



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES - PROFARTES/CAPE

Tainá Macedo Vasconcelos

LABORATÓRIO DE FIGURINOS:
UMA EXPERIÊNCIA CRIATIVA EM SALA DE AULA

JOÃO PESSOA - PB

2016

Tainá Macedo Vasconcelos

LABORATÓRIO DE FIGURINOS:
UMA EXPERIÊNCIA CRIATIVA EM SALA DE AULA

Dissertação apresentada à coordenação do
Mestrado Profissional em Artes -
PROFARTES-PB, para obtenção do título de
mestre, sob a orientação da Prof^a. Dra.
Paula Alves Barbosa Coelho.

JOÃO PESSOA - PB

2016

V331I Vasconcelos, Tainá Macedo.
Laboratório de figurinos: uma experiência criativa em sala
de aula / Tainá Macedo Vasconcelos.- João Pessoa, 2016.
80f. : il.
Orientadora: Paula Alves Barbosa Coelho
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCTA
1. Artes. 2. Figurino - criação. 3. Laboratório. 4. Escola.

UFPB/BC

CDU: 7(043)

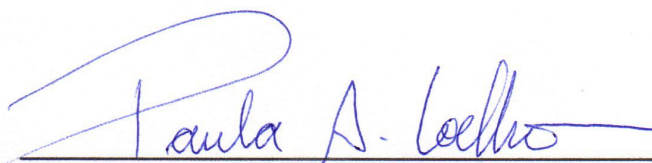
Tainá Macedo Vasconcelos

LABORATÓRIO DE FIGURINOS:
Uma experiência criativa em sala de aula

Dissertação apresentada à Universidade
Federal da Paraíba, para obtenção do título
de mestre.

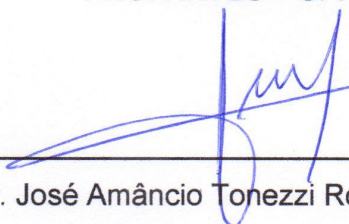
João Pessoa – PB, 22 / 07 / 2016

BANCA EXAMINADORA



Profª. Drª. Paula Alves Barbosa Coelho

PROFARTES – UFPB



Prof. Dr. José Amâncio Tonezzi Rodrigues Pereira

PROFARTES – UFPB



Prof. Dr. Eliézer Leite Rolim Filho

DAU – UFPB

AGRADECIMENTOS

Pela realização deste trabalho, agradeço aos meus familiares, a minha professora orientadora, aos meus colegas de turma (PROFARTES/UFPB 2014), aos meus professores, ao coordenador do curso, a CAPES/CNPQ, a Cia Oxente, ao Cearte e a todos que contribuíram indiretamente para a concretização dessa pesquisa.

RESUMO

A pesquisa desenvolvida abrange questões relativas a criação de figurinos, a partir do processo criativo e da organização desta atividade, buscando assim, propor um espaço adequado para elaboração e confecção de figurinos teatrais. O figurino teatral é assunto pouco estudado, e o número de publicações a esse respeito ainda é pequeno. O intuito é colaborar com a pesquisa sobre esse tema, e também auxiliar o processo de desmistificação da elaboração de figurinos para o teatro. Desta forma, esse trabalho propõe a execução de um laboratório de criação de figurinos em espaços educativos, favorecendo a experiência artística e estética dos alunos. A criação deste laboratório permite que diversas pessoas possam experimentar processos criativos de figurinos. Assim, a escola ganha mais uma possibilidade de estudar teatro, e principalmente, o figurino enquanto elemento significativo para a cena.

Palavras chave: Figurino, laboratório, escola.

ABSTRACT

The developed research covers issues concerning of costume design, from the creative process and the organization of this activity, to seeking an appropriate space for the preparation and production of drama costumes. The costume design to theater is a subject with few studies, and the number of publications is still small. The aim is to collaborate with the research on this subject, and also assist the process of preparing costumes for the theater. Thus, this paper proposes the implementation of a laboratory of costume design in educational spaces, favoring artistic and aesthetic experience to the students. This laboratory allows many people to access creative processes of costume design. In this way, the school gets one more chance to study theater, and especially the costumes as an important element to the scene.

Keywords: Costume, laboratory, school.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 01 - Processo criativo com painel imagético e extração de formas, para criação do figurino Cosmopolita, inspirado na arte déco	13
Ilustração 02 - Sobre o processo criativo da Rainha de Copas	25
Ilustração 03 - Novela 'Lado a lado'	32
Ilustração 04 - Carmem com Filtro	34
Ilustração 05 – Orfeu mestiço	36
Ilustração 06 - Nova velha história	38
Ilustração 07 - Cenografia do espetáculo Nova velha história	39
Ilustração 08 - In-organic	41
Ilustração 09 - Globe to Globe – Hamlet	45
Ilustração 10 – Hamlet, direção de Aderbal Freire Filho	45
Ilustração 11 - Silhueta trapézio e corte evasê	46
Ilustração 12 - Desenhos dos alunos para os Peixes	52
Ilustração 13 - Desenho para os Peixes	53
Ilustração 14 - Brugo: Croqui	56
Ilustração 15 – Processo de desenho sobre silhueta do corpo	59
Ilustração 16 – Sentido do fio e viés	63
Ilustração 17 – Esboço do laboratório de criação de figurinos, em sala 8x8.	67
Ilustração 18 – Croqui do personagem Brugo	75
Ilustração 19 – Brugo	76

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 – Tabela de cores	60
-----------------------------------	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 1	13
Figurino como elemento visual no teatro.....	13
A visualidade no teatro.....	15
Figurino teatral	17
Arte, teatro e figurino na escola	21
CAPÍTULO 2	25
Modos de criação de figurinos	25
Processo criativo artístico	26
Modos de criar figurinos	29
Reconstrução histórica.....	30
Criação livre	33
Composição a partir de roupas que já existem	35
Processo colaborativo	37
Estimulação do espetáculo a partir do figurino.....	39
Processo criativo de figurinos teatrais.....	42
A criação de figurinos na escola	49
CAPÍTULO 3	56
Laboratório de criação de figurinos.....	56
Desenvolvimento por áreas	57
Criação	58
Confecção	61
Finalização	64
Acervo	65
Como aplicar no espaço educativo?.....	66
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	68
REFERÊNCIAS.....	71
APÊNDICE A – Processo criativo do figurino do personagem <i>Brugo</i>.....	75
ANEXO A – Modelo de silhueta feminina	77
ANEXO B – Modelo de silhueta masculina.....	78
ANEXO C – Círculo cromático	79
ANEXO D – Tabela de Medidas.....	80

INTRODUÇÃO

Essa pesquisa foi desenvolvida no curso de Mestrado Profissional em Artes, PROFARTES/CAPES, entre os anos de 2014 e 2016, na Universidade Federal da Paraíba. O eixo norteador deste trabalho é a criação de figurinos, a partir de questionamentos sobre o percurso criativo, e a necessidade de um espaço adequado para a execução dessa atividade, potencializando o ensino do teatro na escola.

O objetivo principal é apresentar uma proposta de laboratório de criação de figurinos dentro da escola, onde o aluno possa compreender as etapas para a confecção de figurinos, assim como produzir suas próprias peças. Com isso, é evidenciado o papel significativo que o figurino exerce numa montagem teatral. A função é demonstrar diferentes maneiras de criar um figurino, e desta forma incentivar o aluno para que tenha maior liberdade e autonomia para criar e produzir os figurinos teatrais das montagens em que estiver envolvido, e da prática experimental da sala de aula.

O teatro contemporâneo é marcado por inúmeros elementos que o constituem. Esses elementos são textuais (texto ou roteiro dramático), físicos (ator, corpo e voz), visuais (cenografia, figurino, iluminação e maquiagem), e sonoros (sonoplastia e ação vocal). Pode-se dizer que todos esses elementos são costurados pelo encenador, que é responsável por organizar e estruturar o espetáculo teatral, e que na produção do resultado todos são responsáveis. Na escola, o professor de teatro é quem vai assumir ou delegar essa função.

No que se refere a visualidade, é possível dizer que o figurino é parte integrante da encenação como signifiante cênico. O figurinista é capaz de compor a cena com informações sobre as personagens e o contexto em que estão inseridas. A escolha do figurinista influencia na percepção do espectador, por isso a necessidade de definir cores, volumes e texturas adequadamente para cada espetáculo.

O processo de criação de figurino abrange as seguintes etapas: análise do texto ou tema para criação individualizada, estudo de referências estéticas e históricas, criação dos croquis com indicação dos materiais e das cores, confecção das peças de figurino, provas e manutenção após a entrega. Esse percurso pode

acontecer de variados modos nas produções profissionais de teatro, e também na escola.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) nº 9.394/96, a educação básica deve compreender o ensino de artes em todos os níveis. A escolha da linguagem fica a critério da escola, que deve incluir os conteúdos de artes visuais, dança, música e teatro de acordo com o planejamento pedagógico da escola. O ensino de teatro abrange a prática teatral, com jogos cênicos, os elementos que constituem a ação cênica, o estudo da história e produção do teatro local.

Muitas escolas planejam produções teatrais com figurinos criados e confeccionados por terceiros, alheios ao processo educativo, e que na maioria das vezes entregam os figurinos no dia da apresentação. A experiência educativa acaba sendo ultrapassada por questões relativas ao tempo de produção, que sempre é curto, e o investimento financeiro costuma ser mínimo.

O professor de teatro na rede pública de ensino, além das aulas previstas no currículo escolar, acaba ficando responsável por todas as atividades referentes ao fazer teatral na escola. São atribuições do professor de teatro dirigir os espetáculos, produzi-los, criar figurinos, cenários e sonoplastia. Tendo em vista a estrutura precária disponível para auxiliar esse professor a desenvolver a prática teatral, é que a proposta de laboratório para criação de figurinos na escola é apresentada. A pretensão é fornecer aos alunos do ensino básico uma experiência significativa na produção de figurinos.

O laboratório de figurino na escola é dividido em quatro áreas: criação, confecção, finalização e acervo. Essa divisão facilita a percepção das diferentes etapas de criação, e permite maior mobilidade no espaço. O espaço da criação serve ao desenvolvimento de croquis e estudos referentes ao figurino. A confecção abrange modelagem, corte dos tecidos e as costuras. Para a etapa da costura é necessário contar com técnico em vestuário, que compreenda esses processos, e auxilie nas produções dos alunos. A finalização inclui os processos de tingimento, envelhecimento, criação de texturas e bordados. Para conclusão deste laboratório, o acervo de figurinos é fundamental para guardar o que for sendo criado. Desta forma pretende-se colaborar com a melhoria do ensino do teatro, proporcionando novas experiências aos alunos.

A metodologia aplicada neste trabalho é qualitativa. De acordo com Miriam Goldemberg (2004), a pesquisa qualitativa tem como base a interpretação das experiências dentro do contexto em que foram realizadas, divergindo assim do método objetivo quantitativo. Corroborando com a ideia de John Dewey (2010), filósofo da intervenção social, que indica que o pesquisador necessita estar envolvido com o contexto da sua cidade e ter interesse pela transformação social. Esse trabalho é teórico e prático, englobando a reflexão sobre os processos criativos de figurino, e a proposta de laboratório que possa ser disponibilizada para alunos da rede pública de ensino.

Todavia, compreende-se que a inexistência deste laboratório não inviabiliza a experimentação de diferentes processos criativos de figurinos na escola. O investimento neste laboratório propiciará o desenvolvimento do ensino de teatro, bem como auxiliará pesquisas acadêmicas que alcancem essa proposta. Talvez possa ser difícil destinar um espaço em cada escola para criação de figurinos, porém as escolas mais próximas podem trabalhar em conjunto, utilizando o mesmo laboratório. Instituições públicas relacionadas ao ensino de arte e cultura, como centros de arte e universidades, podem promover a criação deste laboratório, que funcionaria com agendamento para cada escola ou grupo que desejasse utilizá-lo.

Essa dissertação se divide em três capítulos. O primeiro capítulo expõe o figurino enquanto elemento visual no teatro, refletindo sobre a visualidade teatral, a função do figurino e sua relação com o ensino de arte, nos níveis fundamental e médio da educação básica. A partir da compreensão de que o teatro também é visualidade, é perceptível que o figurino é um elemento de grande importância para a composição cênica visual. Também analisa as relações da prática do ensino do teatro e como o figurino pode participar da criação teatral e dos jogos cênicos.

O segundo capítulo aborda diferentes modos de criação de figurinos, primeiramente conceituando o que é figurino, classificando etapas e diferentes modos de criar roupas cênicas, além de levantar possibilidades de elaboração de figurinos na escola. Os modos mais comuns são o processo colaborativo, onde todos os envolvidos somam os esforços para realizar o projeto, e o processo de criação, que envolve na maioria das vezes profissionais que não participam do processo educativo, apenas costuram e entregam os figurinos da forma que foram solicitados.

O terceiro e último capítulo apresenta a proposta de laboratório de criação de figurinos, explicita a divisão em quatro áreas (criação, confecção, finalização e acervo), e sugere como é possível sua aplicação na escola. A proposta de laboratório de figurinos para escola surge como uma possibilidade de abordar esse elemento cênico como conteúdo no ensino de teatro, e também na perspectiva de auxiliar as produções teatrais na escola. O interesse é tornar essa proposta acessível a todos, por publicação online, como contribuição para uma experiência significativa do fazer teatral na escola.



CAPÍTULO 1

Figurino como elemento visual no teatro

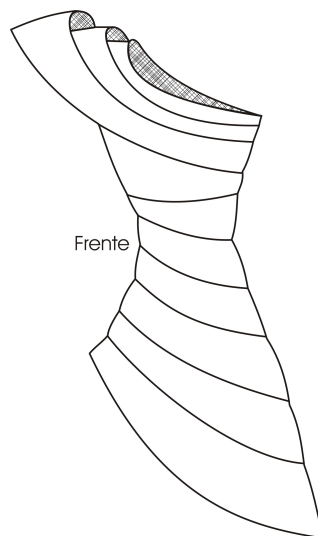


*Ilustração 01 - Processo criativo com painel
imagético e extração de formas, para criação do
figurino Cosmopolita, inspirado na arte déco.
Fonte: Ilustração da autora*



A visualidade no teatro

*Todo esplendor
É nada*

*O que encanta
São as
Invisibilidades*
Lau Siqueira (2011).

No mundo atual, o apelo visual é constante. As mídias, a publicidade e a comunicação tem se aproveitado da imagem para alcançar cada vez um público maior. No teatro não é diferente. A imagem tem se tornado cada vez mais importante na prática teatral. Quando relacionada ao texto ou ação, a visualidade tem alcançado maior espaço de percepção e compreensão por parte do espectador. O processo de comunicação existente no teatro acontece com maior facilidade pelo sentido da visão.

Ao falar sobre visualidade, entende-se que o universo das imagens implica em representações.

O mundo das imagens se divide em dois domínios. O primeiro é o domínio das imagens como **representações visuais**: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas pertencem a esse domínio. Imagens, nesse sentido, são objetos materiais, signos que representam o nosso meio ambiente visual. O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente. Neste domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como **representações mentais** (SANTAELLA; NÖTH, 2010, p.15).

Com isso, compreende-se que as imagens podem ser captadas de duas maneiras, através de representações visuais, ou mentais, mas isso não é restritivo, podem existir outras disposições referentes a isso. A imagem enquanto representação visual, está vinculada a algo físico que contém signos que representam alguma coisa. Uma fotografia, é um objeto que possui significados através do que foi enquadrado naquele momento. No teatro, a imagem enquanto representação visual está presente do início ao fim, pois o espetáculo cria imagens diferentes a cada movimentação do ator, da iluminação e do figurino em relação ao cenário.

As imagens também podem ser percebidas enquanto representações mentais. As imagens podem ser criações do consciente e do subconsciente, são obras do pensamento. Geralmente, a criança cria um monstro debaixo da cama por uma representação mental. No teatro, a compreensão do espetáculo está permeada

por imagens enquanto representações mentais. Os pensamentos suscitam ideias em forma de imagens. A fala de uma personagem pode levar o espectador a imaginar algo, criando assim uma imagem mental.

A imagem, para Patrice Pavis (1999), é vista como uma “construção da maquinaria teatral” (p. 204), com sua própria maneira de organização. É o entendimento do espetáculo por meio de representações, que envolvem o público de maneira coletiva pela visualidade exposta, e individualmente pela elaboração mental de cada um.

Esses são alguns exemplos simples sobre como as imagens estão presentes no cotidiano teatral. Isso se tornou tão importante, que alguns encenadores passaram a elaborar os espetáculos a partir da visualidade. Surgiu assim o Teatro de Imagens, que trata os signos teatrais como componentes de um quadro imagético. O espetáculo teatral passa a ser construído como uma sucessão de quadros que alcançam o espectador pela qualidade visual, e pela possibilidade de diferentes leituras pelo público. O teatro de Robert Wilson é um exemplo dessa vertente cênica.

Para tornar mais claro, considera-se que no teatro existem dois processos de significação, o visual e o verbal (textual e sonoro). Os signos visuais constroem a imagem do espetáculo, são eles o ator, a cenografia, o figurino e a iluminação. Os signos verbais se confundem com os sonoros, sendo assim a fala das personagens e a sonoplastia. A sincronia entre esses dois sistemas permite passar de um para o outro sem dificuldade, e isso contribui para a compreensão do espetáculo como um todo.

O ato de encenar é um ajuste dos elementos visuais e textuais para a construção cênica. Sobre a ação teatral, Pavis afirma que “a encenação diz mostrando” (1999, p. 431). A encenação teatral existe para ser visualizada. A leitura de uma encenação é compreendida através de diversos elementos verbais e visuais, em alguns momentos esses elementos provocam diferentes leituras, mas o intuito é fazer com que a mensagem alcance o público sem problemas.

Existem diferenças entre os elementos visuais e os verbais, umas são claras e outras mais complexas. Pavis (1999) apresenta um quadro de oposições entre os sistemas visual e verbal no teatro. O sistema visual é caracterizado pela simultaneidade, enquanto que o verbal é sucessivo. As imagens podem ocupar o espaço por meio de formas e cores ao mesmo tempo, enquanto que o texto se

configura no tempo com sons articulados. A duração de uma imagem pode ser maior que a velocidade do texto em cena. O visual facilita a leitura, a indicação da enunciação pela imagem é imediata, por outro lado podem haver divergências na compreensão dos signos sonoros que são reconstituídos pelo apelo verbal.

Na prática teatral as imagens acontecem ao mesmo tempo, enquanto que o texto é dito frase por frase, sem o atropelamento de palavras. O sistema visual trabalha com o que é matéria, e o verbal com ondas sonoras. A duração de cada um acontece de acordo com o desejo do encenador, geralmente, o texto passa pelo palco de forma mais rápida do que a imagem. A presença de intermediários é variante, o ator fala, mas também pode ser ouvido por uma gravação, a cenografia é montada por cenotécnicos, que podem surgir em cena se for necessário. A compreensão do todo dependerá do referencial, linguístico e imagético do espectador. A escolha pela imagem pode indicar a dificuldade de verbalizar o signo visual, assim como a escolha pelo textual pode acontecer pelo impedimento de concretização do enunciado.

Não é possível definir o que vem primeiro, o verbo ou a imagem, isso depende do referencial. Espetáculos podem evidenciar características textuais ou imagéticas, de acordo com a proposta escolhida. Porém, o que cabe neste estudo é perceber que a visualidade é intrínseca ao fazer teatral.

Ao falar sobre o objeto teatral, Anne Ubersfeld (2013) afirma que o espaço teatral é composto por elementos concretos, cuja relevância é variável, e que esses elementos são os atores e seus corpos, o cenário e os acessórios. Sobre esses elementos concretos, o figurino assume papel de fundamental importância para o desenvolvimento da cena. A partir do seu caráter visual, o figurino auxilia a construção da personagem pelo ator, assim como a leitura do espetáculo pelo espectador.

Figurino teatral

A roupa é uma convenção social. Todos os seres humanos cobrem o corpo por algum motivo, cobrir a nudez, embelezar-se são alguns exemplos. O teatro, enquanto expressão artística da sociedade, veste os seus personagens de acordo com a encenação, e essas vestes se denominam figurinos teatrais. O figurino tem a

função de auxiliar a metamorfose do ator para cada personagem que ele vai interpretar. Com a vestimenta conta-se uma história.

O figurino teatral deve ser considerado como elemento integrante da ação cênica, sua potência significativa possui o mesmo valor que os outros elementos que compõem o espetáculo. O figurino é visual, e a sua finalidade é contribuir para a representação e construção da personagem. Por isso, pode-se afirmar que o figurino teatral é um conjunto de códigos. Esses códigos expressam características relativas à personagem e ao texto, como personalidade, preferências, contexto histórico e social. O figurino, na maioria das vezes, é utilizado a serviço de uma narrativa, seja ela tradicional ou pós moderna.

A definição de figurino teatral atravessa questões relativas a roupa, a indumentária e a moda. Convencionalmente, compreende-se roupa por aquilo que se veste, que cobre o corpo. A roupa esquento o corpo do frio, também protege contra o calor excessivo. A moda é o sistema que dita as tendências da vestimenta na sociedade. O termo indumentária pode se referir a trajes de épocas e finalidades específicas, por exemplo a indumentária do renascimento, como também a indumentária do padre, do juiz, etc.

Figurino teatral também pode ser definido como traje de cena. Para Fausto Viana (2014), o traje de cena é a indumentária das artes cênicas, incluindo o teatro, a dança, circo, a performance, shows, entre outras ações espetaculares que exijam a construção de uma cena. Na performance, a pele pode ser abordada como traje cênico. A roupa, quando utilizada em uma cena, é considerada figurino, seja uma roupa do cotidiano ou uma indumentária.

Existem outras definições apresentadas por Viana (2014), como a de Barbara e Cletus Anderson, que afirmam que tudo o que o ator veste em cena deve ser considerado figurino, seja de tecido ou de qualquer outro material, das roupas íntimas até o lenço de bolso. Para Roubine (1998) o figurino compõe um conjunto de cores e formas que modificam o espaço cênico. Viana (2014) também apresenta a visão de Ariane Mnouchkine, para ela o figurino é “parte do interno” processo de criação da personagem pelo ator.

Com isso, é possível dizer que o figurino teatral é composto por todo material que veste o ator, o dançarino e o performer para cena, com a função de auxiliar a construção da personagem. O figurino através das cores, formas e materiais

utilizados, é capaz de indicar características da personagem e do texto por meio de variações no espaço.

Um figurino pode indicar, de maneira geral: localização espacial ou geográfica; clima, época do ano; idade da personagem; sexo; ocupação, posição social e atividade; a hora do dia e a ocasião; período histórico em que a personagem vive; fatores psicológicos (VIANA, 2014, p.28).

Ao observar o material, o corte e as cores utilizadas na confecção de figurino, é possível definir características específicas de cada personagem. É comum criar a partir de estereótipos já difundidos, por exemplo, no ocidente as cores mais escuras indicam personagens soturnas, sóbrias, até mesmo elegantes, as cores mais claras se aproximam da ingenuidade e da pureza, e assim por diante. Cada cor possui um significado, e isso é pensado na hora de criar um figurino. Da mesma forma, algumas modelagens ficaram marcadas no imaginário social. As golas pontudas das pessoas cheias de personalidade, os babados arredondados das moças de família, ou por exemplo as malhas de vinil da mulher sexy e das sociedades futuristas. O tipo de material utilizado para confeccionar os figurinos vai complementar os signos presentes nos trajes cênicos. Tudo tem um sentido, e precisa estar de acordo com a encenação.

Não se deve excluir, ou diminuir a capacidade criativa do figurino. É possível fugir dos estereótipos e inovar com ideias e modos de fazer diferenciados. O cuidado está em tornar harmônico todos os elementos cênicos, se essa for a proposta estética do espetáculo (o que seria o contrário se a proposta fosse a desarmonia).

Outra influência exercida sobre o figurino vem da cultura local onde o espetáculo está sendo produzido (VIANA 2014), e também do contexto onde a trama se passa. O lugar onde o figurino é produzido pode ser percebido pelas características visuais e culturais presentes no traje cênico. É quase impossível separar a produção artística da localidade onde esta se insere, pois até mesmo os materiais para produção são adquiridos neste lugar, a não ser que tudo seja importado. O lugar da história também influencia, pois algumas características do povo e de seu vestuário serão demonstradas através do figurino, sejam reais ou fictícias.

O figurinista é o responsável pela elaboração do figurino, do croqui à roupa. Ele é o responsável por estudar as referências e apresentar ideias para o figurino, bem como as soluções para troca de roupa. A escolha da modelagem, o corte e a confecção, tudo fica a cargo deste profissional, que também deve cuidar dos tingimentos, bordados e deixar claro como efetuar a manutenção do figurino.

O melhor procedimento do figurinista é acompanhar o processo do início ao fim, desde os ensaios até as apresentações. Porém, não é isso que acontece na maioria das vezes, o figurinista geralmente é solicitado às vésperas da estreia o que dificulta a execução do trabalho em pouco tempo, e também atrapalha o processo do ator, que precisa estar familiarizado com o figurino na hora de entrar em cena. Para isso, é preciso conscientizar desde os alunos de cursos de teatro a grupos profissionais, que o figurino é parte integrante do trabalho do ator, e deve fazer parte do processo de montagem do espetáculo.

O figurino deve ser usado em favor da encenação, como elemento que integra o fazer artístico e cênico. Por isso, é significativo partilhar as experiências criativas com os profissionais envolvidos no trabalho de encenação, como o cenógrafo, o maquiador, o iluminador, e principalmente com os atores. A criação de figurinos perde sua força quando está excluída do processo de montagem do espetáculo. Sem falar que, quando um elemento cênico se destaca mais do que outro, a atenção do espectador pode ser desviada do foco central da cena.

Para exercer um bom trabalho o figurinista deve estar atento a algumas questões para a criação de figurinos, sendo elas: a opção estética da direção; o orçamento previsto; indicações do texto/roteiro e das falas das personagens; e as informações sobre luz e cenografia (VIANA, 2014). Essas questões influenciam a criação de figurinos. O contato primordial com o diretor e com o grupo é de fundamental importância para compreender o enredo e as opções estéticas e dramáticas. O figurinista deve estar apto a apresentar croquis de figurinos de acordo com as referências do espetáculo. Na maioria das vezes, o texto dá indicações de cores de roupa, tipos de corte e até descrições detalhadas sobre o traje, isso deve ser levado em consideração a critério do encenador.

A iluminação e a cenografia devem compor um conjunto visual com o figurino, e por isso o diálogo com os responsáveis por essas áreas é essencial. A luz influencia nas cores dos tecidos dos figurinos, assim como o cenário e o figurino devem estar em harmonia para não chamar mais atenção do que é devido. Porém, é

o orçamento disponível para confecção que vai indicar o tipo de material utilizado, se é possível usar o melhor tecido ou se terá que reinventar a partir de um material mais barato.

Ao vislumbrar os figurinos teatrais utilizados nas produções escolares, não se pode deixar de contextualizar o ensino de arte e de teatro no Brasil, antes de aprofundar nas questões mais específicas sobre os conteúdos e práticas existentes. Por isso, não há figurino na escola sem antes ter havido arte.

Arte, teatro e figurino na escola

O contato com a arte é essencial para formação do sujeito. Desde o século passado que a prática artística é abordada nas instituições educativas. Questionou-se muito o caráter formador de virtuosos artistas nos conservatórios do passado. Hoje, a maior luta é fazer com que a arte esteja presente em todos os níveis de ensino da educação básica, do infantil ao médio, e em todas as suas expressões.

O ensino de arte na escola, para Ana Mae Barbosa, deve compreender uma abordagem triangular, que envolve o conhecimento prático da criação artística, a visão do espectador que aprecia a arte e a noção histórica sobre arte. “O conhecimento em artes se dá na interseção da experimentação, da decodificação e da informação. [...] O que a arte na escola principalmente pretende é formar o conhecedor, fruidor, decodificador da obra de arte” (BARBOSA, 1994, p.32). O ensino do teatro, assim como o ensino das artes, deve incluir estes três aspectos, o do saber, do fazer e do ler o objeto ou ação artística. Ao estudar a história da arte, o aluno compreende o primeiro elo desse tripé, ao praticar a criação artística, alcançam o segundo elo, e o terceiro vem dos momentos de apreciação, onde o aluno assiste a um espetáculo, ou visita uma mostra de artes visuais, e assim é capaz de assimilar o que viu.

Ao estudar arte na escola, a criança desenvolve o olhar estético sobre o mundo. Ela atinge um desempenho cognitivo mais eficaz, além de alcançar a autonomia.

O intercruzamento de padrões estéticos e o discernimento de valores devia ser o princípio dialético a presidir os conteúdos dos currículos na escola, através da magia do fazer, da leitura desse fazer e dos fazeres de artistas populares e eruditos, e da contextualização destes artistas no seu tempo e no seu espaço (BARBOSA, 1994, p.34).

Ao sugerir que o currículo escolar esteja embasado na formação ética e artística do sujeito, a autora propõe que a escola se aproxime da comunidade, buscando aprender com aqueles que já produzem arte. Desta forma o repertório artístico da criança é intensificado tanto pela cultura popular como pela erudita. Isso, quando somado a compreensão e ao fazer prático da arte, resulta na aprendizagem e na construção de indivíduos críticos e sensíveis.

A legislação brasileira LDBEN 9.394/96, indica que o ensino fundamental “tem como objetivo a formação básica do cidadão, mediante [...] a compreensão das artes”, e existe apenas um destaque para as artes no ensino médio. Isso indica que segundo a LDBEN, o ensino de arte acontecerá de forma genérica.

Em 1998, foram publicados os Parâmetros Curriculares Nacionais para o ensino de artes no ensino fundamental. Esse documento apresenta as diretrizes curriculares para o ensino de arte, dividido em quatro linguagens, artes visuais, dança, música e teatro. Todavia, fica a critério da escola definir qual linguagem artística irá abordar e de que forma, se será anual ou bimestral, por exemplo. Para cada linguagem artística são definidos os objetivos gerais, os conteúdos e os critérios de avaliação.

Em 2016, foi aprovado o Plano de Lei que altera a LDBEN de 1996, compreendendo que o ensino de teatro é componente curricular obrigatório em todas as etapas e modalidades da educação básica. E institui o prazo de 05 anos para implantação das mudanças, incluindo a formação de novos professores na área. Porém, ainda hoje, o espaço destinado às artes na escola confunde-se com atividades de recreação e decoração, vinculadas as datas festivas do calendário. A esperança é que com toda a legislação a favor, o ensino de teatro ganhe força e alcance todos os níveis da educação básica como componente curricular.

Fundamentado nos PCN's, o ensino do teatro tem como conteúdo: conhecer os elementos essenciais para a elaboração de um espetáculo teatral; bem como, experimentar, pesquisar e criar maquiagens, máscaras, cenários e figurinos. Além de suscitar a utilização de materiais disponíveis na comunidade e na escola, com o objetivo de experimentar os elementos da linguagem teatral. Com base nisso, é possível afirmar que os elementos teatrais compõem o ensino do teatro, e o figurino deve ser encarado como possibilidade de construção pedagógica para os alunos.

Entretanto, o figurino na escola ainda é visto como enfeite para as apresentações dos alunos. Tem-se que ressaltar que por muito tempo, o teatro é colocado como atividade extra curricular com a preocupação de gerar um espetáculo, onde os pais compram os figurinos, os ingressos e assim custeiam uma parte das obrigações da escola. Quando o figurino dialoga com essa prática avessa ao ensino de teatro, é que observa-se na maioria das vezes que o figurino é o último que chega. Talvez seja uma tentativa de distrair pela beleza visual a fraqueza do conteúdo ou da técnica estudada, isso não se pode afirmar.

Nesse caso o figurino é criado pelos professores sem interferência dos alunos, ou até mesmo utiliza o trabalho de um profissional externo para criação e confecção das roupas. Não existe o interesse de incluir no cotidiano escolar a experimentação artística dos alunos criando figurinos.

Porém, o que se propõe com esse trabalho é retomar as ideias presentes nos PCN's, onde o estudo dos elementos teatrais é fundamental para a formação do alunado. Com isso, o figurino passa a ser visto como conteúdo, capaz de proporcionar experiências significativas no processo de formação dos sujeitos.

Existem diferentes possibilidades de vivenciar a prática teatral com figurinos, por exemplo, o professor pode incentivar seus alunos a criarem desenhos de figurinos para determinado espetáculo. Outra possibilidade de estudar figurinos na escola é através dos jogos cênicos. Viola Spolin, Augusto Boal e Olga Reverbel, são teóricos importantes sobre jogos teatrais, e alguns deles já indicaram jogos com utilização de tecidos e até mesmo com trocas de roupas, com o intuito de estimular o aluno à prática teatral.

A proposta deste trabalho é incluir o laboratório de figurinos na escola, de forma que venha contribuir com essa nova etapa do ensino do teatro, mais comprometido e significativo. Com a efetivação de uma sala de elaboração, confecção e acervo de figurinos, a escola estará permitindo o acesso as fases de criação do espetáculo teatral, bem como, contribuindo para a formação estética dos alunos.

Os alunos ao descobrirem o universo teatral, eles se permitem representar e dar asas à imaginação. Por meio desse trabalho os alunos conquistam a autonomia, e o respeito pelos colegas. Ao dividir a criação de um figurino, eles se comunicam e precisam abrir mão algumas vezes, e em outros momentos argumentar a opinião. No momento de confecção, eles treinam as habilidades manuais de cortar, costurar,

colar, colorir, entre outras, prestando atenção na segurança individual e do coletivo. E no final, são capazes de defender o seu projeto de figurino, e cuidar para que a manutenção seja feita de forma adequada. É claro que, toda experiência com o laboratório de figurinos deve ser acompanhada pelo professor, e por um auxiliar técnico.

Com isso, pretende-se no próximo capítulo, compreender diferentes maneiras de organizar o processo criativo de figurinos, tanto no âmbito profissional, como na escola. Após assimilação desses procedimentos, o terceiro capítulo irá apresentar uma possibilidade de laboratório de criação de figurinos, suas características técnicas e as condições necessárias para a realização dessa proposta.

CAPÍTULO 2

Modos de criação de figurinos



*Ilustração 02 - Sobre o processo criativo da Rainha de Copas
Fonte: Ilustração da autora*

*“Não haveria criatividade sem a curiosidade
que nos move e que nos põe pacientemente
impacientes diante do mundo que não fizemos,
acrescentando a ele algo que fazemos”*
Paulo Freire (2013).

O fazer teatral exige um processo criativo. Os estudos iniciais, os ensaios e a preparação técnica, fazem parte da criação teatral. Os diversos processos de elaboração e confecção de figurinos se encaixam na etapa de preparação técnica de um espetáculo teatral. Partindo deste pressuposto, será abordado neste capítulo a definição de processo criativo, do ponto de vista artístico, e os diversos modos de operacionalização de figurinos, e posteriormente, relacionado com o fazer teatral na escola.

Processo criativo artístico

O processo criativo é a realização continuada da ação de constituir algo, é a formação do que não existia e que passa a existir através da interferência, pela maneira como o homem relaciona as ideias e os materiais disponíveis. A ação criadora está relacionada ao instinto de sobrevivência do ser humano, que para permanecer vivo, foi capaz de criar e construir ferramentas que auxiliassem a caça e a moradia. O homem é, por natureza, criador. Ernst Fischer (1977) afirma que para ser um artista o homem tem que aprender a manipular a ideia e a experiência afim de transformá-las em matéria.

Ao evidenciar o homem enquanto criador, ele se torna formador (OSTROWER, 2003, p. 9), com isso, se quer dizer que o homem é capaz de relacionar tudo o que acontece ao seu redor e dentro dele, e a partir destas relações o homem é capaz de configurar uma experiência e dar um significado às coisas. É da natureza humana relacionar e formar. Quando o homem dá forma às coisas que o cercam, ele está criando.

Ao falar sobre a ferramenta, Grahame Clarke diz que “fazer qualquer ferramenta, mesmo nas sociedades humanas mais primitivas, baseia-se no conhecimento preciso da matéria prima e, dentro dos limites tecnológicos, em conhecimentos de como manuseá-los mais eficientemente.” (1961, apud OSTROWER, 2003, p. 13-14). Aos poucos, o homem foi adquirindo saber sobre a

matéria e suas possibilidades. A pedra, a madeira, as fibras vegetais e o fogo foram os primeiros materiais utilizados pelo homem para criar ferramentas.

Com isso, ao falar sobre materialidade e imaginação criativa sobre potencial artístico, Fayga Ostrower afirma que:

o homem elabora seu potencial criador através do trabalho. É uma experiência vital, nela o homem encontra sua humanidade ao realizar tarefas essenciais para a vida humana e essencialmente humanas. [...] A atividade artística é considerada uma atividade sobretudo criativa. (2003, p. 31).

É possível perceber que a atividade criadora está relacionada ao trabalho, e por isso pode ser considerada uma experiência vital, pois constrói aparatos necessários a sobrevivência humana. E a ação artística é criativa, a partir do momento em que realiza e transforma a matéria disponível em arte.

Sobre processos criativos, Ostrower compreende que esses processos acontecem no âmbito da intuição (2003, p. 10), e não se resumem a operações dirigidas pelo consciente, mas muitas vezes pelo inconsciente. A criação acontece no campo do sensível, da fluidez de ideias e conexões. Por isso, a liberdade criativa é o lugar de desprendimento artístico, tendo em vista as inúmeras possibilidades que surgem do consciente e inconsciente juntos.

A criatividade está conectada a imaginação, ao interesse e aos gostos pessoais do artista. Ao refletir sobre a imaginação, Ostrower afirma que “o imaginar seria um pensar específico sobre um fazer concreto” (2003, p. 32), e esse fazer concreto não está relacionado ao limitado ou ao menos imaginativo nem ao não criativo. Pelo contrário, a imaginação permite ao criador a utilização de todo o conhecimento acerca da matéria e sua manipulação, para o desenvolvimento de novas estruturas por meio do pensamento. O fazer concreto se destaca na dimensão do saber técnico, do conhecimento da matéria e de como trabalhar com ela.

A imaginação do pintor consiste em ordenar, ou preordenar - mentalmente - certas possibilidades visuais, de concordâncias ou de dissonâncias entre cores, de sequências ou contrastes entre linhas, formas, cores, volumes, de espaços visuais com ritmos e proporções. Serão essas as propostas da materialidade específica com que o pintor lida, as propostas de sua linguagem. (OSTROWER, 2003, p. 35).

Com isso percebe-se que a função do artista, enquanto criador, envolve ordenações mentais. No âmbito da visualidade, essas ordenações podem se consolidar em consonância ou dissonância dos diversos fatores. A cor, a forma, o volume e a proporção são facilmente reconhecidos pelo sentido da visão, e por isso alcançam facilmente a atenção do espectador. O artista, ao manejar esses fatores, dá forma a arte por meio de referenciais sociais, culturais e estéticos. O artista transpõe, para o trabalho criado, informações sobre o contexto histórico e social em questão, além de seus gostos e preferências. Sobre esse aspecto, Cecília Almeida Salles (1998) aponta que:

em toda a prática criadora há fios condutores relacionados à produção de uma obra específica que, por sua vez, atam a obra daquele criador, como um todo. São princípios envoltos pela aura da singularidade do artista; estamos, portanto, no campo da unicidade de cada indivíduo. São gostos e crenças que regem o seu modo de ação: um projeto singular e único. (p. 37).

A ação continuada do processo criativo é permeada por informações que dizem respeito a identidade do autor/artista envolvido. O contexto histórico, social e psicológico influencia diretamente na realização da criação artística. Para Salles, “o trabalho criador mostra-se como um complexo percurso de transformações múltiplas por meio do qual algo passa a existir.” (1998, p. 27). Esse percurso é permeado por tentativas e erros do artista, que no decorrer do processo testa inúmeras alternativas para que a criação alcance o patamar desejado.

Salles (1998) apresenta algumas características do processo criativo (grifadas pela autora), sendo a primeira a **definição do elemento direcionador do processo**. Na hora de criar, o artista tende a se aproximar daquilo que o motiva como inspiração. O processo em desenvolvimento está em **constante maturação**, aberto a modificações e variações. Durante esse percurso, a **materialidade** acontece aos poucos, e não instantaneamente, a não ser que essa seja a proposta. **O caos e o acaso** interferem diretamente no processo de materialização. A acumulação de ideias e alternativas auxiliam as escolhas do artista. A qualquer momento um acontecimento pode intrometer-se no percurso criativo e modificá-lo. Eventos de ordem social, física e psicológica, ou até mesmo sentimentos imprevistos podem alterar o processo criativo. Os desvios podem ser incluídos na criação artística. A **comunicação** é intrínseca ao processo criativo. Ao criar, o artista

deseja comunicar algo para alguém. Nesse processo, como foi visto anteriormente, as interferências são frequentes, e o artista reflete e avalia sua obra constantemente, como um **diálogo com a criação**.

O processo criativo relaciona a técnica do fazer com a imaginação do artista, para materializar arte através da intuição. O sensível tem papel fundamental na criação artística, pois é nesse campo que o aleatório atua e influencia a produção. Neste processo, utiliza-se o pensamento de Fischer (1977) e Ostrower (2003), acrescentando que o artista assume a arte enquanto trabalho e é reconhecido como artista.

Corrobora-se com as características apresentadas por Salles (1998) para o processo criativo, mas não é possível controlar a maneira como elas se apresentam em cada trabalho, tendo em vista que todo percurso criativo é individual e corresponde a um modo de operar diferente. A criação é variável entre os artistas. De toda forma, os artistas necessitam de um tema norteador, uma inspiração para iniciar o trabalho. Ao começar, o processo sofre mudanças e amadurece constantemente, o diálogo do artista com a obra é permanente. O caos criativo e o acaso interferem no percurso que tem por objetivo materializar ideias. A maior função que a criação deseja alcançar é a comunicação com o receptor, uma comunicação estética, mais do que simplesmente a emissão uma mensagem.

Modos de criar figurinos

Existem diferentes modos de transformar ideias em figurinos. O figurinista é o profissional responsável pela criação e confecção de figurinos, é aquele que cria, de acordo com o espetáculo, as roupas que serão usadas pelos atores em cena, definindo a modelagem, os tecidos e aviamentos necessários para compor a visualidade do todo. Por mais que a proposta do espetáculo se coloque contra a estética convencional, ainda assim o figurino estará completamente dentro da cena, e por isso age como parte da ação desenvolvida no palco.

Pereira (2012) afirma que, o figurinista deve servir ao diretor e ao texto através do traje, que tem a função de contar uma história. O figurinista atua em conjunto com o diretor, o iluminador, o cenógrafo e com os atores, e é capaz de traduzir em roupa o contexto da personagem. Por intermédio do figurino, o espectador é capaz de compreender o contexto e as personagens envolvidas.

Para Rosane Muniz, “a função do figurinista na história do teatro começa de um ponto escuro e vai sendo tecida (...) até chegar ao resultado: em várias tonalidades e variados modos de trabalho” (2004, p 20). Não existe apenas uma maneira de criar figurinos, mas variados caminhos.

O processo de criação de figurinos envolve pesquisa e estudo para que exista harmonia na visualidade do espetáculo. Ao observar as etapas de criação de figurinos, percebe-se que alguns figurinistas se expressam de maneiras diferentes. Uns preferem criar desenhos e croquis, outros optam por montar painéis imagéticos com fotografias, recortes e retalhos de tecido, entre outras diferentes maneiras de expressar as ideias acerca dos figurinos.

O figurinista paranaense Paulo Vinícius (2010), a partir de sua experiência profissional, cita em seu blog *Figurino e Cena*, cinco modos de criação de figurinos: a reconstrução, a criação, a composição, a colaboração e a estimulação. Essa classificação nos serve para uma caracterização dos processos de criação de figurinos, que serão exemplificados a cada tópico.

Reconstrução histórica

Criar figurinos baseado na reconstrução está diretamente relacionado a reconstituição de um período histórico. Para isso é necessário um trabalho de pesquisa aprofundado sobre o tema e a época escolhida. Neste processo criativo existe a preocupação de seguir as mesmas características dos trajes, através dos recortes, e até mesmo dos tecidos escolhidos.

A reconstrução histórica é a tentativa de confeccionar trajes típicos de uma época. Para cada período na história do homem, houve um traje diferente. A indumentária transformou-se com o passar do tempo. Os povos primitivos vestiam couros das caças e fibras naturais. A criação do tear manual facilitou a confecção de tecidos, que por sua vez, eram utilizados para fazer roupas. O linho, o algodão e a seda são exemplos de tecidos de fibras naturais. A manipulação das fibras favoreceu o desenvolvimento de tecidos artificiais como o poliéster e o elastano.

Do ponto de vista da roupa, além da utilização de novos tecidos, a evolução histórica é marcada pela modificação da silhueta do corpo feminino e masculino. A fluidez das túnicas gregas ganham, com tempo, estrutura e volume. A silhueta feminina é totalmente modificada com as saias de armação, que ficavam por baixo

dos vestidos. No renascimento, o quadril feminino é alargado para os lados. O homem ganha volume nas coxas.

O processo de reconstruir um traje histórico é permeado por detalhes, que precisam ser percebidos pelo figurinista. Quando a montagem é específica, tais detalhes fazem a diferença. Por exemplo, no século XX as mudanças no vestuário foram inúmeras. Em uma mesma década houve diferentes estilos e silhuetas. No final da década de 1950, o *rock'n'roll* já havia influenciado as roupas masculinas, com o jeans e a jaqueta de couro ou o suéter, e as mulheres com a cintura marcada e as saias rodadas, por outro lado, o movimento *hippie* estava começando, e a fluidez e as estampas psicodélicas apareciam aos poucos nas ruas.

O figurinista deve ter a compreensão dos limites e das mudanças históricas. Por isso, se faz necessário estudar história em geral, e especificamente o que diz respeito a arte e a indumentária, pois é a partir dessa compreensão que o figurino será desenvolvido. Alguns projetos buscam pela excelência, ao tentar reproduzir os trajes históricos com os mesmos tecidos, ou o mais semelhante possível. Em alguns casos de pesquisa, o figurinista desenvolve o próprio tecido de acordo com as características da época. Esse modo de criação requer tempo, disponibilidade para pesquisa e auxílio financeiro, pois geralmente é um processo caro para ser realizado.

Colmar Diniz, figurinista pernambucano, afirmou em entrevista a prof^a. Rosane Muniz (2004): “as pessoas pensam que, se a peça é de época, vale qualquer coisa”. O figurinista que participou da montagem de *O mistério de Irma Vap* (1986), diz ser perceptível o descaso de alguns profissionais com as montagens teatrais de época específica, pois muitos produtores levam objetos contemporâneos à cena, apenas com uma camada de tinta escura.

A reconstrução de um traje histórico pode auxiliar o trabalho do ator. Ao utilizar um espartilho a atriz terá uma postura fixa e ereta, limitando os movimentos, e essas características contribuem para o desenvolvimento da ação cênica, pois os atores podem usar desse artifício para contribuir com a construção da personagem.

Nas produções de teledramaturgia e nos filmes, pode-se ver o processo de reconstrução histórica por meio dos figurinos bem delineados. As novelas “de época” se destacam das contemporâneas, pela riqueza na reorganização de uma estética vivida anteriormente. Ao retratar um período histórico específico essas produções se

preparam com muito tempo de antecedência, através de estudos e pesquisas que definem a época a ser apresentada.

Ilustração 03 - Novela 'Lado a lado'



Fonte: Disponível em:
<<http://imguol.com/blogs/2/files/2012/11/ladoaladoconstancia.jpg>>.
Acesso em: 10/11/2015.

A novela *Lado a lado*, produzida pela Rede Globo de Televisão (2012), traz o contexto do início do século XX, permeado por acontecimentos importantes no Brasil, a abolição da escravidão e a proclamação da república. A figurinista responsável por esse processo foi Beth Filipeck, que foi premiada por esse trabalho. Ao analisar a imagem acima, é perceptível a silhueta do final do século XIX, recriada com texturas de rendas diferenciadas no figurino da personagem Constância (branco).

Na escola, esse modo de criação de figurinos pode ser trabalhado em conjunto com a disciplina de história, como atividade transdisciplinar, ao dialogar com os principais acontecimentos de determinado período, referenciais sociais e culturais. O estudo histórico é fonte de informações sobre os costumes, e principalmente sobre as roupas de cada época. Desta forma, fica evidenciada a relação que se pode estabelecer para criação de figurinos, com as aulas de história na escola.

Criação livre

A criação não envolve nenhuma prerrogativa do texto, do diretor ou dos produtores para o desenvolvimento dos figurinos. Neste momento o figurinista tem a liberdade de criar a partir de temas e indicações. É a oportunidade de inovar e apresentar diferentes possibilidades para a composição visual da cena.

Esse modo de criação de figurinos confere ao figurinista a liberdade de criar, de utilizar toda a sua criatividade para esboçar aquilo que irá compor a cena. Neste momento, a intuição e o acaso favorecem o desenvolvimento do processo. O tema norteador é definido pelo texto escolhido e pela direção do espetáculo. O que se segue é a vontade de materializar as ideias.

As etapas de criação de figurino, desde a leitura do texto, a análise das personagens, a pesquisa sobre o referencial estético e o contexto histórico, a montagem dos painéis imagéticos, a definição da silhueta e da modelagem, o desenvolvimento dos croquis, a escolha da cartela de cores, dos materiais, a confecção, o processo de beneficiamento do tecido e os acabamentos, podem ser vistos de maneira mais clara neste processo. Porém, a sequência de execução dessas etapas fica a cargo do figurinista.

Esse é, talvez, o modo de criação de figurinos mais comum no teatro contemporâneo. Alguns grupos de teatro que possuem um figurinista exclusivo podem atuar desta forma, deixando o figurinista livre para desenvolver suas ideias. Por outro lado, o figurinista convidado a participar de um projeto de montagem também pode assumir essa liberdade na hora de produzir os figurinos.

Mesmo com toda essa liberdade criativa, o figurinista deve se colocar a disposição para ouvir os encaminhamentos da equipe do espetáculo, seja o diretor, o cenógrafo, o iluminador ou os atores. Esse processo de construção é fundamental para um resultado positivo.

Existem diferentes modos de iniciar o processo criativo. A criação pode surgir de um conceito, de uma imagem, do ensaio e até do texto. A figurinista Daniela Thomas detalhou em entrevista a prof^a. Rosane Muniz (2004) que gosta de criar a partir de um conceito, mesmo que não tenha texto com falas estabelecidas, ela afirma que prefere trabalhar de uma ideia bem delineada, do que partir de uma visão geral sobre o tema.

Ilustração 04 - Carmem com Filtro



Fonte: Disponível em:
<<http://www.geraldthomas.com/photos/carmen.htm>>.
Acesso em: 30/10/2015.

O objetivo principal do trabalho de Daniela Thomas é “causar a suspensão dos sentidos.” (MUNIZ, 2004, p.126). No espetáculo *Carmem com Filtro*, a artista declarou ter alcançado este estado, quando propôs uma visualidade a partir da cor tabaco. A intenção era que o público acreditasse que os atores vestiam aqueles figurinos sempre. O processo de tingimento foi muito importante para alcançar as tonalidades desejadas, e só foi possível por causa do desprendimento das técnicas tradicionais de pintura. A escolha dos tecidos também favoreceu o desgaste com o efeito de rasgado que foi aplicado posteriormente.

Esse modo de criação permite ao figurinista tentar diferentes alternativas, errar várias vezes até alcançar o resultado esperado. Tudo pode acontecer, e mudar novamente. A partir do início, a criação de figurinos pode atingir resultados diversos, isso vai depender da escolha do figurinista. Neste momento, é possível observar o toque pessoal de cada artista na hora de criar. Desta forma, aos poucos o trabalho vai ganhando forma e o figurinista vai imprimindo a sua marca nas roupas.

Na sala de aula, o professor de teatro pode indicar alguns estímulos para os alunos soltarem a criatividade e elaborarem seus figurinos, seja através do desenho,

com colagens, ou já experimentando com tecidos. Esse é o momento de total liberdade para a criação.

Composição a partir de roupas que já existem

A criação baseada na composição conta com a existência de roupas já confeccionadas, para elaboração de figurinos. Essas roupas podem ser compradas novas, em brechós ou serem disponibilizadas por acervos. O desenvolvimento do figurino pode acontecer a partir do processo de customização ou utilizar a versão original com poucos ajustes.

Alguns figurinistas preferem trabalhar dessa forma, pois acreditam que a roupa precisa de história, e quando o figurino é confeccionado acaba tendo a aparência de novo e, na verdade, não é. A personagem não aparece do nada, ela tem uma história e um tempo de vida anterior. Os figurinos com aparência de novo não transmitem essa ideia, tornando a visualidade falsa no geral.

Os brechós possuem peças de extremo valor teatral, são roupas e sapatos de décadas passadas que não se encontram mais no mercado. Há também as roupas atuais que foram descartadas por defeitos pequenos. Por outro lado, alguns grupos de teatro já organizam os acervos dos figurinos de espetáculos passados, e esses figurinos podem ser reutilizados para novas montagens.

O processo de composição de um figurino atrai técnicas de customização. A remodelagem das peças deve acontecer para ajustar o tamanho da roupa ao ator, e para criar novas possibilidades, cortando uma manga ou costurando um bolso diferente por exemplo. O tingimento também faz parte da customização. As vezes é possível encontrar a peça de roupa ideal, mas numa cor diferente, neste caso a roupa é tingida no tom desejado.

Claudia Schapira se destaca no que diz respeito a customização de figurinos. Sobre o seu modo de criação de figurinos, ela afirma:

crio com partes, com recortes, isso também vem da cultura hip hop, (...) a questão do sampler, uma parte de uma música que você soma a outra música, e você cria uma terceira, (...) eu acho que a maneira como eu construo os figurinos tem a ver com isso. Então, eu gosto de uma manga de um vestido com a perna de uma calça, e que isso junto cria uma blusa. (O AVESSO do figurino, 2010).

Percebe-se que Schapira descreve o modo de composição de figurinos, por meio de roupas já existentes, porém reorganizadas para a cena. Nesse caso, o interesse está na construção de variadas formas, e de roupas que agreguem história à personagem (sem o efeito de roupa nova, recém costurada), e assim o espetáculo se enche de significados. Em seu trabalho de figurinista, Schapira diz recorrer a brechós, pois costuma trabalhar com pedaços de roupas, ela prefere não desenhar e ir construindo o figurino direto. A relação dela com a cultura hip hop e a exemplificação do seu processo criativo de figurinos, pode ser observado na montagem *Orfeu mestiço*, onde Schapira desenvolve peças recortadas e sobrepostas, conforme imagem a seguir.

Ilustração 05 – Orfeu mestiço



Fonte: Disponível em:

<http://hemisphericinstitute.org/hemi/media/k2/galleries/2010/03jp_bartolomeu_orfeu_enc13_0004.jpg>. Acesso em: 29/06/2016.

Uma forma de harmonizar os figurinos é neutralizando a cartela de cores. Outra forma de unificar o figurino elaborado pela composição é utilizando modelagens de uma mesma época, ou estampas que se complementem. O que não deve acontecer é a junção de elementos diversos entre si.

A composição pode ser um processo mais viável do ponto de vista financeiro, mas o trabalho do figurinista não é menor do que em outro modo de criação. Pelo contrário, a elaboração do figurino por meio da composição exige do figurinista criatividade e conhecimento técnico para customização.

Esse processo é muito comum no ambiente escolar, pois é mais prático trabalhar a partir de peças trazidas pelos próprios alunos. Mas não deixa de ser um

estímulo para o professor, ao encarar a construção do figurino como se fosse um quebra cabeça de retalhos e partes de roupas, que no final irão compor um figurino. Existem muitas possibilidades de se trabalhar desse modo na sala de aula.

Processo colaborativo

O teatro contemporâneo está marcado pelo trabalho colaborativo, e é disso que se trata esse modo de criação de figurinos. A colaboração está associada ao envolvimento de diferentes profissionais, de diversas áreas, no compartilhamento de funções no mesmo projeto. O figurinista não é responsável por criar sozinho as roupas que serão utilizadas em cena. Neste processo, o figurinista está aberto para ouvir e contribuir com o trabalho do ator e na encenação também.

A colaboração é uma tendência do teatro contemporâneo. Houve épocas em que o ator era a figura mais importante em uma montagem teatral, houve o momento do texto ser protagonista e a era do encenador. Na atualidade todos os elementos que compõem o espetáculo teatral dialogam entre si com a mesma relevância. O encenador, o texto, o ator, a cenografia, os figurinos, a maquiagem, a iluminação e a sonoplastia servem ao mesmo fim, à realização de um bom espetáculo. Em comum acordo, todos exercem o seu papel, podendo estar em harmonia com o outro, ou não.

Para esse processo criativo, o diálogo constitui fator preponderante. É por meio dele que todas as áreas de produção de um espetáculo compartilham suas ideias e seus desafios. Essa é a realidade dos grupos de teatro que possuem técnicos, como membros integrantes. O figurinista, o cenógrafo e o iluminador estão em contato permanente desde o início do processo de montagem do espetáculo. Essa relação aumenta o número de possibilidades testes, e auxilia a resolução de problemas.

Com o auxílio de um figurinista presente durante o processo, o diretor é capaz de propor livremente, o figurinista e demais profissionais envolvidos participam e interferem nas experiências da cena. Desta forma, o espetáculo se torna mais significativo, pois tudo foi bem testado e os atores estão seguros para realizar as suas sequências no palco. Não se pode deixar de falar que esse modo de criação exige tempo e dedicação do figurinista, que necessita estar em mais reuniões e nos

ensaios, fato que não era comum, mas que vem aumentando com o decorrer dos anos.

José Carlos Serroni ao falar sobre o seu trabalho com Antunes Filho e o Centro de Pesquisa Teatral - CPT, afirma que trabalhava com o auxílio de várias assistentes, que contava com a colaboração dos atores que sempre experimentavam. Sobre os processos criativos, Serroni diz que “eram processos de busca de linguagens e materiais” (apud MUNIZ, 2004, p. 209).

Ilustração 06 - Nova velha história



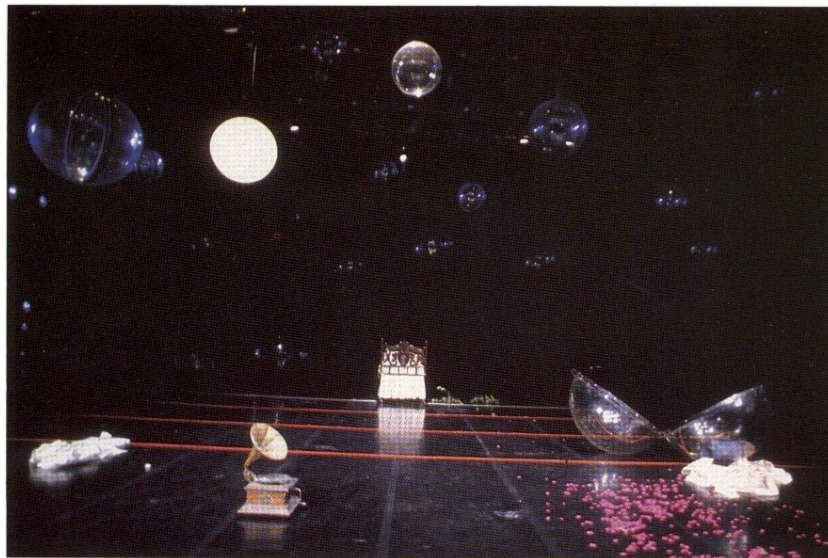
Fonte: Disponível em:
<<http://espacocenografico.com.br/portfolio/nova-velha-estoria-1991/>>.
Acesso em: 30/10/2015.

Na montagem do espetáculo *Nova velha história*, Serroni trabalhou com a assistência de Telumi Helen, que mais tarde se tornou parceira em seus projetos com ele. Esse espetáculo é uma adaptação da história de Chapeuzinho Vermelho. A pesquisa envolvia questões particulares de cada personagem e que deveriam estar presentes no figurino. Como na roupa da Vovó, que por ser uma senhora idosa

possuía manchas de molho de tomate no vestido, refletindo a fraqueza da velhice. Desta forma, o figurino é capaz de contar a história de vida de cada personagem.

Para esse espetáculo, Serroni desenvolveu a cenografia e os figurinos, criando uma atmosfera lúdica de tons claros, mas com toques coloridos. O globo transparente, símbolo do cenário dessa montagem, marcou a história da cenografia brasileira.

Ilustração 07 - Cenografia do espetáculo Nova velha história



Fonte: Disponível em:

<<http://espacocenografico.com.br/wp-content/uploads/2014/10/cache/nova-velha-historia-full-thumbx595.jpg>>. Acesso em: 10/11/2015.

Na escola, com o auxílio de todos, a produção teatral será mais rica e acontecerá com maior apropriação dos detalhes por aqueles que estão envolvidos. O professor de teatro deve estar atento para selecionar e indicar as tarefas para os alunos, seja atuando na interpretação, colaborando com a parte técnica, ou em um pouco de cada área cênica.

Estimulação do espetáculo a partir do figurino

A estimulação refere-se ao modo de criação onde o figurino é o elemento fundamental para a encenação. Neste processo, o figurino vem antes de todos os outros elementos cênicos. Essa aplicação é constante em espetáculos

contemporâneos “que têm no corpo a principal ferramenta de discurso.” (VINÍCIUS, 2010).

Os figurinos utilizados nas performances se encaixam neste modo criativo. Na arte da performance o momento é o mais importante. Para que esse momento aconteça, o performer precisa ter uma proposição clara, ao menos para ele mesmo, e estar disposto para performar. O figurino, nesses casos, é elaborado de acordo com essa proposição. Muitas vezes é a roupa que mobiliza o corpo que age, servindo de estímulo para o acontecimento, ou auxiliando a execução da performance.

Para a performance *The artist is present*, Marina Abramovich precisava de um vestido que fizesse parte daquele momento sublime, onde a artista recebia os visitantes da exposição para uma conversa de olhares durante todo o dia. A figurinista Stina Gunnarsson foi a responsável pelo figurino, que foi confeccionado em três cores, o primeiro vermelho, o segundo azul e o terceiro branco. O vestido longo de mangas compridas contribuiu para atrair a atenção dos visitantes da exposição.

Na dança contemporânea, o figurino também pode servir de estímulo para a criação da movimentação do bailarino. Carolina de Paula Diniz (2012) apresenta um novo conceito para figurino: vestível em fluxo. Ela afirma que:

o que se veste é elaborado de modo concomitante à pesquisa de movimentos, não mais como figurino e sim como vestíveis em fluxo, os quais para além da função delineadora de uma visualidade da cena, provocam outras corporalidades e que não fixam sentidos e significados ao corpo que, em relação, se deixa transformar ao longo da performance. (DINIZ, 2012, p. 2).

O vestível em fluxo é a denominação da roupa que integra a ação física para a cena. O corpo é modificado tornando-se híbrido, através da combinação de corpo, movimento, tecido e luz. A transformação pode ocorrer também na projeção de partes do corpo por materiais rígidos, como varas por exemplo, e flexíveis, como o próprio tecido.

O corpo e o figurino, neste caso, não estão dissociados um do outro, eles se complementam, um é a materialização do oposto. A roupa pode continuar existindo como aquilo que cobre ou envolve o corpo, porém o que vai acontecer é que a roupa se conecta ao corpo, gerando um fluxo que é o movimento artístico.

Diniz (2012) cita a performance *In-organic* de Marcela Levi, como exemplo de vestível em fluxo. A performer entra nua no espaço cênico, com um colar de pérolas de vinte e cinco metros enrolado no pescoço, nos braços uma cabeça de boi. Com a movimentação, a artista transforma o imenso colar de pérolas em uma cinta, conforme imagem abaixo. Em seguida, as pérolas caem amarrando os tornozelos dela.

Ilustração 08 - In-organic



Fonte: Disponível em:
<<http://marcelalevi.com/Brasil/in-organic/fotos/inorg2.html>>.
Acesso em: 31/10/2015.

Com esse exemplo, é possível perceber que o figurino contemporâneo ultrapassa as barreiras da roupa. Objetos podem ser vestidos e contribuir para a realização da cena. Os signos representados são os destaques das montagens contemporâneas. O figurino pode ser formado a partir de outros materiais, não só a roupa. Com isso, observa-se uma libertação dos limites do que vem a ser figurino.

A partir dessa ideia, percebe-se que a permissão para o fluxo é a principal característica do modo de criação de figurinos baseado na estimulação. O figurino e o movimento dialogam para a realização da cena. Neste momento, a dança se constrói por meio da relação entre o que veste e aquilo veste.

Para propiciar uma experiência significativa com figurinos na escola, o professor de teatro deve propor jogos que instiguem a criação cênica a partir da

roupa. Dessa forma, estará alcançando um aspecto diferente do tradicional, no que diz respeito a criação cênica.

Processo criativo de figurinos teatrais

O fazer teatral envolve suas especificidades técnicas. Em relação a criação de figurinos, observam-se etapas de estudo e pesquisa do tema, de desenvolvimento artístico de croquis e modelagens, de confecção e customização, e de manutenção.

Porém a maneira como o figurinista irá desenvolver o seu projeto, pode acontecer de diversos modos. Através da reconstrução dos trajes de um período histórico, da livre criação, da composição de peças do vestuário ou de figurinos já confeccionados, da colaboração de outros profissionais envolvidos na montagem do espetáculo teatral, e por meio da estimulação da ação cênica.

A criação teatral é o momento onde se desenvolve o espetáculo em todas as suas etapas, e será apresentado ao público. Patrice Pavis (2003), ao falar sobre a análise dos espetáculos teatrais, cita os componentes da cena: o ator, a voz, a música, o espaço, o tempo, a ação, o figurino, a maquiagem, o objeto de cena, a iluminação e o texto/roteiro dramaturgico. É necessário conhecer tais componentes para poder acessar o processo criativo no teatro, pois todos esses componentes perpassam tal percurso da criação.

O ator é o elemento vivo em cena, ele manipula os demais componentes cênicos em favor da cena; o trabalho do ator envolve questões físicas e psicológicas que compõe a criação das personagens; a voz constrói nuances de sotaques e gestos que caracterizam a personagem; a música funciona como um contraponto, criando uma atmosfera sonora para a encenação; o espaço é contextualizado em relação ao tempo, e é onde a ação física e verbal se desenvolvem; o figurino, a maquiagem e os objetos de cena compõe a visualidade da personagem, e seus contextos; a iluminação pontua o espaço cênico com luz, sombra e cor; e o texto pode conectar todos os componentes da encenação.

É possível dizer que o processo criativo teatral está relacionado a leituras de textos, discussões sobre estética, análise e reflexão das ideias, treinamento físico, ensaios, produção técnica de sonoplastia, iluminação, cenografia e figurino. A cena teatral vai se formando, e quando todos os elementos que constituem o espetáculo

teatral se unem, os espectadores aparecem para assistir e participar da encenação. O espectador é o leitor da imagem apresentada. Através dos elementos cênicos ele compreende o que está sendo encenado.

O foco deste trabalho é o figurino, enquanto elemento visual do teatro. Ao pensar sobre a tarefa do figurinista enquanto artista e criador, percebe-se que também está relacionada às mesmas questões de ordenação e de criação, de concordâncias e dissonâncias entre cores, materiais e proporções. O figurinista, enquanto artista do teatro, é capaz de traduzir os personagens em roupas, demonstrando características específicas de cada personalidade, e de contextos sociais diferentes. A inspiração para a realização de figurinos utiliza a objetividade em conjunto com a criatividade, para que o figurino comunique a ideia do espetáculo. As etapas de criação de um figurino podem variar de acordo com o artista, e com o projeto que está sendo desenvolvido.

A criação de figurinos envolve no primeiro momento o conhecimento sobre a obra que será encenada, ou do roteiro que será seguido. A partir da leitura individual e coletiva do texto, analisa-se as personagens envolvidas e os atores que irão participar do espetáculo. Assim, inicia-se a construção de painéis de referências de cada personagem.

O segundo momento é para definição, da modelagem, das cores e dos materiais que serão utilizados. Também é o momento de desenvolvimento dos croquis.

O terceiro momento abrange a confecção ou compra, e customização do figurino. Nesta etapa costura-se as roupas, que podem ou não ser encaminhadas para o tingimento. Alguns figurinos precisam ser envelhecidos, e este processo é realizado com a roupa pronta. Após isso, os figurinos são finalizados com bordados e aplicações quando for necessário.

Por fim, quando o figurino está pronto, é entregue aos atores para os ensaios e para a apresentação. Este é o quarto momento da criação. Alguns processos criativos acontecem em prazos curtos, e muitas vezes o figurino é entregue apenas na hora da estreia.

Compreende-se que o teatro contemporâneo ultrapassou os limites que o texto teatral impôs durante muito tempo, a não utilização de texto para criação cênica tem se tornado comum nas produções atuais. Porém, neste trabalho pode-se

observar a criação de figurinos pelo olhar da análise do texto, pois, este traz informações relevantes sobre as personagens.

Para a criação de figurinos teatrais num processo convencional é imprescindível a definição do texto e da estética desejada. Para isso, o figurinista é apresentado ao texto que será estudado pelos atores para a construção física das personagens. Com a definição do texto (roteiro ou ideia dramatúrgica) o diretor do espetáculo define o elenco, esta informação é fundamental para a criação do figurino, por conta do corpo do ator e seu biotipo. Ao conhecer os atores e o texto, o figurinista observa o comportamento das personagens, suas características e possíveis indicações no texto sobre a roupa que compõe a personagem proposta. Por exemplo, a rainha Gertrudes ao rejeitar as roupas escuras do filho Hamlet, indica a cor que ele usa na cena: “Bom Hamlet, joga fora esse triste traje lutuoso e deixa que teus olhos se mostrem amigos do rei da Dinamarca.” (SHAKESPEARE, 1988, p. 538). O texto pode apresentar indicações de cores, roupas e até de tecidos, por isso é necessário o estudo do texto para analisar as personagens do ponto de vista da vestimenta, e de características que possam influenciar a criação do figurino em questão. No mesmo texto, Horácio indica uma característica do fantasma do pai de Hamlet:

Hamlet - Tinha a barba grisalha? Não?
 Horácio - Tinha, como vi quando estava vivo, preta semeada de prata.
 (SHAKESPEARE, 1988, p. 542)

Com isso percebe-se que o autor do texto pode indicar características físicas da personagem, como neste caso a presença de uma barba preta com fios brancos.

O referencial estético auxilia a visualização do contexto histórico e psicológico das personagens. O texto *Hamlet* já foi encenado de diferentes formas, desde montagens com trajes históricos até inspirações contemporâneas, como a do atual projeto do *Globe Theatre*, companhia inglesa de teatro. Essa companhia tem viajado desde 2014 por todos os países do mundo apresentando uma versão contemporânea deste espetáculo. Ao observar a imagem abaixo, é notável que o figurino do espetáculo se assemelha à roupas contemporâneas. O figurino foi elaborado em cima de uma tabela de cores neutras, onde o amarelo se destaca. É perceptível também, a utilização de vestidos para as mulheres, suspensórios para os homens mais simples, e colete ou casaco para os homens mais sérios.

Ilustração 09 - Globe to Globe – Hamlet



Fonte: Disponível em: <<http://i.huffpost.com/gen/1245902/images/o-GLOBE-THEATER-HAMLET-facebook.jpg>>. Acesso em: 30/10/2015.

Ilustração 10 – Hamlet, direção de Aderbal Freire Filho

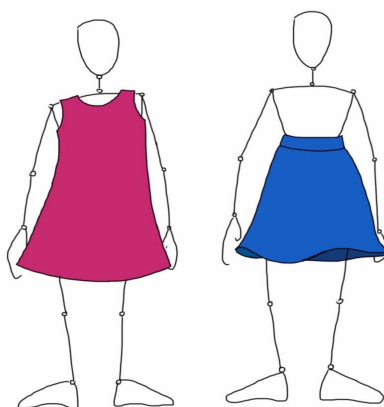


Fonte: Disponível em: <<http://www.hamlet.art.br/fotos.html>>. Acesso em: 30/10/2015.

Outro exemplo que se pode observar no Brasil é a montagem dirigida por Aderbal Freire Filho, que teve o figurino assinado pelo renomado estilista Oskar Metsavaht, responsável pela grife Osklen. Neste caso, é fácil observar a relação intrínseca entre arte e moda. Muitos diretores de teatro convidam estilistas para assinarem os figurinos do espetáculo. Esse procedimento é comum nas produções cinematográficas, assim como na teledramaturgia. Conforme a imagem acima, pode-se notar a utilização do tecido de moletom para o Hamlet, e outro tecido metalizado para o rei, o que define bem a posição dos dois personagens e suas características, um mais despojado pronto para tudo, e o outro em busca do poder e da riqueza.

Para criação de figurinos, alguns figurinistas utilizam o painel imagético como referência, mas a realização dessa etapa não é unânime entre os profissionais de figurino. A utilização de painéis imagéticos de referências, ou simples imagens avulsas, pode ser um estímulo ao figurinista. Ao analisar formas, cores e texturas que se relacionam com o tema norteador, a geração de alternativas para a criação é amplificada. A criatividade é requerida no trabalho de pesquisa sobre referenciais estéticos e históricos. Os painéis podem utilizar recortes de revistas e jornais, imagens digitalizadas ou até mesmo tecidos e aviamentos. Esses referenciais constituem o painel imagético de inspiração sobre cada personagem. O painel contém informações sobre roupas, cabelos, maquiagem, locais e objetos que reflitam a personagem estudada. Porém, essa etapa demanda tempo de pesquisa e preparo, e muitos figurinistas não tem tempo para executar esse momento.

Ilustração 11 - Silhueta trapézio e corte evasê



Fonte: Ilustração da autora

A definição da silhueta de cada personagem tem a ver com seu tipo físico. Por meio da modelagem e dos recortes utilizados na roupa, efeitos de emagrecimento ou de alargamento podem ser percebidos pelo espectador. Assim como a valorização de uma parte do corpo, como por exemplo ao utilizar o corte *evasé* ou a linha trapézio o corpo não fica marcado, e este efeito pode ser utilizado para reforçar características subjetivas de uma personagem, como a inocência por exemplo.

O desenvolvimento dos croquis é uma etapa importante para o figurinista, pois é através do desenho que ele vai comunicar aos atores e ao diretor sua proposta para o figurino. Alguns figurinistas desenharam e colorearam os figurinos, outros preferem mostrar peças já desenvolvidas. Como já mencionado, o processo criativo se modifica de artista para artista. O método mais comum é usar uma base do corpo humano e desenvolver os desenhos por cima. Grafite, nanquim, aquarela, lápis de cor, cera e hidrocor são os materiais mais utilizados para o desenvolvimento dos desenhos.

A qualquer momento do processo criativo podem ser escolhidas as cores que serão utilizadas nos figurinos. Geralmente esse processo acontece após a realização dos painéis imagéticos, que também servem de inspiração para a montagem da cartela de cores. Porém, o diretor, ao ver o desenho colorido, pode desejar modificar alguma cor. Neste caso, o figurinista tem que estar preparado para defender a sua proposta, ou acatar a sugestão do diretor.

A escolha dos materiais fica a cargo do figurinista, que indica os melhores tecidos e aviamentos para a confecção das peças. Uma prática comum na criação de figurinos é utilizar materiais alternativos. Em vez de comprar o melhor tecido bordado, o figurinista pode desenvolver o efeito de bordado com cola de alto relevo, que quando exposta ao calor dilata e aparenta um ponto cheio de bordado. A distância do figurino para o espectador é que vai definir se essa técnica pode ser utilizada ou não. Pois, o espectador percebe melhor os detalhes quando está mais próximo da roupa.

Com os modelos definidos e os materiais comprados, o figurinista encaminha o processo de confecção. Ele mesmo pode costurar, ou terceirizar o serviço de uma costureira. Há ainda o processo de criação de figurinos, que não envolvem confecção e sim customização, pois baseia-se em peças de vestuário já prontas,

como o acervo do próprio grupo de teatro ou brechós. Na hora da costura alguns cuidados devem ser tomados, como o reforço para não descosturar facilmente e a facilitação para troca de roupa, com fechos fáceis e rápidos.

O processo de customização de tecidos abrange toda modificação posterior a confecção da peça, como tingimentos, envelhecimento, bordados e criação de texturas. O tingimento pode ser feito com corantes artificiais que vendem em pó, ou naturais, por meio de coloríficos como pó de café, chá e outras substâncias. O envelhecimento acontece para indicar que a roupa já foi usada pela personagem, e que não é uma peça nova. Nas novelas atuais, os personagens sempre aparentam vestir roupas novas, pois a proposta da TV é vender os looks da moda. No teatro, o personagem precisa aparecer e aparentar de verdade, e o figurino deve mostrar o tempo de uso da roupa.

O acabamento de um figurino é o momento de execução dos bordados e da etiquetagem. Existem alguns grupos que não consideram que um figurino possa estar finalizado, porque é após os ensaios e as apresentações que aparecem os defeitos, ou as sugestões para a melhoria da peça. Para minimizar esse “vai e volta”, a prova de figurinos deve acontecer nesse momento de acabamento, para que a equipe de figurino tenha tempo hábil de executar os consertos antes da estréia do espetáculo.

Após todos os consertos, o figurino é entregue para os ensaios finais, e para a apresentação. Contudo, cuidados de manutenção do figurino devem ser repassados para os atores. O figurinista deve ensinar a maneira adequada de guardar, lavar e transportar o figurino. No caso de roupas tingidas, a lavagem deve ser cuidadosa para que o tingimento não saia. Os bordados precisam ser lavados à mão para maior durabilidade. O transporte adequado em cabides e até a forma de dobrar pode influenciar a vida útil do figurino. Por isso, a ação preventiva e de esclarecimento do figurinista sobre a manutenção dos figurinos é muito importante, para que as roupas durem muitas temporadas.

Assim é possível reafirmar que o figurinista, enquanto artista, é capaz de materializar em roupa as personagens de um texto. O contexto social, as experiências de vida e todo o referencial apreendido pelo artista é demonstrado por meio de sua criação, e isso não é diferente com o figurino teatral. A criação do figurino reflete a identidade do figurinista. Alguns profissionais se especializam em

técnicas específicas, mas o objetivo é o mesmo para todos, contar uma história através das roupas.

Com a visualização de todas as etapas de desenvolvimento, torna-se evidente que o processo criativo de figurinos é fundamental para a elaboração de um espetáculo teatral. Com base nisso, pretende-se discutir a importância da criação de figurinos como uma atividade pedagógica na escola pública de ensino fundamental e médio, que deveria ter o teatro como componente curricular obrigatório.

A criação de figurinos na escola

A criação de figurinos na escola acontece sempre que um espetáculo é desenvolvido por professores, monitores e alunos. Os figurinos na maioria das vezes assumem maior importância nas montagens, devido a precariedade técnica e a falta de tempo para realizar um bom trabalho. A confecção dos figurinos se dá com a contratação de profissionais externos, e os pais dos alunos costumam financiar as roupas.

Conforme foi visto no capítulo anterior, o teatro é componente curricular obrigatório para o ensino básico, através do aporte legal da LDBEN 9.394/1996, que institui a obrigatoriedade do ensino de arte nos diversos níveis da educação básica, com o intuito de promover o desenvolvimento cultural do aluno. Os Parâmetros Curriculares Nacionais para o ensino de Arte são os documentos que fundamentam o ensino das diferentes abordagens artísticas na escola, de acordo com o planejamento de cada instituição. Os PCN's indicam que um dos objetivos gerais do ensino do teatro é facilitar ao aluno a experiência prática do fazer teatral, e enquanto conteúdo o aluno deve conhecer a produção de teatro local.

Com isso, é notável que em algum momento o aluno deverá vivenciar a prática teatral na escola. O que ocorre na maior parte das escolas, é a precariedade relacionada ao ensino de arte. Não existe espaço adequado para prática artística, ao falarmos de teatro, o espaço mínimo exigido é uma sala com chão limpo, mas nem isso é liberado pela direção, fazendo com que os professores improvisem tudo.

Porém, existem algumas exceções. Como exemplo pode-se citar o trabalho desenvolvido por uma ONG em Goiânia-GO, com o apoio das secretarias de educação e da arquidiocese. Esse projeto é uma iniciativa de complementação do

ensino formal, oferecido pela ONG, por meio de oficinas que envolvem artes, esportes e conteúdos gerais. No final do ano letivo, há uma culminância entre as oficinas que resultam na montagem de um espetáculo.

Kelly Bianca Clifford Valença (2010) apresentou um artigo na revista *Polyphonía*, onde relatou a sua experiência nesse processo. A primeira falha indicada por Valença é a falta de preparo dos professores sobre assuntos técnicos específicos. Ao ficar responsável pelo desenvolvimento da cenografia e figurinos do espetáculo final, Valença relatou que foi preciso estudar e fazer oficinas que introduzissem o assunto que não havia sido abordado na licenciatura de artes visuais, formação dos professores envolvidos na construção do cenário e dos figurinos. O trabalho foi desenvolvido em 3 meses, de outubro a dezembro, e resultou em mais de 300 peças de figurinos, incluindo adereços.

O processo de criação desses figurinos foi descrito nas seguintes etapas:

- Etapa I : medição corporal de todos os alunos do projeto.
- Etapa II: Organização das tabelas de medidas referentes aos alunos de cada cena teatral.
- Etapa III: Concepção dos modelos e elaboração dos desenhos da indumentária de cada cena.
- Etapa IV: Seleção e compra dos tecidos, aviamentos e acessórios necessários à confecção do figurino.
- Etapa V: Entrega dos desenhos, tabela de medidas, tecidos e aviamentos à costureira encarregada.
- Etapa VI: Supervisão da costura.
- Etapa VII: Conferência do número de roupas, bem como das medidas, após a entrega.
- Etapa VIII: Organização e etiquetagem dos cabides em araras (divisão por cenas).
- Etapa IX: Realização de acabamentos, apliques e/ou pequenas costuras necessárias à finalização de alguns trajes.
- Etapa X: Confecção de acessórios não encontrados para venda ou aluguel em Goiânia, a exemplo de arranjos de cabelo, chapéus com design específico, etc.
- Etapa XI: Providência dos sapatos e acessórios de todos os personagens.
- Etapa XII: Organização dos sapatos (por numeração) e acessórios dos personagens principais.
- Etapa XIII: Suporte às crianças - nos camarins - em dias de espetáculo. (VALENÇA, 2010, p.249).

Com este relato é possível perceber no processo de criação de figurinos em um ambiente escolar, algumas características específicas, como a criação dos modelos ou croquis, a confecção, a distribuição e organização dos figurinos para apresentação. Os croquis podem ser realizados pela professora ou pelos alunos, como uma atividade pedagógica. A confecção é feita por uma costureira contratada,

em alguns casos que envolva a comunidade, a costureira pode ser familiar de algum aluno e integrar o projeto como parceira. E o processo de distribuição dos figurinos deve ser muito cuidadoso quando houver mais de um modelo igual, é importante etiquetar de maneira visível. A organização do camarim, ou da sala onde ficam guardados os figurinos e adereços, é fundamental para não ocasionar perdas nem furtos.

É possível redimensionar a noção de figurino na escola, partindo da análise contextualizada da minha própria experiência como figurinista, na montagem do texto *Maria roupa de palha*, de Maria de Lourdes Nunes Ramalho, no Instituto Paraibano de Ensino Integrado. A montagem faz parte do evento pedagógico chamado *Caminho das artes*, e se desenvolveu no ano de 2010. Esse projeto visava integrar todos os alunos do ensino fundamental II na montagem de um espetáculo teatral.

Os alunos se dividiram por todas as etapas de criação de um espetáculo cênico. Alguns grupos foram se destacando. Aqueles que tocavam algum instrumento ou cantavam se juntaram para desenvolver a trilha sonora. Outros se disponibilizaram como atores. Alguns desejavam ajudar, mas não queriam aparecer em cena, e se tornaram contraregras e assistentes. Pais e amigos foram convidados a contribuir de alguma forma com o trabalho.

Para enriquecer o espetáculo, a coordenação da escola e a professora de artes investiram em oficinas formadoras para os alunos. Aconteceram oficinas sobre sonoplastia, adaptação do texto teatral, iluminação e figurino.

O processo criativo de figurinos surgiu dessa oficina. Cada turma ficou responsável pelos personagens que eles representavam, e após debate sobre figurino, os alunos desenhavam ou escreviam as suas ideias. As várias opiniões sobre determinado figurino tornaram heterogêneo o processo por conta da divergência, e a presença do profissional da área direcionou o trabalho dos alunos para o melhor caminho.

A importância desse trabalho se dá pelo fato de indicar o processo colaborativo, como estímulo para inclusão de alunos na aprendizagem do fazer teatral. Além de desmistificar a produção de um espetáculo teatral para os alunos, através do ponto de vista de um profissional da área, neste caso, uma figurinista.

Ilustração 12 - Desenhos dos alunos para os Peixes



Fonte: Pesquisa direta

Entre todos os figurinos, gostaria de citar a turma do 7º ano, que ficou responsável pelo figurino dos personagens Peixes. A indicação para esses personagens era simples, o figurino deveria se assemelhar a roupas de pescadores. Os desenhos foram bem interessantes, mas a maioria apresentou a mesma estrutura para o figurino: calça curta, camiseta simples, chinelo, chapéu e vara de pescar. As cores mais usadas foram o azul e o amarelo.

De acordo com os desenhos dos alunos foi desenvolvido um croqui que unificasse todas as ideias e representasse a personagem. A estrutura se manteve a mesma (calça, camisa, chinelo e chapéu), com alguns detalhes a mais, por exemplo a calça ter a barra dobrada, a camisa ser de botão, e o chapéu ter estrelas e luas presos.

O croqui foi enviado para os responsáveis dos alunos, para que encaminhassem para a costureira da preferência de cada um. Esse processo de não utilizar o serviço de costura de uma mesma pessoa, ainda com o desenho e com uma cartinha explicativa, gera figurinos diferentes. Neste caso, essa diferença criou em algum aspecto uma unidade no conjunto visual. Em vez de ficarem todos os atores com a mesma roupa, como um fardamento, eles se diferenciavam em comprimento e em tonalidades de cores, porém se aproximavam à questão do conceito estabelecido para essa personagem. O figurino, mesmo confeccionado com tecidos diferentes, estava dentro de um padrão que havia sido estabelecido pelos alunos através do desenho, e isso foi mantido até o final.

Ilustração 13 - Desenho para os Peixes



Fonte: Pesquisa direta

A montagem do espetáculo *Maria roupa de palha*, contribuiu para a integração dos alunos com a criação artística. O projeto *Caminho das Artes* acontece até hoje no IPEI, e continua possibilitando aos alunos o contato com o fazer teatral.

Enfim, observa-se que pouco se fala sobre o modo de criação de figurinos na escola. O relato da professora Valença deixa claro as inúmeras lacunas que existem no processo de ensino e aprendizagem do teatro, desde a formação do professor nas licenciaturas, até o espaço que é disponibilizado pelas escolas para realização de atividades artísticas.

O processo criativo de figurinos na escola pode ocorrer de diversas formas. Os exemplos citados aqui partem do conhecimento empírico e são assumidos enquanto objetos de estudo. É possível criar os croquis a partir do texto, sem a interferência dos alunos, fazendo uma elaboração maior das características das personagens, ou incluir os alunos neste processo, de forma que cada um se sinta responsável por uma parcela do trabalho. A confecção pode ficar a cargo de uma costureira contratada, que realizará o projeto igualmente para todos os participantes,

ou dividindo entre várias costureiras de acordo com o desejo dos responsáveis pelo aluno.

Entretanto, observa-se que o trabalho cresce positivamente ao envolver a comunidade nesse processo criativo. Ao criar os figurinos sem o auxílio dos alunos, de forma individual pelo professor de artes, os alunos acabam perdendo a oportunidade de experimentar esse processo. O aluno é capaz de refletir sobre as personagens e suas histórias, e desenvolver os figurinos. Em vez de contratar uma costureira alheia ao processo, pode-se convidar uma profissional que trabalhe na comunidade que cerca a escola, que pode ser mãe de algum aluno ou não. Ao compreender a importância disso para o desenvolvimento do aluno enquanto cidadão do mundo, está sendo realizado o que está escrito nos parâmetros curriculares nacionais sobre o ensino de artes, com o intuito de contribuir com a formação de um indivíduo sensível e criativo.

Tendo em vista a possibilidade de melhorar o ensino de teatro na escola, é possível experimentar outras maneiras de criar figurino. Se observarmos os modos de criação apresentados por Vinícius (2010), será perceptível que esses processos podem acontecer também no ambiente escolar. A criação de figurinos não está restrita aos grupos profissionais, pelo contrário, esse percurso criativo pode contribuir como atividade pedagógica.

O processo criativo de figurinos apresentado por Valença (2010), se encaixa no modo criação livre, enquanto que o processo vivenciado em *Maria roupa de palha*, pode ser considerado colaborativo. Ao realizar a elaboração dos figurinos com total liberdade para a criação, Valença acaba excluindo os alunos dessa experiência, enquanto que no outro processo citado a experiência é oposta. Os processos de reconstrução histórica, composição e estimulação também podem ser realizados na escola.

A reconstrução de um período histórico exige mais tempo de estudo e pesquisa, mas se essa experiência está vinculada não só a disciplina de artes, pode gerar uma atividade transdisciplinar valiosa com os conteúdos de história. Conteúdos sobre a história da civilização humana, conectados a história da arte e da indumentária podem auxiliar nesse processo de criação de figurinos baseados em épocas específicas. A composição pode ocorrer através da utilização de roupas trazidas pelos alunos, para serem testadas em cena. Aos poucos, pode ser montado um acervo dos figurinos da escola. Sem nenhum custo, a turma pode organizar um

brechó e arrecadar mais peças para esse acervo. Por sua vez, a estimulação pode ser a chance de trabalhar os conteúdos mais práticos do teatro, como a improvisação e os jogos teatrais, com a utilização de figurinos que provoquem novas corporalidades nos alunos. Ao utilizar uma roupa que restrinja os movimentos do ator, como uma camisa de força, ou uma estrutura que permita infinitas combinações, como um tecido longo, dessa forma o aluno estará participando de mais uma vivência criativa.

Com isso, percebe-se que trabalhar o processo criativo de figurinos na escola pode ser algo diferente, sem precisar terceirizar todo o serviço. Os alunos, os professores, os técnicos e toda a comunidade em volta da escola pode participar dessa atividade, que abrange a definição do texto, a análise das personagens, o desenvolvimento dos croquis, a escolha dos materiais, a confecção, a customização e os ensaios.

No próximo capítulo será proposto um espaço criativo para construção e elaboração de figurinos na escola. Um ambiente prático, que alcance desde a pesquisa por referências, até a produção de figurinos e o acervo dos mesmos. Com essa proposta, procura-se difundir a ideia de que a criação de figurinos teatrais pode ocorrer dentro da escola como atividade pedagógica referente ao conteúdo do ensino do teatro.

CAPÍTULO 3
Laboratório de criação de
figurinos



Ilustração 14 - Brugo: Croqui
Fonte: Ilustração da autora

*"Há escolas que são gaiolas.
Há escolas que são asas"*
Rubem Alves (2002).

O laboratório de criação de figurinos é uma proposta de ateliê criativo, que visa alcançar a prática de elaboração e confecção de trajes cênicos como conhecimento necessário à experimentação do que é teatro. Escolas formais e não formais podem desenvolver esta ideia. Esse espaço está destinado a estudantes, pesquisadores, artistas e pessoas interessadas em participar do processo de concepção e criação de figurinos. Com isso, os alunos poderão compreender o aspecto de produção que ocorre antes do espetáculo, para que este se concretize visualmente, e também contribuir para a formação de novos figurinistas.

Essa proposta se torna viável, a partir do momento que a produção teatral é recorrente no âmbito educativo. Ao identificar a falta de condições mínimas na maioria dos espaços educativos, esse laboratório pode ser viabilizado de acordo com as necessidades de cada comunidade, bairro e cidade, onde um mesmo laboratório pode servir a diferentes escolas, basta organizar os horários e agendar. Com a implementação do laboratório de criação de figurinos, o fazer teatral na escola irá alcançar outro patamar ao integrar o aluno como sujeito criativo e responsável pela sua produção.

Desenvolvimento por áreas

O laboratório de criação de figurinos é dividido por áreas, pensando na sequência mais comum de atividades necessárias para construção de um figurino. Essas áreas são divididas da seguinte forma: criação, confecção, finalização e acervo. Ao levar em consideração o processo de planejamento e confecção de uma peça de roupa, não se pode deixar de tomar como exemplo para a essa proposta de laboratório de figurinos, o ateliê de moda. Sue Jenkyn Jones (2005) apresenta as principais características de um ateliê de moda para uma faculdade.

O ateliê de uma faculdade pode ser organizado de várias formas. Pode simular o estúdio de um estilista ou o ambiente de uma pequena fábrica, dependendo da estrutura do curso e do equilíbrio entre o número de estudantes, professores e assistentes da área técnica. Algumas faculdades permitem que cada aluno tenha sua própria estação de trabalho e outras oferecem um ambiente sem divisões, onde os estudantes usam os equipamentos por ordem de chegada (JONES, 2005, p. 138).

Sobre a estrutura física, a melhor opção é a estruturação de um ambiente comunitário, sem estações individuais de trabalho, com o intuito de favorecer a colaboração e a construção do saber coletivo. Em primeiro lugar, a sala deve ser ampla e bem ventilada, a instalação elétrica deve ter sido revisada de acordo com as normas de segurança da companhia elétrica local e contar com um balcão com torneira fixa.

A divisão por áreas iniciou com o levantamento das principais características dos modos de criação de figurinos apresentados no capítulo anterior. Os modos de criação de figurinos citados, sempre passam por um lugar inicial de elaboração e planejamento, denominado de local de criação. A maior parte dos processos estudados exigem algo relacionado a costura, desde a confecção de uma peça inteira, ou a remodelagem, para essa atividade foi pensado o segundo espaço, de confecção. O terceiro espaço, chamado finalização, está voltado aos processos de acabamento e customização que são necessários a todos os modos de criar figurinos. O quarto e último espaço é o acervo, o mais importante de todos, pois é nesse lugar onde serão armazenadas as matérias para criação, confecção e customização dos figurinos, além de guardar as roupas que forem produzidas na instituição.

Criação

A primeira área está destinada a criação, ou seja a elaboração inicial, o planejamento do que será desenvolvido enquanto projeto de figurino. Este é o local destinado a conversas, rabiscos, desenhos, planilhas, levantamento de materiais, geração de alternativas, tudo o que antecede a produção prática.

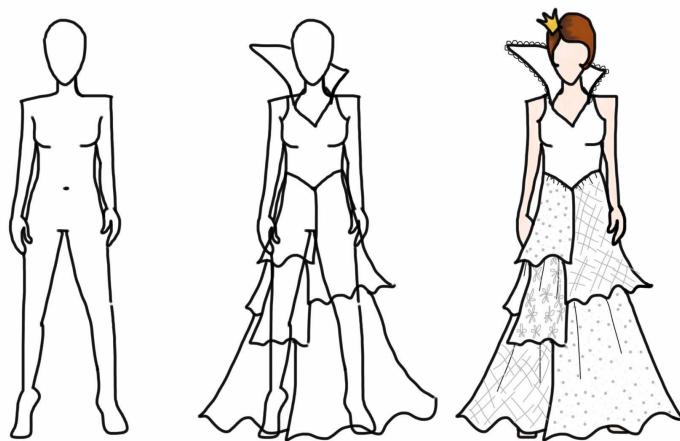
Compreende-se que a montagem de um espetáculo exige um ponto de partida, na maioria das vezes é um texto, mas pode ser um conceito, uma imagem, uma ação ou um som. O ritmo desse processo é constituído pelo figurinista, pelos atores, pelo diretor e demais profissionais envolvidos. Na escola, é o professor de teatro é que introduz o aluno nesse universo, proporcionando uma experiência prazerosa de criação.

Sobre o processo criativo de figurinos, Viana e Pereira (2015) indicam alguns procedimentos e componentes que são fundamentais mas não absolutos para a

realização de um bom projeto de figurino. Ao se requisitar um figurinista para a produção de um espetáculo, é esperado que ele faça propostas de trajes que poderão ser utilizados em cena pelos atores. Esse processo de comunicação acontece geralmente através do desenho (croquis) de figurino. Essa é uma das barreiras que o figurinista enfrenta, pois a prática de desenhar é vista por algumas pessoas como um bloqueio. Viana e Pereira (2015), afirmam que todo ser humano sabe desenhar, o que acontece é um julgamento sobre a qualidade do desenho, que pode ser pessoal ou de outras pessoas. Na verdade, não existe desenho bonito ou feio, existem desenhistas com técnica mais aprimorada do que outros.

Viana e Pereira (2015) apresentam modelos de corpo feminino e masculino (ver anexo A e B), sobre os quais os alunos podem experimentar desenhar figurinos sobre eles, apagando as partes do corpo que ficam por baixo da roupa e incluindo os detalhes do figurino. Essa atividade é interessante para aqueles que não se sentem a vontade em desenhar em uma folha em branco.

Ilustração 15 – Processo de desenho sobre silhueta do corpo



Fonte: Ilustração da autora

Para desenhar o figurino, basta simplificar o modelo da roupa em linhas de contorno. "Toda roupa pode ser transformada em linhas simples, todas têm formato geométrico, independente do período histórico ou do material de que são feitas" (VIANA; PEREIRA, 2015, p.9). Após esse primeiro desenho, deve-se apagar as

linhas do corpo que ficaram cobertas pelo figurino, e acrescentar os detalhes, inclusive as cores e texturas da roupa.

Sabe-se que o figurino pode transparecer alguns fatores sobre o espetáculo e seus personagens, como a localização geográfica, o clima ou época do ano, a idade da personagem, o sexo, a ocupação, a posição social, a hora do dia e a ocasião (VIANA; PEREIRA, 2015, p.11). Ao recolher informações sobre a personagem, o figurinista irá desenvolver o figurino pensando em tais características.

Deve ser levado em consideração alguns componentes, Viana e Pereira (2015) dizem que não precisa ter todos na mesma produção, pois alguns deles já fazem a diferença. Esses componentes são: o estudo da cor; da modelagem; do volume da roupa; da textura; do movimento e da origem. Sobre as cores, os autores apresentam alguns significados para algumas cores, segundo Campello Neto. Para mais informações, é possível encontrar livros especializados no estudo da cor.

Tabela 01 – Tabela de cores

Cor	Tipo de personagem
Vermelho	Herói romântico
Amarelo	Prostituta (teatro grego)
Púrpura / Turquesa	Realeza
Branco	Virgindade
Preto	Luto Riqueza (período pré revolução industrial)

Fonte: VIANA; PEREIRA, 2015, p.13.

Essa tabela apresenta alguns exemplos de representações das cores, mas isso não é absoluto. Deve-se observar as questões culturais e sociais de cada ambiente para poder escolher de forma adequada a cartela de cores, seja pelo seu significado, ou pelo jogo com os tons complementares e análogos (ver anexo C).

As cores podem ter diferentes significados, dependendo do contexto em que estão inseridas. Cabe ao figurinista escolher corretamente a tabela de cores de cada figurino. A definição da modelagem, do volume e da textura do figurino são fundamentais. No teatro convencional, os figurinos precisam ser amplificados, mas

em encenações intimistas esse efeito pode prejudicar o espetáculo. A textura é fundamental para dar legibilidade ao figurino quando é iluminado, caso o contrário a roupa pode virar um bloco branco que se movimenta no palco. A escolha dos tecidos também influencia, pois os movimentos ocasionados pela ação do ator podem ser prejudicados pela escolha errada do tecido.

Na etapa de criação, o desenho irá se destacar como principal atividade, pois através dele é possível indicar todos esses componentes presentes no figurino. Para executar o desenho corretamente, Jones afirma que “é essencial que o estilista tenha uma boa formação na construção básica de moldes para os principais tipos de roupas” (JONES, 2005, p. 140). Ter conhecimento básico sobre costura irá auxiliar a elaboração dos desenhos, principalmente no que diz respeito ao corte da peça, fechamento, e caimento dos tecidos. Para desenhar os croquis serão necessários os seguintes materiais: lápis grafite para desenho, apontador, borracha, canetas hidrográficas, caneta nanquim e lápis para colorir.

Este espaço deve estar organizado com mesas para desenhar, bancos e iluminação adequada para a atividade. É interessante ter um quadro branco para anotações, e um mural para fixar referências, ou até mesmo os painéis imagéticos de inspiração para os figurinos. Esses painéis podem ser criados com sobreposição de imagens coladas, bem como interferências diversas com outros materiais.

Confecção

A segunda área é a de confecção. Este espaço é a primeira etapa prática de confecção da roupa. É o lugar onde serão desenvolvidas as modelagens, os cortes de tecidos, a peça piloto, e o figurino em si.

A modelagem é responsável por dar forma a roupa, é a partir dela que as peças de roupas são montadas. A modelagem é a engenharia da roupa. "As roupas, nos diferentes períodos históricos, passam por formas diversas que ligam sua visualidade àquele período" (VIANA; PEREIRA, 2015, p.14). Cada período histórico possui um vestir característico, por isso é importante estudar e elaborar a modelagem adequada para cada roupa.

Jones (2005) afirma que, no ateliê, a mesa de cortar moldes deve ser localizada no meio da sala, pois ela é a peça central. As medidas da mesa

geralmente são 92 cm de altura, 120 cm de largura e 4 m de comprimento. Essas medidas abrangem a largura dos tecidos, e o comprimento de vestidos longos.

Para iniciar o processo de elaboração dos moldes é necessário medir o ator que irá vestir o figurino. Para os casos onde não seja possível medir individualmente, existem algumas tabelas com padronagens de medidas dos corpos adultos e infantis, masculinos e femininos (ver anexo D). As principais ferramentas para confecção de moldes são: esquadro, régua de alfaiate, curva francesa, régua de 1m, fita métrica, estilete, alfinetes, carretilha, furador e giz de alfaiate.

Existem diferentes tipos de modelagem, a plana é a mais conhecida. A modelagem plana é utilizada para tecidos e malhas.

A modelagem plana é um trabalho de precisão, que exige medidas e cálculos apurados, uso de proporção, mão firme e habilidade para imaginar o efeito em três dimensões. [...] O sistema de trabalhar em duas dimensões é rápido, economicamente viável e indispensável para a indústria da moda. Algumas escolas preferem que o aluno desenvolva moldes a partir de medições individuais; outras distribuem as bases de modelagens em tamanhos padronizados para blusas, casacos, calças e saias (JONES, 2005, p. 143).

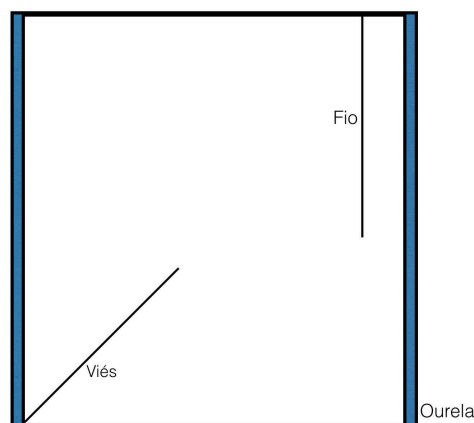
A partir da base de modelagem, o aluno poderá criar novas linhas para a peça que será desenvolvida, modificando a estrutura da base com recortes e transferências de pences (costuras que dão forma ao tecido). A utilização de bases de modelagens prontas pode auxiliar a dinâmica no laboratório.

Outra técnica de modelagem também muito estudada é moulage, técnica de modelagem de roupas tridimensionais direto no manequim. Com essa técnica o aluno pode moldar o tecido no manequim com a função de construir a roupa. Essa técnica é utilizada para peças mais detalhadas, com recortes, drapeados e franzidos. Percebe-se então outro elemento significativo para o laboratório, o manequim.

Para Jones (2005), o manequim é essencial para o ateliê, pois é nele que será testada a roupa antes de ir para o corpo humano.

O efeito e a proporção dos tecidos, [...] podem ser avaliados no manequim antes do molde ser cortado. No molde de papel você pode testar a silhueta, os ajustes e o sentido do fio do tecido antes de cortar [...]; depois, no manequim, você pode acertar a posição das costuras e pences. [...] Além disso, você pode experimentar diferentes colocações de detalhes, como bolsos e botões, e inserir forros, ombreiras e outros itens, costurando-os na posição certa com a roupa já vestida no manequim (JONES, 2005, p. 139).

Ilustração 16 – Sentido do fio e viés



Fonte: Ilustração da autora

Para cortar uma roupa, o aluno deve estar atento ao sentido do fio que obedece as laterais do tecido (ourela). Ao cortar uma roupa no sentido do fio, ela tenderá a esticar menos do que se for cortada no sentido do viés, que é à 45° da lateral do tecido. Por isso é importante ter como base o sentido do fio para cortar o tecido.

O próximo passo é a construção da peça piloto. A peça piloto é a experiência se o molde vai encaixar corretamente, é a peça teste. Ela pode ser executada em um tecido mais próximo ao que será utilizado no final, ou em algodão ou musseline. “Peças piloto [...] são cortadas à mão com tesoura de costura, usando-se toda extensão da lâmina em ângulos retos e nunca levantando o tecido” (JONES, 2005, p. 156).

A próxima etapa é a costura dos figurinos. As máquinas mais comuns nos ateliês são a de costura reta, overloque e galoneira. O laboratório pode contar com máquinas domésticas ou industriais. As máquinas domésticas são leves, executam uma grande variedade de pontos, inclusive caseador, e funciona em ritmo aceitável para iniciantes. “As máquinas de costura industriais são muito mais rápidas, regulares e mais especializadas que as domésticas, e exigem treino para serem usadas adequadamente” (JONES, 2005, p. 157). As máquinas de costura devem ser manejadas sob supervisão ou por técnicos da área, principalmente se as máquinas forem no padrão industrial. É de fundamental importância que o laboratório de

criação de figurinos conte com a assistência de técnicos nas áreas de modelagem, costura e tingimento.

As agulhas são muito importantes também, e para cada tecido existe uma agulha específica. Para malha, utiliza-se a agulha com ponta de bola e para tecidos sintéticos ou naturais, a agulha com ponta de lança. Mas já existe no mercado, agulhas que podem ser usadas em diferentes tipos de tecido.

Essa é a maior área do laboratório, por conta da ocupação da mesa para modelagem e corte de tecido, e pelas máquinas de costura. Gostaria de observar que a mesa deve estar no centro da sala, com as laterais liberadas para a movimentação dos alunos. Assim como as máquinas devem estar enfileiradas próximas a parede, agrupadas por tipo e com a instalação elétrica localizada no nível superior, minimizando os riscos de acidentes elétricos. Os manequins podem estar dispostos de acordo com as necessidades dos alunos.

Finalização

A terceira área está separada para ações que contribuam para o acabamento das peças. Os tingimentos, bordados e a customização do figurino é essencial para que a peça alcance uma boa finalização, e que ao ser levada à cena não aparente ser uma roupa nova recém costurada, mas sim um elemento que é verdadeiro de acordo com cada personagem. Esse beneficiamento da peça do figurino acontece para que cumpra a sua função de significante cênico.

Criar texturas sobre o tecido costurado faz parte do processo de confecção de um figurino. Viana e Pereira colocam que "textura é quando o que se obtém quando o traje é trabalhado para adquirir superfícies que possam interagir bem com a luz, valorizando ainda mais o traje e evitando que ele fique "chapado" (2015, p.14). A textura de um figurino auxilia a percepção do mesmo pela plateia, a partir do momento que os mínimos detalhes captam o olhar do espectador, não aparentando ser apenas um bloco de tecido.

Para realizar a customização de um figurino utiliza-se aviamentos e passamanarias para os bordados e sobreposições. "Acabamentos e enfeites de roupas são chamados de aviamentos. Elásticos, tranças, laços, fitas e franjas são chamados de passamanarias" (JONES, 2005, p. 162). Os aviamentos mais usados são os que possuem a função de abrir e fechar roupas, como botões, zíperes e o

velcro. Cada figurino irá exigir um tipo de fecho diferente, cabe ao figurinista escolher o melhor material para utilizar.

Nesta área também são desenvolvidos os tingimentos, que podem ser através de corantes naturais, como terra, café, chás, etc, ou com corantes artificiais diluídos em água. Esse processo exige a atenção de um técnico especializado. O tingimento pode ser homogêneo, ou com efeitos, degradê ou manchado. Para fixar o tingimento, é possível utilizar o fixador industrial, ou uma solução de vinagre e sal. Existem outros processos para tingir um tecido, e geralmente, cada figurinista descobre qual é o seu melhor método para colorir os figurinos.

Outro elemento fundamental para o laboratório é a tábua de passar roupas com um ferro, para finalizar os acabamentos das peças produzidas. Sobre o processo de finalização, Jones afirma que

o sucesso da apresentação de uma roupa depende dos ajustes finais em um modelo de carne e osso e de colocar a roupa em forma, passando a ferro. [...] Saber a composição dos tecidos e as instruções sobre como tratá-los é um bom guia para finalizá-los bem. (JONES, 2005, p. 163).

Ao longo do percurso, percebe-se que a riqueza do figurino está nos detalhes, e receber um figurino bem finalizado e passado demonstra profissionalismo. O próximo passo é informar corretamente as condições de uso e manutenção do traje, para que ele dure muitas temporadas.

O espaço destinado ao beneficiamento dos figurinos deve possuir um balcão com torneira, mesas pequenas com iluminação para realização de bordados, um fogão de uma boca com gás para aquecer os corantes dos tingimentos, e área para secar os figurinos tingidos.

Acervo

A quarta área é destinada ao armazenamento e acervo de materiais e figurinos. A guarda de materiais deve ser efetuada em armários diferentes do acervo, para proteção e melhor armazenamento. Cabe a organização do laboratório identificar prateleiras de linhas, aviamentos, passamanarias e tecidos.

A limpeza é primordial para o funcionamento do laboratório. É importante manter um catálogo atualizado do material e do acervo. Isso irá auxiliar a busca direta para aquilo que é procurado.

Sobre a finalização, Jones atenta para outros detalhes.

Quando estiver satisfeito, faça as últimas alterações, pendure a roupa em um cabide apropriado e cubra com um plástico para roupas. Acrescentar sua própria etiqueta vai deixar sua criação com um ar mais profissional e evitar que suas peças se percam ou sejam trocadas caso estejam junto com outros trabalhos de outras pessoas (JONES, 2005, p. 164).

É importante colocar etiqueta nos figurinos, e identificar todas as peças, caso o figurino seja composto por mais de uma peça. Sem a devida identificação, o figurino pode ser confundido e trocado de lugar. Para que isso não aconteça, basta elaborar uma *tag* com as informações básicas do figurino, como por exemplo: personagem, ator, e figurinista.

Nesta área deve ter uma arara, para pendurar os figurinos prontos, um provador com espelho, para que o ator teste as roupas no próprio laboratório, e os armários de materiais. Com todas as áreas esboçadas, fica a oportunidade de por em prática essa proposta.

Como aplicar no espaço educativo?

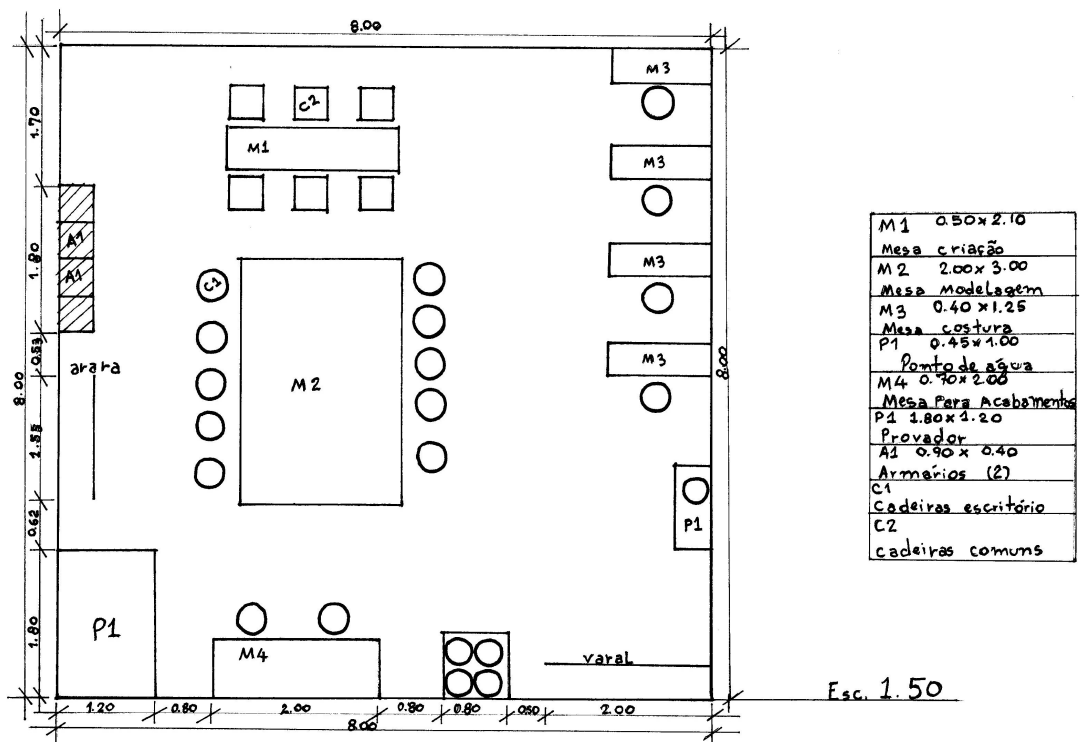
Para finalizar este trabalho, apresento uma possibilidade de aplicação do laboratório de criação de figurinos em um espaço educativo. Essa proposta pode e deve ser alterada de acordo com as condições de cada instituição, essa é uma indicação a partir do que foi discutido no decorrer deste texto, uma alternativa para execução deste laboratório.

A escolha foi por uma sala com dimensões que atingem 8m x 8m. Esse espaço foi dividido em quatro áreas. A referência para visualização é uma pessoa em pé na porta, olhando para dentro do laboratório. Ao lado esquerdo da porta fica a área de criação, com uma bancada para 12 pessoas, e um quadro branco na parede. No centro da sala, está localizada a mesa de modelagem e corte, que foi destinada a 14 pessoas. No final do lado esquerdo estão as máquinas de costura, até então, quatro máquinas (2 retas e 2 overloque). No final da sala, por trás da mesa de modelagem e corte, estão o balcão com ponto de água, espaço para um varal, fogão com uma boca e uma mesa para bordados e aplicações finais. Por último, no lado direito da porta, estão dois armários para guardar os materiais

necessários para criação e confecção de figurinos, além de uma arara, para pendurar os figurinos prontos e um provador no canto da sala.

Ao todo, segundo essa possibilidade, o laboratório poderá receber cerca de 30 pessoas, por isso é necessário organizar uma escala de utilização, levando em consideração a demanda existente. É importante que cada laboratório estabeleça os horários de funcionamento e as regras de utilização. Agora, é só escolher o espetáculo e iniciar as atividades.

Ilustração 17 – Croqui da planta baixa do laboratório de criação de figurinos.



Fonte: Desenho técnico de Rafael Uchoa

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objeto de estudo desse trabalho foi o processo criativo de figurinos teatrais. Com foco na apresentação da proposta de laboratório de criação de figurinos, como alternativa educativa para o ensino de teatro na escola pública.

O figurino teatral é componente integrante no fazer teatral. Além de contribuir para a construção da visualidade do espetáculo, o figurino pode indicar características das personagens representadas, facilitando o entendimento por parte do espectador.

Ao vislumbrar o ensino de teatro hoje, percebo que poucas são as opções metodológicas utilizadas pela maioria dos professores, e os conteúdos não ultrapassam muito os jogos teatrais. Até porque a estrutura física disponível para as aulas de artes, nunca é adequada para o trabalho criativo e cênico.

Com isso, a criação desse laboratório vem somar qualidade ao ensino de teatro, e experiência artística do aluno. De maneira que, o aluno ao se envolver com o processo de construção do espetáculo cênico, por meio da elaboração dos figurinos, estará ampliando suas capacidades cognitivas com a atividade criativa. Por outro lado, estaremos fortalecendo uma área técnica dentro das artes cênicas que possui poucos profissionais, e a partir dessa experiência podem surgir novos figurinistas.

Essa proposição pode soar utópica, partindo do pressuposto que as atuais condições do ensino de arte no Brasil estão se desenvolvendo em passos lentos. Porém, esse é um olhar inicial, uma proposta de base, que pode alavancar outras experiências criativas e artísticas para a sociedade.

Para Célestin Freinet, “a escola nunca é uma parada. É a estrada aberta para os horizontes que se devem conquistar” (2004, p. 34). Essa experiência pedagógica é muito mais importante, se for observada com foco no horizonte a ser conquistado. Os alunos serão motivados por aulas dinâmicas e conteúdos práticos, de maneira que ao se envolverem com os projetos artísticos da escola, estarão se experimentando como artistas também e se formando como cidadãos sensíveis.

O aprendiz de alfaiate, na maioria das vezes, não tem certeza se deseja trabalhar o resto da vida como tal. Essa vontade vai crescendo aos poucos, a cada dia de trabalho. Ou talvez não, talvez a experiência sirva para escolher outra profissão. Assim, é possível seguir aprendendo e transmitindo o que se aprende.

Esse texto tem o intuito de colaborar com a discussão teórica sobre o fazer prático do figurino teatral. Muitos estudos e publicações sobre esse tema surgem a cada dia, a maior parte deles se ocupam com definições e estudos de caso (sobre figurinistas, espetáculos e encenadores). Pouco se tem observado sobre o aspecto pedagógico que a visualidade teatral pode assumir, principalmente como multiplicador dessa função que é tão necessária à produção teatral. Dessa forma, procuro estabelecer conexões entre a atividade artística e a pedagógica, com o intuito de fortalecer os novos figurinistas com uma formação mais coesa.

A pretensão desse trabalho sempre foi alcançar de forma criativa, um novo aspecto do ensino de teatro e valorizar a aprendizagem de várias etapas da prática artística, contribuindo para formação de sujeitos críticos e artistas autônomos. Compreendendo as dificuldades no que diz respeito a infra estrutura necessária para realizar ações teatrais dentro e fora da escola. A intenção é ultrapassar as barreiras com criatividade e ação.

A partir do que foi apresentado aqui, verifica-se que o figurino teatral está alcançando novos patamares, e o progresso nos estudos sobre esse tema, tem fortalecido o seu papel enquanto significante cênico. O fator primordial da visualidade cênica deixa de ser apenas a cenografia, e passa a ser o conjunto de diversos aspectos, entre eles o figurino.

Ao assumir a função de significante cênico, o figurino ultrapassa as barreiras na mera representação literal, ele alcança o nível do sensível e carrega todo o contexto envolvido, real ou abstrato. Os modos de criar figurinos são respostas as mudanças sociais e principalmente a essa nova conceituação. Enquanto o figurino era responsável apenas por vestir o ator, o processo criativo era menor e mais rápido, as vezes nem existia. Por outro lado, ao assumir novas funções, surgem novos modos de criar. A cada necessidade surgirá uma nova possibilidade. Com o avanço tecnológico, já é possível criar figurinos virtuais que interagem com o real, imaginem o que estar por vir no futuro. O modelo tradicional de criação permanece, mas aos poucos vai perdendo espaço para novas técnicas e diferentes condições que vão sendo apresentadas no decorrer da história do teatro e da humanidade (não se pode esquecer que ambas caminham juntas).

Na escola, o ensino de teatro tem alcançado o seu espaço. A legislação brasileira tem sido modificada valorizando o ensino das artes e suas especificidades. O teatro, por sua vez, está sendo reconhecido como área de conhecimento.

Professores de teatro estão sendo contratados para lecionarem em escolas públicas, municipais e estaduais. Em algumas escolas, os espaços pedagógicos estão se adequando ao ensino de cada expressão artística. Porém, é preciso que muita coisa ainda aconteça, para que o ensino de teatro seja regularizado na maior parte das escolas públicas.

Os primeiros passos estão sendo dados. Esse trabalho é mais um desses passos, rumo ao ensino arte de qualidade. Pois existem poucos materiais que auxiliem o trabalho do professor de teatro na condução do conhecimento dessa área mais técnica. Por isso, a proposta desse laboratório é importante, como uma alternativa para valorizar essa área de conhecimento. Assim, procuro contribuir para educação do meu país, favorecendo experiências significativas para formação estética e cultural dos sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem de teatro.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **Por uma educação romântica**. 7. ed. São Paulo: Papirus, 2002.

BARBOSA, Ana Mae. **A Imagem no ensino de arte**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1994.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. 130p. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>>. Acesso: 05 mar 2016.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 05 mar 2016.

DEWEY, John. **A arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DINIZ, Carolina de Paula. **Do figurino aos vestíveis em fluxo**: a relação implicada entre o corpo, o movimento e o que se veste na cena da dança. Revista Moringa, UFPB. V.3, n.2, 2012. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/moringa/article/view/15335>> Acesso em: 16/11/2014.

DUARTE, Sonia; SAGGESE, Sylvia. **Modelagem industrial brasileira**. Rio de Janeiro: 2008.

FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1977.

FREINET, Célestin. **A pedagogia do bom senso**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários à prática educativa. 44. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

GOLDEMBERG, Mirian. **A arte de pesquisar**: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais. Rio de Janeiro: Record, 2004.

JAPIASSU, Ricardo. **Metodologia do ensino de teatro**. Campinas: Papirus, 2001.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion design**: Manual do estilista. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

MANTOVANI, Anna. **Cenografia**. São Paulo: Ática, 1989.

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

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

_____. **A Análise dos espetáculos**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PEREIRA, Dalmir Rogério. **Ensaizando sobre traje de cena**. In: Colóquio de Moda, 8º, 2012. Rio de Janeiro. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT09/COMUNICACAO-ORAL/102910_Ensaizando_sobre_trajes_de_cena.pdf>. Acesso em: 10/11/2014.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: Processo de criação artística. São Paulo: FAPESP; Annablume, 1998.

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. **Imagem**: Cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2009.

SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. In: Obras Completas. v. 1. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1988. p. 527-619.

SIQUEIRA, Lau. **Poesia sem pele**. Porto Alegre: Casa Verde, 2011. p. 47.

TREPTOW, Doris. **Inventando moda**: Planejamento de coleção. 4. ed. Brusque: Edição da autora, 2003.

UBERSFELD, Anne. **Para ler o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

VALENÇA, Kelly Bianca Clifford. **Produção de figurino X formação docente continuada**: desafios de uma experiência com alunos da educação básica. Revista Polyphonia, Goiás, v. 21, n.1, p. 243-253, Jan. Jun. 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/sv/article/view/16311/9942>>. Acesso em: 29/11/2014.

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

_____.; PEREIRA, Dalmir Rogério. **Figurino e cenografia**: Para iniciantes. São Paulo: Estação das letras e cores, 2015.

_____. **Figurino teatral e as renovações do século XX**. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora, 2010.

VINÍCIUS, Paulo. **O figurino no teatro contemporâneo**. Curitiba: 2010. Disponível em: <<http://teatrofigurinoecena.blogspot.com.br/2010/06/o-figurino-no-teatro-contemporaneo.html>>. Acesso em: 03/10/2015.

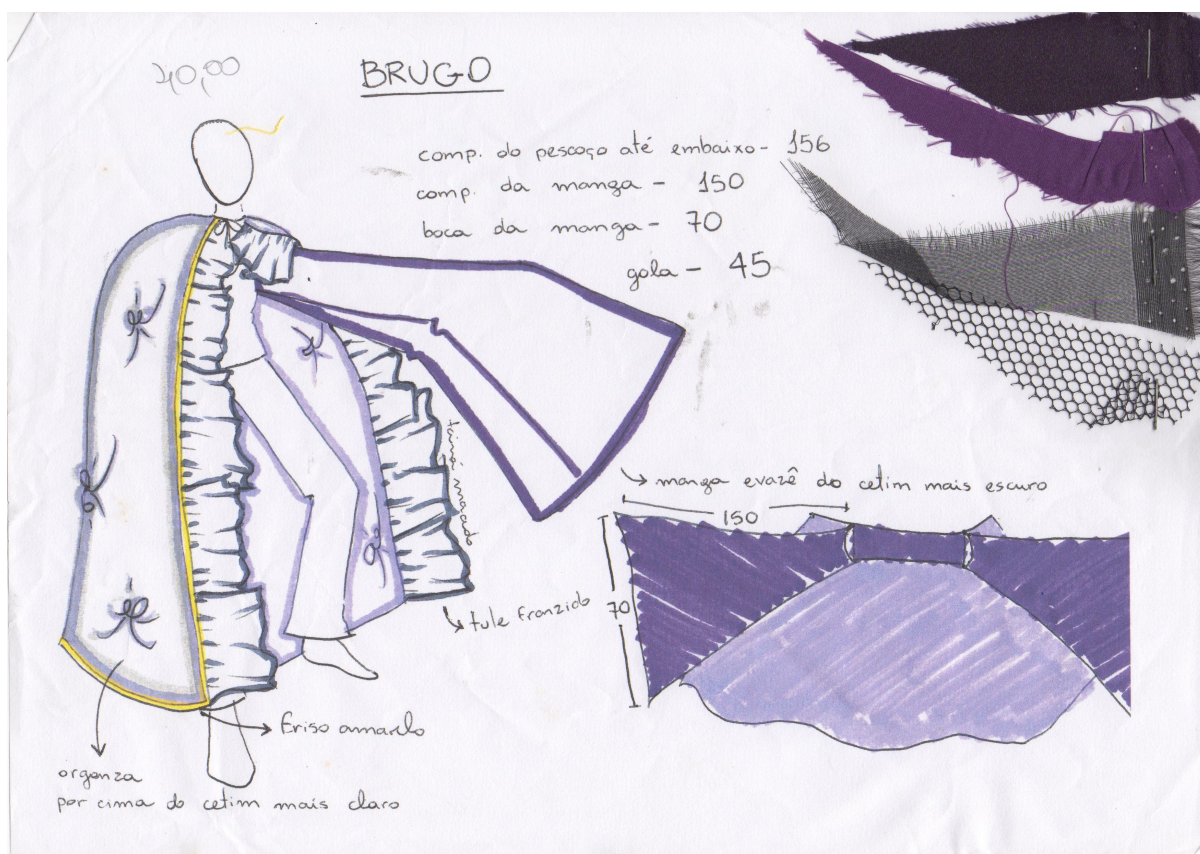
Filme:

O AVESSO do figurino. Direção: Daniel Chaia. Produção: Diogo Martins. Brasil: 2010. Disponível em: <<https://projetoportrasdacena.wordpress.com/2010/11/28/teaser-o-avesso-do-figurino/>>. Acesso em: 29/06/2016.

APÊNDICE A – Processo criativo do figurino do personagem *Brugo*

Neste apêndice procure demonstrar um processo criativo de figurino que realizei, em parceria com o Grupo Graxa, da cidade de João Pessoa-PB, em 2010. A direção desse espetáculo permitiu ampla liberdade para a criação, indicando características específicas dos personagens. O *Brugo* é o vilão, que tem aparência de inseto, braços como asas e era interpretado pelo mesmo ator que fazia os outros papéis masculinos (com isso, o figurino deveria ser simples de vestir e cobrir a base dos outros personagens). Assim, elaborei uma capa com mangas longas e drapeadas fazendo referência as asas. Essa capa cobria o figurino do personagem anterior. Utilizei cores análogas em sua maioria, com um detalhe de uma cor complementar, o roxo e o amarelo.

Ilustração 18 – Croqui do personagem *Brugo*

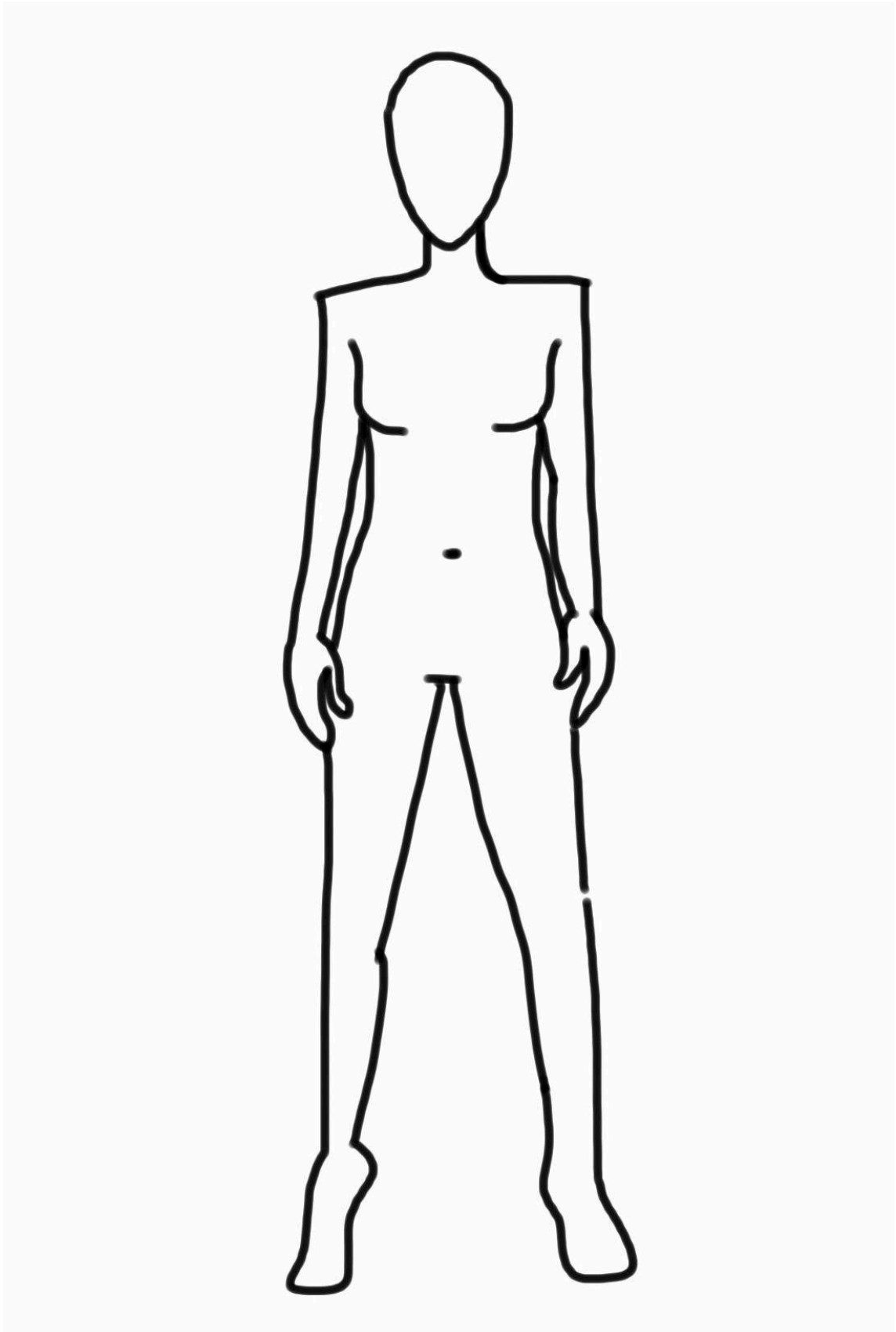


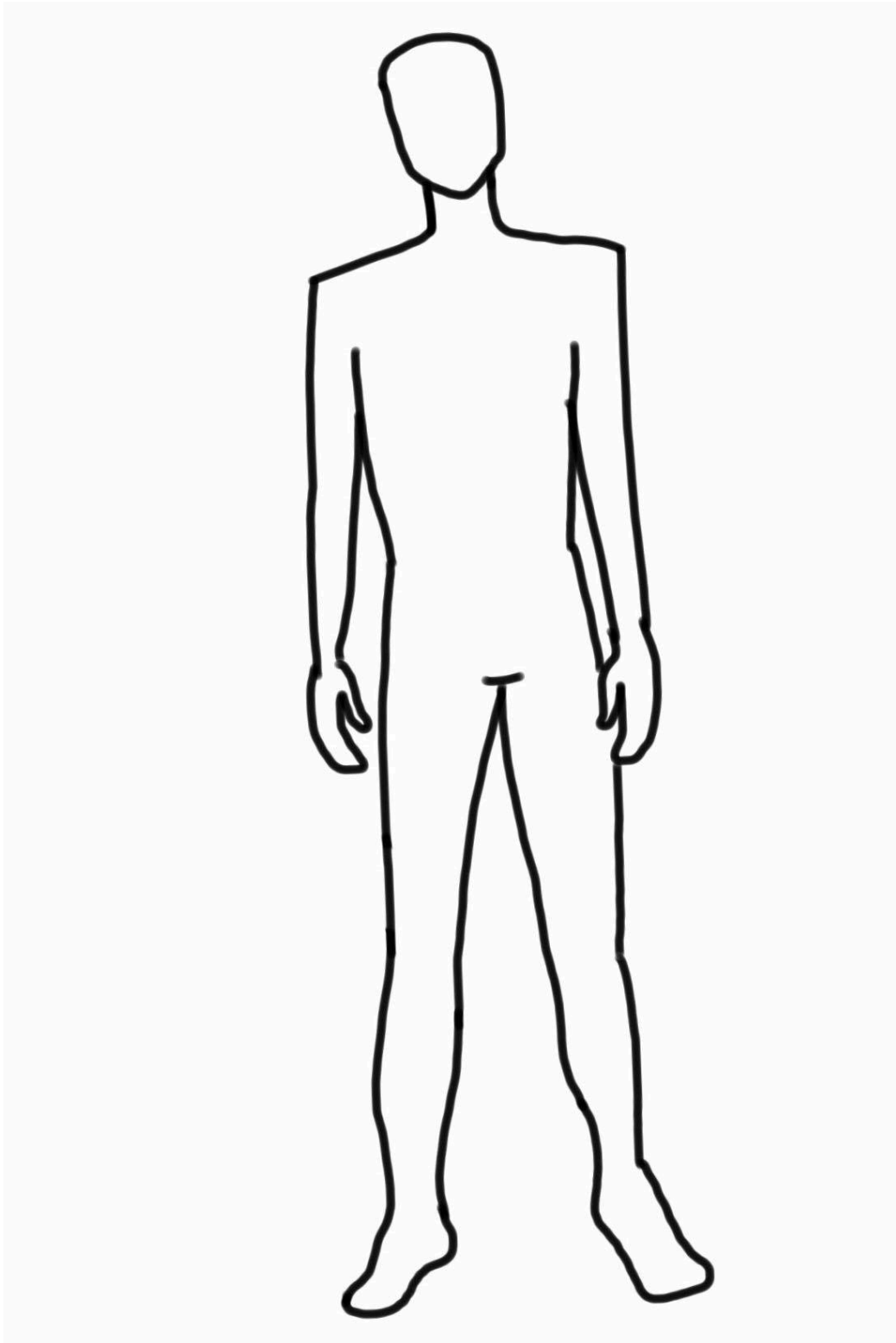
Fonte: Ilustração da autora

Ilustração 19 – *Brugo*



Fonte: Fotografia cedida por Roberta Alves

ANEXO A – Modelo de silhueta feminina

ANEXO B – Modelo de silhueta masculina

ANEXO C – Círculo cromático

O círculo cromático é a base para o jogo entre as cores primárias (ciano, amarelo e magenta) e suas derivações, criando relações de complementação ou analogia.

Esse exemplo esta disponível em:



<<https://teoriadacorblog.files.wordpress.com/2013/03/circulo-transparente.png>>.

ANEXO D – Tabela de Medidas

As tabelas a seguir foram retiradas do livro Modelagem industrial brasileira (2008), de Sônia Duarte e Sylvia Saggese, e podem servir como referencia para as modelagens criadas no laboratório de criação de figurinos.

Medidas femininas							
Tamanhos	36	38	40	42	44	46	48
Busto	80	84	88	92	96	100	104
Cintura	60	64	68	72	76	80	84
Quadril	88	92	96	100	104	108	112
Centro costas	39	40	41	41	41,5	41,5	42
Gancho	25	25,5	26	26,5	27	27,5	26

Medidas infantis								
Tamanhos	2	4	6	8	10	12	14	16
Busto	52	54	58	64	70	74	78	82
Cintura	48	50	52	54	56	58	60	62
Quadril	56	58	62	66	72	76	84	88
Centro costas	22	24	26	28	32	34	36	38
Gancho	15	17	19	20	21	22	23	24

Medidas masculinas				
Tamanhos	1	2	3	4
Tórax	100	104	108	112
Cintura	92	96	100	104
Quadril	98	102	106	110
Centro costas	50,5	51	51,5	52
Gancho	25	25,5	26	26,5