



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS
CURSO DE LICENCIATURA EM TEATRO**

GUILHERME PERES FALCÃO

**GOSMA, ANTENAS, PELOS E PENAS: experimentando figurinos inspirados em animais
asquerosos**

JOÃO PESSOA

2022

GUILHERME PERES FALCÃO

GOSMA, ANTENAS, PELOS E PENAS: experimentando figurinos inspirados em animais
asquerosos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do título de
Licenciado em Teatro, do Centro de
Comunicação, Turismo e Artes (CCTA) da
Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

Orientador (a): Prof^a. Dr^a. Paula Alves
Barbosa Coelho

JOÃO PESSOA

2022

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

F178g Falcão, Guilherme Peres.

Gosma, antenas, pelos e penas: experimentando figurinos inspirados em animais asquerosos / Guilherme Peres Falcão. - João Pessoa, 2022.

75 f. : il.

Orientação: Paula Alves Barbosa Coelho.

TCC (Graduação) - UFPB/CCTA.

1. Teatro - TCC. 2. Teatro - Figurinos - Oficina. 3. Teatro - Trajes de animais. 4. Trajes grotesco. I. Coelho, Paula Alves Barbosa. II. Título.

UFPB/CCTA

CDU 792(043.2)

GUILHERME PERES FALCÃO

GOSMA, ANTENAS, PELOS E PENAS: experimentando figurinos inspirados em animais
asquerosos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Teatro do Centro de Comunicação, Turismo e Artes (CCTA) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciado em Teatro.

Aprovado em: 27 de junho de 2022.

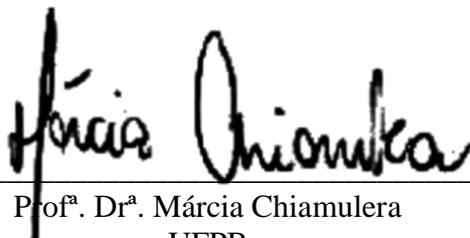
BANCA EXAMINADORA



Prof^a. Dr^a. Paula Alves Barbosa Coelho
UFPB
(Orientadora)



Prof^a. Dr^a. Lucia Gomes Serpa
UFPB



Prof^a. Dr^a. Márcia Chiamulera
UFPB

Para Fátima Aguiar. Sou eternamente grato
pelos seus ensinamentos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço...

à minha família pernambucana, por me criar e por me estimular a investir naquilo que amo.

à minha família paraibana, por me acolher e por me dar não somente uma casa, mas um lar.

às minhas amigas do Abacatão, que trilharam essa graduação junto comigo.

às minhas amigas da arte, que me acompanham e torcem por mim.

às minhas amigas da vida, que estiveram comigo nos momentos difíceis e também nos momentos alegres.

às Lapefilhas, por todo o apoio e amizade.

aos meus alunos da oficina, por embarcarem nesta jornada.

aos meus mestres e mestras, dentro e fora da universidade, pelos ensinamentos e trocas de saberes.

a Nyka Barros, por sua generosidade e por me apresentar às possibilidades da bufonaria e do grotesco.

às professoras Lúcia Serpa e Márcia Chiamulera, por aceitarem fazer parte da banca deste trabalho.

à minha orientadora Paula Coelho, por orientar este trabalho e por todos os aprendizados no LAPEFI e na sala de aula.

a todos que de alguma forma colaboraram para que eu chegasse até aqui.

Por fim, aos animais asquerosos, que com sua nojeira inspiram esta pesquisa.

“Eu vi uma barata
Com a tesoura na mão
Cortando calças, camisas,
Vestidos de babadão.”

(Trecho do poema “A Barata”, de Sílvio Romero)

RESUMO

Os trajes que imitam animais estão presentes na história do teatro há séculos. Além disso, a estética do grotesco também permeia a trajetória das artes da cena. O presente trabalho tem como objetivo investigar o funcionamento dos processos criativos de trajes de cena quando inspirados pelas figuras de animais considerados asquerosos. Para tanto, foi conduzida uma pesquisa bibliográfica sobre o animalesco e o grotesco na história do teatro e a criação de trajes de cena. Em seguida, foi realizada uma oficina de figurinos a partir de animais asquerosos. Os participantes experimentaram corporalmente a figura da lesma, da barata, do rato e do urubu e, a partir disso, realizaram processos de confecção de trajes de cena inspirados nesses animais. A oficina resultou em composições visuais para personagens criados a partir de bichos asquerosos. Conclui-se que as figuras dos animais considerados nojentos e repulsivos podem ser uma potente fonte de inspiração para criação de figurinos.

Palavras-chave: animais asquerosos; grotesco; oficina de figurino; trajes de cena.

ABSTRACT

The costumes that imitate animals are present throughout theater history for centuries. Alongside that, the aesthetics of the grotesque also permeates the scenic arts' trajectory. The present work aims to investigate the functioning of the creative processes of scenic costumes when inspired by animals that are considered disgusting. In that sense, a bibliographical survey was conducted about animal-like features and the grotesque in theater as well as costume making. Furthermore, a course about costumes inspired by disgusting animals happened. The participants experimented in their bodies the image of the slug, the cockroach, the rat and the vulture and, from that, started the creative process of making the animal inspired costumes. The course resulted in visual compositions for characters created from the disgusting animals. In conclusion, the image of the animals that are considered gross and repulsive can be a strong source of inspiration for costume making.

Keywords: disgusting animals; grotesque; costume course; costumes.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Participantes escolhendo tecidos no LAPEFI.....	28
Figura 2 – Protótipo de pena feita com jornal tingido e arame.....	29
Figura 3 – Participantes fazendo o registro das experiências em papel.....	34
Figura 4 – Escolha dos tecidos no baú do LAPEFI.....	38
Figura 5 – Participantes trabalhando em seus projetos.....	39
Figura 6 – Aplicando tiras de tecido ao macacão.....	40
Figura 7 – Penas para o traje do urubu.....	41
Figura 8 – Figurino inspirado em uma lesma 1.....	43
Figura 9 – Figurino inspirado em uma lesma 2.....	44
Figura 10 – Figurino inspirado em uma barata.....	44
Figura 11 – Figurino inspirado em um rato.....	45
Figura 12 – Figurino inspirado em um urubu 1.....	46
Figura 13 – Figurino inspirado em um urubu 2.....	46
Figura 14 – Figurino inspirado em um urubu 3.....	47

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. O GROTESCO, OS ANIMAIS E OS TRAJES	13
2.1. O grotesco, o híbrido e a quimera.....	13
2.2. Trajes de animais e trajes animaisescos.....	15
3. PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE FIGURINOS	22
3.1. Qualidades e habilidades do figurinista.....	22
3.2. Etapas do processo de criação.....	26
3.3. Processo criativo nos figurinos de animais asquerosos.....	27
4. OFICINA DE FIGURINOS A PARTIR DE ANIMAIS ASQUEROSOS	30
4.1. Planejamento da oficina.....	30
4.2. Experimentando os animais asquerosos.....	32
4.3. Construindo os figurinos dos animais asquerosos.....	37
5. CONCLUSÃO	48
REFERÊNCIAS	50
APÊNDICE A – PLANO DE CURSO DA OFICINA	52
APÊNDICE B – PLANO DE AULA DO 1º DIA	55
APÊNDICE C – PLANO DE AULA DO 2º DIA	59
APÊNDICE D – PLANO DE AULA DO 3º DIA	61
APÊNDICE E – PLANO DE AULA DO 4º DIA	63
APÊNDICE F – PLANO DE AULA DO 5º DIA	65
APÊNDICE G – TERMO DE IMAGEM 1	67
APÊNDICE H – TERMO DE IMAGEM 2	68
APÊNDICE I – TERMO DE IMAGEM 3	69
APÊNDICE J – TERMO DE IMAGEM 4	70
APÊNDICE K – TERMO DE IMAGEM 5	71
APÊNDICE L – TERMO DE IMAGEM 6	72
APÊNDICE M – TERMO DE IMAGEM 7	73

1. Introdução

O ato de se vestir como animais é recorrente na história da humanidade. Seja em máscaras de ursos na idade do gelo (BERTHOLD, 2014) ou em caçadores disfarçados de cabras (FO, 2011), existe a presença de seres humanos utilizando trajes e máscaras para assumir características animais. O que o presente trabalho pretende investigar é a relação desses trajes com a estética do grotesco e os processos artísticos que podem ser utilizados para a criação de figurinos inspirados em animais asquerosos.

A pesquisa tem como ponto de partida a minha experiência no laboratório de figurino da UFPB, o LAPEFI (Laboratório Permanente de Figurino), projeto de extensão coordenado pela Professora Paula Coelho, que também orienta este trabalho. Foi nesse projeto de extensão que pude me desenvolver como figurinista e pensar sobre temas do processo de caracterização cênica.

A pesquisa também surge da minha participação em uma oficina, em 2019, voltada para a experimentação da bufonaria, ministrada pela artista e professora Nykaelle Barros no componente curricular de Prática de Interpretação Pós-realista na UFPB. Nessa oficina, fizemos a experimentação do corpo do bufão a partir de animais asquerosos, especificamente: a lesma, a barata, o rato e o urubu. O exercício é descrito na dissertação da artista e professora (BARROS, 2017), na qual ela justifica o uso desses animais para criação corporal do bufão por serem animais que vivem nos esgotos, terem apetite voraz e se alimentarem de lixo e de podridão.

Além do trabalho desenvolvido na oficina, pude aprofundar minha experiência de criação teatral a partir de animais asquerosos. Na disciplina de Experimentos Cênicos, sob a orientação de Nykaelle Barros, criei a cena “A mosca vai à Europa”. O experimento conta a história de uma mosca que está organizando sua bagagem para viajar para a Europa. Nele utilizo meu corpo como forma de aproximação da figura bufonesca de uma mosca. Essa personagem, inocente e animalesca, tece críticas acidentais sobre a visão que os brasileiros têm da Europa. Busquei trazer para a cena características grotescas presentes nas moscas: cuspir nas mãos (adaptado para um escarro nas mãos), a preferência alimentar por açúcar e fezes e o gosto pela sujeira. Foi a partir desse experimento que, junto com a minha orientadora de TCC, surgiu o projeto de pesquisa sobre figurinos inspirados por animais asquerosos.

Por ser estudante de licenciatura, acredito ser importante relacionar os meus estudos artísticos com a prática pedagógica. Para tanto, realizei uma oficina de figurinos a partir de

animais asquerosos. Essa metodologia de pesquisa cria pontos de encontro entre o trabalho do artista, do pesquisador e do professor de arte. Para realizar a oficina, precisei selecionar, a partir do tema, assuntos pertinentes a serem trabalhados e buscar as metodologias apropriadas. Isso contribuiu com a minha formação, uma vez que parti de uma pesquisa artística pessoal e, a partir disso, desenvolvi meu plano de curso, criando pontes entre o artista e o professor. Fez-se necessário que eu coletasse referências para embasar a minha prática docente. Além de referências textuais, fundamentais na pesquisa acadêmica e na educação baseada na ciência, também me utilizei de referências artísticas, como exercícios, vivências e percepções críticas. Essa possibilidade de trabalhar com referências pessoais permite a transmissão dos conhecimentos coletados pelos docentes e a pluralidade dos pontos de vista. Percebo isso, por exemplo, no corpo do docente da minha graduação. A mesma disciplina ministrada por dois professores diferentes não será igual, pois cada um tem suas próprias referências pessoais. A trajetória de vida influencia na sala de aula.

Precisei, ainda, entender que os resultados educacionais não acontecem necessariamente da forma como são planejados, mas da melhor forma possível, respeitando o processo e o que é pertinente a ele. Nesse ponto, destaco que não é do meu interesse ensinar a forma correta, mas proporcionar estímulos para criações em figurino a partir dos animais asquerosos. O desenvolvimento e a execução dessa oficina passam, portanto, por lugares técnicos, mas também por lugares de sensibilidade e afetos.

Esta monografia se propõe como um apontamento inicial a um estudo sobre animais grotescos como fonte de inspiração para criação de trajes de cena. Não pretendo, portanto, dar a resposta final a essa possibilidade criativa e nem desenvolver regras ou uma metodologia propriamente dita. A ideia é experimentar esse formato de criação e perceber os impactos dessa decisão no processo criativo em figurino. Compreendo a oficina também como um lugar de experimentação e de inovação; sendo assim, as descobertas são realizadas coletivamente, com cada criação e percepção dos participantes contribuindo para a visão do todo.

Como procedimento de construção deste trabalho, partimos do estudo da presença histórica do traje animalesco na história do teatro, ou seja, da presença de humanos se vestindo como animais ou mesmo se vestindo de criaturas que sejam animalescas, mas que não são necessariamente animais. Além disso, também se mostra necessário abordar o conceito estético do grotesco, estabelecendo as bases do que hoje se pode entender por esse termo, a partir de pensadores da filosofia e do teatro.

Em seguida, investigamos a forma como figurinistas e pesquisadores do figurino percebem o processo de criação de trajes de cena. Tal questão será analisada pela ótica de diferentes autores, a fim de entender melhor como esse processo criativo poderá ser utilizado na criação de trajes animalescos.

O próximo passo será descrever o planejamento de uma oficina de figurinos inspirados em animais asquerosos e os resultados observados na aplicação desse curso. O conceito de ensino não formal será aliado na descrição dessa experiência. O planejamento dessa oficina foi pensado para um público de artistas e estudantes de arte que possuem interesse em práticas de criação de figurino, impactando assim a forma como o curso se organiza. Partimos de criações corporais inspiradas nos animais asquerosos escolhidos (lesma, barata, rato e urubu) para, em seguida, iniciar um processo criativo imagético dos figurinos. O processo de criação empregado pelos participantes será também analisado e relacionado com os temas apresentados ao longo do texto. As criações também serão objeto de análise, entendendo sempre que se trata de uma oficina que privilegia o processo de criação, sendo o produto final uma consequência, não o principal objetivo. Compreendo os desdobramentos da oficina não somente como objeto de estudo, mas também como pesquisa coletiva em si, o que envolve os participantes. Também observo esta pesquisa enquanto desenvolvimento do meu trabalho pessoal do ponto de vista do artista de figurino, do professor de teatro e do pesquisador em arte.

2. O grotesco, os animais e os trajés

2.1. O grotesco, o híbrido e a quimera

Para compreender qual relação pode ser estabelecida entre trajés de cena e o grotesco, é primeiro necessário conceituar o que significa “grotesco”. O “Dicionário de Teatro” de Patrice Pavis define grotesco como: “nome dado às pinturas descobertas no Renascimento em monumentos soterrados e contendo motivos fantásticos: animais com forma vegetal, quimeras e figuras humanas” (PAVIS, 2011, p. 188). Há, portanto, uma conexão do termo com o híbrido, o quimérico e o animalesco desde a sua origem. Com relação ao hibridismo na arte grotesca, Roble e Araújo (2016, p. 154-155) explicam que “O hibridismo materializa a ideia de um corpo humano que não reconhece fronteiras e não estabelece limites físicos e morais entre os seres, propiciando transfigurações e metamorfoses”. Sendo assim, o corpo híbrido é transgressor e transformador. Esse ser que carrega a hibridez é, portanto, desbravador de novas possibilidades físicas e morais. É por meio dessa mistura entre humano e animal que se cria algo para além do ser humano, próximo das invenções da imaginação, da magia e da arte.

Além de inventivo, o grotesco também pode ser revelador. O grotesco costuma usar a feiura para abordar questões ocultas, quebrando com a idealização positiva, ao contrário da estética clássica, que busca o harmonioso e o racional (ROBLE; ARAÚJO, 2016). A feiura é usada, então, para revelar o que seria encoberto pelo embelezamento. As faces ocultas podem ser associadas às questões morais e sociais, como também às questões do ser humano enquanto animal:

No teatro, o corpo do ator e a dramaturgia são porta-vozes dos elementos grotescos físicos e morais. Com frequência, ambos se destinam a evidenciar as relações das personagens com alguns órgãos e orifícios, sobretudo boca, genitais e ânus. As relações sociais e individuais das figuras são regidas por instintos e desejos. Essa relação com o que Bakhtin (2008) chama de “baixo-ventre” acaba por contrariar a ideia de racionalidade, que afirma a supremacia do homem frente aos demais animais e o faz assumir certo pedantismo, em detrimento de seus sentidos e ações orgânicas. (ROBLE; ARAÚJO, 2016, p. 153).

Destaca-se a relação que se estabelece entre as partes anatômicas e o grotesco. As funções fisiológicas, normalmente ocultas, tornam-se material de construção cênica. A negação de seu lado animal, instintivo, movido por sentidos, também é apontada pelos autores como um elemento dessa estética.

Vale a pena mencionar o papel do figurino dentro dos elementos do grotesco na cena, tendo em vista que se relaciona com o ator que o veste e também pode participar da dramaturgia do espetáculo de forma visual (em alguns casos também de forma tátil, sonora, olfativa etc.). O figurino contribui para a construção da cena e pode ser, em si mesmo, veículo do grotesco.

Quando se trata da relação entre o grotesco e o teatro, Roble e Araújo explicam que:

Frequentemente, o grotesco teatral é situado no cômico, o que não nos é suficiente para uma análise da Estética, na medida que trata como subproduto um elemento enfaticamente vivo em suas potências. Carchia e D'Angelo (1999) ressaltam que o grotesco pode constituir uma categoria estética própria, capaz de alimentar o cômico, bem como o horror, o fantástico, entre outros. Por tal visão, o grotesco não possui, necessariamente, um ponto de referência estável. Assim, submeter o grotesco a uma apreciação estético-filosófica é indicar menos uma inversão das hierarquias do que uma dissolução de fronteiras. (ROBLE; ARAÚJO, 2016, p. 149).

O grotesco, portanto, pode estar relacionado com o cômico, mas não pode ser resumido a ele, tendo em vista essas outras possibilidades que pode apresentar, especialmente na cena. No trabalho de Meyerhold, por exemplo, o grotesco não pode ser reduzido à hipérbole e ao exagero, mas precisa ser compreendido como as contradições em seu trabalho criativo, ou seja, a união dos contrários e a tensão que ocorre entre esses contrários (NASPOLINI, 2005). Os opostos podem ser entendidos como dicotomias que se repelem, a exemplo do hibridismo: o ser humano e sua contraparte animalesca e bestial. O grotesco para Meyerhold é, portanto, feito pela combinação de dois elementos cuja união desafia a lógica (SANTOS 2021). Outros contrapontos são possíveis, como razão e instinto ou civilidade e selvageria. Parece se distanciar, em Meyerhold, ao menos em parte, o conceito do grotesco como sinônimo de feiura, ganhando-se a conotação do grotesco como tensão, movimento, diálogo entre duas partes. Isso poderia ser entendido dentro das questões do hibridismo como a conversa entre a parte humana, racional, “civilizada” e a parte animal, instintiva, selvagem, ou, ainda, na mistura entre dois animais cuja união é impossível pelos meios da natureza, restrito apenas à imaginação e à arte.

Segundo Naspolini (2005, p. 50) “O grotesco não é um elemento de contraste, mas a estrutura contrastante em si, movimento que liga duas imagens inversas, cômico e trágico ao mesmo tempo, denominador comum a todas as formas teatrais que aguçam a curiosidade do encenador russo”. A união do trágico com o cômico representa a união de estilos tidos como contrários e opostos, oriundos de uma tradição grega clássica, que traz na comédia o elemento do riso e na tragédia o elemento do horror e da piedade. Vale lembrar que o grotesco é

conhecido como uma forma de subverter o clássico. A mistura dos dois elementos tidos como excelentes e “puros” gera uma terceira possibilidade quando unidos, possibilidade esta que, sendo grotesca, combina características dos dois gêneros teatrais. O grotesco por meio da tragicomédia possibilitaria transformações:

Ao localizar e buscar compreender o homem tragicômico contemporâneo, o grotesco possibilita também sua transformação permanente. A ideia de inacabado e mutante, própria desta estrutura que encerra o contraste em si mesma, coloca o grotesco num lugar específico – não como peça de museu ou referência histórica, mas como um conceito vivo que pode traduzir as questões de seu tempo, este tempo. (NASPOLINI, 2005, p. 55-56).

O grotesco cria, assim, a continuidade da transformação desse ser tragicômico. Permite que se compreenda a existência como inacabada e mutante, ou seja, como algo sempre em movimento. O grotesco como forma de traduzir as questões do seu tempo mostra que não serve como elemento encerrado, finito e passível somente de análise histórica. Pelo contrário, prova que é vivo e assim permanece até os dias atuais, se reelaborando ao mesmo tempo em que reconstrói e modifica o ser humano e a sua história tragicômica.

2.2. Trajes de animais e trajes animaiscos

O riso, o horror e o fantástico no teatro podem ser alimentados pela categoria estética do grotesco, como já tem acontecido (ROBLE; ARAÚJO, 2016). Isso pode ser evidenciado por sua presença em trajes de rituais e tradições antigas. Elementos do grotesco já estavam presentes nesses eventos antes da construção do termo como categoria estética (ROBLE; ARAÚJO, 2016).

A presença do grotesco e dos trajes de animais na história do teatro pode ser traçada desde os primórdios dessa arte. Não pretendo, no presente texto dar conta de abordar todas as representações de animais nos trajes de cena, mas de forma panorâmica apresentar alguns exemplos da presença dessas figuras ao longo da história humana. Outro fator que se deve notar é o maior destaque para exemplos europeus e ocidentais. Isso ocorre pela facilidade de acesso a esse material ao longo da pesquisa. Entretanto, é preciso notar que esses exemplos representam somente uma parte da história da humanidade, não podendo ser entendidos como algo absoluto. Dario Fo (2011) aponta que o vestir-se com máscaras e peles animais está presente na cultura da maioria dos povos. Sendo assim, seria impraticável abranger todos os povos e suas tradições.

Em “História Mundial do Teatro”, Margot Berthold (2014) aponta o hábito de vestir-se como animal nas primeiras representações cênicas, apontando como exemplo os caçadores da Idade do Gelo:

Os caçadores da Idade do Gelo que se reuniam na caverna de Montespan em torno de uma figura estática de um urso estavam eles próprios mascarados como ursos. Em um ritual alegórico-mágico, matavam a imagem do urso para assegurar seu sucesso na caçada. (BERTHOLD, 2014, p. 3).

A partir disso, destaca-se o uso de figuras animais no teatro desde antes da formalização da arte teatral. Também é relevante apontar a presença de objetos, que hoje poderiam ser chamados de figurinos, nessas representações (BERTHOLD, 2014). O uso do mascaramento servia como um elemento mágico. De forma semelhante, Dario Fo aponta outro uso de vestes animais para conseguir sucesso em uma caçada: um dos registros mais antigos do uso de máscaras, pintado nas paredes de uma gruta, retrata um caçador disfarçado de cabra entre um rebanho de cabras selvagens (FO, 2011).

Cobrindo seu rosto, há uma máscara de cabra, dotada inclusive de chifres e barbicha. Desde a linha dos ombros até debaixo da cintura, está coberto com uma pele de cabra. Podemos apostar que o espertalhão até mesmo se empestou com o esterco das cabras para mascarar o seu próprio cheiro. (FO, 2011, p. 32).

Nesse trecho podemos perceber a sugestão do grotesco, presentes no vestir-se com chifres, barbicha e pele de cabra, além do inferido cheiro de esterco. Dario Fo (2011) explica que esse disfarce provavelmente ocorria por dois motivos: para se proteger da vingança do deus das cabras por matar uma delas, sendo a vestimenta um salvo-conduto, ou para se aproximar da caça sem ser notado. O caçador se utiliza então das características do animal (chifres, barba, cheiro) para se infiltrar entre as suas presas. O autor sugere ainda que a transformação em animal exige habilidade de imitação, sendo insuficiente apenas o traje (FO, 2011). O disfarce, portanto, precisa ser acompanhado da imitação corporal para que tenha o efeito de transmutação desejado. De forma semelhante, no teatro o figurino também precisa vir acompanhado da atuação de um ator ou atriz.

Segundo Berthold (2014), a Comédia Antiga na Grécia utilizava máscaras grotescas de cabeças de animais. Além de apontar essa presença animal na comédia “Os Pássaros” de Aristófanes, a autora acrescenta que essas figuras grotescas de animais já tinham sido utilizadas antes por contemporâneos do comediógrafo (BERTHOLD, 2014).

Ele próprio menciona, em *Os Cavaleiros*, uma comédia sobre pássaros, de Magnes. Bicos, cristas, tufo de cabelo e tranças, garras e penachos de pássaros, juntamente com coletes cobertos de plumas produziam um efeito grotesco, conforme pode ser visto nas pinturas em vasos do século V em diante, e que ainda divertem as plateias do século XX em montagens modernas de *Os Pássaros*. Era difícil, evidentemente, obter plumagens suficientes para os figurinos dos atores em *Os Pássaros*, como bem o sabia Aristófanes; “os pássaros estão na muda”, explicava ele na peça. (BERTHOLD, 2014, p. 123, grifo nosso).

A parte sublinhada revela sobre a aparência dos figurinos e os materiais utilizados. Os elementos característicos do animal (bicos, penas e garras) são novamente utilizados para construir o animal. Nesse exemplo de “Os Pássaros”, fica perceptível o uso do material natural de animais para a construção da figura animalesca, ou seja, o uso de penas de pássaros para vestir atores como pássaros. O uso de penas naturais é destacado pela afirmação da dificuldade de conseguir a quantidade suficiente para vestir os atores. Aristófanes se utiliza de um artifício criativo para justificar a pouca quantidade de plumas nos figurinos; essa justificativa, entretanto, contribui para a imagem grotesca de pássaros depenados.

É importante ter em mente que se trata sempre da figura humana recoberta do disfarce de animal. Seja no exemplo do caçador de cabras ou no figurino dos pássaros, o ser humanoide, bípede, é a base, que será coberta por peles e plumas. Temos, assim, a mistura grotesca entre humano e bicho, algo entre os dois estados, incapaz de completar sua transformação. A pessoa que se veste como animal passa a assumir uma condição metafórica, ou seja, o animal no lugar do humano e o humano fazendo as vezes do animal. Ortega y Gasset (1978) argumenta que a metáfora não está necessariamente na semelhança de uma coisa com a outra, mas pela negação de uma coisa pela outra. Por exemplo, a pessoa que deseja se passar por um cão precisará negar a sua condição humana, ao passo que, para essa pessoa ser vista como o animal, os espectadores precisarão remodelar o seu conceito do que é um cão, deixando de lado a rigidez que normalmente se usa para categorizar cães. É preciso que os dois se encontrem em um terceiro lugar. É neste sentido que a metamorfose do humano em bicho nunca se completa realmente. A pessoa jamais será um cão, por exemplo, pois somente o cão pode ser cão. Da mesma forma, a identidade do cão nunca estará completamente presente nesse ato de mascaramento do indivíduo. O humano se transforma em bicho da mesma forma que o ator se transforma em Hamlet, ou seja, por meio da metáfora (ORTEGA Y GASSET, 1978). Essa incompletude da transformação, no entanto, não significa que não possamos reconhecer os animais representados, muito menos que não se reconheça a habilidade do artista. Ortega y Gasset (1978) aponta a necessidade de se equilibrar esses dois elementos da metáfora no teatro: um precisa negar o outro em igual valor, anulando-se,

deixando apenas a fantasmagoria e o imaginário, sem um se sobressair ao outro. Assim, o público precisa ser convencido da transformação, mas sem confundir ficção com realidade (ORTEGA Y GASSET, 1978). É preciso saber separar o artista do disfarce de animal.

De volta aos exemplos de figuras animais, a presença dos animais nas caracterizações cênicas pode ser percebida em outros países. Em seu livro “Manual Mínimo do Ator”, Dario Fo (2011) aponta a presença de máscaras de animais em vários países como Índia, Bali, Ceilão (Sri Lanka), Itália, entre outros.

A máscara animalesca também pode ser encontrada no Antigo Egito, em que, durante as representações do Mistério de Osíris, eram utilizadas máscaras de macaco, de lobo e de chacal (SERPA, 2021). O uso dessas máscaras estava ligado ao contexto religioso e essas figuras de animais serviam como conexão com os deuses egípcios, como Thot, nas máscaras de macaco, Wepwawet, nas máscaras de lobo, e Anúbis, nas máscaras de chacal (SERPA, 2021). Nesses exemplos, novamente podemos perceber a ligação entre a representação e a religiosidade.

Dentro do universo da Commedia Dell’arte, teatro popular originário da Itália, destaca-se a presença de máscaras inspiradas em animais domésticos, como gatos, galos, perus, galinhas, porcos, macacos, cães, além de misturas feitas entre esses animais (FO, 2011). Novamente a figura do animal é usada como figurino, embora seja usada como inspiração para a máscara e não como cópia fiel. O uso de animais diferentes, combinados para criar novas máscaras, traz novamente a hibridez do grotesco.

Outro exemplo de animalidade que inspira o traje, mas não o delimita, é o caso do *mammuttones*. Segundo Dario Fo:

O mammuttones é um personagem mítico. Vestido com uma pele de cabra ou de carneiro de cor preta, leva pendurados cachos de chocalhos na cintura e ao longo das pernas, que produzem sons atordoantes a cada movimento. Usa uma máscara negra no rosto, aludindo a um focinho de bode, dotado de chifres. [...] As crianças seguem o mammuttones até a praça, onde outras máscaras zoomórficas apresentam-se: su boves e su porcu. São também máscaras e peles curtidas pintadas de preto. Todos dançam, saltam e emitem sons guturais aterrorizantes, que não imitam, de maneira nenhuma, grunhidos, balidos ou mugidos da espécie animal. (FO, 2011, p. 33).

O *mammuttones*, portanto, não busca a imitação fiel de um animal específico, mas cria a sua imagem a partir do animalesco. Utilizando peles de animal e uma máscara com chifres, a figura se inspira na natureza para criar algo diferente. O uso do couro novamente vem à tona, mas, dessa vez, não para disfarçar o indivíduo entre os animais: trata-se do material escolhido para vestir a figura mítica. Por fim, deve-se notar a presença da sonoridade no traje.

Os chocalhos que são carregados criam som com o movimento. Já os sons guturais são realizados pelos participantes sem buscar a cópia dos ruídos animais. Essas sonoridades são importantes de serem destacadas, pois constituem parte do contexto e do uso desse traje mítico. O exemplo dos *mammuttones* contrasta com a ideia de habilidade para imitar animais apontada por Fo (2011). A imitação fiel de animais nesse exemplo é descartada, pois cria figuras animais que não pertencem à fauna de nenhum lugar, sendo impraticável a reprodução fiel de algo que não existe fora da imaginação popular. Percebe-se assim a possibilidade de imitação dos animais, utilizando suas peles, plumas e outros materiais, necessitando, além disso, da habilidade do indivíduo; e a possibilidade da não imitação, o uso das peles e dos chifres para criar um ser diferente, ambíguo, grotesco.

O grotesco e a hibridez não estão limitados aos tempos distantes. É possível, ainda hoje, perceber a presença do animalesco dentro do teatro. Um exemplo disso é o espetáculo de teatro de animação “O quadro de todos juntos” do grupo Pigmalião – Escultura que mexe. Essa peça se utiliza da linguagem da máscara e da manipulação de bonecos.

Sem texto, com manipulação direta e máscaras de porcos nos atores, realista, confunde o espectador, à primeira vista, pelo corpo zoo-humano – corpo humano e cabeça de porco – concomitante à narrativa de turbulências familiares, comum entre os humanos, tais como: perversidades, submissões, concessões, acordos e desacordos parentais, morte e incesto. (MACIEIRA, 2018, p. 125).

As máscaras de porco utilizadas junto com os trajes humanos (terno, vestido, calça etc.) criam essa imagem híbrida, que a autora chama de “zoo-humano”. O grotesco nesse caso vem aliado a uma denúncia dos vícios e crimes da sociedade. São corpos de porcos bípedes se unindo aos temas perturbadores (MACIEIRA, 2018). O que há de asqueroso fica visível nos figurinos, nos bonecos e na representação dos assuntos sensíveis. Importante destacar que as máscaras e bonecos trazem realismo, próximo dos porcos de verdade. O híbrido, ou zoo-humano, apresenta novamente o lugar do intermédio, do espaço misto, entre o humano e o animal. Ao mesmo tempo em que se coloca como mediação entre os dois corpos, dois estilos de vida, duas morais diferentes, o corpo híbrido pode se afirmar enquanto indivíduo. Esse indivíduo desafia a norma e o socialmente aceito, característica própria dos corpos dissonantes e do grotesco. No caso do espetáculo do grupo Pigmalião, o corpo animalesco vem em favor de algo asqueroso, mas desta vez o asco não está no lado animal e sim no lado humano. O crime, a imoralidade, a má-conduta são características humanas, não suínas. A mistura perverte a imagem do humano, mas ao mesmo tempo perverte a imagem do porco. Cria-se assim um ser misto, com rosto de porco, mas com corpo e atitudes humanas.

Podemos notar ainda o interesse pela criação de figuras mistas e que transitam no espaço da imaginação. Seres criados pelas mãos e mentes humanas. Um exemplo disso é a criação de figurinos de monstros, seja para televisão, cinema ou teatro: “O figurino de um monstro é um desafio incrível e sedutor, primeiro pela atração que sentimos por ele. Segundo, pelos atributos que a ele conferimos criativa, cultural e esteticamente.” (XIMENEZ; CRUZ, 2017, p. 110). O interesse pela criação do monstro pode ser comparado ao interesse pelo grotesco: o híbrido, o fantástico, o horror podem se tornar elementos para construir essas figuras. Sobre o processo de criação, Ximenez e Cruz contam que: “Criar aparências e figurinos de monstros envolve uma sensibilidade de se colocar no lugar de um espectador que irá se assustar com a aparição da criatura. Vestir o monstro é vestir o lúdico, o transgressor, o onírico e o fantasmagórico.” (XIMENEZ; CRUZ, 2017, p. 112). O monstro tem, então, função de despertar emoções no espectador. Diante dessa sensibilidade de pensar o impacto da criatura, o figurinista precisará ainda pensar em questões técnicas.

A roupa do ator que fará o monstro poderá ser feita de tecido, mas também poderá ser feita de outros materiais que causem o efeito desejado; a maquiagem corporal também é figurino, uma escolha e design do figurinista e sua equipe especializada. O brilho de uma superfície gosmenta, a aspereza de pelos, o efeito de escamas, a modelagem da face produzindo um efeito deformado ou imitando animais são elementos de design que o figurinista deverá se preocupar, com a ajuda de sua equipe, como maquiadores. É uma beleza que o figurino deverá criar causando medo, a roupagem deverá ser entendida como qualquer matéria-prima que possua os relevantes méritos para a concretização de sua história. (XIMENEZ; CRUZ, 2017, p. 112).

Há, portanto, uma multiplicidade de materiais que podem ser levados em consideração na elaboração de um traje de monstro. Vale destacar a menção à gosma, aos pelos e às escamas, elementos do mundo animal. Existe aqui um paralelo com as construções feitas de matéria animal, embora no caso do monstro seja possível também o uso de materiais inorgânicos e de imitações artificiais. Além disso, a menção direta do uso da imitação de animais para atingir o ideal do monstro lembra mais uma vez a questão do híbrido entre humanos e animais.

A presença dos animais em peças teatrais, rituais e tradições pode ser percebida por toda a história da humanidade, como foi exposto. Além disso, o grotesco parece acompanhar essa narrativa, visto que sempre que o ser humano resolve se vestir de animal ele cria uma figura híbrida. Se por vezes essa figura híbrida imita os gestos e o cheiro dos animais, por vezes, assume as suas características de forma grotesca e cômica. Há ainda os seres míticos que não imitam ou parodiam animais, mas têm sua raiz no animalesco, como se pode ver pelo uso

de peles e máscaras zoomórficas. Por fim, temos ainda o exemplo moderno dos monstros dos filmes e séries de televisão, que usam características animais para criar o horror, o sonho e o fantástico. Independentemente de qual seja o motivo pelo qual alguém se vista assim, os elementos que unem esses exemplos seguem sendo o traje, o animalesco e o hibridismo. Embora esses exemplos não esgotem as possibilidades de criação, servem como base para compreender o objetivo do presente texto: investigar as possíveis criações em figurino quando pensadas a partir do grotesco e do mundo animal.

3. Processos de criação de figurinos

3.1. Qualidades e habilidades do figurinista

Partindo da ideia do grotesco presente na história do figurino teatral, bem como a presença do animalesco nessa relação, é preciso estabelecer as questões relativas ao processo criativo de artistas do figurino. Os percursos criativos variam de figurinista para figurinista e para cada montagem teatral pode ser utilizada uma metodologia diferente (ABREU, 2017). Ao figurinista cabe decidir o melhor caminho a se percorrer segundo as intenções da encenação e dos recursos disponíveis.

O figurino se mostra importante desde o começo da história do teatro, sendo instrumento que permite a transformação do ator em personagem (PERITO; RECH, 2012). O figurino é, portanto, essa vestimenta que mascara o artista e permite o aparecimento de personagens para a ação cênica. Hoje muitas definições podem ser aplicadas à linguagem do figurino, entretanto uma que parece satisfazer, por hora, é a ideia do figurino enquanto signo e enquanto símbolo, e também enquanto um dos elementos constituintes da encenação, de importância igual à cenografia, maquiagem e iluminação (ABREU, 2017). É importante que se entenda o figurino enquanto uma das partes do espetáculo e como algo que não somente contribui, mas constitui a cena. Por isso considero importante o figurinista estar integrado ao processo criativo do espetáculo e ter consciência do seu papel na construção cênica.

Para falar de criação de figurinos é preciso trazer os relatos e as análises feitos por pesquisadores da área, sobre metodologias próprias ou de figurinistas estudados. Um exemplo de pesquisa nesse campo é a dissertação de Abreu (2017), em que se dedica a estudar sobre figurinistas da cidade de Salvador.

Um dos figurinistas pesquisados por Abreu é Zuarde Júnior. Sobre o processo de criação do figurinista Zuarde Júnior, Abreu explica que:

A natureza de experimentação é pontuada passo a passo pelo artista na medida em que o mesmo vive o seu processo. Sem preconceito com o uso dos materiais, seja madeira, plástico, juta, entre tantos outros, para ele, são todos fontes potentes e inesgotáveis de possibilidades de metáfora para o figurino. (ABREU, 2017, p. 67).

É notável o uso de diferentes materiais para construção de um figurino. Isso ganha importância ao se pensar nas possibilidades criativas de cada material, expandindo a criação para além do tecido comum e indo em direção a materiais inusitados. Outro ponto é que na prática de criação de figurinos existem situações em que o artista se vê obrigado a criar com

os materiais que estão disponíveis. Como nem sempre o que está disponível é o que normalmente se espera (por questões orçamentárias ou outras razões), essa prática criativa incomum pode permitir que o figurinista saiba utilizar diversos recursos de forma engenhosa.

Abreu (2017) aponta em sua dissertação a possibilidade do figurinista usar as suas “gavetas de ideias”. Essa metáfora representa o uso de referências, lembranças e ideias de que o artista dispõe em sua mente para elaborar suas criações. Esse conceito do uso das “gavetas de ideias” é relevante ao se pensar como o figurinista pode se utilizar de suas experiências passadas para criar, se utilizando de referências pessoais e refinamento estético. Da mesma forma, abrir as “gavetas” é também desnudar o percurso criativo do artista, que se expõe, revelando a gênese de seu processo e obra (ABREU, 2017).

Outra habilidade que Abreu (2017) pontua é a capacidade do figurinista de quebrar regras, ou seja, questionar, revisitar e remodelar valores e diretrizes tidas como regulamento. É essa habilidade de ver e ultrapassar as regras que permite aos figurinistas inovarem e criarem novas relações entre o traje, o ator e o público. Essa habilidade também tem seu valor a partir de uma perspectiva pedagógica, sendo algo que pode habitar o espaço comum entre arte e educação. Essas inovações e recriações proporcionam aos figurinistas a oportunidade de estabelecer o seu lugar em meio à criação teatral. Se, por um lado, os figurinistas costumam ser apontados como profissionais que devem usar a linguagem do figurino para “servir” à linguagem da encenação, por outro lado trata-se também de uma profissão criativa, com aspirações e referências próprias. A presença da mente criativa do figurinista pode ser encontrada em suas obras, pois, por meio delas, é capaz de externar referências e criações próprias e, assim, performar (ABREU, 2017). O artista do figurino imprime a sua marca no espetáculo, portanto, não é produtor passivo de roupas, mas um agente ativo na criação da cena teatral. Essas marcas estarão tanto no seu processo criativo quanto no figurino em si, podendo trazer elementos simbólicos autobiográficos, assim como registros das trocas dos sujeitos envolvidos na criação (ABREU, 2017). O figurino seria, portanto, revelador dos processos internos do figurinista.

Vasconcelos (2016) também destaca a influência do contexto histórico, social e psicológico na criação artística. Podemos compreender, assim, o artista criador como um indivíduo inserido em um contexto maior, ou seja, atravessado pelo seu ambiente social e seu tempo histórico, embora não necessariamente limitado por ele.

Françoza (2015) também aborda o tema da criação de figurinos. A pesquisa da autora gira em torno dos figurinos nos espetáculos do grupo Lume Teatro. Dentre os caminhos criativos que a pesquisadora apresenta, um fato notável é o uso do guarda-roupa do grupo

(FRANÇOZO, 2015). Entende-se esse guarda-roupa como um acervo de peças de roupa que podem ser utilizadas para o trabalho de criação de figurinos, seja como ferramenta do processo ou como roupa final, com ou sem modificações. Alguns grupos de teatro, como é o caso do Lume, possuem esses acervos, que utilizam em suas criações. O uso de roupas pré-existentes se contrapõe com a ideia do figurino que, por meio do croqui do figurinista, é executado pela costureira. O figurino criado especialmente para a cena é usado no espetáculo e depois, geralmente, perde seu sentido, ou seja, uma criação com começo, meio e fim. Para onde esse figurino irá então? Alguns serão guardados como memória, outros descartados e outros reutilizados. No esquema de guarda-roupa as peças podem ser garimpadas, reutilizadas, modificadas e assim serem utilizadas em mais de um espetáculo, estendendo a vida útil da peça. No Lume esse acervo é utilizado como parte do processo criativo da cena, permitindo que os atores se aventurem pela caracterização, tanto nos processos de espetáculo quanto nas oficinas ofertadas pelo grupo (FRANÇOZO, 2015). Destaca-se aqui o uso do figurino no processo da construção do espetáculo, não somente como uma finalização da obra. Nesses casos, os atores se utilizam dessas roupas para criar a cena logo no começo da encenação. Isso se faz diferente dos processos em que o figurino é visto como a última coisa a chegar, que serve somente para ornamentar o corpo do ator. Se o figurino é realmente parte constituinte de um espetáculo, faz sentido que ele seja pensado, inclusive pelos atores, desde sua gênese. O guarda-roupa se mostra também importante nos casos em que há escassez de tempo e recursos (FRANÇOZO, 2015).

Sabe-se que nem todos os grupos teatrais dispõem dos recursos necessários para ter figurinos novos e feitos sob demanda para todas as peças. Por isso, o uso do acervo acaba se tornando tão importante. Algo semelhante acontece inclusive nas escolas de teatro e nas instituições de ensino superior, onde podem existir laboratórios ou salas que guardam figurinos para fins didáticos e também para serem utilizados em eventuais montagens. Uma forma de conseguir roupas para constituição desse acervo, ou mesmo para utilizar na construção de um figurino específico, é por meio do garimpo de peças de roupa em brechós. Sobre brechós, Vasconcelos (2016) pontua que são locais onde podem ser encontradas peças de roupa antigas, ou seja, peças com história, e também peças atuais com pequenos defeitos, e que por isso foram descartadas. Outra forma de conseguir essas roupas é por meio do recebimento de doações, como aconteceu com o Lume (FRANÇOZO, 2015). Esse esquema de formação de acervo por meio de doações também é o caso do LAPEFI, o laboratório de figurinos da UFPB, do qual participo como extensionista desde 2017.

O professor e pesquisador Fausto Viana (2010), em seu livro “Figurino teatral e as renovações do século XX”, trata de encenadores e figurinistas de destaque na história do teatro e de seus processos de criação de figurinos. Dentre os processos descritos no livro está o de Ariane Mnouchkine com o Théâtre du Soleil. O grupo francês trabalhou com alguns figurinistas ao longo de sua trajetória, dentre eles estão Françoise Tournafond e Nathalie Thomas (VIANA, 2010). Existem alguns pontos interessantes nos processos descritos no livro de Viana que gostaria de destacar.

Na produção da peça “1789”, Tournafond propôs a criação coletiva como modelo de trabalho dos figurinos, envolvendo os atores no processo, sendo a figurinista a responsável por organizar e direcionar as propostas de trajes feitas pelos atores (VIANA, 2010). Nesse modelo podemos perceber a chamada dos atores à ação sobre os figurinos do espetáculo. Se normalmente se espera que o ator somente vista o traje, nesse modelo espera-se que o ator proponha o seu traje. O papel da figurinista, portanto, é o de gerenciar esses processos. Também com Nathalie Thomas se observa um processo de criação coletiva no grupo: a figurinista frequenta os ensaios, observa e colabora com as proposições dos atores, se ajustando ao processo de criação e ao mesmo tempo trazendo uma visão própria (VIANA, 2010). Novamente fica evidente a colaboração ativa entre figurinista e atores, juntos elaborando o figurino do espetáculo. O modelo colaborativo pode ser especialmente interessante em grupos de teatro, pois podem trabalhar de forma coletiva e criar algo que seja realmente representativo das ideias do grupo. Ademais, acredito que o ator que se envolve com os processos de criação de figurino compreende o seu traje por uma ótica diferente daquele que somente o recebe e o veste. Sobre o trabalho de Thomas, Fausto Viana acrescenta que “os figurinos vão mudando ao longo dos ensaios e até mesmo durante as apresentações” (VIANA, 2010, p. 238). Assim como atores podem modificar o seu trabalho mesmo após a estreia dos espetáculos, assim parece ser também o caso da figurinista nesse processo de criação.

Outro ponto interessante sobre o trabalho do Théâtre du Soleil é o reuso de roupas de outros espetáculos, inicialmente comprados de outras produções e, depois, de produções feitas pelo próprio grupo (VIANA, 2010). Essa forma de trabalho é interessante por dois motivos: permite a experimentação das roupas durante a própria construção do espetáculo, permitindo que os atores possam improvisar seus figurinos durante as experimentações de cena; e também porque tendo sido usado antes pode trazer aparência de uma roupa com história, que foi usada muitas vezes pela personagem (VIANA, 2010). Podemos perceber aqui que para além das roupas compradas em brechós, as roupas utilizadas em espetáculos anteriores,

mesmo de outros grupos, podem integrar o figurino e o seu processo de criação. Aqui há uma aproximação do Théâtre du Soleil com o LUME, em que as roupas usadas nos figurinos de peças anteriores podem voltar à cena em outros espetáculos (FRANÇOZO, 2015; VIANA, 2010). Sejam essas roupas modificadas ou não, essa é uma possibilidade interessante a se ter em mente dentro de processos de teatro em grupo, onde o trabalho de figurino de peças anteriores pode se transformar no figurino de uma nova peça.

3.2. Etapas do processo de criação

Existem diversas possibilidades para a organização dos processos de criação. Vasconcelos (2016) observa que os figurinistas possuem diferentes formas de estudar e pesquisar para a criação de figurinos, seja desenhando croquis, fazendo painéis imagéticos ou outros métodos. Sendo assim, os meios utilizados pelos figurinistas podem ser diversos, contanto que atinjam o objetivo estipulado ou satisfaçam o senso crítico dos criadores envolvidos. É importante ressaltar a necessidade do estudo e da pesquisa dentro de um processo criativo em figurino, devendo entender que não se trata somente de inspiração ou espontaneidade. O processo de criação do figurinista passa pelas etapas de pesquisa, estudo e planejamento, assim como os atores e os encenadores.

Para elaborar esse conceito da pesquisa e do estudo preliminar, é preciso entender como costumam ser as etapas de trabalho de um figurinista. Segundo Vasconcelos (2016) o processo de criação é variável, entretanto, é preciso que exista um tema norteador ou uma inspiração, que será trabalhada, sofrerá interferências e modificações, visto que a criação está em constante diálogo com o artista. Esse tema ou inspiração ajudará o figurinista a guiar o seu trabalho na direção desejada, seja em consonância com o texto teatral, a proposta de encenação ou qualquer outro fator que possa interagir com o trabalho de construção dos figurinos. A existência desse fator poderá servir como ponto de partida, mas também como ponto de referência, para manter a criação alinhada com a ideia geral do espetáculo. Perito e Rech (2012) afirmam a necessidade do encenador e do figurinista estarem alinhados nas propostas como colaboradores, sendo o papel da encenação indicar a direção geral para onde o espetáculo irá seguir.

Paulo Vinícius (2010, apud VASCONCELOS, 2016) aponta cinco modos de produção de figurino: a reconstrução, a criação, a composição, a colaboração e a estimulação. Em sua dissertação, Vasconcelos (2016) explica o que seria cada item dessa lista. A composição, por exemplo, se refere ao uso de peças de roupa existentes para criar combinações, sejam essas

peças customizadas ou apenas levemente alteradas (VASCONCELOS, 2016). Um dos exemplos mencionados que se alinham com essa ideia é o caso do Lume Teatro, que utiliza de seu acervo de figurinos para criação de espetáculos e processos de oficina.

O de maior destaque, dentre os mencionados, entretanto, é o de criação livre. A criação livre seria o processo no qual o figurinista tem maior liberdade para criar, não há presença de prerrogativas ou obrigações, podendo ser gerado a partir de temas e indicações cênicas (VASCONCELOS, 2016). É o que geralmente se entende por criação de figurino. Esse formato de criação costuma ser mais delimitado em suas etapas de criação, lembrando processos pertencentes à área do design. Ghisleri aponta que existem algumas etapas fundamentais no processo de criação: “*briefing*, estudo da peça, estudo histórico, croquis, estudo de materiais e adereços, desenho técnico, modelagem, confecção, ensaio geral, etc.” (GHISLERI, 2001 apud PERITO; RECH, 2012, p. 8-9). Essa divisão de etapas descreve um modelo de trabalho com começo, meio e fim. Embora esse formato de organização e execução de um trabalho seja amplamente utilizado e pode ser considerado como eficiente, é preciso entender que ele não pode ser absoluto. Isso porque cada processo pode requerer um modelo diferente de trabalho. É preciso abordar a criação de figurinos como qualquer processo artístico que pode sofrer interferências e reformulações.

3.3. Processo criativo nos figurinos de animais asquerosos

Os processos criativos desenvolvidos na oficina de figurinos (que será descrita no tópico 3 deste trabalho), foram guiados a partir de uma mistura entre a criação livre e a composição. O trabalho teve início com experimentações corporais a partir dos animais asquerosos. Cada participante investigou corporalmente o animal que serviu de inspiração para a criação de um figurino. A partir da experiência prática, pedi que os participantes registrassem em uma folha de papel as suas impressões do que foi vivido. Na folha eles poderiam desenhar, escrever ou uma mistura dos dois, conforme preferência pessoal. Esse registro teve como função decantar as informações do que foi experimentado. A partir do trabalho corporal e do registro em papel, pedi que fizessem um painel imagético para guiar o processo de criação do figurino. Esse painel também poderia conter imagens e palavras, ser digital ou em papel, segundo a vontade de cada um. Esses painéis serviram de base para a criação dos croquis, ou seja, os desenhos dos figurinos, que servem como projetos de visualidades. É nele que podemos ver as ideias que serão aplicadas ao figurino, quais significados desejamos ver nos trajes, assim como quais cores, volumes e texturas pensamos

para a composição visual. É por meio dos croquis, que pude ver as ideias de criação de cada um, fazer perguntas ou sugerir modos de trabalho. É também pelos croquis que os participantes podem visualizar as concepções uns dos outros.

Tendo os desenhos dos figurinos em mãos, partimos para a escolha dos materiais. Aqui já se misturam os conceitos da composição e da criação livre. Enquanto alguns partiram de tecidos para construção dos figurinos, outros optaram pela customização e modificação de peças de roupa. Nesse processo de seleção de materiais, o Laboratório Permanente de Figurino da UFPB (LAPEFI) foi essencial (Figura 1). Nele encontramos recursos para trabalhar, desde tecidos e materiais de costura até peças de roupa para serem modificadas. O laboratório dispõe desses materiais justamente para os fins de criação de trajes de cena e utilização em montagens pedagógicas. O acervo de materiais do laboratório de figurinos é constituído principalmente por doações, sendo assim, ficou acordado que quem utilizasse materiais do LAPEFI faria uma contrapartida em doações, podendo ser qualquer tipo de material de costura, tecido ou peças de roupa. Essa situação é semelhante ao guarda-roupa do LUME, que doa peças de roupa para artistas contanto que seja realizada uma doação em troca (FRANÇOZO, 2015).

Figura 1 – Participantes escolhendo tecidos no LAPEFI.



Fonte: acervo pessoal

Selecionados os materiais, partimos para a confecção. Alguns participantes trabalharam a partir de tecidos, outros de peças de roupas e alguns com outros tipos de materiais. Um exemplo disso foi o uso de arame e jornais para criar um figurino de urubu: uma participante criou uma estrutura de arame que fica sobre as costas e nela prendeu penas feitas de arame e jornal (Figura 2). Sendo assim, podemos entender que o traje de cena não se

constitui necessariamente de tecidos, mas dos materiais que melhor se adequem à proposta do figurinista.

Figura 2 – Protótipo de pena feita com jornal tingido e arame



Fonte: acervo pessoal

Nem todos os elementos pensados pelos participantes foram confeccionados, pois o tempo de execução era limitado. Após a execução dos elementos escolhidos, os participantes finalizaram a composição utilizando de peças de roupa do acervo do LAPEFI (Laboratório Permanente de Figurino) e maquiagem cênica. A partir disso fizemos o registro em foto das composições, que serão apresentadas no tópico 3 desta monografia.

4. Oficina de figurinos a partir de animais asquerosos

4.1. Planejamento da oficina

Primeiramente é preciso destacar a relação da oficina de figurinos a partir de animais asquerosos com o campo do ensino não-formal, área da educação na qual o curso se insere. Para GOHN (2014), geralmente a definição da educação não-formal é feita pela contraposição ao ensino formal, além de haver uma certa confusão com o ensino informal, que para a autora são conceitos distintos. Entretanto, educação não-formal seria justamente a educação preocupada com a educação cidadã, que ocupa espaços múltiplos e acontece por conta daqueles que têm uma intenção e a realizam por meio de ações (GOHN, 2014). A oficina de figurinos teve como intenção propor uma forma de criação de trajes de cena a partir de um trabalho corporal enraizado na bufonaria. Compreendo ainda que minha proposta educacional se alinha ao ensino não-formal no sentido em que se trata de um compartilhamento de saberes, o que não deixa de ser também possibilidade de formação profissional (GOHN, 2014).

Também gostaria de falar um pouco sobre o ato do planejamento educacional em si. “Do ponto de vista educacional, o planejamento é um ato político-pedagógico porque revela intenções e a intencionalidade, expõe o que se deseja realizar e o que se pretende atingir” (BARROS LEAL, 2005, p. 1). A perspectiva do planejamento como ato político revela a importância de pensar a prática pedagógica. No caso da oficina, o plano de curso e os planos de aula foram criados pensando em uma proposta de formação de figurinistas, mas também a partir do uso do grotesco dos animais como fonte de criação. Entretanto, o curso não tinha como objetivo realizar uma formação completa do artista do figurino, mas, principalmente, estimular a prática de criações a partir dos bichos asquerosos. Outro ponto que devo destacar é o cuidado que precisei aplicar aos planos. Foram apenas cinco semanas de oficina, onde cada aula deveria ter duração de duas horas. Os exercícios propostos tiveram que ser pensados para acontecer dentro desses limites. A seleção dos jogos e exercícios é feita pela escolha daqueles que melhor se adequam àquele contexto. Sendo assim, muitas possibilidades de experimentação ficaram de fora do planejamento para dar espaço àquilo que o momento pedia. Planejar envolve prever, fazer reflexões, analisar aquilo que acontece e o que aconteceu, tudo isso pensando a partir de uma perspectiva científica da educação (BARROS LEAL, 2005).

O processo de planejamento da oficina teve como objetivo o trabalho de criação e confecção de figurinos tendo como tema inspirador os animais asquerosos. Esses animais são

a lesma, a barata, o rato e o urubu. Essas opções são inspiradas diretamente pela oficina de bufonaria da qual participei em 2019 realizada pela artista, professora e pesquisadora Nyka Barros. Barros (2017) aponta esse trabalho realizado com os animais asquerosos em sua dissertação, onde relata a sua experiência com os exercícios propostos por Roberta Casa Nova e Bertrand Landhouser. Na referida oficina sobre bufonaria ministrada por Nyka Barros pude experimentar alguns jogos como treino para o ator contemporâneo, objeto de pesquisa de sua dissertação (BARROS, 2017). Um dos exercícios se referia especificamente às posturas corporais dos animais asquerosos. Já havia, nesse momento da minha graduação, experimentado outros exercícios que tinham como base animais para criar personagens. Entretanto, essa foi a primeira vez em que o conceito do asqueroso se tornava importante para esse tipo de prática. Nesse exercício experimentamos corporalmente os quatro animais asquerosos em sequência: a lesma, a barata, o rato e o urubu. Em seguida escolhemos um desses animais para trabalhar a humanização. O trabalho envolvia desenvolver essas personagens que tinham características de animais asquerosos. Por fim, tivemos que nos organizar para, com essas personagens, criar uma cena de discurso político onde os animais planejam o fim do mundo.

A partir dessa sequência de exercícios (a oficina envolvia outros tipos de jogos e exercícios, não necessariamente relacionados aos bichos asquerosos) é que planejo a minha oficina, com foco na criação de figurinos. A oficina que irei aqui descrever fez parte do meu processo de pesquisa, me ajudando a entender como diferentes pessoas concebem a ideia de figurinos para animais asquerosos. É relevante apontar que, para o planejamento dessa oficina, me encontrei com Nyka Barros para relembrar o passo a passo da aplicação dos exercícios e também para tirar dúvidas.

O processo de organização dessa oficina, no que se refere ao planejamento de curso e de aulas (documentos disponíveis nos apêndices do trabalho) envolveu a leitura e compreensão dos textos teóricos. Um dos referenciais que contribuíram na construção dessa oficina foi o artigo de Zaltron (2017) que fala dos *études* de animais propostos por Stanislavski como método pedagógico na formação do ator. Nesse modelo de trabalho, os estudantes deveriam trabalhar criações cênicas a partir de animais (ZALTRON, 2017). Alguns tópicos apontados nessa metodologia de Stanislavski serviram como diretrizes para guiar os objetivos da oficina. Um deles é a percepção de que o animal precisava ser específico, não genérico, mas cercado por uma rede de detalhes (ZALTRON, 2017). Na oficina, essa criação de detalhes foi estimulada dentro dos exercícios, os participantes recebiam indicações a fim de provocar respostas por meio das personagens improvisadas. A criação de detalhes também

foi potencializada pela criação dos figurinos. Sendo assim, duas pessoas que trabalhavam animais iguais não tinham personagens iguais. Acredito que a criação da rede de detalhes poderia ter sido potencializada em maior grau, caso tivéssemos tido mais tempo para trabalhar as criações, o que não foi o caso, visto que o tempo de trabalho corporal foi dividido com a confecção dos figurinos. A atenção às ações do animal, ao olhar e à movimentação também é algo presente no trabalho dos *études* propostos por Stanislavski (ZALTRON, 2017). A busca por esses detalhes na experimentação dos animais foi um ponto de constante retorno nas práticas corporais da oficina. Indiquei aos participantes que, além do movimento, prestassem atenção ao olhar, à respiração e ao ritmo da movimentação. O trabalho realizado na oficina foi ao mesmo tempo processo pedagógico e processo de criação.

4.2. Experimentando os animais asquerosos

A oficina contou com cinco encontros semanais, tendo ainda atividades que deveriam ser desenvolvidas entre um encontro e outro de forma assíncrona. No primeiro encontro começamos discutindo o conceito do grotesco e o que entendemos por esse termo. Em seguida trouxe as definições de grotesco pelos autores discutidos no tópico 1 desta monografia. Depois, conduzi o aquecimento e o alongamento, necessários para o trabalho corporal com os animais asquerosos, pois exige que os participantes assumam posturas corporais diversas durante a exploração individual. Esse jogo de posições, tensões e movimentos pede muita energia e preparação para que não aconteçam acidentes. O cuidado com o corpo é fundamental nesses casos. Comecei o aquecimento com a dança dos ventos, exercício que aprendi com Nyka Barros. A dança dos ventos consiste em saltos ritmados associados à respiração. O movimento dos braços, que se esticam e retraem, acompanham o movimento. Fazemos a expansão dos braços em direção aos colegas de trabalho, como se pudéssemos transferir energia para eles. Depois desse exercício, partimos para uma caminhada na sala enquanto fazíamos movimentos grandes de expansão, como se “abrindo” o corpo e criando oposições entre partes do corpo. A partir disso, começamos o trabalho com os níveis alto, médio e baixo, explorando os movimentos que podem ser realizados nessas posições.

Os exercícios em seguida foram aqueles que descrevi anteriormente: a experimentação corporal da lesma, da barata, do rato e do urubu. Iniciando do chão, logo após a exploração do nível baixo, pedi para que os participantes deitassem e fechassem os olhos. Nessa posição deveriam imaginar seres que rastejam, causam nojo e são asquerosos. Em seguida pedi para

que pensassem na lesma e começassem a trazer para o corpo os movimentos do animal. Indiquei que pensassem no movimento, mas também no ritmo, na respiração e no olhar. Essa indicação serve para todos os animais asquerosos de modo geral. Depois da lesma veio a experimentação da barata, seguida do rato e do urubu. É interessante pensar ainda como ocorre a transformação de um bicho em outro. A lesma cria patas para virar barata? O rato cria asas para virar urubu? Esse estado da metamorfose é muito rico para pensar o grotesco.

Parte do exercício envolve reagir a estímulos dados como orientação. Alguns estímulos eram feitos com todos os bichos como, por exemplo, buscar comida e a devorar. Para as baratas um dos estímulos era tentar escapar de ser esmagada. Esse estímulo causa agitação nas baratas, que correm para salvar suas vidas. No momento de experimentação dos ratos pedi para que uma das participantes se transformasse em um gato. Novamente os animais tentam correr para um lugar seguro. Alguns ratos foram pegos pelo gato, outros conseguiram escapar ou se fingir de mortos. Para o trabalho com os urubus, a indicação era voar em busca de carniça. Ao encontrar o que procuram eles deveriam rodear o alvo e em seguida mergulhar em direção a essa comida, comendo-a vorazmente.

Para a próxima etapa pedi que escolhessem um dos animais para trabalhar a humanização. Os participantes assumiram os estados corporais animais e foram se transformando em humanos com as características dos bichos. Após esse trabalho de criação de personagens com qualidades animais, que podem se mostrar em comportamentos, gestos e olhares, dividi os participantes em dois grupos, dando preferência por juntar os que trabalharam sobre o mesmo animal. A instrução era para que criassem uma cena de discurso político onde o mundo vai acabar e os animais asquerosos irão tomar a terra.

No exercício do discurso político fica mais evidente a colocação das personalidades desses animais asquerosos. A cena é feita de forma improvisada, com cerca de cinco minutos para combinar as ações gerais da cena. O primeiro grupo a se apresentar tinha três personagens que eram urubus. Nesse momento essas personagens ganham voz. Não era exigido que todos falassem, mas era preciso que todos estivessem envolvidos na ação da cena, ainda que em forma de coro. As vozes dos urubus assumiram uma rouquidão, as posturas eram envergadas para frente e os braços eram agitados como se fossem asas. O segundo grupo tinha duas personagens que eram lesmas e um que era um rato. Uma das lesmas habitava o nível espacial baixo, como se suas pernas fossem o prolongamento do corpo da lesma. A única verticalidade desse corpo era o tronco, que se mantinha assim com o apoio dos braços no chão. A fala dessas lesmas era vagarosa e relaxada. Em seu discurso mostravam como elas eram indefesas diante dos ratos, seus parceiros do fim do mundo, mas confiavam neles apesar

da capacidade deles de subjugarem as lesmas. A figura calma e indefesa dessas lesmas me causava pena. O rato que estava em cena ouvindo todas as vantagens físicas que possuía sobre as lesmas encerrou o exercício cometendo o assassinato violento de uma delas.

Após essa parte prática da aula, pedi para que registrassem em papel as suas experiências na oficina. Esse registro poderia ser feito com desenhos ou palavras, da forma que preferissem. Em seguida pedi para que falassem sobre suas experiências em uma roda de conversa final. Uma das participantes apontou que escolheu o urubu já pensando em quais poderiam ser as suas características humanas. Pensou em um urubu como sendo um repórter sensacionalista, do tipo que fica em busca de carniça. A partir disso já foi pensando em seu figurino como algo mais formal, um personagem que usaria roupas sociais, mas com estampas e texturas que lembrassem o animal. Essa participante aproveitou o momento dos registros para desenhar as roupas que tinha imaginado, o que já era um apontamento para as próximas etapas do trabalho. Outra participante desenhou a sua lesma, e já colocou um laço rosa na cabeça do animal, isso também pode ser considerado um apontamento.

Figura 3 – Participantes fazendo o registro das experiências em papel



Fonte: acervo pessoal

Para as próximas etapas do trabalho, mostrei para eles o que era um painel imagético e como poderia ser feito. Pedi para que no próximo encontro trouxessem um painel criado a partir das experiências da oficina. Esse painel poderia ser feito tanto de forma digital como de forma impressa, por meio de colagens. Também dei a indicação de que começassem a olhar dentro de casa materiais e acessórios que poderiam ajudar a compor o figurino do animal escolhido.

O segundo encontro também contou com prática corporal. Após o aquecimento e alongamento pedi aos participantes para que assumissem as posturas corporais de animais

trabalhadas no encontro anterior. Fiz isso para que os participantes pudessem se reconectar com as experiências da semana anterior. Quando senti que tinham restabelecido a conexão com a imagem corporal, pedi para que fossem gradativamente se humanizando sob meu comando. Estabeleci que o estado em que estavam era o completamente animal, o estado de 100%. Nesse ponto não há humanização ainda. Em seguida pedi para que fossem adiante e diminuíssem o animal para 75%, ou seja, um quarto de humanidade. Depois para 50%, 25% e, por fim, 10%. Essa transformação foi pensada para preparar para o trabalho seguinte, mas também para que pudessem experimentar os diferentes níveis de hibridização entre os bichos asquerosos e os seres humanos. Esse exercício me mostrou que cada um percebe essas proporções entre animal e humano de forma diferente. Ao pedir que assumissem o estado de 75% animal, percebi que muitos já pareciam quase completamente humanos. Essa diferença entre percepções provavelmente acontece porque estamos misturando valores quantitativos com valores qualitativos. Não existe uma forma correta ou precisa de medir quanto de animal ou humano existia em cada criação. Era a subjetividade interpretando a objetividade. Interrompi o exercício aos 10% de humanização, pois não me interessava naquele momento a humanização completa, visto que queria trabalhar os híbridos entre humano e animal. Roble e Araújo (2016) apontam o hibridismo como um recurso muito utilizado na arte grotesca, sendo capaz de ultrapassar limites físicos e morais entre os seres, que provocam transformações e metamorfoses. Acredito que o trabalho com os bichos asquerosos ganha potência por meio do pensamento do corpo híbrido como transgressor e provocador.

O exercício seguinte aprendi com Paula Coelho, professora dos cursos de teatro da UFPB e também orientadora desta pesquisa. Pedi para que cada participante escolhesse um assunto que conhecesse bem. Era necessário que dominassem o assunto, independentemente de qual fosse, para que pudessem improvisar uma palestra. Essa escolha teve que ser feita rápida e não houve tempo para ensaios. Dentre os assuntos escolhidos tiveram lições de matemática e filosofia, receita de bolo e instruções para pegar ônibus. Esse exercício, no entanto, tem um porém. Ao decorrer dessa palestra, o palestrante começa a se transformar no animal asqueroso trabalhado no começo do encontro. A pessoa pode ignorar ou tentar impedir essa transformação, mas sempre se transforma em animal. O exercício exige concentração na metamorfose e no discurso simultaneamente. Algumas coisas podem ser observadas nesse exercício. Existe um momento em que é possível perceber que o palestrante começa a ser afetado pelas qualidades e características do animal. Pode ser um olhar, um gesto, uma postura ou um pigarro. De repente notamos que algo no estado geral daquela pessoa mudou. Algumas pessoas se transformam de forma mais rápida que outras. A forma de compor a cena

e a quantidade de elementos utilizados também varia. Um dos participantes criou uma cozinha inteira por meio de gestos, por exemplo. É interessante apontar que, mesmo pessoas que escolheram o mesmo animal desenvolveram a cena de forma diferente, seja no ritmo, nas posturas ou no olhar. Percebi que tanto no primeiro dia quanto no segundo houve uma relação entre o grotesco e o riso, o que me remete às minhas inspirações originais na bufonaria, mas que não foram necessariamente intencionais. A comicidade, portanto, surgiu de maneira espontânea, sem necessidade de indicações para isso.

Em seguida, passamos à apresentação dos painéis imagéticos realizados entre um encontro e outro. Os painéis foram diferentes entre si. Alguns fizeram digitalmente e outros fisicamente. Alguns utilizaram mais imagens, alguns usaram palavras e alguns tinham paletas de cores. Um participante montou o seu painel como se fosse uma apresentação de negócios. Esse exemplo usa da própria organização das informações como linguagem comunicativa, parodiando uma forma de comunicação empresarial. Esse apontamento é relevante, pois a figura do empresário foi uma das inspirações apontadas no painel. As ideias variavam entre personagens asquerosos e sujos em sua aparência até personagens que carregam o grotesco na moral e na conduta.

Duas participantes escolheram a lesma para trabalhar. Uma trouxe referências de texturas para representar a pele do animal, entendendo-a como um ser elástico e feito de água. Trouxe ideias de texturas como meias, materiais felpudos e plástico-bolha. A outra participante que experimentou a lesma trouxe a preocupação de representar o muco produzido pela lesma por meio de camadas de roupa e babados. A ideia da sujeira nessa lesma é a de alguém que vive na natureza de pés descalços. Uma sujeira que não é urbana, por assim dizer.

Apenas uma participante optou pela barata. Ela trouxe uma preocupação com a cor e a textura do animal. Trouxe em seu painel um retalho de tecido áspero e com aspecto acobreado, que representaria a casca da barata. Esse mesmo tecido fez parte da sua criação final.

O único participante que escolheu o rato pensou nesse personagem para lembrar um homem de negócios. Uma pessoa de moral duvidosa que se utiliza de sua aparência para disfarçar seus defeitos. Pensou em usar o que chamou “bigode de rato”, um estilo de bigode que para ele lembra um rato. Também pensou que esse animal deveria ter olhos marcados por maquiagem. No painel escreveu “sujo; covarde; perigoso”.

Duas pessoas que escolheram o urubu estavam presentes nesse dia (foram três figurinos de urubu no total). Uma pensou no urubu como um repórter carniceiro. Fez um destaque para a corcunda e para a “máscara” que os urubus parecem usar. Apresentou ter

vontade de usar jornais no figurino como meio de simbolizar essa relação com o sensacionalismo na mídia. O outro participante já pensou no urubu como um ser grandioso, imponente e que domina os outros. O asqueroso, nesse caso, fica por conta da moral e do caráter ganancioso desse animal. Para as vestimentas pensou em um fraque elegante, uso de acessórios que lembrem o urubu e no rosto uma maquiagem colorida em tons de laranja, vermelho e amarelo.

Alguns participantes relataram que começaram a se identificar com os animais, como se entendessem que, na verdade, é um mal entendido que esses bichos sejam chamados de asquerosos. Lembrei-me de quando interpretei uma personagem que era uma mosca, o que modificou a minha visão sobre esses insetos. Acho interessante a compreensão desses animais, mas não podemos perder de vista o asco e a repulsa que estão relacionados a eles. Acredito ser possível simpatizar com o animal e se sentir relativamente seguro e confortável em sua nojeira. Entretanto, acredito que é preciso que essa imagem ainda possa causar repulsa e estranhamento no observador externo, ao menos no trabalho com animais asquerosos. Afinal, o nojo é uma emoção humana. É a partir da perspectiva humana e para ela que estamos trabalhando o conceito do grotesco.

4.3. Construindo os figurinos dos animais asquerosos

A partir do terceiro encontro começamos a confecção dos trajes de cena. No encontro anterior havia pedido para que desenhassem os croquis dos figurinos que queriam confeccionar. Esses desenhos deveriam ser baseados nos painéis imagéticos e nas experiências vividas até então. Embora nem todos tenham chegado com os croquis prontos, todos já tinham alguma ideia do que fazer, mesmo os que fizeram os desenhos na hora. Pedi para que cada um apresentasse seu croqui. Assim, todos pudemos ver as ideias para cada criação.

O próximo passo foi decidir quais partes do desenho seriam confeccionadas. Pelo curto tempo de duração da oficina, visto que foram apenas três semanas para a execução dos trajes, foi necessário escolher o que seria feito nos três encontros restantes. Alguns participantes conseguiram confeccionar mais peças que outros, dependendo do nível de complexidade de cada proposta.

Com as escolhas feitas, partimos para a seleção dos materiais. Algumas pessoas trouxeram roupas de casa para produzir os trajes. Alguns trouxeram elementos inusitados: jornais, arame e papelão. Alguns materiais foram escolhidos de um baú de tecidos no LAPEFI

(laboratório permanente de figurino da UFPB) (Figura 4). Ficou acordado que quem utilizasse os tecidos do laboratório deveria fazer depois uma doação de algum material como contrapartida. Esse material poderia ser tecido, roupas ou mesmo aviamentos para costura.

Figura 4 – Escolha dos tecidos no baú do LAPEFI



Fonte: acervo pessoal

Depois da seleção dos materiais, partimos para o planejamento e a confecção dos trajes. Alguns participantes partiram direto para a criação, sem precisar de orientação para começar. Outros necessitavam de um encaminhamento para saber por onde iniciar o trabalho. Fiz questão de passar por todos enquanto trabalhavam, mesmo que não parecessem precisar de ajuda. Fiz isso para ficar a par do que estava sendo desenvolvido. Os métodos foram variados. Alguns costuraram enquanto outros se preparavam para isso, cortando tecidos ou colocando alfinetes nos projetos. Outros participantes não passaram pela costura nesse dia, preferindo trabalhar com materiais como jornal, arame e papelão. Somente uma participante não passou por nenhuma etapa de costura. O uso de materiais não convencionais, como arame, papel e papelão, faz parte do trabalho de alguns figurinistas, por exemplo, Zuarde Júnior (mencionado no tópico 2 desta monografia), que, segundo Abreu (2017), enxerga nos materiais as possibilidades de criação sem impor preconceitos.

O trabalho de confecção nesse dia se realizou de forma principalmente intuitiva. Deixei claro, desde o começo, que não seria uma oficina para aprender corte e costura, afinal, não possuo formação no assunto e nem tenho muita experiência técnica com costura. Sendo assim, algumas coisas descobrimos juntos. Nessa questão, pude contar com a ajuda de minha colega e bolsista do LAPEFI, Sofia Roque, que paralelamente à oficina também está fazendo

aulas de corte e costura. O terceiro encontro da oficina foi principalmente de experimentação do material e de preparação para as próximas fases.

Figura 5 – Participantes trabalhando em seus projetos



Fonte: acervo pessoal

No quarto dia de atividade demos continuidade aos projetos. Um participante começou a fazer moldes em papel para fazer um blazer. O próprio estudante pesquisou e recortou o molde. As informações disponíveis na internet foram facilitadoras desse processo. Um participante criou uma saia a partir de uma calça. Para isso cortou as pernas da calça e desfez a costura em alguns pontos. Em seguida, juntou os tecidos com costura de alinhavo para criar o formato da saia. Novamente a internet foi fonte de informações, dessa vez para descobrir a técnica para fazer uma saia a partir de um par de calças.

A participante que fez o figurino de uma barata cortou e alinhavou os tecidos para fazer a parte da frente de um colete, sua criação final. Também recortou um tecido acobreado para fazer as costas do colete, a fim de lembrar a casca do inseto. As participantes que fizeram trajes de lesma trabalharam na representação da gosma do animal. Uma delas fez tiras de tecido e aplicou com costura manual a um macacão verde do LAPEFI, criando algo parecido com “fios de gosma” que escorrem. A outra participante fez babados de tecido verde franzido e os aplicou na blusa. Além disso, trabalhou na calça e na blusa do traje, feitos a partir de um macacão verde que trouxe de casa.

Figura 6 – Aplicando tiras de tecido ao macacão



Fonte: acervo pessoal

Uma das participantes que experimentou o urubu costurou mangas postiças a partir de retalhos de tecido preto. Foi também nesse encontro que ela trouxe penas reais (Figura 7), em tons de preto e verde, para compor o seu figurino, embora sem saber como exatamente. A participante que fez penas de urubu a partir de jornal deu início à estrutura de arame para colocar nas costas. Optou por não fazer uma estrutura com formato de “grade”, para evitar que a disposição das penas ficasse “quadrada” e artificial. Fez formatos orgânicos com linhas aleatórias na parte das costas. Depois cobriu todo o arame com fita crepe para não machucar na hora de vestir.

Figura 7 – Penas para o traje do urubu



Fonte: acervo pessoal

No quinto e último dia a maioria dos trajes estava nas últimas etapas de confecção. Dando continuidade aos projetos, as participantes que experimentaram a lesma fizeram antenas a partir de tecido e arame. Uma delas fez também laços coloridos para usar na cabeça. A estudante que fez o traje de barata finalizou o colete, utilizando a máquina de costura para tal. A participante que construiu a estrutura de arame para o figurino de urubu finalizou o adereço adicionando mais penas feitas de jornal. O participante que fez uma saia a partir de uma calça finalizou a costura nesse dia. Utilizou pela primeira vez uma máquina de costura, terminando a saia preta e uma cauda que fez com tecido do LAPEFI.

O único participante que não conseguiu finalizar o traje nesse dia foi o que experimentou o rato. Por conta da complexidade do projeto escolhido, um blazer, não teve como finalizar naquele dia. Ele trouxe os tecidos já recortados de casa nesse encontro, mas por conta da dificuldade de execução do projeto não pôde entregar no último dia. De qualquer forma, o seu desempenho pode ser avaliado pelo processo, onde demonstrou iniciativa e concentração naquilo que estava fazendo. Aliás, a avaliação principal da oficina se dá pelo processo. Combinei com ele dias extras para finalização do traje. Esse problema da complexidade aconteceu por falha minha, que poderia ter aconselhado que não fizesse um projeto tão grande em tão pouco tempo. Independentemente disso, concluiu o seu traje em outro tempo.

Tendo as construções finalizadas, os participantes puderam utilizar peças de roupa do laboratório de figurino para criar uma composição de figurino junto às suas criações. Alguns participantes também fizeram maquiagem cênica para acompanhar os trajes. Pedi para que

cada pessoa fizesse essa composição para poder fotografar e, assim, poderíamos perceber e avaliar os resultados da oficina. Antes de tirar a foto, pedi para que fizessem um breve resgate do corpo experimentado nos primeiros dois dias do curso. Algumas pessoas apresentaram dificuldade de relembrar as posturas, afinal foram três semanas desde a última experimentação corporal. Propus que quem não se lembrasse, experimentasse algo novo. Algo que percebo é que o ideal seria se eles tivessem tempo para rememorar o corpo dos animais e talvez até mesmo jogar corporalmente usando os trajes. Como o tempo de execução da oficina era pouco, entretanto, isso não foi possível. Também uma maior aproximação entre a prática do corpo e a prática do figurino poderia ter impactado positivamente o trabalho. Compreendo que perceber as falhas no meu planejamento permitem que eu aprenda para não repetir os mesmos erros no futuro, seja com esse mesmo curso ou em outras atividades.

Ainda com relação aos registros, pedi para que os participantes fizessem a recordação para que pudéssemos perceber a movimentação corporal unida às criações em figurino. Algumas pessoas puderam, inclusive, brincar com aspectos do figurino. Fiz um breve vídeo de cada um experimentando os personagens com os trajes. Quando sentia que o participante tinha se conectado novamente à ideia do animal, pedia para que fizesse poses.

Considero que o resultado da oficina foi, de modo geral, positivo. Em primeiro lugar pela aceitação e disponibilidade dos participantes, que se mostraram ativos na busca pelos animais asquerosos e na criação dos figurinos. Algumas pessoas estavam tendo as primeiras experiências na confecção de trajes de cena. Ao mesmo tempo, eu também estava tendo minha primeira experiência ensinando sobre criação de figurinos. As minhas experiências artísticas e pedagógicas foram fundamentais no desenvolvimento dessa oficina. Alguns exercícios aplicados eu aprendi diretamente de professores que tive, enquanto outros eram inspirados neles ou adaptados. A experiência da transmissão é algo que fica claro para mim enquanto futuro professor. Existem temas e aprendizados que vieram antes de mim. Aprendi essas práticas e saberes com aqueles que me ensinaram e busquei, na oficina, trazer isso à tona.

Ao mesmo tempo que na oficina eu era o professor, que orienta e ensina, e o pesquisador, que observa o que acontece para registrar e ponderar, eu também ocupei o papel de artista criador. Algumas questões não tinham resolução única ou mesmo soluções que eu já conhecesse. Entretanto, por meio dos processos da criatividade, conseguimos, juntos, encontrar soluções. Dessa forma, posso dizer que a tríade do artista, docente e pesquisador esteve presente durante o processo da oficina.

Figura 8 – Figurino inspirado em uma lesma 1



Fonte: acervo pessoal

Figura 9 – Figurino inspirado em uma lesma 2



Fonte: acervo pessoal

Figura 10 – Figurino inspirado em uma barata



Fonte: acervo pessoal

Figura 11 – Figurino inspirado em um rato



Fonte: acervo pessoal

Figura 12 – Figurino inspirado em um urubu 1



Fonte: acervo pessoal

Figura 13 – Figurino inspirado em um urubu 2



Fonte: acervo pessoal

Figura 14 – Figurino inspirado em um urubu 3



Fonte: acervo pessoal

5. Conclusão

A presente pesquisa teve como objetivo compreender se era possível a criação de figurinos inspirados em animais asquerosos. Para tal, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre a presença dos trajes de animais e dos trajes animaiscos na história do teatro. Também foi analisada a presença do grotesco nessa relação com o figurino e o teatro. Em seguida, os processos criativos de figurinistas entraram em pauta. Os textos que utilizei nessa etapa eram de figurinistas e pesquisadores do figurino. Os temas eram as qualidades necessárias ao trabalho com trajes de cena e a organização das etapas do processo criativo. Ao final, explico brevemente o processo de criação de figurinos na oficina que ministrei. No terceiro tópico desta pesquisa eu comento sobre o planejamento e a execução de uma oficina de figurinos criados a partir de animais asquerosos, ponto principal desta pesquisa.

O processo de estudo e pesquisa desta monografia se deu a partir de três pilares que são muito valorizados no curso de licenciatura em teatro da UFPB: o artista, docente e pesquisador. Dessa forma, nesta pesquisa atuo como artista, no sentido em que sou figurinista e ator e utilizo dessas experiências para alimentar minha prática em sala de aula, sou docente, entendendo que seleciono objetivos, escolho métodos educativos e os aplico, e sou pesquisador, na medida em que minha experiência na oficina é movida pela vontade de saber mais e o desejo de propor novas possibilidades de práticas artísticas.

Em relação à oficina, o objetivo era que os participantes pudessem criar figurinos inspirados em animais asquerosos, especificamente a lesma, a barata, o rato e o urubu. O tempo de realização da oficina foi curto, entretanto rendeu resultados interessantes e satisfatórios. Os primeiros dias da oficina foram de experimentação corporal, em que os participantes vivenciaram no corpo a criação de personagens a partir de animais asquerosos. Acreditei que essa parte de prática corporal era importante, para referenciar ao exercício que aprendi com Nyka Barros, mas também para que os participantes tivessem um ponto de partida concreto. O resto da oficina foi de construção de trajes. Muitas técnicas foram utilizadas para tal objetivo. O resultado foram criações visuais para figurino, que foram complementadas com adereços e roupas para formar uma composição visual, que foi registrada em fotos, apresentadas no terceiro tópico desta monografia.

Alguns participantes tiveram maior facilidade em criar os seus trajes. Algo que devo observar é que o uso de animais asquerosos como base para criação não necessariamente resultou em trajes grotescos ou que causem repulsa. Tal fato pode acontecer porque os

participantes criaram suas próprias relações com os animais trabalhados, mesmo que tenham sido apresentados como asquerosos. É interessante, portanto, observar que somente trazer a imagem dos animais como asquerosos não basta para criar figurinos asquerosos. Minha intenção não era necessariamente criar figurinos asquerosos, mas sim utilizar as imagens dos bichos asquerosos como fonte de criação de figurino. Como então mediar essa relação para provocar trajes asquerosos, caso seja essa a intenção? Sobre esse assunto ainda carece investigação, que poderá ser realizada futuramente em outras pesquisas.

Acredito, entretanto, que a utilização desses figurinos e a interpretação vestindo eles trazem outras camadas de significados ao traje. Isso ficou visível na prova final das criações, em que os participantes vestiram os figurinos criados e recordaram a experimentação corporal dos personagens inspirados nos animais asquerosos. Uma postura envergada, um dedo torto, uma abertura de braços ou um olhar conseguem transformar bastante a visualidade de quem veste o traje. A manipulação do traje o modifica.

O trabalho com os animais asquerosos se mostrou bastante rico. A pesquisa aqui descrita não é capaz de esgotar as possibilidades de criação com esse tema. Os exercícios utilizados na aplicação da oficina de figurinos estão descritos no terceiro tópico desta monografia e também nos planejamentos de curso e de aula, presentes nos apêndices deste trabalho.

Compreendo que o trabalho de investigação sobre os animais asquerosos como tema inspirador na criação de figurinos é algo que irá além da experiência aqui mencionada. Sendo assim, enxergo vários desdobramentos para o trabalho apresentado. Acredito que o processo de pesquisa pode ter continuidade na repetição da experiência da oficina. Isso permitiria o refinamento dos exercícios e da condução dos processos criativos.

Posso dizer que o objetivo da pesquisa foi atingido, no que se refere ao apontamento de um possível processo criativo. Entretanto, justamente por ser um ponto de partida, deixa várias perguntas em aberto, que devem ser investigadas em futuros processos educativos e artísticos.

REFERÊNCIAS

ABREU, A. B. de. **Gaveta de Ideias: um ponto de vista de processos criativos em figurino no teatro em Salvador.** 2017. 137 f. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

BARROS, N. A. de. **Técnica de bufão: possibilidades teórico-práticas para o ator contemporâneo.** 2017. 92 f. Dissertação (mestrado em artes cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

BARROS LEAL, R. Planejamento de ensino: peculiaridades significativas. **Revista Iberoamericana de Educación**, v. 37, n. 3, p. 1-7, 25 dic. 2005. Disponível em: <https://rieoei.org/riE/article/view/2705>. Acesso em: 9 de jun. 2022.

BERTHOLD, M. **História Mundial do Teatro.** Tradução Maria Paula v. Zurawski, J. Guinsburg, Sérgio Coelho e Clóvis Garcia. 6ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014

FO, D. **Manual mínimo do ator.** Franca Rame (organização). Tradução Lucas Baldovino, Carlos David Szlak. 5ª. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

FRANÇOZO, L. de. C. **Lume Teatro: trajes de cena e processo de criação.** 2015. 203 f. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

GOHN, M. da G. Educação Não Formal, Aprendizagens e Saberes em Processos Participativos. **Investigar em Educação**, 2ª. série, n. 1, p. 35-50, 2014. Disponível em: <http://pages.ie.uminho.pt/inved/index.php/ie/article/view/4>. Acesso em: 9 jun. 2022.

MACIEIRA, C. O corpo zoo-humano em O quadro de todos juntos, do Grupo Pigmalião – escultura que mexe. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 17, p. 122-133, 2018. DOI: 10.5965/2595034701172017122. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701172017122>. Acesso em: 9 jun. 2022.

NASPOLINI, M. O grotesco em Meierhold: princípios para a criação de uma nova teatralidade. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 7, p. 049-056, 2018. DOI: 10.5965/1414573101072005049. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101072005049>. Acesso em: 9 jun. 2022.

ORTEGA Y GASSET, J. **A idéia do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

PAVIS, P. **Dicionário de teatro**. Tradução sob a direção de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

PERITO, R. Z.; RECH, S. R. A criação do figurino no teatro. *In*: COLÓQUIO DE MODA, 8, 2012, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos** [...] [S.N.], 2012. Disponível em: http://coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202012/GT09/POSTER/102328_A_Criacao_do_Figurino_no_Teatro.pdf. Acesso em: 9 jun. 2022.

ROBLE, O. J.; ARAÚJO, R. G. de S. Introdução ao Grotesco nas Artes da Cena. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, p. 148–159, 2016. Disponível em: <https://www.periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15786>. Acesso em: 9 jun. 2022.

SANTOS, C. E. A. D. AS MÁSCARAS GROTESCAS DE MEYERHOLD: DA BARRACA DE FEIRA AO CIRCO. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, v. 12, n. 2, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/61695>. Acesso em: 9 jun. 2022.

SERPA, L. G. **Em Busca de Osíris: O Mistério no Antigo Egito**. 2021. 326 f. Tese (Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021.

VASCONCELOS, T. M. **Laboratório de Figurinos: uma experiência criativa em sala de aula**. 2016. 80 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016.

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

XIMENES, M. A.; CRUZ, B. A. Vestir o monstro: uma análise da representação e fascínio do ser imaginário no reality show *face off*. *In*: VIANA, Fausto; MOURA, Carolina Bassi de (Org.). **Dos bastidores eu vejo o mundo [recurso eletrônico]: cenografia, figurino, maquiagem e mais – volume 2**. São Paulo: ECA/USP, 2017. p. 101-118.

ZALTRON, M. A. A prática de *études* de animais como exercício para tornar visível a vida criativa invisível do artista. **Caderno de Registro Macu**, São Paulo, 10ª. Ed., p. 56-63, 1º semestre, 2017. Disponível em: https://www.macunaima.com.br/cadernos/caderno_10/caderno_10_completo.pdf. Acesso em: 9 jun. 2022.

APÊNDICE A – PLANO DE CURSO DA OFICINA

PLANO DE CURSO

OFICINA DE FIGURINOS A PARTIR DE ANIMAIS ASQUEROSOS

Público-alvo: Artistas da cena, figurinistas e estudantes de artes cênicas.

Duração: 18 horas/aula. Seis semanas de aula com duas horas semanais síncronas e duas horas semanais assíncronas.

Horário: Quartas-feiras 8:30-10:30

Conteúdos a serem trabalhados:

- Pesquisa imagética e Painel imagético;
- Jogos dramáticos e teatrais de construção corporal a partir de animais;
- Elaboração de croquis e projetos;
- Construção das propostas de caracterização;

OBJETIVOS:

Objetivo geral: Construir um traje de cena inspirado por um animal asqueroso por meio de ferramentas de elaboração de figurinos e jogos corporais.

Objetivos específicos:

- Conhecer as etapas da construção de um figurino
- Conhecer ferramentas para o trabalho de elaboração de figurino
- Experimentar as corporeidades dos animais asquerosos
- Construir um traje de cena inspirado em um animal asqueroso

METODOLOGIA:

Os encontros serão divididos em horários síncronos e assíncronos. Nos momentos síncronos serão realizados jogos dramáticos e teatrais que visem à experimentação prática do animal que será trabalhado pelos participantes dentre as seguintes opções: lesma, barata, rato e urubu. Também serão realizados exercícios práticos sobre figurino pensando nas experimentações corporais. As construções dos trajes serão realizadas em parte nos horários síncronos.

Os momentos assíncronos serão utilizados para realização de atividades individuais, como pesquisas e construção de painéis imagéticos. A criação e elaboração de trajes serão complementadas nesse período assíncrono.

RECURSOS DIDÁTICOS

Papel e lápis; Sala vazia e limpa, apropriada para exercícios corporais; Sala de figurino; Acessórios, adereços e outros elementos que possam servir como figurino.

CRONOGRAMA

Data	Momento presencial e síncrono	Momento assíncrono
13/04	Tópicos sobre o que é o grotesco Aquecimento Experimentações corporais dos animais asquerosos (lesma, barata, rato e urubu) Painel imagético	Investigação individual sobre características do animal asqueroso escolhido e criação de um painel imagético; Pesquisa individual de peças de roupa que possam constituir o figurino do animal escolhido.
20/04	Compartilhamento das descobertas; Experimentação e detalhamento do animal asqueroso escolhido; Compartilhamento dos painéis imagéticos.	Desenho de croquis a partir dos painéis imagéticos; Investigação de materiais que podem ser utilizados na caracterização: roupas, acessórios, tintas, maquiagens etc.

27/04	Compartilhamento das descobertas; Prática supervisionada de criação de figurinos; Experimentação de trajes, peças de roupa, maquiagens, etc.; Compartilhamento das ideias realizadas;	Continuação das experimentações e construção do figurino de forma assíncrona.
04/05	Compartilhamento do andamento dos projetos; Continuação dos projetos.	Continuação das experimentações e construção do figurino de forma assíncrona.
11/05	Finalização dos projetos; Apresentação das criações.	---

AVALIAÇÃO: O processo avaliativo será processual e contínuo. Os pontos a serem observados serão a participação nas atividades e a aplicação prática das indicações pedagógicas.

REFERÊNCIAS:

BARROS, Nykaelle Aparecida de. **Técnica de bufão:** possibilidades teórico-práticas para o ator contemporâneo. 2017. 92 f. Dissertação (mestrado em artes cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro.** Tradução Maria Paula v. Zurawski, J. Guinsburg, Sérgio Coelho e Clóvis Garcia. 6^a. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

FO, Dario. **Manual mínimo do ator.** Franca Rame (organização). Tradução Lucas Baldovino, Carlos David Szlak. 5^a. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

ROBLE, O. J.; ARAÚJO, R. G. de S. Introdução ao Grotesco nas Artes da Cena. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, [S. l.], p. 148–159, 2016. Disponível em: <https://www.periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15786>. Acesso em: 8 abr. 2022.

APÊNDICE B – PLANO DE AULA DO 1º DIA

Oficina de criação de figurinos inspirados em animais asquerosos

Professor: Guilherme Peres Falcão

Data: 13/04

Horário: 8:30-10:30

Local: Sala 9 e Sala 2 do Departamento de Artes Cênicas da UFPB.

Tema: Animais asquerosos

Conteúdo: Animais asquerosos; Experimentação corporal; O grotesco.

Objetivo geral: Experimentar corporalmente a criação de personagens a partir dos animais asquerosos (lesma, barata, rato e urubu).

Objetivos específicos:

- Experimentar diferentes posturas corporais e seus efeitos na criação de uma personagem
- Analisar as características grotescas presentes nos animais asquerosos
- Experimentar posturas corporais e gestualidades a partir dos animais asquerosos

Metodologia:

- Apresentação do curso
- Conversa inicial sobre o que os participantes entendem como “grotesco”, “asqueroso” e “híbrido”. Seguida de breve explicação do que pode ser considerado como grotesco pelas diferentes definições: hipérbole, hibridismo, tensão entre opostos, conflito entre o velho e o novo.
- Aquecimento:

- Dança dos ventos, inicialmente em silêncio, depois cantando: “girando, girando/ não paro de girar/ trabalho cantando/ na roca de fiar”.
- Caminhando pela sala se alongando, sem perder a energia. Fazendo movimentos amplos, expandindo e “abrindo” o corpo. Pensar em oposições.
- Caminhada pela sala, explorando os movimentos nos níveis alto, médio e baixo.

Os participantes se espalham pela sala e deitam-se a uma distância considerável uns dos outros. Experimentação dos animais asquerosos: A lesma, a barata, o rato e o urubu.

Os participantes fecham os olhos, diminuindo a energia externa e concentrando a energia interna. Pedir aos participantes que imaginem animais que rastejam, que sejam asquerosos, que causem repulsa, nojo.

Começando pela lesma os participantes experimentam as possibilidades corporais de interpretar uma lesma, sem jeito certo ou errado de fazer. Pensar nos movimentos, no ritmo, na respiração e no olhar. Ao passar para o próximo animal é interessante que se pense como se dá essa transformação.

O próximo é a barata. Algumas indagações podem ser incentivadas: como a barata faz quando encontra comida? Essa barata voa? O que ela faz quando é ameaçada de ser esmagada? Quando uma barata encontra outra barata como se cumprimentam?

Importante frisar que são baratas de esgoto, seres asquerosos e que causem repulsa.

O próximo será o rato com questões similares: O que faz quando encontra comida? Como faz para se proteger de um gato? Qual o barulho desse rato? O que acontece quando dois ratos se encontram?

Novamente: os ratos são os ratos de esgoto, podres que carregam doenças.

O próximo será o urubu: Como voa o urubu? Como ele anda? O que faz quando encontra uma carniça? O que faz um urubu quando encontra outro urubu? Qual o barulho dele?

Reparar sempre na movimentação, no ritmo, na respiração e no olhar!

- Os participantes escolhem um dos animais experimentados e vão lentamente transformando esse animal em um humano com as qualidades animais. *Quais comportamentos do animal esse humano tem? Como é o olhar? O ritmo? Como ele se movimenta? E a respiração?*
- Os animais se reúnem com seus iguais (ou se tiverem poucos podem se juntar animais diferentes) e preparam um discurso sobre o fim do mundo e como o mundo será dominado pela sua espécie asquerosa. Nem todos precisam falar, mas todos precisam estar envolvidos nessa dinâmica de grupo, mesmo que em coro dando apoio a quem toma a palavra.
- Apresentação dos discursos.
- Deslocamento da sala de trabalho corporal para a sala do laboratório de figurino. Momento para beber água e ir ao banheiro.
- Registro em desenho do que foi experimentado
- Discussão a partir das experimentações e dos desenhos
- Explicação das atividades assíncronas:
 - Escolher um dos animais e pensar no que caracteriza o animal escolhido e montar um painel imagético (explicar o que é um painel imagético e como fazer um).
 - Pensar em peças de roupas que possuam em casa que possam ser utilizadas para compor o figurino desse animal.

Recursos didáticos:

Sala de trabalho corporal. Papel e lápis para desenhos. Exemplo de painel imagético.

Avaliação: Processual e contínua, por meio da observação da participação nas atividades.

Referências:

BARROS, N. A. de. **Técnica de bufão:** possibilidades teórico-práticas para o ator contemporâneo. 2017. 92 f. Dissertação (mestrado em artes cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017

NASPOLINI, M. O grotesco em Meierhold: princípios para a criação de uma nova teatralidade. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 7, p. 049-056, 2018. DOI: 10.5965/1414573101072005049. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101072005049>. Acesso em: 8 abr. 2022.

PAVIS, P. **Dicionário de teatro**. Tradução sob a direção de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

ROBLE, O. J.; ARAÚJO, R. G. de S. Introdução ao Grotesco nas Artes da Cena. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFGM**, [S. l.], p. 148–159, 2016. Disponível em: <https://www.periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15786>. Acesso em: 8 abr. 2022.

SANTOS, C. E. A. D. AS MÁSCARAS GROTESCAS DE MEYERHOLD: DA BARRACA DE FEIRA AO CIRCO. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, [S. l.], v. 12, n. 2, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/61695>. Acesso em: 8 abr. 2022.

APÊNDICE C – PLANO DE AULA DO 2º DIA

Oficina de criação de figurinos inspirados em animais asquerosos

Professor: Guilherme Peres Falcão

Data: 20/04

Horário: 8:30-10:30

Local: Sala 9 e Sala 2 do Departamento de Artes Cênicas da UFPB.

Tema: Animais asquerosos

Conteúdo: Animais asquerosos; Experimentação corporal; Desenho de figurino.

Objetivo geral: Aprofundar a criação de uma personagem a partir de animais asquerosos.

Objetivos específicos:

- Desenvolver as características de uma personagem a partir de um animal asqueroso
- Experimentar corporalmente as gradações da presença de um animal asqueroso na postura corporal de uma personagem

Metodologia:

- Conversa inicial sobre o que foi trabalhado na aula anterior. *O que vocês lembram da aula anterior?*
- Aquecimento: Em círculo, pulsação no eixo vertical. Primeiro com os pés no chão, depois levantando o calcanhar e por último saindo do chão. Balançar os braços relaxados de um lado para o outro, rotacionando a partir do quadril. Exercício de respiração guiado pelas palmas das mãos: frente, frente, lado, outro lado, atrás, atrás. Zip-Zap-Zup, primeiro com as palmas das mãos, depois com o corpo todo.
- Alongamento: A partir da cabeça em direção aos pés.
- Caminhada pela sala. Os participantes assumem as posturas dos animais escolhidos: lesma, barata, rato ou urubu. Começando de 100%, os participantes vão controlando a

gradação do animalesco, indo de completamente animal até o mais próximo possível do humano, sem perder as qualidades do animal. Primeiro sob a instrução do ministrante, indo de 100%, 75%, 50%, 25%, 10%. Depois podem experimentar as quantidades livremente.

- Os participantes ganham um tempo para preparar uma cena individual. Cada um escolhe uma temática que conheça bem (o tema não importa, contanto que seja algo que domine). O participante realizará uma palestra improvisada sobre essa temática escolhida. Ao longo dessa apresentação o participante irá se transformar em seu animal escolhido. A palestra deve continuar até o momento em que a transformação se completa por definitivo.

- Deslocamento para a sala 1. Momento para água e banheiro.

- Conversa sobre o exercício.

- Mostra dos painéis imagéticos e conversa sobre eles.

- Explicação das atividades do momento assíncrono: Desenho de croquis a partir dos painéis imagéticos; Investigação de materiais que podem ser utilizados na caracterização: roupas, acessórios, tintas, maquiagens etc.

Recursos didáticos:

Sala de trabalho corporal. Papel e lápis para desenhos. Exemplo de painel imagético.

Avaliação: Processual e contínua, por meio da observação da participação nas atividades.

Referências:

BARROS, N. A. de. **Técnica de bufão:** possibilidades teórico-práticas para o ator contemporâneo. 2017. 92 f. Dissertação (mestrado em artes cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

FO, D. **Manual mínimo do ator.** Franca Rame (organização). Tradução Lucas Baldovino, Carlos David Szlak. 5ª. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

ROBLE, O. J.; ARAÚJO, R. G. de S. Introdução ao Grotesco nas Artes da Cena. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, [S. l.], p. 148–159, 2016. Disponível em: <https://www.periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15786>. Acesso em: 8 abr. 2022.

APÊNDICE D – PLANO DE AULA DO 3º DIA

Oficina de criação de figurinos inspirados em animais asquerosos

Professor: Guilherme Peres Falcão

Data: 27/04

Horário: 8:30-10:30

Local: Sala 2 do Departamento de Artes Cênicas da UFPB.

Tema: Animais asquerosos

Conteúdo: Animais asquerosos; Confeção de figurinos.

Objetivo geral: Planejar a confecção de uma peça de figurino inspirada em um animal asqueroso.

Objetivos específicos:

- Planejar o trabalho de confecção de trajes de cena
- Selecionar materiais e técnicas de confecção de figurinos
- Iniciar a confecção de um traje de cena

Metodologia:

- Apresentação dos croquis de figurino.
- Trabalho de confecção individual de uma peça do traje de cena planejado.

Recursos didáticos:

Máquinas de costura; Agulha e linha; Tecidos diversos; Aviamentos; Materiais diversos que possam ser utilizados para confecção de trajes de cena.

Avaliação: Processual e contínua, por meio da observação da participação nas atividades.

Referências:

ABREU, A. B. de. **Gaveta de Ideias:** um ponto de vista de processos criativos em figurino no teatro em Salvador. 2017. 137 f. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

BARROS, N. A. de. **Técnica de bufão:** possibilidades teórico-práticas para o ator contemporâneo. 2017. 92 f. Dissertação (mestrado em artes cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

FRANÇOZO, L. de. C. **Lume Teatro:** trajes de cena e processo de criação. 2015. 203 f. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

VASCONCELOS, T. M. **Laboratório de Figurinos:** uma experiência criativa em sala de aula. 2016. 80 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016.

APÊNDICE E – PLANO DE AULA DO 4º DIA

Oficina de criação de figurinos inspirados em animais asquerosos

Professor: Guilherme Peres Falcão

Data: 04/05

Horário: 8:30-10:30

Local: Sala 2 do Departamento de Artes Cênicas da UFPB.

Tema: Animais asquerosos

Conteúdo: Animais asquerosos; Confeção de figurinos.

Objetivo geral: Confeccionar trajes de cena inspirados em animais asquerosos.

Objetivos específicos:

- Compartilhar o progresso dos projetos
- Confeccionar trajes de cena

Metodologia:

- Compartilhamento do progresso na confecção dos trajes
- Continuação da confecção dos trajes de cena.

Recursos didáticos:

Máquinas de costura; Agulha e linha; Tecidos diversos; Aviamentos; Materiais diversos que possam ser utilizados para confecção de trajes de cena.

Avaliação: Processual e contínua, por meio da observação da participação nas atividades.

Referências:

ABREU, A. B. de. **Gaveta de Ideias: um ponto de vista de processos criativos em figurino no teatro em Salvador.** 2017. 137 f. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

BARROS, N. A. de. **Técnica de bufão:** possibilidades teórico-práticas para o ator contemporâneo. 2017. 92 f. Dissertação (mestrado em artes cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

FRANÇOZO, L. de. C. **Lume Teatro:** trajes de cena e processo de criação. 2015. 203 f. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

VASCONCELOS, T. M. **Laboratório de Figurinos:** uma experiência criativa em sala de aula. 2016. 80 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016.

APÊNDICE F – PLANO DE AULA DO 5º DIA

Oficina de criação de figurinos inspirados em animais asquerosos

Professor: Guilherme Peres Falcão

Data: 11/05

Horário: 8:30-10:30

Local: Sala 2 do Departamento de Artes Cênicas da UFPB.

Tema: Animais asquerosos

Conteúdo: Animais asquerosos; Confeção de figurinos.

Objetivo geral: Confeccionar trajes de cena inspirados em animais asquerosos.

Objetivos específicos:

- Compartilhar o progresso dos projetos
- Confeccionar trajes de cena

Metodologia:

- Compartilhamento do progresso na confecção dos trajes
- Continuação da confecção dos trajes de cena.
- Registro e apresentação dos projetos.

Recursos didáticos:

Máquinas de costura; Agulha e linha; Tecidos diversos; Aviamentos; Materiais diversos que possam ser utilizados para confecção de trajes de cena. Celular com câmera.

Avaliação: Processual e contínua, por meio da observação da participação nas atividades.

Referências:

ABREU, A. B. de. **Gaveta de Ideias:** um ponto de vista de processos criativos em figurino no teatro em Salvador. 2017. 137 f. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

BARROS, N. A. de. **Técnica de bufão:** possibilidades teórico-práticas para o ator contemporâneo. 2017. 92 f. Dissertação (mestrado em artes cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

FRANÇOZO, L. de. C. **Lume Teatro:** trajes de cena e processo de criação. 2015. 203 f. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

VASCONCELOS, T. M. **Laboratório de Figurinos:** uma experiência criativa em sala de aula. 2016. 80 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016.

APÊNDICE G – TERMO DE IMAGEM 1

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM

Declaro para os devidos fins, que eu, Maria Luisa da Silva Lantimho autorizo a utilização de minhas imagens vinculadas à Oficina de figurinos a partir de animais asquerosos (2022) para a atividade de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) no curso de Licenciatura em Teatro (DAC/UEPB) pelo licenciando GUILHERME PERES FALCÃO. Assim sendo, autorizo a utilização dos registros em imagem e vídeo no TCC intitulado "GOSMA, ANTENAS, PELOS E PENAS: experimentando figurinos inspirados em animais asquerosos".

João Pessoa, 9 de junho de 2022

Maria Luisa da Silva Lantimho

Assinatura da pessoa que teve a imagem captada.

APÊNDICE H – TERMO DE IMAGEM 2

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM

Declaro para os devidos fins, que eu, Lucas Bernardino Silva, autorizo a utilização de minhas imagens vinculadas à Oficina de figurinos a partir de animais asquerosos (2022) para a atividade de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) no curso de Licenciatura em Teatro (DAC/UFPB) pelo licenciando GUILHERME PERES FALCÃO. Assim sendo, autorizo a utilização dos registros em imagem e vídeo no TCC intitulado "GOSMA, ANTENAS, PELOS E PENAS: experimentando figurinos inspirados em animais asquerosos".

João Pessoa, 15 de JUNHO de 2022

Lucas Bernardino Silva

Assinatura da pessoa que teve a imagem captada.

APÊNDICE I – TERMO DE IMAGEM 3

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM

Declaro para os devidos fins, que eu, Maria Clara Peres Schreder Dahr, autorizo a utilização de minhas imagens vinculadas à Oficina de figurinos a partir de animais asquerosos (2022) para a atividade de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) no curso de Licenciatura em Teatro (DAC/UFPB) pelo licenciando GUILHERME PERES FALCÃO. Assim sendo, autorizo a utilização dos registros em imagem e vídeo no TCC intitulado "GOSMA, ANTENAS, PELOS E PENAS: experimentando figurinos inspirados em animais asquerosos".

João Pessoa, 15 de JUNHO de 2022

Maria Clara Peres S. Dahr
Assinatura da pessoa que teve a imagem captada.

APÊNDICE J – TERMO DE IMAGEM 4

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM

Declaro para os devidos fins, que eu, RAYSA Medeiros Nascimento autorizo a utilização de minhas imagens vinculadas à Oficina de figurinos a partir de animais asquerosos (2022) para a atividade de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) no curso de Licenciatura em Teatro (DAC/UFPB) pelo licenciando GUILHERME PERES FALCÃO. Assim sendo, autorizo a utilização dos registros em imagem e vídeo no TCC intitulado "GOSMA, ANTENAS, PELOS E PENAS: experimentando figurinos inspirados em animais asquerosos".

João Pessoa, 15 de Junho de 2022

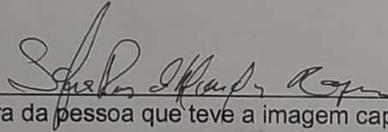
Rayssa Medeiros Nascimento

Assinatura da pessoa que teve a imagem captada.

APÊNDICE K – TERMO DE IMAGEM 5**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM**

Declaro para os devidos fins, que eu, Sofia Dias de Almeida Boque, autorizo a utilização de minhas imagens vinculadas à Oficina de figurinos a partir de animais asquerosos (2022) para a atividade de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) no curso de Licenciatura em Teatro (DAC/UEPB) pelo licenciando GUILHERME PERES FALCÃO. Assim sendo, autorizo a utilização dos registros em imagem e vídeo no TCC intitulado "GOSMA, ANTENAS, PELOS E PENAS: experimentando figurinos inspirados em animais asquerosos".

João Pessoa, 09 de Junho de 2022



Assinatura da pessoa que teve a imagem captada.

APÊNDICE L – TERMO DE IMAGEM 6**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM**

Declaro para os devidos fins, que eu, Yhara Mirts Laurentino, autorizo a utilização de minhas imagens vinculadas à Oficina de figurinos a partir de animais asquerosos (2022) para a atividade de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) no curso de Licenciatura em Teatro (DAC/UFPB) pelo licenciando GUILHERME PERES FALCÃO. Assim sendo, autorizo a utilização dos registros em imagem e vídeo no TCC intitulado "GOSMA, ANTENAS, PELOS E PENAS: experimentando figurinos inspirados em animais asquerosos".

João Pessoa, 08 de Junho de 2022

Yhara Mirts Laurentino
Assinatura da pessoa que teve a imagem captada.

APÊNDICE M – TERMO DE IMAGEM 7

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM

Declaro para os devidos fins, que eu, Samuel Marinho Rodrigues de Paetes autorizo a utilização de minhas imagens vinculadas à Oficina de figurinos a partir de animais asquerosos (2022) para a atividade de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) no curso de Licenciatura em Teatro (DAC/UFPB) pelo licenciando GUILHERME PERES FALCÃO. Assim sendo, autorizo a utilização dos registros em imagem e vídeo no TCC intitulado "GOSMA, ANTENAS, PELOS E PENAS: experimentando figurinos inspirados em animais asquerosos".

João Pessoa, 20 de Junho de 2022

Samuel Marinho R. de Paetes

Assinatura da pessoa que teve a imagem captada.