nas duas trocas analisadas anteriormente, com a inclusão de batom vermelho, sobrancelhas marcantes e um grande delineado gatinha.

A composição visual deste momento do filme faz analogia ao tempo em que passou descontente com seu estilo de vida. O uso enfático do preto na composição adulta da protagonista à beira de uma maior imersão na criminalidade contrasta com as cores claras utilizadas por sua filha Taffy. A ênfase da cor preta na caracterização de Dawn, além de demonstrar a desarmonia e a relação conflituosa entre a protagonista e sua filha indesejada, simboliza o “luto” da personagem diante do fato do nascimento de sua filha trazer obstáculos ao seu objetivo de vida de virar uma celebridade.



3.4 Casamento

Dawn se casa com Gator em uma cerimônia religiosa na igreja. O vestido de noiva é transparente em sua totalidade, com a cauda de sereia, recorrente em várias caracterizações de Divine nos filmes de Waters, como no já citado vestido vermelho de Babs Johnson em *Pink Flamingos* (1972). O figurinista optou por parodiar o tradicional vestido branco como sinal de pureza, no entanto, utiliza-se da técnica visual do contraste, deixando à mostra os seios-prótese e os pelos reais da genitália, contradizendo visualmente os pressupostos de pureza aos quais se remete com o uso de tal traje em um ambiente cristão. Parodicamente, o vestido é acompanhado por véu e buquê, colar e brinco de brilhantes, a fim de jogar com os acessórios de uma noiva convencional em oposição ao que vemos na composição de Dawn, totalmente fora do comum.

Nesta troca, a técnica de sobreposição de elementos visuais não contribui para o ocultamento do processo de construção visual do feminino. Pelo contrário, John Waters expõe o corpo construído de Dawn em Harris Glenn Milstead, através da transparência, “de tal modo que o que lhes fica atrás também nos é revelado aos olhos” (DONDIS, 2007, pp. 152). Longe de ser sutil, Waters põe Dawn em cena a fim de obter maior visibilidade da personagem no momento de seu casamento, podemos dizer que o cineasta também utiliza a técnica visual de ousadia, para obter tal fim.

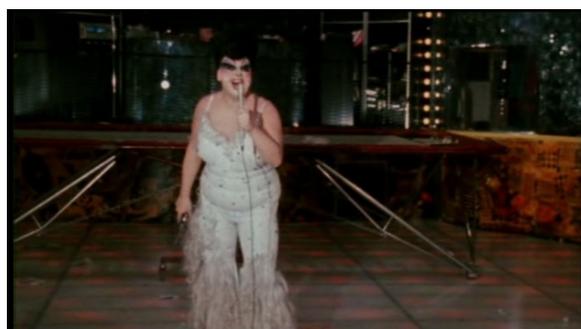


3.5 A Última Apresentação como Modelo Criminal

Dawn se apresenta com uma maquiagem exagerada, com sombras em camadas que cobrem toda a região da testa e os traços vão até a orelha. Após ter sofrido uma queimadura severa na face por derramamento de ácido propositalmente jogado pela tia de Gator, sua inimiga, sua maquiagem está exageradamente aplicada em cima da cicatriz. A sobreposição da ferida com a maquiagem exagerada enfatiza a visualidade monstruosa de Dawn.

Ao retirar um fino robe azul, revela-se um macacão branco com aplicações de pedras brilhantes no decote e franjas na barra de sua calça que formam um babado, simulando uma calça com cauda boca-de-sino. As franjas fazem referência ao uso do

acabamento cauda-de-sereia utilizado em diversos vestidos das personagens que Divine interpreta. A técnica visual da atividade é aplicada no momento do show, em que as franjas da calça chamam a atenção conforme ela pula no trampolim e se movimenta pelo palco. O exagero da movimentação de Dawn no palco mostra que ela está sedenta por reconhecimento, capaz de realizar uma performance com trampolins e bacias com sardinhas.



Uma discussão muito pertinente após a análise destas cinco trocas de Dawn Davenport é a questão forma e conteúdo. Segundo Donis A. Dondis, a forma e o conteúdo são componentes básicos de todos os meios visuais. Um está ligado ao outro de maneira indissociável. O conteúdo é a mensagem; é a informação que está sendo passada, tendo

sempre em vista um objetivo, seja ele de informar, influenciar, afetar etc. Os objetivos da mensagem são alcançados através das escolhas formais de uma experiência visual. A forma é a composição visual, o design. A mensagem visual, entretanto, depende das escolhas do designer, o autor, e da interpretação de quem a recebe, no caso o público (Ibid, pp. 131-132).

Dondis também afirma que a forma define o conteúdo. Isto quer dizer que "a disposição dos elementos básicos, tendo em vista o efeito pretendido em uma manifestação visual, é a forma revelada" (Ibid, pp. 132). Podemos trazer novamente o exemplo da troca de Divine na cena do casamento de Dawn com Gator: O conteúdo da cena é um matrimônio em uma igreja cristã, entretanto os elementos visuais escolhidos por John Waters intencionam compor uma ideia de choque inicial do espectador de contradição com o pudor feminino. Nesta cena, as vestes matrimoniais da noiva não se configuram como símbolo de pureza, como o cristianismo prega. O cinema de John Waters subverte na forma e traz o corpo feminino construído à mostra.

A caracterização de Dawn não expressa uma construção formal de uma personagem mulher do cinema clássico narrativo. Quando Divine, pela experiência de gênero drag queen, interpreta uma mulher em *Problemas Femininos*, as técnicas visuais utilizadas para compor seu cabelo, maquiagem e vestimenta, como o constante exagero e o contraste, dentre outras técnicas visuais, apontam para uma crítica à própria noção de gênero, tida como algo "natural" no sistema heteronormativo.

A persona de Divine carrega o questionamento da matriz heterossexual, onde a representação da personagem Dawn Davenport entra em contato com práticas de gênero da sociedade onde o filme se insere e culmina na representação do feminino pelos elementos visuais da cultura drag queen, tal qual nos apresenta Butler:

No lugar da lei da coerência heterossexual, vemos o sexo e o gênero desnaturalizados por meio de uma performance que confessa sua distinção e dramatiza o mecanismo cultural da sua unidade fabricada (BUTLER, 2016, pp. 238).

A representação do feminino de Dawn Davenport por Divine se estabelece como uma estratégia de desnaturalizar a construção normativa dos gêneros da matriz heterossexual, bem como nos procedimentos de construção da personagem são

perturbados os pressupostos de ocultação dos mecanismos constitutivos do “efeito realidade” do cinema e dos códigos do melodrama clássico.

Apesar de sabermos das múltiplas formas de recepção e formas de uso dos mecanismos do cinema, muitos produtos audiovisuais mesmo na era digital ainda utilizam recursos aplicados no cinema clássico narrativo da primeira década do século XX. A representação de Dawn Davenport brinca com a representação de modelos dos produtos culturais da indústria cinematográfica de Hollywood, tidos como realistas.

Além da desnaturalização, Davenport conta com a paródia e a subversão das convenções do realismo do cinema clássico narrativo. Através da representação do feminino em Dawn vemos que o figurino carrega significados inscritos na dominação do regime de matriz heterossexual. Apesar da caracterização da drag não ser realista conforme as convenções de representação do feminino do cinema clássico, a linguagem cinematográfica utiliza recursos narrativos convencionais, como a montagem e a decupagem clássica, som, a estrutura do roteiro em três atos, entre outros.

Em *Problemas femininos*, a caracterização visual de Dawn causa riso por ser uma paródia propositalmente falha do “ser mulher” original, que também foi sempre uma construção. A desnaturalização pelo riso de fato acontece, porém a paródia não é por si mesma subversiva, depende da recepção e do contexto onde essa representação se insere (Ibid, pp. 239).

A paródia não é subversiva em si mesma, e deve haver um meio de compreender o que torna certos tipos de repetição parodística efetivamente disruptivos, verdadeiramente perturbadores, e que repetições são domesticadas e redifundidas com instrumentos da hegemonia cultural (Ibid, pp. 239).

Além da desnaturalização e da paródia realizada por John Waters, a construção visual de Divine em *Problemas femininos* opera uma subversão na representação do feminino no cinema. A composição do figurino de Dawn é uma das maneiras de demonstrar a construção de gênero, desafiando a hegemonia epistemológica heterossexista (Ibid, pp. 208).

Consequentemente é o estranho, o incoerente, o que está ‘fora’ da lei, que nos dá uma maneira de compreender o mundo inquestionado da categorização sexual como

um mundo construído, e que certamente poderia ter sido construído diferente (Ibid, pp.191).

Com o choque da representação problemática do feminino de Dawn Davenport, John Waters perturba as normas de gênero. O uso de elementos de construção do feminino utilizado em excesso pela drag ressignifica o corpo à medida que Divine não busca reconhecimento dentro das instituições disciplinárias, senão que ela se situa no “residual”, no excesso e na negação da norma (PALMA, 2015, pp. 182). O choque provocado por Waters, portanto, depende da relação da espectadora ou espectador com o nível de “obediência” aos modelos disciplinários dos corpos individuais, bem como da época e lugar onde quem recebe o conteúdo se insere e ainda com a familiaridade com os códigos do cinema clássico e/ou suas rupturas pelo cinema moderno.

A performance drag pode se constituir em um ato corporal subversivo, apesar de não necessariamente ser uma posição privilegiada para discutir a performatividade de gênero, ou seja, um modelo ideal de performatividade. Todo ato drag não é necessariamente subversivo. Segundo Mariela Nahir Solana em seu artigo *El papel del travestismo em el pensamiento político de Judith Butler*, o ato drag nos ajuda a compreender a teoria de gênero proposta por Butler “porque en estas actuaciones se revela por medio de la imitación hiperbólica, la estructura performativa de todo género” (NAHIR SOLANA, 2014, pp. 2). Segundo Solana, “Butler le atribuye potencial crítico a una práctica que, para otras feministas, sólo conseguía reforzar el estigma y la estereotipización de las mujeres” (Ibid, pp. 3).

No descaramento do artifício realizado neste trabalho, através do estudo de caso de Divine, reside a crítica da subversão da caracterização visual do feminino na personagem Dawn. Através do figurino podemos balancear a experiência de gênero drag queen como a performance cultural da construção de gênero. Mesmo não sendo a forma privilegiada nem a única maneira para desmascarar a artificialidade da construção do gênero, na experiência drag há potencial crítico para discutir a performatividade de gênero.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No primeiro momento deste trabalho, foi realizada uma discussão sobre os mecanismos estético-ideológicos do discurso cinematográfico. Sabemos que, principalmente na primeira década do século XX, a indústria de Hollywood produziu uma série de modelos de representação que veiculam discursos ideológicos das classes dominantes, exportadas para todo o mundo e utilizadas até hoje. Dentre as áreas do cinema, a direção de arte é responsável pela estruturação material da mise-en-scène. O figurino é a subárea desse departamento de maior relevância na composição da personagem cinematográfica. A personagem conduz a narrativa, e o figurino compõe a personagem.

O figurino carrega intrinsecamente elementos pré-estabelecidos pela sociedade onde o produto cultural se insere. Voluntariamente ou não, os elementos e as técnicas visuais aplicados fazem referências a significados previamente construídos na sociedade a fim de gerar sentido para a espectadora ou espectador que assiste à obra. O trabalho de caracterização visual da personagem do cinema clássico de Hollywood foi o recorte escolhido neste trabalho a fim de buscar a relação da composição da personagem mulher no cinema como também da própria construção do gênero mulher inscrita na sociedade.

O figurino da personagem é um sistema vestimentar que faz referência a diversos sistemas vestimentares instituídos na sociedade em que a obra cinematográfica se inscreve. Como valor primordial na composição das personagens e da representação do feminino, os aspectos vestimentais incluem valores e convenção em seu contexto espacial e temporal. O figurino é, portanto, um objeto comunicacional que, através do uso dos elementos visuais de comunicação e de técnicas de composição se faz possível inscrever uma ideologia de construção de gênero, reforçando, questionando ou até subvertendo os aspectos pré-estabelecidos das normas de gênero da sociedade onde o texto fílmico se inscreve.

Tendo em vista que tanto a representação do feminino no cinema clássico narrativo quanto o próprio gênero foram consolidados pela repetição dos padrões, tais procedimentos são construções que se expandem a serem considerados como naturais. Louis Baudry trata a questão a partir das convenções do realismo no cinema. Para Ismail Xavier, a invisibilidade da montagem na decupagem clássica é um procedimento que contribui para a impressão de realidade e a possibilidade da identificação da espectadora ou espectador com o imaginário do filme. Para Edgar Morin, a participação afetiva gera uma disposição da espectadora ou espectador diante do mundo real e a realidade ilusionista

ideológicas, mas também as ideologias que o cinema pode provocar. Esses e outros procedimentos perpetuam os modelos calcados nos regimes disciplinares, dentre eles de gênero.

Dessa forma, as convenções e as preocupações formais do cinema refletem e repercutem a hierarquização dos gêneros e estereótipos ligados à representação do feminino a fim de manter o lugar da mulher no cinema relacionando-se com manutenção da posição inferior que as mulheres ocupam dentro da sociedade patriarcal ocidental. Laura Mulvey questiona a representação do feminino no cinema. Modelos carregando arquétipos idealizados pelo *male gaze* da mulher como espetáculo. A representação do feminino de estrelas de Hollywood são intencionalmente arquétipos de mulheres simplificadas, selecionadas e idealizadas pelo olhar masculino, sujeito dominante da produção cinematográfica industrial estadunidense. Na representação do feminino no cinema clássico persiste a acumulação de convenções das propriedades de imagem e há influência nas produções audiovisuais e na sociedade, existentes até hoje.

Assim como a caracterização visual da mulher no cinema é uma construção, assim é o próprio gênero. A discussão do conceito de performatividade de gênero segundo Judith Butler com as representações do feminino no cinema é importante para o questionamento dos regimes disciplinares dos corpos individuais. Os gestos performativos repetidos produzem significados que constroem sujeitos, dentro de um contexto político e cultural de criação de identidades.

Ao romper com o imaginário normatizado e deixar de lado a beleza formal institucionalizada da representação da mulher do cinema clássico, John Waters experimenta quebrar criticamente com a expectativa do que é frequente e normal (dentro da norma). A representação do feminino se dá por Divine, a drag queen performada pelo ator Harris Glenn Milstead, assim como em *Pink Flamingos*, em *Problemas femininos* sua personagem é uma mulher inserida em um imaginário em que a estética foge do que é convencional.

A análise das trocas de figurino de Dawn Davenport, de *Problemas femininos* nos mostra um caso de caracterização visual da personagem de cinema que critica os padrões hegemônicos de representação. Inserido em um contexto de produção cinematográfica inicial à margem da indústria de Hollywood, o cineasta John Waters vive em uma época de contestação de regimes normativos de gênero e sexualidade, sobretudo de questões relacionadas à contestação da família, ao papel da mulher e das pessoas LGBT na sociedade, entre outros. Como Laura Mulvey nos lembra, construir as personagens de forma alternativa ao modo convencional desafia as normas do sistema dominante, tanto do cinema quanto dos modelos disciplinares de dominação dos corpos individuais (Ibid, pp.

Dawn Davenport intenciona quebrar com a beleza formal das representações realista de Hollywood. Waters recusa a representação do feminino apoiado no regime de coerência das normas de gênero, e utiliza a paródia como meio para desnaturalizar as representações formais de mulheres no cinema. O desvio provoca o choque, e a formação do sujeito normatizado é posto em contestação. As personagens que Divine interpreta recusam certas convenções de representação da mulher ao mesmo tempo em que exageram algumas convenções do cinema clássico hollywoodiano do gênero de melodrama, em uma paródia que contesta os protótipos normativos de gênero, denunciando a artificialidade do idealismo do cinema tido como realista.

O figurino é uma peça-chave para entender as representações alternativas aos protótipos pré-estabelecidos pela matriz heterossexual. A contestação reside na experimentação com o que não necessariamente é aceito socialmente onde a obra se inscreve. Dessa forma, é possível observar as fissuras dos regimes de subjetivação hegemônica dos gêneros e contribuir para a crise da construção acumulada através dos tempos. Dawn Davenport é uma paródia da representação do feminino no cinema clássico narrativo. Pela imitação de gestos performativos de gênero e a construção do figurino de maneira excêntrica, John Waters cria uma personagem que reflete diretamente a crise dos modelos disciplinários dominantes de sua época e local.

Longe de esgotar o tema proposto, a partir das premissas abordadas neste estudo, pode-se notar casos de representações do feminino no cinema contemporâneo que questionam a matriz heterossexual com a quebra da dinâmica do binarismo de gênero da matriz heterossexual, gerando uma consequente falha na norma da construção normativa do feminino. Novos estudos de casos na contemporaneidade poderiam ser pensados, a partir da análise do figurino e de suas implicações nas construções de gênero em personagens que não necessariamente interpretam mulheres cissexuais, como Divine nos filmes de Waters, mas em pessoas à margem da matriz heterossexual. Mulheres lésbicas masculinas, personagens homens afeminados, travestis, mulheres transexuais, ou ainda, personagens em experiência de gênero drag queen “pós-Divine”. A personagem travesti Agrado de *Hable com ella* (2002) de Pedro Almodóvar, (assim como muitas personagens na produção do cineasta a partir da década de 1980) questiona a formalidade binária da representação no cinema. Outra reflexão pertinente caberia ao estudo da personagem mulher transexual Laurence de *Laurence Anyways* (2012), de Xavier Dolan, que possui o figurino como indicativo do processo de transição, a partir do momento em que passa a se identificar esteticamente com o feminino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS E FILMOGRÁFICAS

Pink Flamingos. (1972) [Filme] Dirigido por JOHN WATERS. EUA: Dreamland Studios.

Problemas Femininos/Female Trouble. (1974) [Filme] Dirigido por JOHN WATERS. EUA: Dreamland Studios.

ANDERSON, Barbara & Cletus. **Costume Design.** Nova Iorque: Holt, Rinehart and Winston, 2ª ed., 1999.

BAUDRY, Jean-Louis. **Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base.** In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia.** Rio de Janeiro: Graal, 4ª ed., 2008.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade.** Rio de Janeiro: Col. Sujeito e História, 8ª ed., 2015.

CANDIDO, Antonio., GOMES, Paulo Emílio Salles., PRADO, Décio de Almeida e ROSENFELD, Anatol. **A Personagem de Ficção.** São Paulo: Perspectiva, 13ª edição, 2014.

COSTA, Antonio. **Compreender o cinema.** São Paulo: Editora Globo, 2003.

DONAIRE PALMA, Alejandro. **Pink Flamingos y lo abyecto: entre performatividad paródica y pastiche.** *Revista Atenea*, Valparaíso, ed. 511, pp. 175 – 187, 2013.

DONIS, Dondis A. **Sintaxe da Linguagem Visual.** São Paulo: Martins Fontes, 3ª edição, 2015.

GAINES, Jane. Costume and Narrative: How dress tells the Woman's story. In: GAINES, Jane e HERZOG, Charlotte (ed.). **Fabrications: costume and female body.** Nova Iorque e Londres: Routledge, 1990.

GAINES, Jane. Fabricating the female body. In: GAINES, Jane e HERZOG, Charlotte (ed.). **Fabrications: costume and female body.** Nova Iorque e Londres: Routledge, 1990.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 10ª edição. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005, pp. 34-46.

METZ, Walter. John Waters goes to Hollywood. In: GERSTNER, David A. e STAIGER, Janet (eds.). **Authorship and Film.** Nova Iorque e Londres: Routledge, 2003.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia.** Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrasilme, Coleção Arte e Cultura, Vol. 5, 1983.

MULVEY, Laura. Teoria do cinema feminista em tempos de mudança tecnológica: novas formas de espetatorialidade. **XIII Estudos de Cinema e Audiovisual Socine**, São Paulo, Volume 1, ANO XV, pp. 15-24 ,2012.

NACIF, Maria Cristina Volpi. O figurino e a questão da representação da personagem. *In*: VIANA, Fausto e MUNIZ, Rosane (orgs.). **Diário de pesquisadores: traje de cena**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, pp. 291-295, 2012.

SOLANA, Mariela Nahir. El papel del travestismo en el pensamiento político de Judith Butler. **Revista de Filosofía y Teoría Política**, 2014.

THOMAS ALLEN, Jeanne. *Fig leaves* in Hollywood: female representation and consumer culture. *In*: GAINES, Jane e HERZOG, Charlotte (ed.). **Fabrications: costume and female body**. Nova Iorque e Londres: Routledge, 1990.

WATERS, John. **Shock Value: a tasteful book about bad taste**. Nova Iorque: Delta, 1981.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2ª ed., 2012.



ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao(s) dia(s) seis do mês de junho do ano de 2017 realizou-se a apresentação pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado Divine e o figurino como construção visual do feminino no cinema apresentado pelo discente Alice Bernardo Nicolau, do curso Cinema e audiovisual. Os trabalhos foram iniciados às 18 h 15, pelo(a) docente orientador(a) Tainá Xavier Pereira Hinkel presidente da banca examinadora, juntamente com o(a) docente Gabriela Canale Miola, e o(a) docente Fábio Allan Mendes Ramalho.

Observações da Banca Examinadora:

O trabalho cumpre com os objetivos propostos. A banca enfatiza a relevância do tema, a solidez na construção do percurso do trabalho e o cuidado em explicitar as escolhas metodológicas. Sugere-se revisão ortográfica e de normas técnicas para a entrega da versão final.

A Banca Examinadora, ao término da apresentação oral e da arguição do acadêmico, encerrou os trabalhos às 19 h 20. Os examinadores atribuíram as seguintes notas:

orientador(a)	nota final: <u>10</u>	Média final: <u>10 (Dez)</u>
docente	nota final: <u>10</u>	
docente	nota final: <u>10</u>	

Proclamado o resultado pelo presidente da banca examinadora, encerraram-se os trabalhos e, para constar, eu Tainá Xavier P. Hinkel lavrei a presente Ata que assino juntamente com os demais membros da banca.

Foz do Iguaçu, 06 de junho de 2017

Assinaturas:

<u>Tainá Xavier P. Hinkel</u>	<u>Gabriela Canale Miola</u>	<u>F. M. R.</u>
-------------------------------	------------------------------	-----------------