



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE DESIGN DE MODA

JOSÉ ISAC NOBRE SOBRINHO

**UM ESTUDO SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO PELA ÓPTICA DO
METAPROJETO**

FORTALEZA
2020

JOSÉ ISAC NOBRE SOBRINHO

**UM ESTUDO SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO PELA ÓPTICA DO
METAPROJETO**

Monografia apresentada ao Curso de Design - Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito final para a obtenção do grau de Bacharel em Design – Moda.

Área de concentração: Figurino.

Orientador: Prof^a. Dra. Aline Teresinha Basso.

FORTALEZA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

N672e Nobre Sobrinho, José Isac.

Um estudo sobre o desenvolvimento de figurino pela óptica do metaprojeto / José Isac
Nobre Sobrinho. – 2020.
105 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto
de cultura e Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2020.

Orientação: Profa. Dra. Aline Teresinha Basso.

1. Figurino. 2. Design. 3. Metodologia. 4. Metaprojeto. I. Título.

CDD 391

JOSÉ ISAC NOBRE SOBRINHO

**UM ESTUDO SOBRE O DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO PELA ÓPTICA DO
METAPROJETO**

Monografia apresentada ao Curso de Design - Moda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Design – Moda.
Área de concentração: Figurino.

Orientador: Prof^a. Dra. Aline Teresinha Basso.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Aline Teresinha Basso (Orientador) Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Ma. Marta Sorelia Felix de Castro (Membro) Universidade Federal do Ceará
(UFC)

Prof. Me. Ricardo André Santana Bessa (Membro) Universidade de Fortaleza
(UNIFOR)

AGRADECIMENTOS

À Prof^a.Dr^a Aline Teresinha Basso

Ao Prof. Me. Ricardo André Santana Bessa

À Prof^a. Ma. Marta Sorelia Felix de

Castro Ao Prof.Dr.Fausto Viana

Ao Prof. Dr.Dalmir Pereira

À Prof^a.Dra. Cyntia Tavares Marques de Queiroz

Aos meus Irmãos Lívia Bento e Alef Moreira

À minha Mãe, Socorro Bento

À minha tia, Norma Silva

À minha Vó, Socorro Silva

Ao meu Pai, Sidrac Nobre

Ao meu tio Isac Nobre

Aos amigos de profissão e de vida: Thais De Campos, Themis Memória, Ruth Aragão, Paulo José, Diogo Costa, Yuri Yamamoto, Ton Martins, Elen Barbosa, Beethoven Da Silva, Guto Moreira, Alexandre Arara, Marina Carleal

Aos amigos Pâmela Soares, Jorge Raphael, Jhon Darly, Thyago Ribeiro, Cinthya Andrade, Gioncarlo e Silva, Orlaneudes Barreto e Elvis Freire

RESUMO

O figurino hoje é um produto para o mercado das artes cênicas cujas metodologias de desenvolvimento ainda são predominantemente pessoalizadas. Não há ainda um eixo que sirva de guia projetual e que leve em consideração as especificidades de cada linguagem artística. Nesse sentido este trabalho apresenta um estudo sobre as relações de métodos de criação em figurino nas áreas de teatro, dança e cinema, por uma perspectiva do campo do design, mais precisamente a partir dos conceitos de metaprojeto. Para tanto, realizamos uma breve história do traje de cena no ocidente e suas teorias de suporte de criação, assim como descrevemos alguns métodos de criação em figurino nas áreas diversas. Elaboramos um resumo dos principais tópicos do metaprojeto a partir das concepções do autor Dijon de Moraes. A metodologia para o desenvolvimento do trabalho baseou-se em pesquisas bibliográficas e documentais e realizamos uma análise comparativa tendo como instrumento de trabalho o método da observação participante. Dessa forma foi possível estabelecer, através de comparação e reagrupamento dos pacotes metaprojetuais, alguns pacotes específicos de conhecimento para o desenvolvimento de figurino. À guisa de conclusão, podemos afirmar que, a partir da descoberta desses pacotes, foi possível relacioná-los com o metaprojeto e suas possibilidades de usabilidade teórica.

Palavras-chave: Figurino, design, metodologia, metaprojeto,

ABSTRACT

The costume today is a product for the performing arts market whose development methodologies are still predominantly personalized. There is not yet an axis that serves as a project guide and that takes into account the specificities of each artistic language. In this sense, this work presents a study on the relations of methods of creation in costumes in the areas of theater, dance and cinema, from a perspective of the design field, more precisely from the concepts of metaproject. To this end, a brief history of the stage costume in the West and its theories of creative support was carried out, as well as some methods of creation in costumes in different areas were described. A summary of the main topics of the meta-project was prepared based on the views of the author Dijon de Moraes. The methodology for the development of the work was based on bibliographic and documentary research and a comparative analysis was carried out using the method of participant observation as a working instrument. In this way it was possible to establish, through comparison and regrouping of metaprojective packages, some specific knowledge packages for the development of costumes. As a conclusion, it can be said that, from the discovery of these packages, it was possible to relate them to the metaproject and its possibilities of theoretical usability.

Keywords: Costume design, design, methodology, meta-project

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Imagem rupestre	13
Figura 2 - Estátua grega com traje de teatro (sem data)	15
Figura 3 - Auto da Paixão, apresentado na praça do mercado de Antuérpia: cena do <i>ecce homo</i> pintada por Gjillis Mostaert. c.1550 (Antuérpia, Koninklijk Museum voor schone Kunstcn)	17
Figura 4 - Bernado Buontalenti. Desenhos de figurinos para o florentino Intermezzi, 1589	20
Figura 5 - Trajes para Luís XIV: o sol	22
Figura 6 - Personagens típicas da Commedia	23
Figura 7 - Dança La Camargo 1730 (Nicolas Lancret 1690-1743)	24
Figura 8 - Cena do filme <i>Le Manoir du Diable</i> (1896), de Georges Méliès	26
Figura 9- Desenho de Pablo Picasso para o figurino de Ballet <i>Le Tricorne</i> (O Chapéu de Três Cantos)1919	27
Figura 10 - Cenário para <i>Le Tricorne</i> - 1919 (Pablo Picasso)	28
Figura 11 - Espetáculo <i>A Antígona</i> , de Cocteau com cenário de Picasso figurino de Coco Chanel	28
Figura 12 - Loïe Fuller em dança da serpente (sem data)	31
Figura 13 - Lua Cambará: Nas escadarias do palácio (2002)	36
Figura 14 - Cena do filme <i>Greta</i> (2019)	36
Figura 15 - Cena do filme <i>Inferninho</i> (2018)	37
Figura 16 - Prova de figurino da personagem Iracema	38
Figura 17 - Espetáculo “[Des]prender” (2016)	39
Figura 18 - Espetáculo <i>Os pequeninos</i> (2017)	39
Figura 19- Cena do filme <i>O quinze</i> (2007)	40
Figura 20 - Espetáculo <i>Nossos Mortos</i> (2019)	41
Figura 21 - Espetáculo <i>Interior</i> (2018)	42
Figura 22 - Espetáculo “Que horas passa o trem da volta?” (2019)	42
Figura 23 - Espetáculo <i>Nossos Mortos</i> (2019)	43
Figura 24 - <i>Urubus</i> - Grupo de teatro pavilhão da Magnólia e Cia. <i>Prisma</i> (2017)	44
Figura 25 - Silhuetas e volumes das roupas de 1775 a 2000	44
Figura 26 - Base para desenho (croqui feminino)	50
Figura 27 - Quadro sintético da aplicação dos conceitos	62
Figura 28 - Quadro sintético da aplicação do metaprojeto no figurino	71
Figura 29 - Tabela de decupagem explicativa	88
Figura 30 - Tabela de realinhamentos de pacotes	89

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	FIGURINO	13
2.1	Breve história	13
2.2	O que é Figurino/ traje de cena.....	33
2.3	Metodologias para figurino	45
3	METAPROJETO	56
3.1	Complexidade e design	56
3.2	Conceituando o Metaprojeto.....	58
3.3	Plataforma de conhecimentos (<i>pack of tools</i>).....	59
3.4	Fatores mercadológicos.....	60
3.5	Sistema produto/design	63
3.6	Design e sustentabilidade socioambiental	64
3.7	Influências socioculturais	66
3.8	Tecnologia produtiva e materiais empregados	67
3.9	Fatores tipológicos, formais e ergonômicos.....	68
4	PACOTES DE CONHECIMENTOS METAPROJETUAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO	71
4.1	Pacote de conhecimento: Informações gerais projetuais	72
4.2	Pacote de conhecimento: Fatores operacionais, tipológicos e ergonômicos	75
4.3	Pacote de conhecimento: Pesquisas contextuais	81
4.4	Pacote de conhecimento: Fatores socioculturais e sustentáveis	84
4.5	Pacote de conhecimento: Leitura do texto	86
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÀFICAS	92
	APÊNDICES	103

1 INTRODUÇÃO

Em tempos atuais, a expressividade através da arte vem ganhando cada vez mais notoriedade e interesse mercadológico e o campo das artes cênicas e visuais vem despertando de forma exponencial o pensamento científico, mas também o pensamento com base empírica.

Nos últimos anos, houve uma maior oferta nas instituições públicas voltadas para as artes cênicas, dança e audiovisual. A exemplo disso, a Universidade Federal do Ceará abriu em 2010¹ o curso de Teatro, seguido pelo curso de audiovisual em 2010² e pelo curso de dança em 2011³. Há ainda os cursos já existentes como teatro e artes cênicas do Instituto Federal do Ceará ativo desde 2008⁴ e os cursos de formação nas aéreas de dança e cinema audiovisual, ofertados pelas instituições governamentais estaduais do Ceará, como a escola Projeto Porto Iracema⁵ das artes, e municipais de Fortaleza, como Vila das Artes⁶, além de políticas públicas voltadas para o setor cultural através de editais de fomento a cultura. Cite-se a exemplo disso, o ano de 2019, em que a Secretaria de Cultura do Estado do Ceará disponibilizou um edital com investimentos de 7 milhões de reais, dos quais 2 milhões foram destinadas às linguagens artísticas de dança e Teatro. Já para a linguagem de cinema audiovisual, esse valor foi de 8,2 milhões de reais.

Estas demandas fazem crescer a busca pelo mercado em cinema audiovisual, dança e teatro de forma significativa e, portanto, por profissionais cada vez mais qualificados que trabalhem dentro dessa cadeia produtiva. O profissional designer de figurino ou figurinista é um desses colaboradores que fazem parte desta cadeia produtiva e, conseqüentemente, nota-se uma crescente procura por profissionais que pensem nas estruturas de traje de cena de forma eficaz.

No entanto, a criação de figurino/traje de cena⁷ envolve um pensamento complexo que levará em conta uma série de variáveis para se chegar a um conceito

¹ <http://www.ufc.br/ensino/guia-de-profissoes/137-teatro>.

² <http://www.ufc.br/ensino/guia-de-profissoes/577-cinema-e-audiovisual>.

³ http://beta.wikidanca.net/wiki/index.php/Curso_de_Dan%C3%A7a_da_UFC#:~:text=Os%20alunos%20da%20primeira%20turma,Licenciatura%20e%2020%20em%20Bacharelado.

⁴ <https://ifce.edu.br/fortaleza/cursos/superiores/licenciatura/teatro>.

⁵ <http://www.portoiracemadasartes.org.br/a-escola-2/>.

⁶ <https://www.institutoiracema.com/viladasartes>.

⁷ Neste trabalho adotaremos as duas designações conceituais mesmo compreendendo que o termo traje de cena nos é mais abrangente, porém o termo figurino é mais conhecido nas áreas cênicas. Abordaremos melhor algumas diferenciações no capítulo 1.

de produto que seja adequado ao consumidor final: o espectador da linguagem. Devido a essas complexidades que envolvem a sistematização e produção de traje de cena, os profissionais atuantes na área adotam metodologias particulares com pouco ou nenhum conhecimento teórico da área, o que torna a produção ainda artesanal e artística. Ramos (2012) apresenta um panorama acerca disto:

Um reflexo dessa conjuntura é a falta de material bibliográfico produzido em nosso país específico ao campo do figurino. [...] Considero ainda que não haja sequer um consenso entre os pesquisadores de figurino quanto à terminologia relativa a essa disciplina, realidade que [...] dificulta muito as pesquisas. (RAMOS, 2012, p.89)

Pensando nisso, faz-se necessário entender de que maneira uma abordagem metodológica poderia ser aplicável à produção de figurino para atender as necessidades satisfatoriamente através de um pensamento sistemático. Os estudos acadêmicos em torno do figurino tornam-se cada vez mais crescentes e ainda assim de entendimento superficial por não se aprofundarem de fato nas metodologias.

Esse trabalho nasce da necessidade de um pensamento metodológico que contribuísse para o desenvolvimento do traje cênico na carreira do designer de figurino; surge ao perceber as complexidades que envolve a criação da imagem da personagem/bailarino no campo das dramaturgias e suas variáveis, as convergências e conexões com outros elementos do projeto/espetáculo, assim como as questões implícitas socialmente.

Entendendo que traje de cena é um produto para esse novo cenário mercadológico das artes, o seu processo de construção requer um pensamento metodológico para o desenvolvimento desse produto. No entanto, as metodologias nessa área produtiva são variadas e se estabelecem dentro das particularidades de cada profissional, assim como as complexidades envolvidas no seu desenvolvimento.

Dessa forma, recorreremos ao campo do design e suas considerações e conceitos pré-estabelecidos buscando alinhar as complexidades do produto com um pensamento metodológico. Chegamos então ao consenso de investigar a aplicabilidade metodológica do *Metaprojeto*⁸ para o desenvolvimento do figurino cênico. O Conceito de metaprojeto foi o escolhido por se tratar de uma metodologia

⁸ Trata-se de uma tese do campo do design em que se é realizada uma reflexão prévia das necessidades e viabilidades da realização do projeto em si. MORAES, Dijon De. *Metaprojeto: o design do design*. São Paulo: Blucher, 2010, p. 25

não linear na qual é possível fazer alterações entre seus eixos sistêmicos adequando-os de acordo com as necessidades do projeto de figurino. Abordando de forma reflexiva e crítica as implicações pré-projetuais, pode-se realizar pressuposições de cenários futuros dentro do projeto cênico. Isso facilitará o encontro de um conceito geral do produto traje de cena.

Assim, o presente trabalho se propõe a um estudo que parte da abordagem do metaprojeto e abre espaço para as reflexões sobre o produto de figurino. Buscamos compreender suas possíveis relações existentes como meio viável de pensamento metodológico eficaz e passível de disseminação. Bem como disponibilizar auxílio a outros métodos de desenvolvimento projetual por meio de mais uma ferramenta sistemática para a definição de um conceito geral do produto traje de cena.

Nesse sentido, este trabalho também visa a contribuir para o desenvolvimento de trabalhos acadêmicos para outros pesquisadores da área que recorram a estudos voltados para metodologias de desenvolvimento de traje cênico e suas diversidades, que pensem e produzam figurino no cenário atual de modo mais sistemático. Além disso, pretendemos viabilizar material para a realização e implementação de cursos e oficinas voltas para o traje cênico.

Para tanto, já no primeiro capítulo, através das pesquisas bibliográficas, traçamos uma cronologia histórica de figurino no ocidente, situando brevemente suas relações com as artes cênicas (teatro, dança e cinema/audiovisual) e seguido dos principais conceitos acerca do termo de figurino/traje de cena e suas importâncias para a construção dos personagens, assim como elo comunicacional entre espetáculo e plateia e ainda como elemento de unidade estética dentro da obra (projeto cênico). Posteriormente, compilamos algumas teorias sobre elementos que compõem o figurino e suas implicações estéticas e subjetivas para adentrarmos em algumas metodologias de criação de figurino existentes, as quais foram demonstradas através de registros iconográficos de obras Cearenses. Neste caso, priorizamos os trabalhos em que pudemos colaborar.

Ao perceber que muito do material bibliográfico existente sobre o tema é apresentado de forma específica e se relaciona diretamente com alguma obra em particular, realizamos um mapeamento de métodos que tratassem a temática de uma forma ampla e que pudesse ser sistematizado.

No capítulo dois revisitamos a abordagem metaprojetual a partir dos conceitos de Moraes (2010). O autor argumenta sobre a necessidade de reavaliar as metodologias atuais do campo do design, usando como justificativa as relações complexas da contemporaneidade. Fizemos uma síntese dos principais tópicos citados pelo autor, tais como as definições sobre o metaprojeto e tópicos básicos sugeridos para uma reflexão sobre o projeto de design

No último capítulo elaboramos uma tabela, na qual foram identificadas as convergências metodológicas de figurino em suas etapas pré-projetuais, verificando as inclusões, expansões ou exclusões de conceitos do metaprojeto dentro do campo de criação do figurino. Assim, as atividades referentes ao desenvolvimento projetual em si não serão discutidas neste trabalho, pois as etapas de interesse estão na investigação dos procedimentos antecedentes à execução do projeto. Adotamos para esta pesquisa a observação participante. Foi levada em consideração a minha experiência profissional de aproximadamente oito anos com o desenvolvimento de figurino, bem como as experiências de outros profissionais que atuam na área. Como resultado, estabelecemos um grupo de ferramentas, ou pacotes metaprojetuais, voltados para o desenvolvimento de figurinos que podem servir como base para uma futura metodologia.

2 FIGURINO

O traje de cena percorre a história da civilização humana, desde eras primitivas até a contemporaneidade. Oscilando dentro da obra espetáculo, entre as suas necessidades específicas ao uso de roupas como traje de moda. Esta variação permanece até a contemporaneidade, a qual irá reivindicar seu espaço, justificando suas funções essenciais e sua importância.

2.1 Breve história

Desde as eras primitivas que o homem se utiliza do vestuário como dispositivo também de representação cênica. De acordo com Treptow (2005), usava-se peles de animais caçados, com o objetivo de adquirir a força desses animais. Para Mendes (2012) o traje cênico de dança remonta do período paleolítico entre 17 mil e 50 mil anos atrás (figura 1). Dentro dessa narrativa, nas “cerimônias religiosas ou místicas, a vestimenta cumpre papel de fio condutor por onde passa o transcendente. O traje induz a incorporação de personagens” (LEITE; GUERRA, 2002, p. 62). Assim como no teatro, os trajes eram comumente usados nas ritualísticas religiosas. Franco e Ferreira (2016) dizem que a dança era uma forma de comunicação e representava os mais variados acontecimentos sociais adquirindo assim caráter místico.

Figura 1- Imagem rupestre



Fonte: bradshaw foundation⁹ (2020)

⁹ BRADSHAW, foudation, The Australia rock art archive. Disponível em : < http://www.bradshawfoundation.com/bradshaws/bradshaw_paintings.php> acesso em 27 de out de 2020

Os autores citados falam sobre o uso das indumentárias de uma forma ampla dentro de uma perspectiva de tempo histórico mundial. Porém, nesta seção, mais precisamente, abordamos os estudos sobre figurino na cultura ocidental e, portanto, sobre as encenações provenientes das dramaturgias teatrais, da dança e do cinema.

Egito, Grécia e Roma

Nesse viés de entendimento, tem-se o uso das vestimentas como objetos que auxiliam na condução das ritualísticas religiosas ou místicas. Consideramos ainda as civilizações mais antigas, como o Egito, onde havia as representações das lendas dos deuses, que recebiam cada vez mais devotos para presenciar as encenações promovidas pelos sacerdotes e fazer doações aos templos (BERTHOLD, 2001). A autora ressalta também que:

Faltava ao egípcio o impulso para a rebelião; não conhecia o conflito entre a vontade do homem e a vontade dos deuses, de onde brota a semente do drama. E, por isso, no antigo Egito, a dança, a música e as origens do teatro permaneceram amarradas às tradições do cerimonial religioso e da corte. (BERTHOLD, 2001, p.15).

Ainda para Berthold (2001), na Grécia antiga, por volta de 596 a.C , o povo se reunia em semicírculos em volta do teatro pra honrar os Deuses em grandes festivais. Dioniso era o deus favorito em algumas regiões, como a Ática. Era atribuído a ele características contrastantes: embriaguez e arrebatamento, bem-aventurança e horror, sensualidade e crueldade. É justamente esse atributo de dupla natureza que vai encontrar expressão na tragédia grega. Alguns governantes se esforçavam para tornar as festividades cada vez mais populares e, com isso, a contratação de artistas de outras regiões para as representações das tragédias. Um desses artistas seria Téspis, que inova e cria um marco histórico como afirma Berthold (2001):

Ele se colocou a parte do coro como solista, e assim criou o papel do *hypokritcs* ("respondedor" e, mais tarde, ator), [...] Téspis se apresentou na Dionisíaca de Atenas, usando uma máscara de linho com os traços de um rosto humano, visível a distância por destacar-se do coro de sátiros, com suas tangas felpudas e cauda de cavalo. (BERTHOLD, 2001, p.104:105).

Viana e Pereira (2015) complementam essa informação dando destaque para o figurino:

O traje de cena que nós usamos tem um histórico imenso. Pela convenção teatral do Ocidente, o que marca seu aparecimento é o teatro grego, cerca de 500 antes de Cristo. Vem dos rituais feitos para o deus Dionísio e vai mudando ao longo dos séculos. (VIANA; PEREIRA, 2015, p. 6)

Na Grécia antiga, com seus enormes teatros, era necessário que os atores usassem elementos que os deixassem maiores como botas de coturnos e perucas. (VIANA; PEREIRA, 2015).

Na figura 2 podemos observar alguns destes artifícios usados nos trajes para facilitar a visualização pelos espectadores.

Figura 2 - Estátua grega com traje de teatro (sem data)



Fonte: Figurino e cenografia para iniciantes (VIANA; PEREIRA, 2015, p. 6).

As necessidades do figurino aqui eram relativas a facilitar a comunicação com a plateia, seja pelos usos de máscaras que diferenciavam os personagens, ou por uma indução de escala, para que os espectadores mais afastados do palco pudessem visualizar os atores em cena com mais clareza. Segundo Viana e Pereira (2015) haveria um código de cores no qual o vermelho simboliza o herói, o amarelo as prostitutas, a púrpura e a turquesa indicavam a realeza e as classes mais altas. Nesse sentido, o elemento de comunicação através da cor era fundamental para que o espectador identificasse mais facilmente os personagens.

Desde tempos imemoriais, havia grupos de artistas, músicos, bailarinos, acrobatas itinerantes da Grécia e oriente. Eles se distinguiam dos demais artistas que apresentavam espetáculos voltados para os deuses, pois retratavam e prestavam atenção nas figuras humanas tidas como comuns. Eram conhecidos por mimos¹⁰. (BERTHOLD, 2001). A história mundial do teatro de Berthold (2001) conta ainda sobre os mimos e pantomima¹¹. Nos chama atenção que era a única arte cênica onde a mulher desempenhava personagens. Porém, suas descrições se dão somente acerca dos trajes no período romano:

Os mimos representavam à beira da estrada, na arena, numa plataforma de tábuas ou na *scaenae frons* do teatro. Usavam as roupas comuns dos homens e mulheres das ruas - farrapos, como os das pessoas que representavam, como eles próprios o eram - ou seda e brocados, quando conseguiam os favores de algum patrono rico. O bobo vestia uma roupa de retalhos coloridos (*centunculus*); como a usada ainda hoje pelo Arlequim. e um chapéu pontudo (*apex*; daí a expressão posterior, *apiciosus*). O mimo usava apenas uma sandália leve nos pés que diferia do *cothurnus* do ator trágico e do *soccus* do comediante. (BERTHOLD, 2001, p.162-163).

Berthold (2001) afirma que o teatro romano antigo, entre os séculos III a.C. até 305 d.C., herda muitos aspectos do teatro grego. Porém, as maiores contribuições foram, mais precisamente, em termos de estruturas físicas para o teatro. O teatro passa a ser cada vez mais um instrumento de poder do estado, por ter uma cultura de militares e organização de guerra como elementos estruturantes. A Responsabilidade dos teatros caberia a funcionários patrícios que designavam verbas para as construções físicas e montagem dos espetáculos. Devido a isso, a distribuição de recursos financeiros nem sempre era o suficiente, comprometendo as questões estruturais e visuais das montagens. A consequência disso era a não utilização de máscaras quando faltavam verbas ou espectadores, pois havia uma preferência por lutas e apresentações de gladiadores e os anfiteatros passam a ser utilizados por lutadores.

Idade Média

¹⁰ Os mimos eram uma forma de teatro popular caracterizada por farsas, entremeada por jogos e danças. O mimo quase sempre tratava de temas do cotidiano, e, justamente por conta desse caráter, era tido como algo distante das comédias e tragédias ao estilo grego, estas voltadas aos eruditos. (ZOCCA; FEIL, 2018, p. 3)

¹¹ Na Grécia, esta forma de espetáculo era dançada e estava presente dentro das apresentações da comédia, da tragédia e do mimo gregos, assim, a pantomima em sua versão silenciosa, surgirá apenas em Roma, pois o mimo grego mimava, mas também falava. (CAMARGO, 2006, p. 2).

No século IV d.C., o cristianismo foi reconhecido como religião oficial do estado romano. Berthold explica que:

A severidade com a qual a Igreja Cristã se opôs, a todas as formas de *spectaculum* por mil anos - até **criar uma nova forma de teatro própria** - baseou-se em circunstâncias históricas bastante reais. Desde seus primeiros dias, o cristianismo não havia sido apenas perseguido pelos imperadores romanos, mas ridicularizado pelos mimos, no palco". (BERTHOLD, 2001, p.167).

Esse início de decadência do teatro no império romano abre espaço para a retomada de um teatro com perspectiva embasada somente na fé religiosa cristã. A Figura 3 mostra um espetáculo a céu aberto com enredo cristão.

Figura 3 - Auto da Paixão, apresentado na praça do mercado de Antuérpia: cena do *ecce homo* pintada por Gillis Mostaert. c.1550 (Antuérpia, Koninklijk Museum voor schone Kunstcn).



Fonte: Openbaar Kunstbezit Vlaanderen.¹²

Os encenadores passam a ser os sacerdotes e parte do clero, majoritariamente homens com figurinos. Através das observações de Berthold (2001) podemos deduzir que o figurino colaborava com as distinções representativas de gênero:

Até o século XV, os papéis femininos, mesmo na lamentação de Maria aos pés da cruz, eram desempenhados por clérigos e eruditos. Na Idade Média, da mesma forma que na Antiguidade e no antigo Oriente Próximo e no teatro do Extremo Oriente, a plateia não via nenhuma incongruência na interpretação de um papel feminino por um ator. Parece que até em

¹²OPENBAAR, Kunstbezit Vlaanderen. Archief. Cena do ecce homo pintada por Gillis Mostaert. c.1550 (Antuérpia, Koninklijk Museum voor schone Kunstcn). Disponível em: <<https://okv.be/nl/OKV-artikel/gillis-mostaert-christus-door-pilatus-aan-het-volk-getoond>>. Acesso em: 10 set.2020.

conventos de freiras os clérigos faziam os papéis femininos. (BERTHOLD, 2001, p.199).

A autora descreve ainda que os figurinos eram de cunho mais realistas, mas já existia a função de comunicação através de elementos do traje e pela utilização da cor. Ela complementa:

[...] existe inclusive uma descrição de como os apóstolos deveriam estar paramentados: descalços, vestidos em "*albis sine paruris cum tunicis*", João usando uma túnica branca e carregando uma palma, e Pedro, uma vermelha, segurando as chaves do Paraíso. (BERTHOLD, 2001, p.194).

Berthold (2001), também afirma que até então os figurinos eram guardados muitas vezes por 200 anos e passados de uma temporada para outra. É a partir do século XIII, na Era das Cavalaria, que o teatro começa a ganhar patronos, os quais eram príncipes, nobres e cavaleiros. Os espetáculos passam a ganhar mais recursos financeiros, o que promove a expansão em termos de personagens, cenografia e, conseqüentemente, em diversidade de figurinos. Há a necessidade de se falar sobre outros aspectos que rodeiam as liturgias e o teatro, que antes era apresentado dentro das instituições religiosas. As peças passaram a ser encenadas nas ruas e apresentar uma exuberância maior nos trajes.

Castro e Costa (2010) apontam a falta de um pensamento que visasse uma melhor harmonia entre o enredo e o figurino:

Durante a Idade Média, o teatro era utilizado como veículo de propagação de conteúdo bíblicos, tendo sido representados por membros da igreja, como padres e monges. Posteriormente, foram criadas trupes teatrais que se agregavam aos domínios de senhores nobres e reis. Essas trupes eram formadas essencialmente por homens e encenavam o cotidiano da sociedade. O figurino não era pensado como um todo, cada ator tinha a responsabilidade de escolher a indumentaria ideal para o seu personagem. (CASTRO; COSTA 2010, p.81).

Percebemos então que progressivamente os enredos foram sendo modificados e, com isso, aos poucos, os personagens e histórias passaram a ser sobre o cotidiano.

Renascença

Na Renascença, os estudiosos das artes dramáticas tiveram acesso aos documentos da Grécia antiga. Isso só foi possível devido à queda de Constantinopla. Um possível marco para o teatro nesse período, segundo Berthold (2010), seria o ano

de 1486, “quando a primeira tragédia foi montada em Roma pelos humanistas” (BERTHOLD, 2010, p. 270). Os estudos sobre dramaturgia passaram a ser ensinados nas escolas humanistas e essa empolgação por um novo modo de se fazer teatro passou a ser bem visto pela nobreza e até pelo clero, que passou a se disponibilizar ao patronato de alguns grupos e artistas.

Os dramas renascentistas se espalharam pela Europa em meados do século XVI. Em seguida, o mesmo ocorreu com as comédias e determinadas cidades ficaram reconhecidas como centros de estudos sobre uma ou outra ramificação do teatro greco-romano. Nasce um desejo bucólico nesses centros urbanos e alguns artistas e dramaturgos voltam-se para os estudos sobre teatro de pastoril e os campos elísios. Intérpretes se vestem como camponeses, pastores e tudo que se refere a essas estéticas e mitologias. Trupes ambulantes passam a adotar nos seus repertórios cênicos peças teatrais com essas temáticas. Há registros de descrições sobre os figurinos desse teatro:

Lope de Rueda autor e diretor que, de 1544 a 1565, percorreu toda a Espanha com sua companhia - frequentemente escolhia roupas de pastores para representar cenas da vida popular. Seu acervo teatral, conforme registra Cervantes, consistia em "quatro pelegos brancos guarnecidos de couro dourado, quatro barbas e cabeleiras e quatro cajados - mais ou menos [...] (BERTHOLD, 2001, p.283).

Os edifícios de teatro voltam a ser construídos e espetáculos variados passam a ser apresentados. Berthold (2010) afirma que “o tipo de peça encenada e o conseqüente tipo de decoração também determinavam a escolha da indumentária” (BERTHOLD, 2010, p. 292), e aponta uma descrição sobre um espetáculo na inauguração de um destes teatros:

É preciso considerar em que país se passa a ação da peça a ser encenada e os atores devem estar vestidos ao modo desse povo. E se a peça for uma tragédia os trajes devem ser ricos e suntuoso: se for uma comédia, comuns, porém elegantes: se, finalmente, for uma pastoral, humildes, mas de bom corte e graciosos, o que vale tanto quanto ostentação. No último caso já se tornou constante a prática de vestir mulheres de ninfas, mesmo se forem pastoras. (INGEGNERI, Angelo *apud* BERTHOLD, 2010, p.292).

Eram realizados festivais específicos para as cortes com espetáculos destinados a estas festas restritas, inclusive alguns organizadores desses espetáculos desenhavam os figurinos e trajes específicos dos artistas (BERTHOLD, 2010) como

mostra a figura 4. O que nos leva à reflexão sobre o pensamento de projetar o figurino existente nessa época.

Figura 4 - Bernado Buontalenti. Desenhos de figurinos para o florentino Intermezzi, 1589



Fonte: The Victoria and Albert Museum¹³

Era comum que reis e nobres mantivessem trupes de teatro para o entretenimento. Estas se mantinham financeiramente também realizando apresentações em outras regiões, o que era habitualmente chamado de *tour*. Como não se gastava muito com os cenários dos espetáculos e acessórios de cena, investia-se em trajes e figurinos. “Precisavam investir uma quantia razoável em trajes, que acabavam sendo o bem mais valioso que possuíam. Sempre que se encontravam em dificuldades financeiras, a saída era penhorar alguns de seus trajes ou fantasias.” (MORAIS, 2008, p.162).

Barroco

O período Barroco compreende o final do século XVI e século XVII na Europa e, com ele, a exuberância toma conta dos figurinos, as festas na corte são cada vez mais cheias de pompa, luxo e entretenimento. Os trajes cênicos retratam a contemporaneidade da época. As óperas italianas se tornam referência na Europa e

¹³ VICTORIA and Albert Museum, Department of Engraving, Illustration and Design e Department of Paintings, Accessions, 1936, London: Board of Education, 1937. Disponível em: <<http://collections.vam.ac.uk/item/O1008817/costume-design-buontalenti-bernardo/>>. Acesso em: 02 set.2020.

os bailes de corte passam a sair dos salões dos castelos para se apresentarem em palcos de teatro, renunciando o que viria a se tornar o início do ballet clássico.

As trupes ambulantes, no começo da era barroca, usavam figurinos modestos. O custo era crescente, uma vez que este período demonstrava uma suntuosidade e luxo nas indumentárias que buscavam ser o mais realistas possível. As trupes dependiam então de padrinhos ricos e nobres para ter acesso a doações financeiras e mesmo a roupas físicas. Quando não se tinha traje para algum tipo específico de personagem, este era reescrito (BERTHOLD, 2010). A partir disso entendemos que a preocupação com a comunicação e identificação dos personagens passava pelo que esse personagem usava no corpo.

Mendes (2012) disserta que por volta dos de 1619 os balés passam a compreender que o figurino é importante para a comunicação da personagem com o espectador e que já há uma necessidade de adaptação dos trajes voltados para a técnica, mas que os elementos da moda contemporânea não foram completamente perdidos. A autora cita os shorts masculinos, mais curtos do que os usados na época, em função da performance da dança de quem o usava. Mendes afirma que:

É possível observar a preocupação em personificar da melhor forma as pessoas e os objetos. Os grupos têm trajes uniformizados a partir da roupa do cotidiano, com pequenas mudanças nas formas, nos tecidos e na utilização de elementos alegóricos para melhor caracterizar cada personagem a ser representado. (MENDES, 2012, p.43)

A autora fala ainda sobre a personagem do sol, representada pelo rei Luís XIV da França. O figurino foi usado no final do espetáculo com o rei ascendente no papel principal (Figura 5).

Figura 5 - Trajes para Luís XIV: o sol



Fonte: MENÉZES, 2016, p.8

Entre os séculos XV e XVIII, a *Commedia dell'arte* era uma forma de teatro nascida na Itália, com raízes populares, que usava de improvisos cênicos e personagens sempre interpretados pelos mesmos atores. Os personagens possibilitavam rápida identificação da plateia e ficaram gravados até hoje no imaginário, como o *Arlechino* e a *Colombina* (CLARA, 2018). Entre muitos personagens e suas itinerâncias em trupes de teatro, havia variação de figurino para o mesmo personagem com as adequações dos costumes de vestir do país ou região em que estavam. Porém, outros personagens tinham distinção pelas indumentárias. Peças de roupas variadas, tecidos e produtos de saques, tornavam o figurino excessivamente colorido, mas tinham função, também, de chamar a atenção de possíveis contratantes da trupe. Era o caso dos personagens que representavam guardas, policiais, militares, além de magistrados, cujo figurino era quase invariável, mesmo a trupe se apresentado em um país diferente do de origem. As máscaras eram outra importante característica que ajudava a distinguir os personagens. Elas se diferenciavam das máscaras antigas por cobrirem apenas uma parte do rosto, eram feitas de cascas de árvores, restos de tecidos e posteriormente em couro moldado com cores variadas, predominando normalmente o preto. Na figura 6 podemos observar os trajes de algumas das personagens deste teatro:

Figura 6 - Personagens típicas da Commedia



Fonte: CLARA, 2018, p.22.

Era, e ainda é, comum que as pessoas se vestissem em festejos de carnaval como os personagens da *Commedia dell'arte*, chamando aqui a atenção para a influência de moda desse figurino. (CLARA, 2018).

Romantismo e Naturalismo

No século XVIII na Europa, as artes cênicas passam por um período de transição. Os estilos dramaturgicos da era barroca começam a dar espaço para um modo de fazer mais naturalista, que buscava a proximidade do universo real das narrativas. As descobertas arqueológicas estavam influenciando os enredos do teatro e a necessidade de realismo era pauta de discussões entre os intelectuais da dramaturgia (BERTHOLD, 2010). Ao fim do século XVIII e adentrando ao século XIX, há o nascimento do romantismo na Europa. Esse período no teatro tem a necessidade de criar os próprios heróis, com releituras de clássicos da dramaturgia, principalmente Shakespeare, assim como evidenciar fatos do cotidiano direcionado para a burguesia em ascensão. “Podemos dizer que colocaram a beleza da forma e a fantasia de ideias na frente da realidade da vida e da justiça social” (FARO, 1998, p.52). Ou seja, no romantismo “o figurino era apresentado de maneira livre e imaginativa, refletindo a fantasia e os ideais deste período.” (SCHOLL; VECHIO; WENDT, 2009 p.6)

Na dança, as mulheres ganhavam cada vez mais espaço, inclusive propondo mudanças nos trajes cênicos em função da técnica. “La Camargo scandalizou a todos ao levantar a saia até metade da panturrilha e abolindo o salto

dos sapatos, mostrando melhor assim, os passos que executava.” (CRUZ, 2012, p.29). Posteriormente os penteados estruturados e exuberantes foram suprimidos. Entram em cena na dança a sapatinha de ponta, o traje branco e o figurino já se aproximava da imagem da bailarina que chegou até o nosso imaginário: os corsets e as saias em camadas, os *tutu*. O ballet romântico se consolida, as bailarinas passam a ser reconhecidas e ganham cada vez mais espaço nessa arte. Na figura 7, observamos uma bailarina com seu vestido mais curto que as demais mulheres na cena.

Figura 7 - Dança La Camargo 1730 (Nicolas Lancret 1690-1743)



Fonte: National Gallery of art. USA.¹⁴

No período do teatro naturalista na Europa (século XIX) o figurino passa a ser roupa cotidiana para tentar representar de forma mais verdadeira o personagem: são exibidos os desgastes com rasgos, sujeiras para sugerir status social e a situação real dos personagens. Era um movimento que se opunha ao romantismo. Muniz (2004) ainda explica que a necessidade de analisar mais profundamente os personagens e suas questões psicológicas e sociais surge nesse movimento artístico e complementa que “nele [teatro naturalista], a mitologia do verdadeiro substitui o verossímil. O figurino torna-se uma roupa, dá um depoimento sobre a pessoa que o usa e, indiretamente, sobre o panorama no qual aparece.” (MUNIZ, 2004, p.21). Com

¹⁴ National Gallery of Art. USA. Coleção. Disponível em: <<https://www.nga.gov/collection/art-object-page.96.html>>. Acesso em: 02set.2020

as novas tecnologias e investimentos durante o século XIX, os teatros passam a receber primeiramente uma iluminação a gás e, após a segunda metade do século, a iluminação elétrica começa a fazer parte dos grandes teatros (SIMÕES, 2008). Entendemos que este fato provoca a clareza nos detalhes, desde os cenários nos espetáculos até os figurinos.

Esse novo pensamento de naturalizar as dramaturgias surte efeito na dança, pois o ballet, que se sustentava na estética do período romântico, não encontrou adequação necessária dentro das teorias naturalistas. Há um desinteresse nessa expressão de arte em termos de palco e espetáculo, “o público acabou se cansando de cenários complicados e histórias arrebatadoras. A esse cansaço se juntou a decadência do bailarino” (BOURCIER, 2001 apud FRANCO; FERREIRA, 2016, p.269). Franco e Ferreira (2016) complementam que é nessa época que o ballet romântico se torna ballet clássico, sob as regências de coreógrafos russos que estariam em Paris por volta de 1840. É para a Rússia que o ballet clássico se volta. Os autores consideram que:

O balé era uma arte que pertencia ao povo russo – diferente do que ocorria na França e Itália que era uma arte pertencente quase que exclusivamente às classes mais abastadas -, com isso, a Rússia não foi atingida pelas convenções políticas que passaram a França e Itália nos séculos XIX, não havendo quebra do trabalho. (FRANCO; FERREIRA, 2016, p.269-270).

Durante todo o século XIX em vários países europeus e Estados Unidos se experimentava maquinários capazes de reproduzir imagens em movimento. Porém, somente em 1895, em Paris, que o mundo conhece abertamente o cinema. Os irmãos Lumière levam a fama por apresentar a projeção de filmes curtos, em preto e branco e sem som. O aparelho capaz de realizar a captura chamava-se “cinematógrapho” e havia sido pensando para fins de pesquisas científicas (BERNARDET, 1980). Esse maquinário que possibilita capturar a realidade sem maiores interrupções humanas vai encontrar apoiadores e adeptos para enaltecer a cultura burguesa, segundo Bernardet (1980). O autor complementa:

Essa complexa tralha mecânica e química permitiu afirmar uma outra ilusão: uma arte objetiva, neutra, na qual o homem não interfere. Um poema, sabe-se que foi escrito por alguém; uma música, composta, tocada por alguém. Até em uma paisagem ou um retrato, por - mais "fiel" que seja ao modelo, há a mão do pintor que coloca seus gostos, sua preferência por certas cores, sua simpatia ou antipatia pela pessoa que ele pinta. Agora, o "olho mecânico", como alguns chamaram o cinema, ele não. Ele não sofre a intervenção da

mão do pintor ou da palavra do poeta. A mecânica elimina a intervenção e assegura a objetividade. Portanto, sem intervenção, sem deformações, o cinema coloca na tela pedaços de realidade, coloca na tela a própria realidade. (BERNARDET, 1980, p.4)

Se as primeiras exibições retratavam o cotidiano, podemos supor que ainda não havia o aspecto de intenção de figurino. Isso não tardou, pois no ano seguinte o figurino já era presente nos primeiros curtas metragens como afirma Couto (2004):

Os primeiros filmes não tinham como objetivo criar um espetáculo como o teatral. Documentavam situações reais, sem mise-en-scène. O francês Georges Méliès, no entanto, percebeu as possibilidades oferecidas pela nova tecnologia do cinema, ao assistir às projeções dos irmãos Lumière, em 1895. Mágico, dono do teatro Robert Houdin onde apresentava espetáculos variados de magia e números com autômatos e com a lanterna mágica, Méliès foi o primeiro a projetar visualmente o filme, **utilizando cenografia e figurinos feitos especificamente para o cinema**, recriando situações inacessíveis (como a coroação do rei Eduardo VII) ou criando mundos impossíveis. (COUTO, 2004 p 10)

Na figura 8, podemos conferir figurinos de época para o filme de Georges Méliès.

Figura 8 - Cena do filme Le Manoir du Diable (1896), de Georges Méliès



Fonte: Canal Cursos de Cinema Fantástico no YouTube.¹⁵

Fica claro então que no cinema já se inicia o pensamento de pesquisa dos trajes com a proposta de diálogo direto com os espectadores.

¹⁵ Le Manoir du Diable (1896), de Georges Méliès. Canal Cursos de Cinema Fantástico. **Youtube**. 2min 17seg. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mb16vp1eeYU>>. Acesso em: 02 set.2020

Simbolismo e Início do século XX

O período simbolista nasceu na França e teve seu apogeu entre 1885 e 1895. Tratava-se de um movimento artístico que tentava refletir sobre as inquietudes da sociedade em relação aos acontecimentos racionais que a ciência desvendava. Foi uma tentativa de falar de assuntos que a ciência não conseguia explicar, a partir de símbolos, em contrapartida ao empirismo científico (MOLER, 2006; ALMEIDA, 2015). No teatro tido como simbolista, o espectador é provocado a imaginar partes visuais do espetáculo, auxiliado pela iluminação e pelas cores. Nesse contexto, os pintores e suas teorias de cores passaram a realizar e colaborar com cenários dos espetáculos e figurinos. Muniz (2004, p.21) aponta ainda que essa ideia já era utilizada pelos dramaturgos no teatro romântico. Era de fundamental importância que o figurino estivesse em harmonia com os outros elementos visuais do espetáculo, utilizando as mesmas gamas de cores e suas oposições relativas aos cenários e integrando-se às unidades visuais do espetáculo. Nas figuras 9 e 10 percebemos, através dos desenhos do artista plástico Pablo Picasso, a integração e harmonia a que se propunha os elementos cênicos deste período.

Figura 9- Desenho de Pablo Picasso para o figurino de Ballet Le Tricorne (O Chapéu de Três Cantos)1919



Fonte: MoMA Coleção.¹⁶

¹⁶ MoMA.org Collection. Disponível em: < <https://www.moma.org/collection/works/125894> >. Acesso em: 24 out.2020

Figura 10 - Cenário para Le Tricorne- 1919 (Pablo Picasso)



Fonte: SOUZA, 2014, p. 297.

Já na figura abaixo, conferimos a colaboração de profissionais ligados ao campo do design de moda, na elaboração do figurino.

Figura 11 - Espetáculo A Antígona, de Cocteau com cenário de Picasso figurino de Coco Chanel



Fonte: livro figurino teatral e as renovações do século XX (VIANA, 2010 p 154).

Adentrando o século XX, o figurino foi se revelando cada vez mais como unidade de integração, adequando-se às mais variadas formas de encenação, assim como às diversas referências cênicas, fossem elas realistas, ficcionais ou simbólicas e preocupando-se com a função e corpo do encenador. (MUNIZ, 2004). Viana (2010) fala, inclusive, que houveram alguns profissionais do campo das artes cênicas que contribuíram para novas perspectivas de desenvolvimento do traje de cena no século XX.

O cinema passou a ganhar admiradores no mundo inteiro, propagando consumo de moda como as maquiagens carregadas do cinema mudo, estabelecendo padrões de beleza e sedução, assim como comportamentos sociais. (COSTA, 2017; MARQUES, 2014).

A dança adentrava a era moderna com uma maior liberdade feminina, que buscava adequar os figurinos às novas técnicas e estudos relativos ao corpo, influenciando estilistas a reavaliar a moda e o corpo feminino (CRUZ, 2012). Isso provocou uma mudança substancial nos trajes para dança cênica que passou a dar mais ênfase em trajes leves, pés no chão em oposição as sapatilhas de pontas e aos espartilhos do ballet clássico como afirma Vieira (2015). O autor complementa ainda que:

O figurino não servia mais como adereço ilustrativo para os dançarinos. Tal figurino passava a dialogar com o corpo do interprete e com os movimentos criados por este corpo. O figurino, nesta proposição, parecia ter extrapolado sua função de invólucro, para penetrar as camadas internas do corpo, perfurar a alma, e criar um estado de integração com o outro. (VIEIRA, 2015, p.99)

Viera (2015) ainda cita algumas artistas da dança moderna: Loïe Fuller, Ruth Saint-Denis, Isadora Duncan e Martha Graham. A relevância destas artistas foi como contribuintes para as transformações estéticas e funcionais nos trajes de cena em dança.

A partir de então a dança passou cada vez mais a explorar estas relações entre o corpo e o traje de cena e seus desdobramentos, adaptando-se as novas tecnologias e as incorporando aos espetáculos de forma a contribuir com novas possibilidades de interpretação dos espectadores. (MOURA, 2018).

Se antes o figurino era pensado por artistas plásticos, isto vai sendo modificado na geração dos anos 50 do século XX, na qual se começou a recorrer a profissionais que pensassem a roupa em cena, que resolvessem questões técnicas e

estéticas. Nesse período, há um pensamento constante de construir bases eficazes para que o ator pudesse evoluir nos seus trabalhos. O figurino, nesse sentido, passa a contribuir não só na caracterização do personagem, mas também na expressão corporal do ator. (MUNIZ, 2004).

Contextualizando o traje de cena no Brasil

Já no Brasil, se compreendermos o figurino enquanto objeto condutor de incorporação de personagens, podemos supor que já se utilizava alguma espécie de adorno e pintura como forma de evocar o misticismo entre os povos originários dentro das suas ritualísticas. Porém, o teatro em si e toda a sua necessidade de aparato cênico deve chegar ao país somente com a vinda da corte do príncipe regente D. João VI de Portugal, fugido das tropas de Napoleão. Em 1810, por meio de um decreto, D. João VI faz valer o seu desejo de erguer um teatro no Rio de Janeiro e uma corte de artistas vem de Portugal. O teatro construído é atualmente chamado de teatro Joao Caetano. Nele passaram, no decorrer do século XIX, as mais variadas formas de encenações: de óperas a espetáculos de circo e revista. (PRADO, 1999).

Com a necessidade de se manter uma arte erudita na corte portuguesa no Brasil, há a apresentação do primeiro ballet no país na cidade do Rio de Janeiro em 1826, contudo, a arte da dança enquanto espetáculo erudito se estabelece em 1927 como afirmam Aquino e Schwartz (2011):

Segundo Xavier a primeira companhia do balé se apresentou no Brasil em 1826, no Rio de Janeiro, mas a dança só se estabeleceria definitivamente no país com a chegada da bailarina russa Maria Oleneva, ex-integrante da companhia de Anna Pavlova, em 1927 (AQUINO; SCHWARTZ, 2011, p.5-6).

Segundo Pereira (2003 apud AQUINO; SCHWARTZ, 2011) o balé no Brasil vai incorporar temáticas indianistas tal como aconteceu na literatura romântica. Essa perspectiva nos possibilita supor sobre as estéticas destes trajes cênicos, uma vez que atributos e simbologias característicos dos povos originários foram revisitados e expostos em cena.

Paralelamente, outros artistas e espetáculos de dança para palco se apresentavam no Brasil, principalmente no Rio de Janeiro. É o caso de Loïe Fuller¹⁷,

¹⁷ Segundo Gabriel TolGyesi (2019) Loï Fuller, em suas danças, se utilizava de um figurino semelhante a uma saia rodada, cobrindo todo o corpo e com os movimentos e iluminação elétrica em cores, criando cênicos abstratos.

americana e uma das pioneiras na dança moderna. Na figura 12 a dança da serpente da bailarina Loïe Fuller, chama a atenção para o uso do figurino enquanto elemento dramático em cena.

Figura 12 - Loïe Fuller em dança da serpente (sem data)



Fonte: Grupo capture¹⁸

No campo do audiovisual, a partir de 1900 já existiam diversos pontos produzindo pequenos filmes: Minas Gerais, Rio de Janeiro, Rio Grande Do Sul, São Paulo e Bahia se destacaram nessa produção. Segundo Silva Junior (2016, p.3) é por volta de 1913 em Pelotas (RS), onde provavelmente foi produzido o primeiro filme de longa duração do país. O autor complementa que:

No Brasil, a produção cinematográfica dos primeiros anos foi caracterizada pelos filmes que narravam acontecimentos dos centros urbanos ou ficções baseadas na literatura e nos folhetins da época, porém já apresentando uma estrutura narrativa, ainda que modesta. (SILVA JUNIOR, 2016, p.8)

Para Saraiva (2010):

No Brasil, a primeira metade do século XX, será marcada pelas várias tentativas frustradas de se estabelecer uma indústria cinematográfica nos moldes hollywoodianos. De todas, talvez a mais emblemática tenha sido a da Vera Cruz...Durante seu curto período de atividades, a companhia produziu alguns filmes em que o traje tem grande destaque, seja recriando épocas e ambientes ou se ocupando de construir a imagem de atores e atrizes em uma tentativa *de star-system* nacional. (SARAIVA, 2010, p. 11)

¹⁸ Disponível em : <https://grupocapture.wordpress.com/tag/loie-fuller/> acesso em 03 set.2020.

Partindo dessa perspectiva entendemos, entendemos que o figurino de cinema, na época, ainda era estereotipado, principalmente as comédias, com uma necessidade de comunicação visual imediata pelo espectador (COSTA, 2017). Uma vez que os filmes na primeira década eram mudos e em preto e branco, o figurino era um elemento que situava os personagens.

No entanto, o cinema brasileiro buscou incluir seus próprios elementos de nacionalidade, passando por lendas indianistas, a suspenses jornalísticos e temáticas de carnaval, sem esquecer das *chanchadas*. (Lyra, 2007). Nesse sentido podemos entender que os trajes buscavam adequar-se a estas temáticas e criavam imagens simbólicas para firmar a identidade brasileira.

De um modo geral, o figurino no Brasil nas primeiras décadas do século XX traz uma similaridade com os aspectos do teatro medieval, em que o figurino levava à cena uma estética contemporânea. As roupas eram simplesmente retiradas da moda da época e postas em cena, ou se buscava uma releitura aproximada quando se tratava de projetos que abordassem a temática histórica. A partir da década de 1930, os conceitos mais modernos de teatro chegam ao país contribuindo para uma mudança de pensamento no tratamento dado ao traje cênico, buscando estabelecer o conceito de figurino e cenografia que se tem hoje, integrando-os ao espetáculo. (MUNIZ, 2004).

Nos anos de 1950 houve uma profissionalização do labor teatral. Algumas companhias de teatro importaram diretores e cenógrafos experientes e conseguiram construir uma ideia de figurino como parte inclusiva da obra. Passaram a trabalhar tanto na pesquisa historiográfica das roupas como em mão de obra apta. “A partir desse momento, o figurino deixa de ser um simples adorno, um mero adendo ao espetáculo” (MUNIZ, 2004, p.24).

Cabe aqui ainda citar a pesquisa de Fausto Viana em matéria publicada na revista pesquisa FPESP, em março de 2016, na qual elencou algumas pessoas importantes no campo do figurino teatral, tendo como recorte o período anterior à década de 1960.

Dentre esses profissionais, destacam-se: João Caetano, que era famoso como ator e tinha boas relações com a corte. Em seus figurinos, por descrição documental, predominava a beleza exuberante sem a preocupação com a relação de época histórica ou do personagem; Eduardo Victorino (1869-1949), por sua contribuição à adequação do figurino ao personagem, tornando-o menos exuberante

e naturalizando sua estética; O teatro experimental do negro, representado por Abdias Nascimento (1914-2011), pelo ativismo negro. Realizou figurinos na prisão, cujos trajes cênicos eram marcados pela simplicidade e levou a temática de orixás para os palcos. Em parceria com o cenógrafo Santa rosa, eles conseguiram realizar um espetáculo em que se privilegiou o traje negro , desde as escravas coloniais até a produção têxtil africana; Alfredo Mesquita (1907-1986) recebia da elite social doações de trajes que veio a se tornar um acervo da Escola de Arte dramática, da qual foi fundador e hoje é unidade complementar da Universidade de São Paulo. Contratou cenógrafos e figurinistas, contribuindo para a profissionalização destas funções em São Paulo; TBC (teatro brasileiro de comedia), tinha um modo de produção mais europeu que necessitava de um custo mais elevado. Foi um salto técnico para o teatro brasileiro com a importação de profissionais europeus da área de figurino e cenografia. A partir disso, a criação de trajes passou a ser feita, primeiramente, em tecidos mais baratos de algodão, para a realização de provas em atores. Só depois eram reproduzidas nos tecidos originais.

A partir disso o figurino passa a ser pensando por pessoas especializadas no desenvolvimento do traje de cena. Leite e Guerra (2002) afirmam sobre a importância do profissional da área:

Para dar vida a um figurino, torna-se importante a presença de um profissional especializado, capaz de vislumbrar de antemão o espetáculo com o devido distanciamento, verificando novas caracterizações, em vista do universo determinado pela obra, e não apenas reproduzindo o mundo que está a sua volta. (LEITE; GUERRA, 2002, p.85).

O figurinista, portanto, passa a criar metodologias pessoais a partir de estudos autodidatas. Mesmo com as possibilidades diversificadas para a criação, ainda se busca o entendimento sobre mecanismos que possam fortalecer os processos de desenvolvimento do traje cênico.

2.2 O que é Figurino/ traje de cena

Fashion plates, ou figurinos, era como se chamavam as ilustrações em manuais de etiquetas e comportamentos femininos no século XIX. Nessas ilustrações, demonstrava-se como as mulheres deveriam se vestir para as ocasiões diárias e quais trajes eram os ideais para passeios matutinos, café da manhã e até quem poderia

estar presente no ato de se despir. (VELLOSO; VIANA, 2018a). Segundo VIANA (2012), o termo ‘traje de cena’ é muito utilizado em Portugal e fornece uma perspectiva mais abrangente sobre seus usos em qualquer evento que exista uma cena e suas variantes. Porém o termo ‘figurino’ é mais usado no meio das artes cênicas de um modo geral e é sinônimo de traje de cena (PEREIRA, 2012). “Quando o traje se despede da *escrevência*, da “finalidade para”, quando a roupa não mais só agasalha ou protege, mas encena-se, nasce assim uma essência metalinguística do traje: o figurino”. (VELLOSO; VIANA,2018 p.13).

Em termos de materialidade, Lopes (2010) afirma que:

O figurino também chamado de vestuário, ou traje de cena, representa o conjunto dos elementos visuais que vai desde peças do vestuário propriamente ditas, até às máscaras, perucas, calçados, maquiagens e acessórios diversos - jóias, armas, bijuterias, luvas, sombrinhas, xales, turbantes, chapéus, óculos, bolsas etc – que ajudam na composição dos personagens. (LOPES,2010, p.12).

Quando nos propomos a pensar sobre as funções do figurino, levamos em consideração que para muitos artistas o figurino auxilia no processo de construção e encontro com as características do personagem pelo encenador. É pelo traje cênico que o ator pode encontrar formas de como o personagem pode se locomover pelo espaço, sentar-se, por exemplo. A roupa do personagem é o objeto palpável mais próximo do ator. É um subsídio fundamental, como relata o ator Marco Nanini no livro *Vestindo os nus* (MUNIZ, 2004).

Há ainda os que trabalham com essa ideia de figurino quase como sagrado, uma vez que remete ainda aos primórdios das encenações quando os trajes adquiriam caráter mítico e outras vezes místico por meio de perfurações na pele, uso de peles animas como forma de o corpo adquirir qualidades e potencialidades : força, proteção, fertilidade, etc. (VELLOSO; VIANA 2018b). Viana (2010) evoca ainda as percepções de Artaud ¹⁹ e aponta para um dos conceitos mais requintados sobre o traje: “O figurino de teatro não é meramente uma roupa, e sim um instrumento ritual, indispensável para a realização cênica do ator” (p.178).

¹⁹ Antonin Artaud foi um artista ligado a artes cênicas, poesia e pintura do século XX. Fausto Viana faz uma reflexão sobre o trabalho desse artista ligado ao figurino no livro *Figurino teatral e as renovações do século xx* (2010 p 144-181).

Porém, a principal função do figurino é promover um elo de comunicação entre o espetáculo e a plateia. Através do traje de cena, o espectador tem uma percepção acerca do universo cênico. Por si só a imagem do figurino nos conduz para algumas questões relacionadas às narrativas, tais como: em que tempo histórico se passa a obra, quais os climas em que as cenas se desenrolam, sugerindo aspectos psicológicos dos personagens e dando informações sobre eles, como emoções, estados de espírito e ainda suas fisiologias agrupadas em gêneros e idade, por exemplo. As autoras Leite e Guerra (2002) argumentam:

O figurino representa um forte componente na construção do espetáculo, seja no cinema, no teatro ou na televisão. Além de vestir os artistas, respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marca a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem e sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público (LEITE; GUERRA, 2002, p.62).

Há, portanto, uma preocupação com a coerência entre os trajes dentro das significâncias do espetáculo. Um jogo de signos ligados entre si dentro da cena e fora da cena, o figurino funciona como referência ao nosso mundo, uma vez que o corpo sempre é socializado pelo vestir (PAVIS, 2008).

A narrativa é um desses signos e o figurino pode se relacionar com alguns dos seus elementos. Tempo, espaço e personagem são elementos que os trajes podem auxiliar na tradução destes signos para os espectadores, tornando o projeto encenado mais claro.

O figurino relacionado ao elemento tempo nos possibilita compreender um recorte temporal e histórico da obra como um todo. Em relação ao elemento espaço, o figurino nos auxilia a compreender onde a personagem se encontra. Se está no banheiro, na piscina ou mesmo sua localização geográfica.

O elemento tempo pode ser observado na figura 13, na qual é possível identificar o traje feminino datado do final do século XIX.

Figura 13 - Lua Camará: Nas escadarias do palácio (2002)



Fonte: Caderno de cinema ²⁰.

Já o elemento espaço é percebido na figura 14, pelos trajes podemos observar que as personagens se encontram em ambiente destinado a tratamento de saúde.

Figura 14 - Cena do filme Greta (2019)



Fonte: <https://www.hypeness.com.br/>²¹.

²⁰ CARIRY, Rosemberg: Cinema cordel e cultura. [CADERNO DE CINEMA] Sylvie Debs. Caderno de cultura , online. Disponível em <http://cadernodecinema.com.br/blog/rosemberg-cariry/> acesso em 24 de out de 2020. Cf LUA Camará: nas escadarias do palácio (2002).

²¹ Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2019/10/com-marco-nanini-filme-greta-da-voz-aos-desejos-e-sexualidade-dos-excluidos/> acesso em 22 de março de 2019.

Costa (2002) argumenta que:

O vestuário faz parte dos significantes que molda os elementos tempo e espaço: a roupa é parte do sistema retórico da moda e argumenta para nos convencer que a narrativa se passa em determinado recorte de tempo , seja este um certo período da história (presente, futuro possível, passado histórico etc.), do ano (estações, meses, feriados) ou mesmo do dia (noite, manhã, entardecer). De modos semelhantes as roupas trabalham para demonstrar que este se encontra no deserto, na cidade, no campo, na praia...Quanto ao espaço, o figurino ajuda a definir (ou tornar imprecisa) a localidade geográfica onde a história se passa. (COSTA, 2002, p.39).

Quanto ao fator personagem dentro dos elementos da narrativa, o figurino leva em consideração a forma do ator e, por ser aquilo que está mais próximo do indivíduo, confirma a personalidade da personagem e ou a distingue dos demais. (MARTIN, 2005 p 76). Na figura 15 a personagem 'Coelho' se distingue das demais personagens. A utilização do bolero sem mangas e a falta de uma blusa por baixo da personagem, nos induz a pensar sobre o clima do local. Já a personagem à esquerda revela nuances da idade, mistura em suas vestes características de conservadorismo e elegância. A personagem à direita sugere características de mistério.

Figura 15 - Cena do filme *Inferninho* (2018)²²



Fonte: <http://www.dragaodomar.org.br/23>.

²² Cf. *INFERNIHO*(2018)

²³ Disponível em: <http://www.dragaodomar.org.br/noticias/244/20190520-1617-cinema-do-dragao-recebe-na-proxima-quinta-feira-23-sessao-especial-de-estreia-do-longa-inferninho-seguida-de-debate-com-realizadores-e-equipe> acesso em 22 de março de 2020.

Assim, para um pensamento de construção de um figurino, compreendemos a possibilidade de empregabilidade de alguns elementos que os compõem. Abrantes (2012) afirma que:

Os figurinos seduzem não apenas pelas formas ou pelas peças de roupas separadamente, mas por sutilezas de suas composições, pelas texturas, pelo olhar diferenciado pelo efêmero ato de criar e pela visualidade do espetáculo. Há muitos deslocamentos de detalhes, de volumes, de superfície, de função, de luz ... (ABRANTES, 2012, p.74).

Assim pode-se destacar o estilo de figurino como um destes elementos de composição. O autor Martin (2005) elabora uma classificação dos estilos de figurino em três categorias: Realista, para-realista e simbólico.

Realista é quando os trajes têm um comprometimento visual com a realidade histórica (MARTIN, 2005). Os estilos de figurinos realistas são os que se relacionam mais diretamente com as pesquisas que envolvem história da indumentária ou a moda de uma época. Verificamos o exemplo da figura 16, na qual a personagem se veste de modo mais contemporâneo e usável. Trata-se de vestes que se relacionam com o tempo histórico atual.

Figura 16 - Prova de figurino da personagem Iracema²⁴



Fonte: acervo pessoal do autor.

Segundo Martin (2005) o estilo para-realista é quando o figurinista opta por uma inspiração de trajes realísticos, mas procede a uma estilização. Na figura 17,

²⁴ Iracema é uma personagem do especial gravado para a tv Verdes mares. Cf. BAIÃO de dois (2018)

observamos a estilização de alguns trajes sem que haja a perda total de elementos do estilo realístico.

Figura 17 - Espetáculo “[Des]prender” (2016)



Fonte: página oficial do grupo panelinha de teatro no Facebook.²⁵

Para Martin (2005) o figurino simbólico pretende exaltar as qualidades emocionais e ou físicas dos personagens sem a obrigatoriedade do comprometimento com a história. A figura 18 mostra elementos simbólicos das personagens tais como o colete com olhos, para um personagem cego, e cabelos de algodão para a avó.

Figura 18 - Espetáculo Os pequeninos (2017)



Fonte: página oficial do grupo Os pequeninos no Facebook.²⁶

²⁵ Disponível em:

<https://www.facebook.com/panelinhadeteatro/photos/a.818564711493833/1329669550383344/?type=3&theater> acesso em 24 de março de 2020.

²⁶ Disponível em:

<https://www.facebook.com/ospqueninos/photos/a.393742020986197/393742177652848/?type=3&theater> acesso em 24 de março de 2020.

Um outro elemento que pode ser adotado para o figurino é a cor. Gerard Betton (1987 p.60-61) diz que “as cores imprimem em nosso ser sentimentos e impressões, agem em nossa alma, podem servir, portanto, para o desenvolvimento da ação, participando diretamente na criação da atmosfera, do clima psicológico”. Marcel (2005), afirma que já faz algum tempo que os figurinistas se utilizam do elemento ‘cor’ para criar efeitos psicológicos bastante relevantes.

Na figura 19 percebemos a utilização de tonalidades escuras para compor os trajes da personagem à esquerda construindo uma atmosfera de melancolia para a personagem. Já a personagem à direita, com uma cartela de cores mais clara, nitidamente nos transmite a sensação de jovialidade e alegria.

Figura 19- Cena do filme O quinze (2007)



Fonte: canal Thiago de Alencar no Youtube²⁷.

Na figura 20, a escolha de tons avermelhados auxilia na atmosfera de climas quentes, também se relaciona com sangue e dor.

²⁷ Cf. O QUINZE (2007). Thiago de Alencar. 2016. 100min 12seg. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Uu1i1U4EiPc>>. Acesso em: 11 de abr de 2020.

Figura 20 - Espetáculo Nossos Mortos (2019)



Fonte: Página do fotógrafo Creston Filho no instagram²⁸

A textura é responsável por nos apresentar aspectos de diferenciação de personagens e ou a relação entre os demais e ainda expor ocasiões (BRAAPA, 2017). É pela textura que se transforma os tecidos ou a partir de matérias primas não óbvias (CASTRO; COSTA, 2010), cabendo aqui os processos de beneficiamento para o envelhecimento das peças e assim propondo mais uma contribuição visual para o entendimento do universo cênico. Vasconcelos (2016) explica que é com o auxílio da iluminação que a textura ganha legibilidade e complementa:

Os tingimentos, bordados e a customização do figurino é essencial para que a peça alcance uma boa finalização, e que ao ser levada à cena não aparente ser uma roupa nova recém costurada, mas sim um elemento que é verdadeiro de acordo com cada personagem. Esse beneficiamento da peça do figurino acontece para que cumpra a sua função de significante cênico. Criar texturas sobre o tecido costurado faz parte do processo de confecção de um figurino. [...] A textura de um figurino auxilia a percepção do mesmo pela plateia, a partir do momento que os mínimos detalhes captam o olhar do espectador, não aparentando ser apenas um bloco de tecido. (VASCONCELOS, 2016 p.64).

²⁸ Página do fotógrafo Creston Filho no instagram disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Bw2LcjunLgy/>>. Acesso em 16 abr.2020.

Viana e Pereira também afirmam que a "textura é quando o que se obtém quando o traje é trabalhado para adquirir superfícies que possam interagir bem com a luz, valorizando ainda mais o traje e evitando que ele fique 'chapado'" (2015, p.14). Ao observarmos a figura 21 percebemos a textura imediata dos tecidos envolvidos, colaborando para um destaque da personagem em cena, assim como relacionando com simbologias relativas à idade da personagem.

Figura 21 - Espetáculo Interior (2018)



Fonte: Página oficial do grupo Bagaceira de teatro no Facebook.²⁹

Já na figura 22 a textura desenvolvida por meio de pintura manual, parece ter o objetivo de uniformização dos corpos além de uma camada de desgaste dos trajes que denota tempo.

Figura 22 - Espetáculo "Que horas passa o trem da volta?" (2019)



Fonte: Página do fotógrafo Creston Filho no Instagram.³⁰

²⁹ Disponível em :

<<https://www.facebook.com/grupobagaceira/photos/a.217054155002393/2087314191309704/?type=3&theater>>. Acesso em: 1 abr.2020.

³⁰ Página do fotógrafo Creston Filho no instagram disponível em:

<<https://www.instagram.com/p/BzbOXYMgnue/>>. Acesso 16 abr de 2020.

Um outro elemento de figurino que pode ser explorado para a construção dos trajes de cena é a silhueta que tem uma relação com o volume das peças. Aqui recorre-se a Jones (2005), que afirma que silhueta é o primeiro contato visual com a roupa vista à distância e ao aproximar-se percebemos os detalhes. A silhueta pode auxiliar a identificar um recorte de tempo histórico dentro do espetáculo ou obra de audiovisual, pois em quase todos os tempos históricos as vestes tinham características específicas que determinavam os corpos masculinos e corpos femininos³¹. Existe uma relação entre volume e espaço cênico como afirmam Viana e Pereira (2015). Os autores complementam:

Nós sempre dizemos que em palco, especialmente os de grandes dimensões, nada de tamanho restrito, com pouco volume se destaca. Até para parecer discreto tem que ser exagerado. Lembre-se sempre que um traje nunca é no palco o que parece ser quando está na sua mão ou na sua frente. (VIANA; PEREIRA, 2015, p.14)

Na figura 23, observamos a silhueta volumosa sem identificação de muitos detalhes, ou distinção de gêneros sexuais. Parece haver uma inspiração em trajes antigos como a Grécia, ou ainda inspirações nos trajes de culturais orientais.

Figura 23 - Espetáculo Nossos Mortos (2019)



Fonte: Página do fotógrafo Creston Filho no instagram³²

³¹ Vale aqui ressaltar que esses padrões e regras das vestimentas para distinguir gêneros dentro de uma polaridade masculino e feminino vêm sendo revistos através de estudos de gênero na contemporaneidade.

³² Página do fotógrafo Creston Filho no Instagram disponível em: <<https://www.instagram.com/p/Bw2LxWPHjZX/>>. Acesso em 17 abr.2020.

Já na figura 24 percebemos a inspiração da silhueta do século XVIII como inspiração estética para o espetáculo de rua.

Figura 24 - Urubus- Grupo de teatro pavilhão da Magnólia e Cia. Prisma (2017)



Fonte: Papo cult.³³

Na imagem 25 um quadro sintético sobre volumes e silhuetas nos fornece uma dimensão básica sobre a evolução das silhuetas na história da indumentária a partir do século XVIII.

Figura 25 - Silhuetas e volumes das roupas de 1775 a 2000



Fonte: LIMA JUNIOR in VIANA, Fausto; MUNIZ Rosane (2012, p.191).

³³ SAMPAIO, Joanice. Espetáculo “urubus” em cartaz na rede CUCA. Papocult. 2017 disponível <http://www.papocult.com.br/2017/05/24/espetaculo-urubus-em-cartaz-na-rede-cuca/>. Acesso em 24 de out de 2020

Todas as escolhas e perspectivas de construção das estéticas para um figurino, no entanto, dependerão de metodologias particulares de cada figurinista e das correlações entre o resto da equipe envolvida, assim como as especificidades de cada departamento, levando em consideração as particularidades das linguagens envolvidas. Souza e Ferraz (2013) argumentam sobre as funções do figurinista:

O FIGURINISTA é responsável pela criação dos figurinos. Projeta, pesquisa, cria, desenha, reaproveita e transforma figurinos já existentes, coordena a equipe de produção e organização de guarda-roupa de elenco artístico. Muitas vezes desenvolve todo o processo de criação e confecção do figurino ou coordena todo o processo, trabalhando com a contratação de serviços de outros profissionais. O figurinista precisa estar atento aos elementos que compõem a cena, como: cenário e objetos cênicos, iluminação cênica, noções de espaço, texto, coreografia, artistas, música, efeitos visuais e sonoros, maquiagem, entre outros. É importante ter conhecimento sobre desenho, ficha técnica, modelagem, tecidos, acessórios, aviamentos, costura... Saber onde encontrar profissionais e materiais e buscar se informar sobre os segmentos artísticos como: circo, dança, teatro, cinema, TV, comercial, fotografia... (SOUZA; FERRAZ 2013, p.26).

Ramos informa que a profissão é autodidata, sobretudo no Brasil, mas que fica cada vez mais claro o interesse por esse fazer artístico (RAMOS, 2012), o que certifica que a demanda é cada vez mais crescente, mas com métodos de pesquisa diferentes. Nesse sentido, se faz necessário investigar os mecanismos de intersecções presentes dentro dos diversos métodos adotados por figurinistas para que se possa começar a sistematizar um pensamento de método para efetivar os processos que constituem o fazer figurino.

2.3 Metodologias para figurino

No processo de desenvolvimento do figurino, figurinista é o agente dotado de sensibilidade que será responsável por materializar as ideias, transformando-as em trajes cênicos capazes de comunicar as informações acerca das personagens envolvidas na narrativa, como afirma Vasconcelos (2015). A autora aponta que há várias maneiras de se criar figurinos. Nesse sentido, faz-se necessário revisar algumas das teorias dos métodos para a criação.

Metodologia Viana apud Pereira (2012)

Dalmir Pereira (2012) apresenta um pensamento de metodologia de figurino como norteador para figurinistas a partir de pesquisas e aulas de Fausto Viana. Baseado nos conteúdos didáticos de aulas, Pereira aponta que:

Os elementos que compõem o trabalho do figurinista estão divididos em três grupos: no grupo 1- em primeiro lugar estão às opções estéticas do espetáculo e o estilo da direção e toda equipe precisa destas diretrizes para trabalhar. Em segundo está o impacto visual e em terceiro o recurso financeiro (a quantia de recursos financeiros disponíveis para o figurino, para que não haja surpresas e inviabilidades). No grupo 2 estão os itens (regras ou observações) que devem ser checados: em primeiro lugar as indicações do texto ou referências temáticas quando não houver literatura dramática. Em segundo e terceiro estão à iluminação e o cenário. Para que se possa estudar a relação do traje com a luz, as cores, as formas do espaço e devidas especificações. Mesmo que seja um projeto da iluminação e da cenografia, pois o grupo deve trabalhar em conjunto somando as particularidades de cada área. No grupo 3 estão os aspectos que o traje pode revelar em cena: espaço-localização espacial e geográfica, tempo- período histórico, clima e época do ano, hora do dia e ocasião, idade, sexo, ocupação, posição social e atividade e fatores psicológicos. (PEREIRA, 2012, p.9).

A partir da citação acima podemos entender que as análises do figurino seguem uma hierarquia que parte do entendimento geral do espetáculo. Segue-se entendendo as interações com os demais elementos cênicos e finaliza com a autonomia do setor de figurino, que passa a trabalhar com maior independência na última etapa.

Temos assim: o grupo 1, em que as informações gerais seriam concebidas e discutidas; no grupo 2 as conexões com os demais elementos cênicos e suas relações; no grupo 3 as elaborações no setor de figurino e as construções das imagens das personagens.

É clara a existência de uma hierarquia entre as etapas, na qual um grupo oferece subsídios para pensar no seguinte. Dessa forma, o último grupo depende da análise realizada nos dois grupos anteriores, ou seja: o desenvolvimento do figurino em si, individualizado, depende diretamente de uma contextualização geral e das conexões realizadas entre os elementos cênicos e o texto.

Entendemos que no grupo 1 as opções estéticas estariam relacionadas com as proximidades ao universo realista, ou ao distanciamento dele no espetáculo, e com as escolhas e determinações sobre em que linguagem cênica estaria inserida. No que diz respeito ao estilo de direção, poderá se tratar de questões mais subjetivas que compõem a poética do diretor, podendo optar por construções colaborativas. “Uma proposta muito comum hoje em dia é a criação do ‘texto’, em conjunto, com a

equipe toda trabalhando, propondo, criando...É uma dramaturgia coletiva, que não necessariamente vai terminar em um texto formal [...]” (VIANA; PEREIRA, 2015, p.17). Os impactos visuais se relacionam com a relevância dos aspectos visuais em cena, dentre eles cenário, iluminação, figurino e maquiagem.

No grupo 2 é onde observamos as regras e apontamentos contidas no texto ou discutidas. Isso se dá mediante a leitura do texto, pois nele se encontram descritas as orientações prévias sobre a cena (explicações feitas por autores antes das falas), bem como orientações nos próprios diálogos dos personagens. Há dentro desse grupo, em um segundo momento, a necessidade de se pensar no figurino e suas interações com a iluminação: se a iluminação se aproxima mais da luz natural, que cores a iluminação realçaria ou não e em terceiro a interação do figurino com o espaço cênico. Nesse contexto, é importante saber também onde o espetáculo irá acontecer (teatro de rua, caixa cênica ou outros), que tipo de movimentos o personagem irá realizar e se ele irá manusear algum acessório.

Já no grupo 3 , compreendemos que é onde se leva em consideração a comunicação dos personagens com o espetáculo e com o espectador, revelando informações necessárias para a identificação e diferenciação da personagem em relação aos demais. É aqui que os estudos sobre elementos do figurino podem se basear.

Metodologia Gonçalves e Epifânio (2012)

A criação de figurino pode seguir metodologias diversas, em função do tipo de espetáculo e da disponibilidade financeira ou material. De acordo com Gonçalves e Epifânio:

O desafio de vestir a personagem teatral pode consistir na criação de figurinos originais, a partir de desenhos; na composição a partir de peças adquiridas no mercado varejista ou em brechós, que se verifica principalmente em espetáculos com temática atual; ou ainda, na composição híbrida, onde são mescladas peças compradas prontas com peças criadas especialmente. (GONÇALVES; EPIFÂNIO, 2012, p. 2)

Gonçalves e Epifânio (2012) ainda apresentam algumas etapas no processo de construção: o pré-projeto, o projeto, a pré-produção e a produção. Deste conjunto de etapas, buscamos o enfoque na etapa de pré-projeto, visto que ela aponta para interessantes conexões com o metaprojeto.

No pré-projeto é onde ocorrem os primeiros contatos com o texto. É nele que se observará tanto as questões relativas aos elementos da narrativa já citados anteriormente: tempo, espaço e personagem, como as questões relativas aos termos técnicos referentes a cada linguagem específica, os tempos de trocas de uma cena para outra, as necessidades cênicas, o percurso dos atores previamente citados no texto dramaturgico, além do estilo do espetáculo. Aqui também deve-se propor uma decupagem³⁴ cena a cena, que é o resumo de cada cena descrita no texto ou roteiro citando seus espaços e tempo. Essa decupagem consiste em fazer observações acerca das personagens inseridas nesses espaços/tempo, seus acessórios, roupas, movimentação e situações cênicas envolvidas, bem como seus respectivos diálogos que estejam, ou que tenham sido observados, no texto/roteiro.

A partir desse contato com a direção e envolvidos no processo de criação do projeto, já é possível construir um perfil psicológico dos personagens e então parte-se para as pesquisas bibliográficas, visuais e têxteis que poderão dar contribuição para a materialização dos trajes cênicos. É nessa etapa que são tiradas as medidas corporais e as fotografias dos atores, assim como suas “capacidades individuais em relação a interpretação e expressão corporal” (GONÇALVES; EPIFÂNIO, 2012, p.3), que devem ser observadas mediante os ensaios ou vídeos, dando prioridade quando possível aos registros de ensaio do projeto atual. Essa etapa é fundamental para a organização da base de informações acerca do projeto pra dar continuidade à etapa seguinte.

Já na etapa de projeto, há um cruzamento de informações com cada figurino, texto, e atores e a participação nos ensaios passa a ser fundamental para o norteamento da criação de figurino. É aqui também que se constroem os painéis iconográficos para cada personagem e figuração como um todo. Parte-se então para novas reuniões para estabelecer se os pensamentos e idealizações estão em harmonia e se há necessidade de modificações.

A etapa de pré-produção é na qual se começa a materializar e orçar os custos financeiros envolvidos nas etapas anteriores no que diz respeito ao setor de

³⁴ “Decupagem: tradução livre do francês *decoupage*, do verbo *découper*, que quer dizer cortar, talhar, trincar, desenhar [...] É o procedimento de separar intenção por intenção, definindo uma ação para cada intenção. A decupagem possibilita a consciência de cada passo da cena, por parte do ator, levando-o a entender que primeiro vem uma determinada ação, porque é ela que leva à seguinte, e assim por diante. Portanto, o ator não decora a sequência das ações, mas entende a lógica que ele mesmo propôs para aquela sequência. (COUTINHO, 2012, p.136).

figurino. Relações de beneficiamentos têxteis, compras de materiais, mão de obra e tecnologias disponíveis, assim como o tempo de execução para cada item para que sejam avaliadas e disponibilizadas por meios de planilhas e documentos que deverão ser apresentados às equipes de produção executiva. O ideal seria que o valor total de verba destinado ao setor de figurino fosse previamente informado já na etapa de pré-projeto para que na etapa de produção fosse possível organizar demandas levando em consideração o valor financeiro determinado.

Na etapa de produção se põe em prática todos os encaminhamentos das etapas anteriores. Para tanto, as informações coletadas nas etapas anteriores devem ser entregues em tempo hábil para que as peças sejam utilizadas nos ensaios e os ajustes necessários sejam realizados.

Metodologia Ingham e Covey apud Iglécio e Italiano (2012)

As autoras Paula Iglécio e Isabel Italiano (2012) discorrem sobre a metodologia do processo de criação do figurino, a qual foi organizada em etapas conforme descrito a seguir. A metodologia das autoras baseou-se nos textos de Rosemary Ingham e Liz Covey³⁵:

1 - Leitura do texto: a primeira leitura tem como objetivo identificar o enredo e onde se inserem os personagens;

2 - Análise do texto: deve-se indicar os principais elementos e possibilidades para os personagens. Inclui-se aqui perguntas sobre espaço e tempo, quais são os personagens e suas funções e características. Elaborar uma tabela com as ações e atos transcorridos e suas respectivas participações na cena;

3 - Encontro com diretor: tem por objetivo sanar as dúvidas de cunho prático e estético que servirão para estabelecer as características gerais para a criação/construção do figurino;

4 - Pesquisa de figurino: é onde começa a coleta de informações imagéticas e bibliográficas. É possível criar fichas com observações sobre o ambiente, história, espaço-tempo nos quais se passa o projeto;

5 - Desenhos preliminares e paleta de cores: é onde se desenvolvem os primeiros rabiscos para a apresentação detalhada dos pensamentos do figurinista para o diretor;

³⁵ INGHAM, Rosemary; COVEY, Liz. The costume designer's handbook, Heinemann Educational Books, Portsmouth, Estados Unidos, 2. Ed., 1992.

6 - Apresentação e discussão com o diretor: nessa etapa são apresentados os resultados da pesquisa imagética e os desenhos para o diretor com o intuito de obter o aval ou possíveis observações;

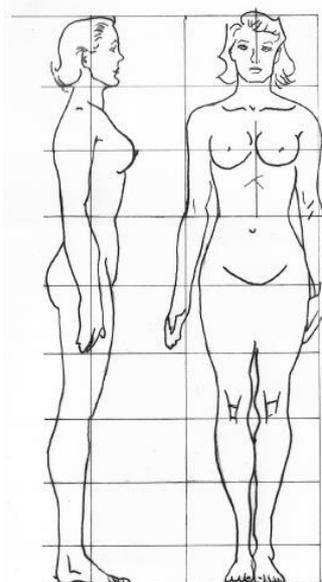
7- Finalização dos desenhos.

Metodologia Viana e Pereira (2015)

Viana e Pereira (2015) apresentam noções básicas de criação de traje de cena. Estas orientações sugerem que um figurino deveria ter alguns elementos visuais que simbolizassem características da peça e dos personagens, por exemplo: localização geográfica, o clima ou a época do ano, a idade da personagem, o sexo do portador, a ocupação (quando há necessidade de demonstrar uma personagem com profissão dentro do espetáculo, por exemplo: garçom), a posição social, o turno do dia e a ocasião. Há, no entanto, segundo os autores, alguns componentes que podem auxiliar na criação. Cor, forma, movimento, textura e origem dos personagens seriam alguns desses componentes auxiliares.

A aplicação desses componentes e elementos poderia ser previamente demonstrada por meio de desenho do vestuário, porém, mesmo sem as técnicas mais aprimoradas de desenho se pode demonstrar as principais ideias sobre os trajes de cena que se pensa em desenvolver. Viana e Pereira (2015) disponibilizam um modelo base para se rabiscar os desenhos por cima, como mostra a figura 26.

Figura 26 - Base para desenho (croqui feminino)



Fonte: Figurino e cenografia para iniciantes (2015).

Uma etapa muito importante é a leitura do texto do espetáculo que deve ser feita observando as rubricas, que são “explicações que vem antes das falas das personagens” (VIANA; PEREIRA, 2015, p.16). Elas podem vir nas falas de outras personagens, por exemplo. Porém, cabe aos diretores e demais membros da equipe discutir se essas rubricas serão seguidas ou adaptadas. Os autores citam ainda a possibilidade de não haver texto pronto e aludem para a criação de texto em conjunto, ou dramaturgia coletiva. Nesses casos, os trabalhos são mais lentos e exigem maior atenção e comprometimento dos figurinistas, os quais devem participar ativamente dos ensaios, fotografar, registrar em papéis, perceber os movimentos dos atores e as roupas que eles utilizam.

Depois de criadas as primeiras idealizações e concepções do figurino, elas são analisadas para que haja harmonia e conexão entre os figurinos e o espetáculo. Os autores orientam que a próxima etapa seria a de construir o traje. Nesse caminho, a primeira ação deve ser a pesquisa têxtil em loja de tecidos, levando o desenho do projeto para auxiliar na compreensão sobre metragens, caimentos ou quaisquer outras questões pertinentes aos tecidos desejados. Feito isso, o próximo passo será a busca por profissionais de costura, dando prioridade aos que tenham experiência na área de construção de figurino. Mas antes de finalizar qualquer peça de figurino, os autores orientam a realizar uma prova nos atores com as peças alinhavadas, para somente depois finalizá-las. Por fim, aconselham que sejam reavaliados os figurinos pós-estreia, o figurino que precisou ser duplicado, refeito, reajustado.

Metodologia Piovezan (2012)

Em sua maioria, as pesquisas que se referem a processos e métodos de criação de figurino falam sobre projetos específicos de obras cênicas nas quais o pesquisador é parte integrante da equipe do projeto ou apenas observador. Trataremos aqui de uma metodologia em específico por ser considerada relevante a esta investigação. A figurinista Veridiana Piovezan (2012) descreve em um artigo sobre sua experiência na casa D’arte Fiore³⁶, um laboratório de figurino conhecido como a Sartoria teatrale, que significa casa da costura teatral. Ela descreve o processo

³⁶ A casa d’arte Fiore é um tradicional ateliê de figurinos cênicos localizado em Milão, Italia. Ver artigo PIOVEZAN, Veridiana. Casa de arte Fiore e a Tradição da Ópera Lírica. In: VIANA, F.; MUNIZ, R. Diário de Pesquisadores: Traje de Cena. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. p. 251- 266.

de criação de trajes para um espetáculo de ópera lírica. A relevância aqui se dá pelo fato de que a casa de costura que a autora aborda tem quase cem anos de tradição como afirma a autora:

Por quatro meses, pude compreender como funciona o sistema de trabalho artesanal, de pesquisa e de construção dentro de uma “casa de costura” de figurinos cênicos, que mantém essa tradição durante quase cem anos de atividades. (PIOVEZAN, 2012, p.252)

A autora acredita que não há simplicidade na criação e construção de figurino e acessórios cênicos, uma vez que é exigido um processo longo e etapas que devem ser seguidas com atenção, cooperação e profissionalismo pela equipe. O trabalho começa quando os diretores e figurinistas responsáveis por um projeto têm o primeiro contato com os coordenadores dos laboratórios da casa. Apresenta-se uma pesquisa de imagens, possíveis modelagens, croquis de figurino e de acessórios e nas conversas com os responsáveis pelo projeto cênico.

Quando o projeto de figurino é histórico, ou seja, de época, a equipe de laboratório realiza uma pesquisa bibliográfica sobre o desmonte³⁷ e estruturas de peças do vestuário antigas. Há aqui uma interessante relação entre o estudo de cortes de costura e modelagens antigas e a aplicabilidade em matéria-prima moderna.

Paralelamente, o laboratório dispõe de um acervo de modelagens, assim como também de figurinos e acessórios. É uma outra ferramenta de pesquisa. Esse acervo de modelagens é físico e digital com o auxílio de softwares que catalogam essas modelagens e facilitam a preservação e otimização do tempo de pesquisa.

Uma outra vantagem é o acervo de tecidos e aviamentos, porém, o material é normalmente comprado de outros produtores pelo laboratório e há ainda algumas ocasiões em que o figurinista, responsável pelo projeto inicial, indica onde comprar esse material. Mas em trajes para ópera é necessário várias metragens de tecido, o que nem sempre está disponível em lojas, havendo assim a necessidade de mandar produzir em teares. Todo o material que não for utilizado no projeto é armazenado para possíveis réplicas e reajustes dos figurinos.

Após a escolha do material, segue-se para o preenchimento das tabelas de medidas. Dentro desse processo, todas as peças são feitas em tamanhos maiores

³⁷ Os livros e textos em sua maioria são de autores ingleses que desmontaram trajes antigos.

que os da tabela de medidas, para que, caso haja a necessidade de mudança de elenco, os ajustes sejam facilitados.

Com a tabela de medidas e moldes prontos, passa-se para o estudo das modelagens e execução dos modelos de prova, que são confeccionados em tecido de algodão. Após a aprovação dos figurinistas e coordenadores dos laboratórios é encaminhado às modelistas e costureiras. É nessa etapa também que são verificados os testes com materiais diversos para efeitos cênicos mediante as observações prévias dos diretores e figurinistas.

A costura é realizada em máquina industrial e os acabamentos feitos a mão. Esses acabamentos compreendem todos os detalhes da peça, tais como: bordados, aviamentos, botões revestidos, etc. As etiquetas são postas nessa etapa com os nomes dos profissionais que a usarão e qual função desempenha dentro do projeto (ator, bailarino, músico) e algumas medidas de corpo.

A etapa seguinte trata do tingimento e envelhecimento das peças. Há um laboratório especializado em tinturaria e maquinário específico pra esse processo.

O próximo passo é o controle de qualidade em que se avaliam possíveis imperfeições nas peças, que são então encaminhadas para a correção. Após essa etapa todos os acessórios e peças são fotografados pra constar no registro de acervo da casa d'arte Fiore. A finalização se dá por meio de profissionais colaboradores especializados em embalar as peças para que sejam preservadas as suas estruturas.

Peças prontas são entregues aos figurinistas. A depender dos acordos e contratos essas produções de figurino podem voltar para o acervo da casa ou serem compradas pelos teatros e companhias. O acervo funciona como pesquisa e também como mecanismo de aluguel das peças, contando com a colaboração de vários teatros da Europa e Ásia.

Simplificando o esquema processual, podemos dizer que a etapas de produção seguem da seguinte maneira:

- 1- Pesquisa prévia do projeto – figurinista e diretores;
- 2- Reunião entre as equipes da casa d'arte Fiore e idealizadores do projeto;
- 3- Entendimento sobre qual o tipo de traje: época ou contemporâneo;
- 4- Pesquisa de modelagem;
- 5- Pesquisa de materiais diversos e têxteis;
- 6- Compra do material;

- 7- Preenchimento de tabela de medidas;
- 8- Estudos de modelagem e execução das peças em algodão e testes de materiais diversos;
- 9- Execução das peças nos tecidos aprovados;
- 10- Acabamentos das peças;
- 11- Tingimento e envelhecimento;
- 12- Controle de qualidade;
- 13- Registros das peças prontas;
- 14- Embalagem.

Metodologia Castro e Costa (2010)

Outras pesquisas tratam de investigar alguns critérios para a criação de figurino, como possibilidade de elencar pequenos conjuntos de conhecimento mínimo para o desenvolvimento teórico e prático dos trajes de cena. Marta Castro e Nara Costa apresentaram uma pesquisa publicada na IARA-Revista de Moda, Cultura e Arte em 2010 na qual abordam a temática por esse viés de pensamento.

A pesquisa realizada pelas autoras não constitui um método para a criação, porém aborda a perspectiva de conhecimentos prévios para o desenvolvimento de um projeto de figurino, contribuindo assim para uma possível metodologia de criação. Dentro dos critérios analisados pelas pesquisadoras foram citados:

1- A pesquisa histórica - Tratada como fundamental para a reprodução de figurinos e trajes de época: “o processo de pesquisa é essencial para que o processo criativo de figurino esteja coerente com a proposta do espetáculo” (CASTRO; COSTA, 2010, p.88);

2- Conhecimento técnico - Importante para a compreensão da relação da matéria-prima com quem a usa e os impactos visuais que se deseja alcançar. Isso se dá através do conhecimento da utilização dos tecidos, desenvolvimento de texturas, etc. Cabe aqui também a necessidade de conhecimento sobre a linguagem na qual o figurino estará inserido, pois cada linguagem tem necessidades específicas para compreensão da comunicação com o espectador;

3- Técnicas do vestuário - As autoras apontam para a necessidade de conhecimento acerca da construção da roupa, através de modelagens, *moulagem*, corte e caimento dos tecidos;

4- Conhecimento do enredo/ construção do personagem. Aqui deve-se analisar as questões do texto e suas observações acerca dos personagens e a análise sobre o universo destes, buscando explorar suas nuances psicológicas, sociais e culturais dentro do universo do espetáculo, diferenciando-os dos demais, sem esquecer das relações harmônicas visuais entre o espetáculo e os outros personagens.

Podemos perceber, então, que os diferentes métodos aplicáveis ao desenvolvimento do produto figurino encontram algumas ações semelhantes entre si. Algumas, inclusive, utiliza-se de estudos metodológicos do campo do design.

3 METAPROJETO

A abordagem do metaprojeto para o campo do design busca as reflexões que precedem o ato projetual, dentro das relações complexas da sociedade globalizada e seus cenários dinâmicos, oferecendo um suporte viável a outras metodologias, assim como visa auxiliar na compreensão de um conceito geral que pode nortear o desenvolvimento do produto.

3.1 Complexidade e design

Entre os séculos XVIII e XIX o mundo passava por uma revolução. Aprimorava-se o sistema de fábricas nos Estados Unidos e Europa e, com isso, houve um aumento de bens de consumo assim como a queda nos preços. O design vai surgir como ideal de organização para esse novo cenário (CARDOSO, 2012). A preocupação, então, passa a ser sobre a reprodução e padronização dos bens materiais. Entre os objetos não deveria haver distinção entre eles (QUINTÃO; TRISKA; PERASSI, 2018). O processo de globalização passa a exigir novos questionamentos acerca dessas perspectivas de produção em massa. Porém, é somente na década 60 que isso de fato começa a acontecer. Para Cardoso (2012), o processo de globalização vem a ser:

Um imenso e emaranhado processo de unificação e consolidação de sistemas – comercial, financeiro, jurídico; de normas técnicas, transportes, comunicações; de costumes, aparências e ideias –, que é o fenômeno mais impactante do mundo moderno. (CARDOSO, 2012, p.13).

Esse dinamismo da globalização é acrescido hoje em dia pelo acesso à informação, com uma rapidez muito maior que nos anos anteriores, através de TV, rádio e principalmente internet. Essa disponibilidade de informação nos faz refletir sobre questões que poderiam ser simples, mas se apresentam de forma mais complexa do que esperávamos. Nesse sentido, Cardoso (2012, p. 12) afirma que “no mundo complexo em que vivemos, as melhores soluções costumam vir do trabalho em equipe e em redes” e ainda complementa acerca da complexidade:

As definições são muitas, mas a maioria concorda que a complexidade de um sistema está ligada ao grau de dificuldade de prever as inter-relações potenciais entre suas partes [...]por complexidade, entende-se aqui um sistema composto de muitos elementos, camadas e estruturas, cujas inter-

relações condicionam e redefinem continuamente o funcionamento do todo. (CARDOSO, 2012, p.13)

A complexidade se encontra cada vez mais presente nos cenários hipotéticos e é preciso compreendê-los. Bürdek (2006) aponta que:

O termo cenário é derivado do termo grego cena, que designa a menor parte de uma peça (drama, filme, ópera). Hoje se entende por um lado o projeto (p.ex. de um filme) ou, no âmbito do planejamento de projetos e produtos, a hipotética sequência de acontecimentos que é construída para a observação de conjugações casuais. (BÜRDEK, 2006, p. 263).

Moraes (2010) explica de forma mais elucidativa:

O cenário vem entendido como local em que ocorre os fatos, o pano de fundo que ilustra uma ação teatral, o espaço para a representação de uma história constituída de vários elementos e atores, no seu desempenho narrativo. O cenário também se determina o panorama e paisagem em que se vive (cenário existente) ou se viverá (cenário futuro), é ele que determina as diretrizes para as novas realidades vindouras e alternativas da nossa cena cotidiana (produtiva e mercadológica) definindo assim os papéis das pessoas como agentes e atores sociais. (FINIZIO, 2002; MANZINI; JÉGOU, 2004 apud MORAES, 2010, p.3)

Anteriormente ao período conhecido como globalização existia um cenário estático, no qual era possível prever minimamente a demanda e supri-la de uma forma eficaz, utilizando-se de metodologias lineares, claras e objetivas. Isso mudará com as perspectivas de novos cenários, em que o dinamismo, a fluidez e o acesso a informações e às novas ferramentas de comunicação nos provoca a reflexão sobre outras metodologias. (MORAES, 2010). O autor ainda define:

Para o metaprojeto, a metodologia não pode ser vista como uma função precisa e linear, na qual cada fase vem definida antes do início da sucessiva, mas como uma constante intervenção de feed back em que, constantemente se retorna à fase anterior (MORAES, 2010, p. 20).

É nesse sentido que o metaprojeto pode vir a ser uma abordagem eficaz para o pensamento de construção do projeto de figurino cênico em dança, teatro e audiovisual. Segundo Moraes (2010), o metaprojeto procura abranger as potencialidades do design, com uma perspectiva holística em que se busca estabelecer uma conexão entre os conhecimentos prévios, podendo servir de guia projetual. Em cenários dinâmicos e em constante mutação, faz-se necessária a

construção de um sistema de organização desses conhecimentos prévios para que se possa orientar a elaboração do projeto.

A seguir, serão apresentados os principais tópicos de discussão da abordagem do metaprojeto a partir das considerações do autor Dijon De Moraes em seu livro: *Metaprojeto: o design do design* (2010).

3.2 Conceituando o Metaprojeto

As discussões sobre o termo “meta” aplicado ao design se inicia por volta dos anos 60 do século passado. A Faculdade de Design do Politécnico di Milano, na Itália, era a única escola de design que mantinha uma disciplina voltada para esses estudos. No Brasil, o termo passa a se popularizar a partir dos estudos e reflexões do professor Ph.D Dijon de Moraes que, em 2010, lança um livro no qual expõe suas teorias e aplicabilidades do metaprojeto na contemporaneidade com seus cenários complexos. (MORAES, 2010).

Segundo Moraes (2010), pode-se dizer que metaprojeto é uma análise crítica e reflexiva que antecede o ato projetual, a partir de uma pressuposição do cenário hipotético em questão buscando destacar os fatores de produção, tecnologia, mercado, material, meio ambiente, sociedade, cultura e estética e forma, explorando assim uma maior abrangência das potencialidades do design. É um sistema de pensamento articulado e também complexo para o qual é necessário um conhecimento prévio dos tópicos investigados, contribuindo como uma espécie de guia durante o percurso de realização do projeto em si.

É devido à complexidade na atualidade que se sugere uma maior investigação por parte dos profissionais do campo design. Essas investigações devem ser realizadas nas fases preliminares do que virá a se tornar o projeto, uma vez que o mapeamento dos contextos, individualizações, identificações dos cenários futuros ou já existentes é tão importante quanto projetar o produto.

A proposta do metaprojeto, segundo Moraes (2010, p.26), é levar em consideração as hipóteses, deduções e mutações dos cenários, realinhando-os de maneiras diferenciadas em blocos, estruturando seus modos e módulos com o intuito de atender e acolher situações diversas. Essas investigações não são limitadas somente ao caráter das necessidades básicas, primárias e objetivas, mas se estende às subjetividades, derivadas e secundárias, que podem se relacionar com os desejos,

prazeres e emotividades, auxiliando assim o campo dos conteúdos imateriais. O autor lembra ainda que o metaprojeto pode vir a ser uma metodologia de auxílio a outras metodologias de design. Porém, diferentemente das tradicionalistas que visam a projetos pensados na forma, o metaprojeto procura expandir os conjuntos de ações que são normalmente implementadas no projeto do princípio até a sua finalização.

Os desafios de um designer, dentro da contemporaneidade complexa, encontram-se na gestão das relações e conexões existentes relativas ao projeto, interligando os sistemas de informações desordenados e sugerindo novas possibilidades e interpretações. Assim, a aplicação do metaprojeto auxilia nas fases iniciais do projeto, precedendo-o. Para tanto, ele utiliza a observação do cenário atual (realidade), e prevê cenários futuros (construir). É a fase onde se deve expor o máximo de informações, questões e todos os demais dados relativos ao projeto. A partir disso, se desenvolvem as primeiras análises reflexivas para alcançar as formulações mais precisas que guiarão o projeto, oferecendo, assim, dados mais específicos sobre o serviço/produto a ser desenvolvido (MORAES, 2010).

3.3 Plataforma de conhecimentos (*pack of tools*)

O metaprojeto, para Moraes (2010, p.31), tem por objetivo organizar uma plataforma de conhecimentos (*pack of tools*), avaliando os aspectos positivos e negativos para a criação do produto/serviço ou para as correções de produto/serviço já existente. Com as devidas análises dessa plataforma, almeja-se encontrar o conceito para o novo produto. A partir disso é desenvolvido o mapa conceitual, que oferece uma visão geral do conceito (visão conceitual) e, por fim, é feita a análise do conceito definitiva do produto/serviço transcendente ao projeto em si. O autor complementa ainda:

Deve se observar o metaprojeto, não somente como atividade de suporte ao projeto definitivo em si, mas como instrumento que passa do modelo estático no qual as fases do projeto são atravessadas somente uma vez, àquele modelo dinâmico, no qual se fazem verificações contínuas por meio de constantes feedbacks em todas as fases projetuais, inclusive nas já realizadas, como um modelo flexível em que as decisões tendem a ser reversíveis. (MORAES, 2010, p.31)

Nesse processo, as possibilidades de realimentação das análises (feedbacks) se dão de forma instantânea, uma vez que cada informação se inter-

relacionará com as demais, criando uma rede complexa de caminhos e decisões a serem tomadas. Quanto mais complexas, conectadas e interligadas essas informações, mais complexo será o design que por sua vez não se encerra em si, dentro da perspectiva do metaprojeto, e sim poderá realimentar estas redes de informações contribuindo para fatores reversíveis do projeto.

Moraes (2010, p.37) aponta alguns tópicos básicos que devem ser levados em consideração, mas que podem ser estendidos conforme a necessidade e complexidade do projeto. Segundo o autor, não existe uma exigência quanto à sua linearidade, sequência lógica e ou objetiva. Nesse sentido, caberá ao profissional elencar a ordem de interesse ou informações condicionantes e seus conteúdos. São eles: tecnologia produtiva e materiais; tipológicas e ergonômicas; fatores mercadológicos; influências socioculturais; sistema produto/design; sustentabilidade socioambiental.

3.4 Fatores mercadológicos

Neste tópico, Moraes (2010, p.37) aponta alguns fatores que serão destinados ao marketing, economia, relações públicas, estratégias promocionais, comunicação e publicidade. As empresas se utilizam de modos distintos para obter os resultados previamente estabelecidos dentro de suas estratégias de mercado, sejam elas aumento de produção, de vendas ou controle de mercado. Para muitas dessas empresas, os conceitos de Philip Kotler, acerca do mix de marketing, ainda é o mais utilizado. Kotler e Armstrong definem mix de marketing como um “conjunto de ferramentas táticas de marketing que a empresa combina para gerar a resposta que deseja no mercado-alvo” (2015, p.57), isto é, ações que a empresa adota para influenciar as exigências do produto. Há, no entanto, possibilidades diversificadas de agrupamento das variáveis também conhecidas como os 4Ps (KOTLER; ARMSTRONG, 2015). São eles: produto, preço, ponto de venda e promoção.

Produto: é a convergência de serviços e ou produtos que a empresa fornece para o público-alvo, apresentando-se como elemento de dessemelhança no mercado, é estrategicamente usado pela empresa. (KOTLER; ARMSTRONG, 2015; MORAES, 2010).

Preço: é a quantidade de dinheiro que o consumidor deverá pagar pra adquirir o produto, levando em consideração a situação da empresa no mercado

atuante e sua competitividade. A qualidade, estima e valor de status social devem também ser agregados como mecanismo de análise para se definir um preço superior ao custo e um valor do produto superior ao preço. (KOTLER; ARMSTRONG, 2015; MORAES, 2010).

Ponto de venda ou praça: é onde os consumidores-alvo têm acesso aos produtos por intermediação da empresa, como por exemplo: lojas físicas, *showrooms*, stands em feiras. (KOTLER; ARMSTRONG, 2015; MORAES, 2010).

Promoção: é o processo de comunicação da empresa através de ferramentas de divulgação com o intuito de convencimento do consumidor. É tornar conhecido o produto pelo público-alvo, priorizando a apresentação dos pontos fortes do produto. (KOTLER; ARMSTRONG, 2015; MORAES, 2010).

Moraes (2010, p.39) ainda afirma que alguns estudiosos da atualidade sugerem a possibilidade de se inserir um quinto “P”, que leva em consideração questões relativas aos recursos humanos assim como também a gestão pessoal, ou seja, que sejam consideradas as pessoas.

Dentro dessa perspectiva, os fatores mercadológicos são sugeridos por Moraes (2010, p.39) como um dos principais tópicos a serem analisados dentro do metaprojeto, tendo em vista sua contribuição para uma melhor clareza dos atributos do produto ou serviço que visam a serem estudados. Seriam eles cenário, visão, conceito, identidade, missão e posicionamento estratégico.

Cenário: o estudo relacionado ao cenário remete a uma fotografia da realidade em determinado momento, uma vez que esses estudos podem tanto corresponder ao que já existe ou a um cenário futuro para melhor se prever e inovar nos ambientes onde a empresa espera atuar (MORAES 2010).

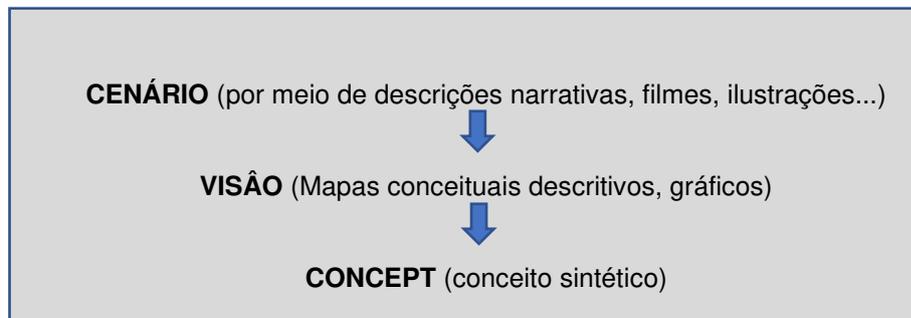
Visão: trata-se de um elemento mais específico do cenário no qual se busca responder questões básicas, por exemplo: “como seria um mundo se ...?” (MANZINI; JÉGOU apud MORAES, 2010, p.43). Deve ser uma imagem mais focada do contexto e pode vir a ser:

Decodificada por meio de fatores demográficos, atitudes dos consumidores, estilos de vida, preferências relativas aos benefícios do produto, sensibilidade ao preço, fatores de decisão de compra, novas modalidades e tipologias de uso dos produtos, dentre outros, que compõe as nuances de um cenário. (MORAES, 2010 p.43).

Moraes (2010) ainda complementa afirmando que o aspecto da visão é o que se deseja vir a ser no futuro, podendo vir a ser útil para definições gerais das metas dos projetos assim como seus possíveis rumos.

Conceito (*concept*): é uma das possibilidades viáveis que nasce a partir das análises do tópico anterior (visão), de forma mais clara e objetiva como cor, texturas, acabamento, materiais que possam vir a ser utilizados no desenvolvimento do projeto. Não é uma etapa definitiva e consiste numa síntese de todo o projeto levando em consideração a inovação diante da concorrência mercadológica e as necessidades do público-alvo (MORAES, 2010). Podemos observar na figura 27 a sistemática das perspectivas mercadológicas.

Figura 27 - Quadro sintético da aplicação dos conceitos



Fonte: Quadro sintético inspirado nas considerações de Dijon de Moraes (2010)

Identidade – Está relacionada com a integração entre os fatores internos da empresa tais como atitudes, competências e demais conjuntos de informações, conhecimentos, tecnologias; e externos como construção da marca, seus produtos, sua comunicação e vendas, com a intenção de se diferenciar das demais empresas em um mercado competitivo (BÜRDEK, 2006).

Missão – Está relacionada ao propósito básico existencial da empresa que deve refletir suas raízes. É a razão pela qual a empresa existe, com objetivos de caráter permanente (KOTLER; KARTAJAYA; SETIAWAN, 2012).

Posicionamento estratégico – Busca ocupar um lugar claro e desejável na percepção dos consumidores (público-alvo). O objetivo é destacar-se das demais empresas, por meio da diferenciação de seus produtos. Conta também com a função de delimitar a faixa de mercado que a empresa atua ou quer atuar. (KOTLER; ARMSTRONG, 2015; MORAES, 2010).

3.5 Sistema produto/design

O sistema de produto na visão de Moraes (2010) se relaciona com o design estratégico, uma vez que o design deve ser levado em consideração durante todo o processo e não somente na parte operacional, ou seja, participando também das questões reflexivas que envolvem as estratégias de mercado: “o sistema de produto é um artefato complexo, flexível e interativo que constitui a interface entre empresa, cliente e sociedade.” (ZURLO, 2004 apud MORAES, 2010, p.51). Dill contribui dizendo ainda que “o processo do design estratégico possui uma lógica horizontal e multidisciplinar. Aproxima-se de diversas outras áreas de conhecimento e atua como um gestor. Um facilitador entre a troca de ideias e um articulador entre as estratégias” (DILL, 2010, p. 20). Dijon de Moraes, no entanto, compreende que o termo se associa com o próprio conceito global de design, porém de forma extensa e participativa, “aquilo que Celaschi denomina de quadrifólio dos atores (produto, comunicação, distribuição e serviço)” (2010, p.51), havendo assim a necessidade de uma estratégia.

Como dito anteriormente o produto pode ser denominado como bens e/ou serviços combinados. Pode significar um objeto físico, serviço, ideias, lugares, pessoas, organizações. Tudo que possa ser ofertado pelo mercado de modo a garantir e despertar desejos e necessidades por meio do uso ou consumo (KOTLER; ARMSTRONG, 2015; KOTLER apud DILL, 2010).

Já serviço, segundo Kotler e Armstrong (2015), seriam benefícios e atividades ofertados para a comercialização, em que o fruto não seja conseqüentemente um bem material, pois tem essências intangíveis. “Os serviços são uma forma de produto que consiste em atividades, benefícios ou satisfações oferecidas para venda que são essencialmente intangíveis e não resultam na posse de nada.” (KOTLER; ARMSTRONG, 2015, p.244).

Tendo em vista algumas divergências no que diz respeito aos conceitos de produto e serviço, adotou-se neste trabalho a classificação de Magnago (2011, p.17), que afirma que “produtos são tangíveis, padronizáveis, possuem produção independente do consumo e são estocáveis. Os serviços, por outro lado, constituem o contraponto dessas características”.

A comunicação, para Celaschi, “envolve uma função informativa nos confrontos com o consumidor, permitindo-lhe reconhecer imediatamente um produto, economizando em termos cognitivos e temporais sobre a sua investigação”

(CELASCHI apud DILL 2010, p. 31). Tem-se ainda que “A comunicação é o meio pelo qual os fabricantes e prestadores de serviços, informam, persuadem e lembram aos consumidores de suas ofertas” (PRUJÁ, 2013, p.56).

Quanto à distribuição:

A logística de marketing — também chamada de distribuição física — envolve o planejamento, a implantação e o controle do fluxo físico de produtos, serviços e informações correlacionadas, desde os pontos de origem até os pontos de consumo, a fim de atender às exigências dos clientes de maneira lucrativa. Em resumo, envolve levar o produto certo até o cliente certo, no lugar e na hora certos. (KOTLER; ARMSTRONG, 2015, p. 393)

Assim sendo, Moraes (2010) afirma que o designer é instigado a “conceber (ou, pelo menos, participar do processo de concepção) a forma do produto, a forma da comunicação, a forma da distribuição” (p. 52), isto é, o produto passa a interagir dentro do sistema, devendo ser observado dentro dos estudos do produto (*Concept ou diagnose*), passando a estar em volta de todo o processo e não mais isolado dentro da parte operacional somente. Esse sistema é composto pelas relações entre produto, comunicação, distribuição e serviço, analisando de forma ampliada os pilares que compõem esse fluxo.

3.6 Design e sustentabilidade socioambiental

O pensamento de sustentabilidade nasce com os ativistas ambientalistas na década de 60 do século XX, em decorrência dos entendimentos acerca do consumo desenfreado e seus impactos no meio ambiente. Em meados dos anos de 1970, vários acordos internacionais são estabelecidos relacionados à preservação do meio ambiente e, nesse contexto, as organizações não governamentais (ONG's) passam a exercer um papel cada vez mais importante na disseminação do pensamento ecológico. Em 1972 a conferência das Nações Unidas, em Estocolmo, realiza a primeira reunião para se discutir as angústias com as questões ambientais planetárias. Nas décadas posteriores, as ideias ambientalistas começam a ganhar cada vez mais interesse também de outras áreas de conhecimento (SILVEIRA, 2011).

Esses ideais passam a ser considerados no campo do design como meio de inserir um debate atualizado acerca de algumas questões, como: as relações entre as tecnologias, que se encontram em rápida expansão; as matérias-primas, que se encontram num processo de livre circulação; e as questões referentes à globalização

(entendemos aqui como aumento do mercado e da produção em todo o planeta), uma vez que as produções industrializadas são uma das maiores preocupações dos setores que trabalham ou estudam as relações do meio ambiente com a modernidade e seus respectivos impactos socioambientais. Dentro dessas considerações, tem-se realizado várias alternativas de conscientizar os consumidores acerca desses produtos. (MORAES, 2010).

A partir das considerações aplicáveis no metaprojeto, Moraes vai elencar alguns aspectos possíveis para serem analisados dentro de uma dimensão ambiental voltada para o design (MORAES, 2010). Para Fukushima (2009), essa dimensão pode ser compreendida como “sustentabilidade dos recursos naturais” (p. 22). De forma prática, a aplicabilidade desse conceito poderia ser analisada a partir de variáveis como: design orientado para a sustentabilidade ambiental, utilização de matérias e processos de baixo impacto ambiental e considerações no projeto do ciclo de vida inteiro do produto (MORAES, 2010).

O design orientado para a sustentabilidade vai se configurar como uma união entre os aspectos objetivos do projeto e suas práticas, com os conceitos que possam perpassar e evidenciar as questões de sustentabilidade ambiental. Utilizam-se aplicações, metodologias e reflexões que se relacionem com fatores como minimização dos recursos (reduzir o uso de matérias e energias nas etapas), recursos e processos de baixo impacto ambiental, otimização da vida dos produtos (durabilidade, reaproveitamento ou reciclagem), extensão da vida do materiais (reciclagem, combustão ou compostagem dos produtos descartados) e facilidade de desmontagem (separação das partes para manutenção, reparos, reuso), assim como provocar novos comportamentos de consumo a partir dos produtos/serviços com o objetivo de conscientizar sobre valores sustentáveis. (MORAES, 2010).

Quanto aos materiais e processos de baixo impacto ambiental, podemos destacar que:

A multiplicidade de possibilidades de escolha dos materiais e processos que afetam de forma diferenciada distintos grupos sociais e de interesse, bem como o ambiente e a qualidade de vida, caracterizam a dimensão das inovações que hoje são possíveis na área do design. Dentre essas inúmeras possibilidades, a utilização de um determinado material ocorre desde que suas propriedades físicas, mecânicas, químicas, o custo e sua disponibilidade no mercado possam atender as especificações de projeto (CANDIDO; KINDLEIN JÚNIOR, 2009, p. 92)

Moraes (2010, p.62) entende que a reflexão sobre os materiais se inicia com a escolha de materiais atóxicos, desde a concepção, passando pela produção onde se deve atentar aos agentes poluentes, e pensando em como isso afeta a natureza, uma vez que muitos dos insumos básicos são provenientes da natureza. O autor ainda provoca considerações acerca dos descartes dos produtos ou restos dos materiais que foram utilizados em sua produção. Atenta-se aqui para as possibilidades de reciclagens, matérias biodegradáveis e a utilização de somente um material, visando um controle maior sobre os impactos ambientais.

O ciclo de vida inteiro de um produto nada mais é do que todas as fases pelas quais o produto deve passar. Algumas publicações podem dividi-las em etapas: desenvolvimento de produto, produção, uso do produto em conjunto com serviços agregados e descarte (NAKO, 2010).

Dentro da perspectiva ambiental e sustentável, a reflexão sobre os impactos ao meio ambiente estará presente em todas as fases. No entanto, é necessária uma visão abrangente e global, mesmo com as análises por etapas (LANGER, 2011). Moraes (2010) acrescenta ainda duas etapas ao ciclo de vida: previsão das extensões do uso do produto e reciclagem.

O autor ainda sugere algumas coordenadas e linhas guias que o metaprojeto poderá levar em consideração para a concepção de um produto ecoeficiente:

[...]1.Utilização de poucas matérias-primas no mesmo produto; 2. Uso de materiais termoplásticos compatíveis entre si; 3.Escolhas de recursos naturais e processos de baixo impacto;[...]4.Utilização de poucos componentes no mesmo produto;5.Facilidade no desmembramento e na substituição dos componentes; 6.Otimização das espessuras das carcaças em termoplásticos;[...] 7.Não utilização de insertos metálicos em produtos termoplásticos; 8.Não utilização de adesivos informativos confeccionados em materiais que não sejam compatíveis entre si; 9.Uso de madeiras sintéticas e/ou certificadas; 10. Extensão da vida dos produtos. (MORAES, 2010, p.66-68)

Para Moraes (2010) objetivo destas orientações é o desenvolvimento de um produto com baixo impacto ambiental.

3.7 Influências socioculturais

As análises que se referem a este tópico dizem respeito aos conhecimentos prévios e estudos sobre a cultura e território no qual o produto será inserido, tomando como possível contexto a produção artesanal local, seus valores intangíveis,

manifestações artísticas, moda, comportamento, estéticas e valores éticos (MORAES, 2010).

Os meios socioculturais e os agentes atuantes na concepção do produto serão determinantes na criação de um projeto, de forma clara ou mesmo inconsciente, pois essas realidades influenciam o projeto. Um bom exemplo é a produção artesanal, popular e espontânea, uma vez que é visível como as estéticas do produto são reflexos de um ambiente, estilo de vida e território nos quais esses produtos foram gerados (MORAES, 2010). Krucken (2009) corrobora afirmando:

É importante considerar que um produto ou um serviço resultam de ações desenvolvidas por um conjunto de pessoas e organizações no tempo e no espaço. Essas redes, muitas vezes, surgem pela sinergia dos atores e estão baseadas no interesse em atuação conjunta. O seu desenvolvimento pode estimular a valorização dos produtos e serviços ligados a um dado território, valorizando também as diversidades locais. (KRUCKEN,2009 p.23)

Nesse sentido, podemos entender que, em meio à globalização, os produtos industrializados se tornam cada vez mais homogêneos. Os estudos sobre a identidade local e os conceitos de território podem ser relevantes como fatores de diferenciação do produto, assim como questões ambientais e éticas que colaboram para uma estética de objetos sustentáveis (MORAES, 2010).

Dijon De Moraes ainda aponta que, para o metaprojeto:

Devem ser considerados os fatores socioculturais de maior relevância como possível referência para a concepção do novo produto/serviço em estudo, e, de igual forma, os fatores determinantes ocorridos durante a época na qual o produto foi concebido e inserido no mercado (no caso de *diagnose* para o seu redesenho). Nesse caso, devem ser considerados como pró-análise: novas tecnologias e materiais disponíveis; novas descobertas científicas apresentadas; novos movimentos artísticos; novos comportamentos e costumes em prática; novas tendências da moda; novos ritmos musicais surgidos; catástrofes e/ou guerras que podem influenciar a concepção ou redesenho de um artefato. (MORAES,2010 p.80)

O autor ainda comenta que as análises deste tópico devem ser pertinentes a questões socioculturais que tiveram uma importância em determinadas épocas, citando como exemplo o estudo em uma determinada década na qual poderá ser realizado estudos sobre os impactos da estética, estilo e forma e suas relações com os fatores mencionados.

3.8 Tecnologia produtiva e materiais empregados

Moraes (2010, p.82) aborda, nesse tópico, questões de estudos de materiais modernos que possam despertar nos consumidores novos interesses através da emotividade, valor de estima e qualidade percebida. Moraes (2010) aponta para o surgimento de novos materiais:

É sabido que o aparecimento de novos materiais, como polímeros, termorrígidos, termoplásticos, compósitos, ligas leves e fibras sintéticas (dentre vários outros), tornou-se possível a redução do tempo de processo produtivo fabril, reduziu-se também o número de componentes nos produtos, até a possibilidade da aplicação e uso de monomateriais nos artefatos industriais. (MORAES, 2010 p. 83)

O autor ainda ressalta a importância de se realizar reflexões e análises sobre o maquinário que deverá ser utilizado no processo produtivo. (MORAES, 2010). Para o autor, um bom exemplo, referente a aspectos de estudos tecnológicos, são os produtos interativos.

3.9 Fatores tipológicos, formais e ergonômicos

Moraes (2010, p.88) mostra as análises e estudos referentes a este tópico que deverão ser com o intuito de promover uma melhor relação entre homem/espço/produto. Essa interação é campo do estudo da ergonomia:

A palavra ergonomia é derivada do grego *ergon*, que significa trabalho e *nomos*, que significa regras. No princípio, a ergonomia estudava o homem no seu ambiente de trabalho, mas agora ela ampliou os objetivos, e estuda as interações entre as pessoas e os artefatos em geral, e o seu meio-ambiente. (BAXTER, 2000 p. 158)

Itiro lida (2005) aborda a interação homem-máquina-ambiente, que se torna um sistema no qual o homem e uma máquina se relacionam e dessa ação nasce um trabalho em que a máquina vem a ser qualquer artefato, desde uma caneta a um computador. O autor diferencia dois tipos de artefatos (máquinas): as tradicionais, que auxiliam no desenvolvimento de trabalhos físicos, tais como as ferramentas manuais, e as cognitivas que interagem pelo formato de informação, citando como exemplo o computador. O autor ainda descreve como estas interações acontecem de modo a gerar novas ações no indivíduo:

O homem, para atuar, precisa das informações fornecidas pela própria máquina, além do estado (situação) do trabalho, ambientes interno e externo e de instruções sobre o trabalho. Essas informações são captadas através dos órgãos sensoriais, principalmente a visão, audição, tato e senso cinestésico (movimento das articulações do corpo), e são processadas no sistema nervoso central (cérebro e medula espinhal), gerando uma decisão. Esta se converte em movimentos musculares, comandando a máquina por meio das ações de controle. A máquina emite uma saída, atuando sobre o ambiente externo. (IIDA, 2005 p.28)

Dentro desse entendimento, Gomes Filho (2006) disserta sobre a necessidade de se estudar essa interação, refletindo essencialmente a partir dos aspectos das funções básicas objeto/produto, como meio de facilitar a compreensão e percepção no processo de uso, buscando atender as necessidades dos usuários, mas também atender as bases conceituais do projeto/produto.

Essas funções básicas do objeto/produto seriam: a prática, a estética, e a simbólica (GOMES FILHO, 2006). Para Löbach:

São funções práticas todas as relações entre um produto e seus usuários que se situam no nível orgânico-corporal, isto é, fisiológicas. A partir daí poderíamos definir: São funções práticas de produtos todos os aspectos fisiológicos do uso. (LÖBACH 2001, p 58)

Já a função estética “é a relação entre um produto e um usuário no nível dos processos sensoriais. A partir daí poderemos definir: A função estética dos produtos é um aspecto psicológico da percepção sensorial durante o seu uso” (LÖBACH, 2001 p.59-60), e a função simbólica Löbach argumenta que:

Um objeto tem função simbólica quando a espiritualidade do homem é estimulada pela percepção deste objeto, ao estabelecer ligações com suas experiências e sensações anteriores. A partir daí poderemos definir: A função simbólica dos produtos é determinada por todos os aspectos espirituais, psíquicos e sociais do uso. (LÖBACH, 2001 p.64).

Moraes (2010) afirma a importância não somente de levar em consideração os aspectos principais (que entendemos como práticos, ou funcionais) mas também os secundários (que entendemos como estéticos e simbólicos), uma vez que os aspectos secundários (tipologias formais, cognitivas e emocionais) passaram a ser decisivos nas escolhas dos produtos pelos consumidores. Nesse sentido, o autor aponta que “nós não somos aficionados às coisas em si, mas às relações que as coisas representam para nós mesmos” (p. 90).

Para embasar essas afirmativas, Moraes (2010) demonstra as contribuições de pesquisadores na área, entre eles os estudos de Donald Norman, que fala sobre os aspectos emocionais e o design.

Norman (2008) apresenta três propostas de design para lidar com algumas das questões emocionais. O autor as define como: design visceral, comportamental e reflexivo. O design visceral está fundamentado nas primeiras impressões, impulsos pré-conscientes, as aparências, sensações e toque. Já o design comportamental se estabelece dentro do uso, da interação direta com o produto, pautada na experiência que desempenha. Há ainda muitas facetas, tais como: função do produto, desempenho e usabilidade. O design reflexivo, por sua vez, seria onde a consciência se faz presente em relação ao produto, é onde ocorrem as interpretações, raciocínios e compreensões acerca do produto e “tem relação de longo prazo, com os sentimentos de satisfação produzidos por ter, exhibir, e usar um produto” (NORMAN, 2008, p. 58).

No design, as três concepções (visceral, comportamental, reflexiva), apesar de diferentes, se correlacionam para propiciar o melhor produto possível, ao mesmo tempo que as emoções e cognição são combinadas a todos estes fatores (NORMAN, 2008). Logo, o produto em si torna-se um mediador “entre a mensagem e as interações do uso” (MORAES, 2010 p. 91), e essas interações se dão por meio da percepção, do olfato, audição, toque entre outras (MORAES, 2010), ou seja, por meio das funções cognitivas.

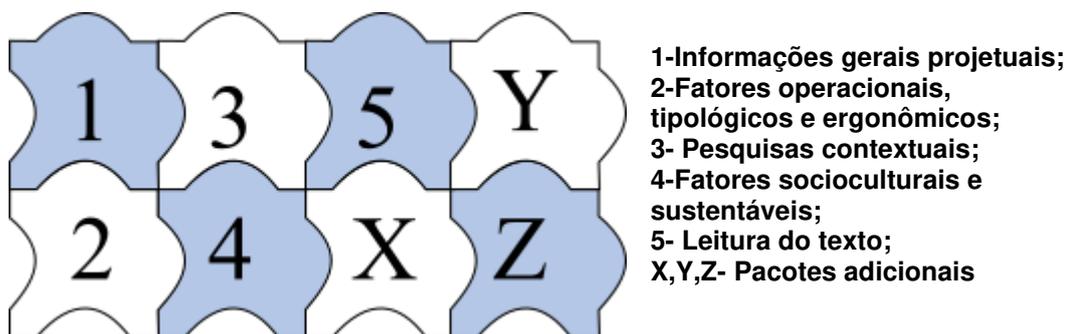
Por fim, o autor reafirma a possibilidade de realinhamentos dos tópicos ou novas inserções de acordo com a necessidade do projeto, no qual o profissional de design é quem deverá definir as necessidades destes tópicos almejando ao final da aplicação, uma definição conceitual teórica (novo produto/serviço), ou um diagnóstico de um produto/serviço (já existente).

4 PACOTES DE CONHECIMENTOS METAPROJETUAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO

Para chegarmos a um grupo de pacotes mínimo de conhecimento, dentro do figurino metaprojetual, tomamos como base os métodos dos especialistas citados neste trabalho e minha experiência profissional no desenvolvimento de figurinos. Foram compiladas as ações que correspondem ao pré-projeto de figurino e foram apontadas as convergências metodológicas existentes entre elas. Dessa maneira, excluimos ações e funções que são mais específicas do ato projetual por entendermos que estas ações são derivadas de um conceito já delimitado acerca do produto. Nas páginas a seguir, apresentaremos os pacotes de conhecimentos aplicáveis no desenvolvimento de figurino.

O objetivo dessa análise foi realinhar pacotes que possam ser utilizados como ferramentas de conceituação projetual, de forma flexível, nas quais os profissionais de figurino possam avaliar as necessidades e realizar as adaptações necessárias dentro desses pacotes. Assim, mantém-se a possibilidade de inclusão de novos pacotes e de expansão ou readequação dos propostos neste trabalho, não havendo a necessidade de seguir uma sequência linear. Os pacotes, conforme apresentados na figura 28, podem ser analisados de acordo com o olhar de cada profissional *Designer de figurino*.

Figura 28 - Quadro sintético da aplicação do metaprojeto no figurino



Fonte- Autor inspirado pelos conceitos de metaprojeto de Moraes (2010).

O pensamento de projeto de figurino deverá levar em consideração os cenários (panorama atual e ou futuro) e suas correlações, ou seja: onde ocorre o projeto e em que circunstâncias. Assim, o profissional responsável pelo projeto de figurino irá considerar toda uma gama de variáveis condicionantes à finalização do

produto em si, para além dos elementos da narrativa do espetáculo, tais como: espaços físicos, linguagem cênica, biotipo do ator, recursos financeiros, viabilidade de tempo e tudo o mais que for possível levar em consideração. Bandeira (2017) complementa:

O *designer* de figurino atuante na indústria do entretenimento precisa ser capaz de aglutinar tanto o saber teórico como a prática, somando uma gama de qualificações. É desta interação que o potencial de cada indivíduo fica ainda maior. Além disso, a relação de intimidade com a equipe é muito relevante. (BANDEIRA, 2017, p.20)

Os figurinistas habitualmente recorrem a processos de organizações e dinâmicas para a concepção do figurino. Esse planejamento, que muitas vezes se dá de forma não metodológica, busca traçar trajetórias com começo, meio e fim. Leite e Guerra (2002) afirmam:

O que confirma no fazer figurino a necessidade de um projeto que tem como ponto de partida uma estrutura mínima de ações que, necessariamente, são empreendidas para viabilização de qualquer objeto [...] cada etapa cumprida leva consigo o passaporte para a outra. No entanto, a primeira etapa quando finalizada não se fecha totalmente, ao contrário, firma-se, estabelecendo uma baliza em que qualquer mudança que for imposta por situações exclusivas das outras etapas não modifiquem o conceito geral do produto (figurino) voltando sempre pra origem. (LEITE; GUERRA 2002 p.118)

A partir do que foi exposto, partimos da estrutura apresentada por Moraes, em que são apresentados os tópicos básicos de pacotes de conhecimento, e descrevemos os eixos temáticos e suas características, sugerindo algumas possibilidades de reflexão os quais são discutidos a seguir.

4.1 Pacote de conhecimento: Informações gerais projetuais

Nesse pacote apresentamos alguns dos fatores que se relacionam com as informações gerais conceituais acerca da obra. São eles: tipo de linguagem, reunião de diretrizes, estilo de direção, fatores orçamentários, impacto visual, cronograma e sinopse.

Tipo de linguagem - entender em que tipo de linguagem o figurino será inserido é fundamental, pois esse entendimento irá influenciar as questões estéticas

do vestuário cênico, uma vez que as necessidades particulares das linguagens deverão ser postas com relevância antes do início das etapas de produção.

As especificidades do figurino no teatro podem se relacionar de forma mais precisa com a estrutura do espaço cênico (caixa cênica, palco italiano, arena, rua, praia, ônibus ...) e com a tridimensionalidade dos trajes. Uma vez que a plateia ocupa lugar presencial, os detalhes das roupas se tornam mais evidentes. Isso favorece um tratamento estético exagerado, para que esses detalhes tenham alcance em diferentes ângulos da perspectiva de quem assiste, ou seja, do ponto de vista do espectador, como ressalta Bandeira (2017):

As peças teatrais são mais experimentais ao projetar o design do figurino, pois, no palco, tudo deve ser produzido de modo mais impactante e as roupas levam em conta o tempo para serem vestidas e arrancadas (literalmente) em cena. (BANDEIRA, 2017, p.44)

Em relação ao figurino de audiovisual, deve ser levado em consideração a relação existente entre as captações de imagens por meio da tecnologia. Dessa interação, os detalhes se tornam primordiais, pois as imagens são de melhor qualidade e serão exibidas normalmente em telas grandes de projeção. Diante disso, se faz necessário um bom acabamento nas roupas, uma vez que qualquer defeito ou imprevisto pode vir a ser capturado.

Já no figurino de dança haverá uma maior necessidade de pesquisa em termos da relação do corpo em movimento e seus espaços de interação.

Reunião de diretrizes - Um dos fatores de direcionamento de uma obra espetáculo (teatro, dança e audiovisual) é a procura por um conceito geral que vai orientar os profissionais envolvidos. Essa busca começa nas primeiras reuniões, que podem ser formais ou informais, nas quais a equipe geral recebe instruções do diretor.

Estilo da direção - O diretor, como já dito anteriormente, tem modos subjetivos de conduzir determinadas narrativas para que se possa realizar a materialização de suas ideias. No entanto, suas subjetividades podem encaminhar para um sistema de dramaturgia colaborativa, na qual o texto/roteiro é construído por todos os componentes da equipe, ou por uma parte dos coordenadores de setores (chefe de produção, diretor de fotografia/iluminador, diretor de arte/cenógrafo, coreógrafo e etc.) e que não “necessariamente vai terminar num texto formal” (VIANA; PEREIRA, 2015, p.17). Leite e Guerra (2002) acrescentam:

Tal atitude direciona simultaneamente a questão plástica, pertencente ao campo da linguagem visual do espetáculo, o que equivale a dizer: todos os elementos visuais devem girar em torno de um mesmo eixo, buscando a consonância estética. (LEITE; GUERRA, 2002, p.85)

Fatores orçamentários - Tem relação com o planejamento financeiro do projeto, o qual poderá definir uma parte significativa do que será produzido no projeto de figurino. É a verba destinada ao setor. Souza e Ferraz (2013) orientam ainda que:

Em alguns casos, o figurino de algum espetáculo é desenvolvido com uma verba já definida previamente. A produção do espetáculo contrata o figurinista deixando claro (se não deixar claro, pergunte sobre o orçamento disponível) que só possui um determinado valor para a criação do figurino (sendo este para o figurinista) e outro determinado valor para a confecção (sendo este para costureira e compra de materiais). Neste caso, se o figurinista aceitar a proposta, terá um valor já estipulado para trabalhar, tendo que adaptar suas ideias às condições que encontrará com essa verba. (SOUZA; FERRAZ, 2013, p.65)

Os autores ainda relatam que há casos em que não há verba definida para a produção de figurino, cabendo ao profissional de figurino contratado apresentar uma proposta orçamentária, podendo ela ser negociada com os contratantes. (SOUZA; FERRAZ, 2013).

Impacto visual - Define-se “impacto” como “Colocado à força; que se chocou contra; impelido³⁸”. Nesse sentido, entendemos o quanto os atributos visuais e seus aspectos podem ser relevantes dentro do projeto. Sobre os impactos visuais dentro da contemporaneidade em um projeto podemos afirmar que:

Os fatores visuais têm preponderância e costuram todo o projeto, dando significações ao espetáculo e indo além de um mero complemento teatral no sentido tradicional da cenografia [...] A cenografia, direção de arte e outras tarefas ligadas à construção de visualidades ganham fôlego e destaque, assumindo protagonismos até há algum tempo impensados, uma vez que essa era uma tarefa secundária nos projetos desses eventos. (POSTSRASCUNHO, 2013)

Destes atributos, podemos também definir as relações entre as opções de estilo de figurino (realista, para-realista e simbólico) com as considerações dramáticas da obra.

³⁸ IMPACTO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/impacto/>. Acesso em: 13/09/2020.

Cronograma - O cronograma surge como necessidade organizacional, no qual são inseridas informações sobre prazos para a execução das tarefas e etapas do projeto, o que poderá ser reavaliado mediante as negociações com os responsáveis. Nele devem ser estabelecidos: data de estreia, inícios de gravação (audiovisual/cinema), prováveis inícios de ensaios, duração do tempo de execução para a etapa pré-projetual, períodos de apresentações, pós-produção (teatro, dança) e desprodução (audiovisual/cinema).

Sinopse - A “sinopse” tem como um de seus significados segundo o dicionário: “Resumo; relato breve: sinopse de um filme, de um livro, de um espetáculo³⁹”. A sinopse é o primeiro contato com o universo dramaturgico em si. Nos orienta sobre o contexto e cria os primeiros vislumbres estéticos.

4.2 Pacote de conhecimento: Fatores operacionais, tipológicos e ergonômicos

Neste pacote levamos em consideração os fatores relativos às questões de materialização, produção e construção do traje cênico em si. Observamos a necessidade de se refletir previamente a respeito das ações operacionais, os fatores ergonômicos e as possíveis tipologias. “Operação” significa também “conjunto de meios que se combinam para obter-se um resultado⁴⁰”. Nesse sentido, destacaremos alguns pontos que merecem atenção.

Contratação de serviços e profissionais - A contratação de terceiros para a realização de tarefas específicas poderá ser considerada previamente. Tais serviços serão observados e relativizados a depender das demandas que o projeto exigirá. Em uma produção com muitas peças de roupas, deve-se prever uma estrutura de higienização das peças que poderá ser realizada por uma empresa de lavanderia ou equipes informais de lavagem. Alguns serviços que normalmente são necessários: costureiras, artesãos, sapateiros, equipes de envelhecimento das peças, modelistas, equipe extra de assistências e camareiras ou ainda outros profissionais que possam desenvolver trabalhos que venham a contribuir com a construção de peças essenciais dentro do universo dramaturgico (artistas plásticos, aderecistas, profissionais de áreas

³⁹ SINOPSE. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/sinopse/>. Acesso em: 13/09/2020

⁴⁰ OPERAÇÃO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/operacao/> Acesso em: 13/09/2020.

de tecnologias/robótica, etc.). Podem ainda ser necessários serviços técnicos de manutenção dos maquinários.

Maquinário empregado e tecnologias produtivas - O maquinário empregado para a produção das peças pode ser pensando previamente ou mediante as necessidades encontradas durante o percurso de produção. Existe uma variedade de maquinários que podem ser utilizados desde máquinas simples de costura até a mais sofisticada impressora 3D, passando por um kit simples de costura (fita métrica, agulhas e linhas), o que é de praxe no universo dos profissionais designer de figurino. Como dito anteriormente, as tecnologias produtivas são referentes ao tipo de material utilizado para a produção das peças. No caso do figurino, isso poderá ser pensando a partir do enredo, das matérias-primas e dos impactos visuais que a dramaturgia exigira.

Fatores ergonômicos e tipológicos - A interação das peças com os artistas que as usarão deverá ser levada em consideração. A escolha pelo conforto ou não também pode ser relativizado, uma vez que passará pelo aval da direção e deve atender às demandas dos artistas. Há casos em que o artista poderá optar por uma relação de desconforto, pois a partir disso poderá se criar a personagem. Nesse sentido, as tipologias podem se relacionar com os aspectos de criação do personagem, auxiliando na sua construção poética.

Ainda sobre fatores ergonômicos ligados aos trajes, Gomes Filho (2010) acredita que questões relacionadas a adequação de matérias e tecidos devem ser consideradas a depender da ocupação do profissional que usará e cita como exemplo fatores como resistência, durabilidade, impermeabilidade, flexibilidade etc. Em se tratando de figurino, a escolha de características como estas devem ser voltadas para o ator e suas condições de uso. Gomes Filho ainda afirma que há a necessidade de “adequação antropométrica para contemplar condições dimensionais visando abranger os diversos indivíduos” (2010, p 107), ou seja: estudos sobre as medidas do corpo são necessários para contemplar os vários corpos e seus biotipos. E conclui:

A Importância da ergonomia (nesse caso ligada diretamente às áreas de atuação do design de moda e do design de produto) vai residir, principalmente, nos padrões de qualidade, técnicas de moldes e na adequação dos materiais mais apropriados para a confecção desses trajes e, naturalmente, se estende a eventuais outros acessórios [...]. (GOMES FILHO, 2010, p.107)

No figurino de dança essas relações se tornam primordiais:

Se você está fazendo um balé, a coisa mais importante é a coreografia, mas a coreografia tem que estar aliada a roupa... que não tenha os panos com o caimento certo... que não tenha nada a ver, você vai se prejudicar... (LACERDA, 1998 apud LEITE; GUERRA, 2002, p.87)

O traje cênico na dança encontra como principal foco o movimento, a ação do corpo. O figurino deve então fornecer suporte para que esse dinamismo do corpo não seja comprometido. Medes e Souza (2015) sugerem os estudos relativos à ergonomia física com foco na antropometria e biomecânica.

A ergonomia física, segundo Lida (2005), busca estudar questões de anatomia humana. O autor afirma que a antropometria trata do estudo das medidas do corpo conforme variações em relação a idade, etnia, sexo, clima entre outras. Lida ainda subdivide a antropometria em 3 grupos: a estática, que se refere às medidas de um corpo parado; a dinâmica, na qual se mede o alcance dos movimentos; e a funcional, que se relaciona com movimentos específicos. Medes e Souza apontam que “a ideia estabelecida é que a antropometria é uma ciência fundamental para a construção de vestuários ergonomicamente correto” (2015, p.8) e que ao se pensar no corpo que dança, as antropometrias dinâmicas e funcionais são as que melhor se encaixam para os estudos de criação em figurino de dança.

Em relação à biomecânica:

É a disciplina entre as ciências derivada das ciências naturais, que se ocupa das análises físicas de sistemas biológicos, e conseqüentemente, que se ocupa da análise do movimento do corpo humano. Estes são estudados através de leis e padrões mecânicos, em função das características específicas do sistema biológico humano, incluindo o conhecimento anatômico e fisiológico [...] pode ser classificada entre interna e externa, segundo a determinação quantitativa ou qualitativa da força que atua sobre os corpos, assim como da interação do corpo com o meio onde o movimento acontece. (DIAS, 2009, p.43-44)

Medes e Souza complementam que a “biomecânica externa estuda as forças físicas que agem sobre os corpos e a interna, estuda a mecânica e os aspectos biofísicos das articulações, ossos e tecidos do corpo” (2015, p.10), e afirmam que existem várias metodologias de análise, incluindo a antropometria. Nesse sentido, as autoras orientam a realizar estudos de medidas do corpo levando em consideração as movimentações e as expansões possíveis. Assim sendo, percebemos que a tabela

de medidas se diferencia para o figurino de dança, se comparada ao figurino para o cinema e teatro. A de dança deverá conter maiores informações e detalhes levando em conta os fatores antropométricos e biomecânicos.

Deduzimos então que para o desenvolvimento do traje cênico de dança, o acompanhamento aos ensaios deverá ser mais frequente que nas demais linguagens cênicas, uma vez que se necessitará observar o corpo em suas mais variadas movimentações.

Medidas e fotos do elenco - Quando o quadro de elenco (*casting*) encontra-se disponível, o mesmo deve ser utilizado para se ter uma noção geral sobre os principais desafios dentro da construção de figurino, uma vez que os corpos dispõem de particularidades. No mercado atual, as peças íntimas tidas como cor de pele possuem uma diversidade pequena. Peças para tons de pele negra são mais difíceis de encontrar no mercado, assim como as roupas com medidas maiores ou para pessoas com deficiências físicas, etc.

Nem sempre o casting está disponível nos primeiros contatos com o projeto. Em algumas circunstâncias o elenco só é fechado durante outras etapas do projeto da obra cênica, ou ainda há mudanças repentinas no elenco por questões adversas, como falta na prova de figurino, casting fechado a poucos dias do espetáculo ou filme audiovisual, ou mesmo durante as gravações. Opta-se, então, por trabalhar com o elenco que se tem disponível, porém o designer de figurino deve permanecer atento ao perfil da personagem, descrito no texto ou informado pelo diretor da obra, que poderá fornecer detalhamentos sobre o seu biotipo ou estereótipo.

Técnicas do vestuário - É muito importante o conhecimento, por parte do designer de figurino, sobre a construção dos trajes: técnicas de *moulage*, corte de tecidos, caimento do tecido, tiragem de medidas do corpo entre outros. Isso facilitará na transcrição das ideias que deverão surgir nas etapas de produção de figurino.

Criações híbridas de figurino - Nesse item relacionamos as diferentes perspectivas de criação, que podem ser partir de um desenho ou através da compra ou consignação de peças, em brechós, empréstimos e acervos. Há ainda a possibilidade de construir um figurino mesclando todas essas maneiras. Criar figurinos compostos a partir da junção de peças compradas prontas, com peças de acervos e ainda criar a partir destas peças já prontas se utilizando de desenhos como meio de direcionamento projetual.

Pesquisa Têxtil – Nesse item, tratamos de entender as necessidades da pesquisa têxtil dentro do universo dramático, levando em consideração suas especificidades e linguagens, bem como a viabilidade produtiva. Na linguagem de audiovisual, há uma preferência pelo uso de tecidos de origem natural (linho, algodão, seda, lã ...), uma vez que são utilizados microfones de lapela⁴¹, pois estes microfones são sensíveis ao atrito dos tecidos de composição sintética. Quando se trata de captação de imagens audiovisuais, as autoras Leite e Guerra (2002) citam exemplos de estampas que podem causar distorções na imagem devido à tecnologia de resolução de imagens. Essas distorções são conhecidas por *moire* e afetam mais precisamente “tecidos com listras finas e contrastantes, tramas espinha-de-peixe ou pied-poule, estampas de bolinhas muito pequenas e aquelas inspiradas da opitcal Art” (p.92).

Outro fator relevante é a relação do tecido com a iluminação. Garrido (in BANDEIRA, 2017) fala sobre a importância de se entender sobre luz dentro do figurino de cinema, pois há diferentes tonalidades e técnicas de iluminação que terão efeito diretamente sobre a plasticidade do figurino. Ela cita como exemplo o uso de luz natural (solar) para os filmes em preto e branco e exemplifica outras situações:

É, porque, às vezes, você pensou numa roupa laranja pra ela, mas aí na luz, no cenário, essa roupa vai ficar rosa, né, e aí você toma um susto, quando ver a luz lá, e até você ajuda o fotografo, porque as vezes o fotografo precisa ta junto do figurino pra entender, principalmente quando você ta trabalhando com envelhecimento de roupa né, então é fundamental você entender da luz um pouco e você trabalhar muito junto [...]. (GARRIDO In BANDEIRA, 2017 p.71-72)

Percebemos, então, que as relações existentes entre o figurino e a iluminação terão influência sobre os tecidos. É importante tomar o devido cuidado com as cores, as texturas, e relações sobre claridade e reflexos, no caso roupas brancas ou acessórios metálicos, espelhados (óculos), etc. Em alguns casos há a necessidade de se trabalhar com o envelhecimento das peças como cita Garrido sobre uma situação que envolveu um determinado figurino para o filme *Tatuagem*, de 2013.

Claro que um rosa pink respeitando a luz do filme, um rosa pink que eu joguei uma tinta preta pra dar um envelhecimento, mas aí é outra história, pra dar

⁴¹ Vestuário. Num casaco, a parte anterior ou superior que se encontra virada para o lado de fora; rebuço (DICIO, 2020)

uma abafada na cor porque no caso desse filme mesmo quando eu pudesse usar cor a cor tinha que ser abafada porque a gente tinha uma luz natural que tinha que ser respeitada. (GARRIDO in BANDEIRA, 2017, p.77)

Já em relação à sonoplastia, a interação se dá com cautela, não somente pelo entendimento das composições dos tecidos, mas também no âmbito da modelagem. Os aparelhos de captação de som são delicados e sofisticados o suficiente para captarem os atritos entre o tecido e o aparelho, ou entre o tecido e corpo do ator. Da mesma forma, podem captar ruídos dos acessórios em atrito entre si e com outras superfícies (calçados em movimento, acessórios metálicos, etc).

Quando solicitado, eles podem ajudar em colocar criativamente os microfones sem fio nas melhores posições possíveis no corpo dos atores. Não se devem fazer comentários negativos sobre o tamanho dos “calombos” que microfones sem fio criam em baixo das roupas para evitar que os atores fiquem impressionados. Pense em como evitar o ruído das roupas, especialmente se os atores principais forem usar o mesmo figurino na maior parte do filme. Nunca permita que os atores usem roupas íntimas de seda, especialmente sutiãs. Camisetas de algodão devem ser colocadas nos atores embaixo dos figurinos para ajudar a prevenir ruídos das roupas roçando umas nas outras. Gravatas de seda devem ser evitadas ou pelo menos, no caso dos atores principais que usam o mesmo figurino em muitas cenas, terem colocadas no interior delas uma camada de algodão. Pense no som quando escolher colares, correntes, gargantilhas e outras jóias. (MURICY, 2010, p.5)

Relação com demais departamentos – Para o desenvolvimento do figurino levamos em consideração as interações com demais setores da obra cênica. Essas interações devem ser harmoniosas sempre a favor do espetáculo. Entre figurino e produção executiva da obra cênica, as relações serão de cunho financeiro. Já entre os assistentes de direção, quando houver, as relações deverão ser de disponibilidade dos artistas para as provas de figurino, ajustes ou mesmo participar dos ensaios da obra. Mas nossa atenção deve se voltar para as áreas de iluminação (fotografia) e sonoplastia (som) pois, como já citado, são áreas em que ocorre uma interação técnica que pode vir a alterar alguns fatores dentro do desenvolvimento do produto figurino.

Outro ponto de atenção é o cenário (arte). A relação entre figurino e cenografia ou direção de arte deve ocorrer da maneira mais harmônica possível, em termos de cartela de cor e volumes dos trajes. Ainda é o mesmo pensamento do teatro simbolista, quando os artistas plásticos desempenhavam as duas funções (cenógrafo e figurinista) como meio de deixar os espetáculos mais harmônicos e com uma estética coerente com a dramaturgia. No cinema o setor de figurino compõe o

departamento de arte, sob a hierarquia do diretor de arte, portanto, algumas das decisões referentes ao figurino requerem um diálogo maior com a direção de arte.

Cunha (in BANDEIRA, 2017) justifica que:

O diretor de arte vai pensar toda a estética: cor [...] a hierarquia direta do figurinista – é o diretor de arte. Ele quem vai levar a demanda ao figurinista. [...] Só que a criação do figurino é completamente independente. Ela vai em cima de uma pincelada, de uma orientação que o diretor de arte vai dar, mas a criação é própria do figurinista. (CUNHA in BANDEIRA, 2017, p.109)

Para Leite e Guerra (2002) o diretor de arte é o responsável pela unidade visual da obra, pois tal profissional é quem coordena as equipes que desenvolvem a plasticidade do projeto.

4.3 Pacote de conhecimento: Pesquisas contextuais

Neste pacote pensamos sobre os contextos dramaturgicos em que o projeto se dará. Elencamos dessa maneira alguns fatores possíveis de reflexão inicial e, como nos demais tópicos, passíveis de reavaliação conforme a necessidade projetual.

Pesquisa histórica - A dramaturgia evoca um tempo histórico, seja ele real ou ficcional. Nesse sentido, ela refere-se ao entendimento sobre determinada época ou período para que o figurino possa encontrar fidelidade dentro do enredo. Procura-se estudar sobre os comportamentos de uma determinada época, a cultura, localidades geográficas e principalmente as vestimentas com suas variações, tais como cor, matérias, texturas. Para a figurinista Chris Garrido (in BANDEIRA, 2017), a pesquisa de história da moda ou vestuário é fundamental como bagagem intelectual e referencial, mesmo se o projeto tratar de uma obra contemporânea. Nesse sentido, a moda e o figurino trabalham em favor do corpo para contar uma história (LIMA JUNIOR, 2012).

Como pesquisa histórica também entendemos as questões relacionadas ao figurino para enredos contemporâneos. Apesar de, nestes casos, não ocorrer uma pesquisa histórica relacionada ao passado, ela ocorre relacionada ao tempo presente. Ou seja, vai identificar e mapear costumes, roupas e comportamentos do cotidiano dos perfis das personagens. Ferraz e Souza dissertam:

As produções contemporâneas são múltiplas, referindo ao que se produz como estética contemporânea e que não está preocupado com outros tempos e outras condições, mas com o que trata dos dias atuais, como no caso de uma novela que fala sobre a vida das pessoas que vivem, atualmente, na cidade do Rio de Janeiro. É claro que as vidas das pessoas não são iguais, mas o figurino tratará, possivelmente, das roupas cotidianas, e aí se aproximará muito dos trabalhos de produção de moda, das tendências ditadas pelo mercado e indústrias de moda. (FERRAZ; SOUZA, 2013, p.79)

Pesquisa de cenários futuros - A obra cênica poderá se relacionar com tempo futuro ou estreará muito depois da realização do projeto. É o caso de algumas obras audiovisuais (cinema) em que o tempo entre as etapas de pré-produção e estreia são mais distantes. Citamos o exemplo do filme “Cidade de Deus⁴²” em que o início da pré-produção ocorreu em fevereiro de 2001 e a estreia somente em agosto de 2002. Nesse sentido, sugerimos os estudos de prospecção de cenários (sondagem de futuro) voltados para os estudos do campo da moda.

Souza e Takahashi (2012) afirmam que as definições de cenários de um modo geral são “um meio de projetar e especular sobre o futuro com o propósito de direcionar a tomada de decisões” (p.107). Uma das consequências dos estudos de cenários prospectivos são as chamadas *trends* (tendências) (BÜRDEK, 2006). Segundo Rech:

As influências observadas e analisadas pelos pesquisadores de tendências funcionam como espécie de espelho do futuro da modernidade, sendo assim expressões do espírito do tempo anunciando traços vindouros. Através do estudo e análise de fenômenos sociais provenientes das ruas e disseminados por meios de comunicação em geral, torna-se possível a prospecção de tendências sociais, as quais, posteriormente, serão traduzidas em tendências de moda para a indústria. (RECH, 2009 p.617)

A autora ainda aponta que:

As tendências de moda, ou as chamadas tendências de curto prazo (inferior a dois anos), são fenômenos passageiros de moda, consideradas redutoras de incertezas para a cadeia produtiva da moda e requisitos projetuais para a prática profissional do designer. São sinais que prenunciam manifestações de um tempo, interferindo no consumo, no comportamento, direcionando desejos e gostos. Dadas em ciclos, pois surgem, popularizam-se e declinam, as tendências identificam cores, temáticas, formas, tecidos, aviamentos, princípios e elementos do design de moda de uma determinada estação, apontando possíveis direcionamentos estilísticos que evoluem para, aproximam-se de. (RECH, 2009, p.617).

⁴² Cf. MATTA; SOUZA (2009).

Esses estudos, dentro do universo do figurino, facilitarão as relações existentes entre a contemporaneidade da obra e a estética dos trajes cênicos em comum acordo e diálogo com setor de direção de arte ou cenografia. Assim como também irão promover uma maior comunicação com o espectador, o situando no tempo. Um exemplo do uso de pesquisas de tendência dentro da criação de figurino é o trabalho desenvolvido por Rita Azevedo para o filme *Bacurau*, lançado em 2019:

Eu tinha conversas transformadoras em cada encontro com os diretores e roteiristas. A partir disso, fiz pesquisa de roupas de alta costura. Essas marcas me traziam o elemento do que estava sendo construído hoje, aí eu sempre fazia o cálculo de desconstrução e proporção até o futuro representado no filme. (AZEVEDO in MATTIELLO, 2019).

Neste caso, entendemos que a figurinista recorreu as pesquisas de tendência para deduzir em quanto tempo aproximado esta tendência chegaria ao mercado de consumo contemporâneo.

Pesquisas bibliográficas e de campo - Segundo Marconi e Lakatos:

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas. (MARCONI; LAKATOS, 2003, p.83)

No âmbito do desenvolvimento de figurinos, essa pesquisa dará subsídios para a criação, assim como para argumentação do projeto. Além da bibliográfica, outra pesquisa importante é a pesquisa de campo. Marconi e Lakatos (2003) definem que:

Pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. Consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente [...]. (MARCONI; LAKATOS, 2003, p.186)

Nesse sentido, Bandeira (2017) exemplifica a pesquisa de campo realizada pela equipe do filme *Deserto feliz*, de 2007, na qual o figurinista pôde participar de um processo de imersão conjunta, viajando para o interior do estado de Pernambuco e convivendo com pessoas reais que inspiraram o enredo do filme. A pesquisa, no que

diz respeito ao figurino, procurava observar relações de consumo e estéticas entre os moradores para serem referenciadas na criação do produto.

Espaços e estruturas físicas para as ações cênicas - Nesse item enfatizamos o entendimento acerca dos possíveis espaços físicos na qual o figurino será inserido. Como viu-se anteriormente, o espaço pode contribuir para as modificações necessárias nos trajes. Na Grécia, por exemplo, os atores precisavam utilizar figurinos e adereços específicos para que as suas imagens e vozes pudessem ser vistas e ouvidas pela plateia que se aglomeravam nos grandes teatros. Portanto, é necessário investigar se a ação se passará em teatros, espaços abertos ou fechados, etc. Diante disso, refletir sobre a viabilidade de como estes espaços irão interagir com os figurinos.

4.4 Pacote de conhecimento: Fatores socioculturais e sustentáveis

Destinamos este pacote às reflexões que podem envolver as novas mudanças comportamentais em termos de sustentabilidade e no âmbito sociocultural.

Fatores de sustentabilidade ambiental – Percebemos que para desenvolvimento do figurino, habitualmente as questões relativas ao reaproveitamento, durabilidade e reuso já são levadas em consideração na construção do traje cênico. Não raramente se recorre a brechós, seja para o uso fidedigno ao tempo cronológico em que o projeto dramatúrgico se passa ou para o estudo de referência. Recorre-se ainda ao reaproveitamento da matéria-prima para se construir algo novo. Almeida (2010) fala sobre a relação com as pesquisas em brechós:

Os Brechós são hoje em dia os meus grandes armários em forma de câmaras secretas, esconderijos e fundos falsos. Minhas visitas a estes lugares compreendem um trabalho arqueológico que me impulsiona a encontrar algo que nunca vi, ou talvez reencontrar algo esquecido em um canto. Nos Brechós, silêncio e me imagino transitando nas gavetas por entre as roupas perdidas. Admiro os achados com um olhar transformador: idealizo-os com outras formas, cores, texturas; penso se esses achados poderiam se geminar a outros objetos. (ALMEIDA, 2010, p.31)

Há ainda a possibilidade de construir figurinos a partir de materiais não têxteis e descartáveis como plásticos, papéis e latas. Tudo depende do universo imagético e da estética, assim como os impactos visuais que se quer alcançar com a obra cênica.

É importante refletir e lembrar que o pensamento sustentável também envolve a durabilidade das peças. Logo, o tempo do espetáculo em cartaz ou quantas cenas serão gravadas com determinada peça do traje cênico devem ser levados em consideração. Villela (in MUNIZ, 2004) exemplifica:

Por exemplo, a ROYAL SHAKESPEARE usa pulverizadores com cloro para dar essa textura de antiga nos tecidos. Convivendo com eles, vi que usam absorventes higiênicos debaixo do braço para não suar o figurino e não perder o pigmento ...O figurino reciclado, feito com pedaços de várias coisas, juntamente com a amônia liberada pelo suor do ator, principalmente em elementos oxidados, promove um cheiro insuportável. E aí é preciso desenvolver técnicas de limpeza: lisofórmio spray em tal porcentagem, mais álcool, talco, polvilho etc. (VILLELA in MUNIZ,2004, p.199)

Outras ações, no que diz respeito as reflexões sobre sustentabilidade, podem envolver: técnicas de modelagens a partir de retalhos descartados; tingimento com menos impacto ambiental; tratamento de envelhecimento com pigmentações naturais entre outros como o exemplo de Bandeira (2017):

Para o processo de envelhecimento, usávamos misturas de técnicas de tingimento por imersão, bastões e pós para tecidos importados (especialmente, 53 para este fim), além de terra que colhíamos na locação, lixas e muitos ajustes manuais ou executados por uma costureira terceirizada. (BANDEIRA, 2017, p.52-53)

Para Abrantes: “durante muito tempo, usei corantes manuais que tirava da terra, naturais. Tingia com flor, raiz, pó de café, chá, cebola, casca de aroeira, erva mate, barro, terra” (In MUNIZ,2004, p.280).

No entanto, as ações de sustentabilidade devem ser pensadas também como meio de modificar as estruturas de consumo. Ao compararmos as ações relacionadas à sustentabilidade da abordagem original do metaprojeto, sugerida por Moraes (2010), e as ações sustentáveis relacionadas ao desenvolvimento de figurino, notamos que o pensamento sustentável nas ações metaprojetuais estão relacionadas ao consumo de massa, como um meio de conscientização e mudança no comportamento dos consumidores. Já no figurino, as ações de sustentabilidade estão relacionadas à estética e falta de recursos financeiros. No entanto, há figurinistas que trabalham com perspectivas de sustentabilidade como ferramenta de mudança comportamental. Citamos como exemplo Cynthia Summers que afirma:

Há muitas maneiras de pensar de maneira mais sustentável na criação de figurinos. Eu não diria que é fácil. Seja para uma série contemporânea, que grande parte das roupas do figurino são compradas prontas, ou um filme de época/fantasia, que requer a confecção de todas as peças, tudo o que você vê na tela passa por um grupo maior de pessoas para aprovação. O traje deve caber no script. Portanto, há muitas limitações na hora de tomar decisões. Mas, dito isso, se posso encontrar couro ou pele falsa que satisfaça as necessidades do figurino, geralmente, todos saem felizes. Sempre que posso eu faço as perguntas. Onde foi feito isso? Podemos usar uma versão sintética? Podemos usar corantes de tecido sustentáveis? Etc, etc. No final do dia, geralmente é mais barato e melhor para todos, incluindo os atores que precisam vestir as roupas. (SUMMERS in MAGAZINE, 2017)

Fatores socioculturais - Os fatores aos quais Moraes (2010) se refere neste tópico, são relativos aos estudos para a inserção de um novo produto no mercado. São levados em consideração moda, comportamento, cultura, estéticas, territórios e valores éticos como áreas de pesquisas prévias. O autor cita como exemplo o artesanato como objeto que é influenciado diretamente por estes fatores e que pode vir a ser um diferencial no design do produto/serviço. No entanto, para o figurino, percebemos que essa visão é aplicável dentro da construção do personagem específico e não no conceito do projeto de figurino como um todo, uma vez que cada personagem dentro da dramaturgia carregará uma série de simbologias em seus trajes que se relacionarão com suas subjetividades.

Porém, propomos a expansão desse pensamento voltado para a construção do figurino. Nesse sentido, sugerimos que se levem em consideração questões do campo da sociologia e antropologia, sobre apropriações culturais⁴³, colonialismo⁴⁴ e processos de gentrificações⁴⁵. Estes conceitos se mostram cada vez mais necessários dentro das criações artísticas e ao entendermos a amplitude destes conceitos, compreendemos também que não caberia desenvolvê-los neste trabalho, pois o foco do desenvolvimento desta pesquisa se relaciona com metodologias de desenvolvimento de produto figurino.

4.5 Pacote de conhecimento: Leitura do texto

A inserção desse pacote refere-se ao máximo de informações que são adquiridas a partir da dramaturgia escrita, narrada ou construída durante o processo de desenvolvimento do projeto.

⁴³ Cf. PINHEIRO (2015)

⁴⁴ Cf. SANTOS (2007)

⁴⁵ Cf. SMITH (2007)

Texto e enredo – Podemos considerar que o texto é o documento que descreve toda a narrativa ficcional do projeto. Ele poderá estar presente em qualquer linguagem ou gênero dramático. Castro e Costa (2010) argumentam que “a narrativa estará presente de forma a arranjar uma sequência de fatos onde os personagens se movimentam num determinado espaço à medida que o tempo passa” (p. 82). É a partir do texto que possivelmente se encontra também os elementos da narrativa que poderão ser usados dentro do desenvolvimento do figurino: tempo, espaço e personagem.

Há, no entanto, possíveis modificações dentro do texto que podem ser reavaliadas durante os processos de decupagem ou mesmo no decorrer das demais etapas projetuais. Estas ponderações podem ser feitas pela equipe técnica do projeto, diretor, ator ou qualquer profissional envolvido diretamente com o processo de criação da narrativa ou a execução desta. Como citamos anteriormente, há ainda alguns casos em que o texto é elaborado de forma colaborativa durante os processos de reunião de equipe, o que ocasionaria num roteiro para se guiar o projeto (VIANA; PEREIRA, 2015).

Dentro do texto encontramos ainda o enredo da obra cênica. Para Castro e Costa (2010):

O enredo ou trama é o esqueleto da narrativa, aquilo que dá sustentação a história, ou seja, é o desenrolar dos acontecimentos. É preciso conhecer profundamente o enredo para um bom desenvolvimento de um figurino, pois contém todas as informações acerca dos personagens e período histórico, além de ser possível extrair cores, formas e texturas. (CASTRO; COSTA, 2010, p.82)

Decupagem - Na decupagem as anotações são realizadas a partir de cada cena presente no texto, tendo em vista a quantidade de personagens presentes e suas ações. É a partir da decupagem que se consegue uma visão mais clara das demandas de quantidade e tipo de figurino. Para Benigno (2014) a decupagem se relaciona com a continuidade:

O mapa de continuidade cruza todas as seqüências ou cenas da narrativa com o elenco (protagonistas, coadjuvantes e figurações), apresentando uma noção clara dos fluxos de continuidade, por quais seqüências mantém a continuidade dessa veste, onde ele a troca, quantas roupas ele precisa ter durante o filme para caracterizar as decisões descritas pelo roteiro, que vestes ele pode vir a repetir, que vestes têm que ser produzidas duplicadas pra responder as situações de ação e efeito, que vestes caracterizam seu cotidiano, que vestes caracterizam seu estado dramático. (BENIGNO, 2014, p.46-47).

Assim para cada roupa e acessórios usados nas sequências, cenas ou atos que aparece dá-se o nome de ‘R’ como explica Cunha (in BANDEIRA, 2017):

Então faremos, ‘sequência1’, o primeiro figurino de Bárbara se chamará R1 (roupa nº1). Nele vamos listar: blusa preta, calça preta, sapato branco, brincos grandes. [...] A mesma coisa vai acontecer aqui: Álamo R1 – calça bege, camisa de botão manga longa branca off White, sapato marrom, relógio grande preto [...] O similar vai acontecer com o R1 de Simone na sequência 3, porém, nessa sequência e na seguinte, Bárbara está com o R2 (neste caso, vamos supor que o R2 dela seja igual ao R1, só que molhado. (CUNHA in BANDEIRA, 2017, p.114)

A seguir, um exemplo de tabela de decupagem inspirada nas informações fornecidas por Cunha (in Bandeira, 2017, p.114):

Figura 29 - Tabela de decupagem explicativa

SEQUÊNCIA	PERSONAGENS	ROUPA	DESCRIÇÕES
Cena 1	Bárbara	R1	blusa preta, calça preta, sapato branco, brincos grandes
	Álamo	R1	calça bege, camisa de botão manga longa branca off White, sapato marrom, relógio grande preto
Cena 2	Bárbara	R1	blusa preta, calça preta, sapato branco, brincos grandes
	Álamo	R1	calça bege, camisa de botão manga longa branca off White, sapato marrom, relógio grande preto
Cena 3	Bárbara	R2	blusa preta, calça preta, sapato branco, brincos grandes (MOLHADO)
	Álamo	R1	calça bege, camisa de botão manga longa branca off White, sapato marrom, relógio grande preto
	Simone	R1	Blusa, calça, sapato

Fonte- Autor inspirado nas informações da citação de Garrido (In: BANDEIRA, 2017).

Perfil sociopsicológico das personagens - Para traçar o perfil psicológico, as nuances subjetivas e poéticas dos personagens, são necessárias algumas informações e orientações, que normalmente são fornecidas pelo diretor da obra antes ou durante o desenvolvimento do projeto. Ao longo deste processo poderão surgir observações indicadas pelos artistas que vestirão o traje. Essas observações auxiliarão na distinção das personagens entre as demais, assim como

confirmarão personalidade criada. É nesse sentido que as características sociais, tais como: hierarquias, gêneros, idade, condições financeiras devem ser consideradas como fatores de construção do traje. Assim como a natureza das questões emocionais tais como: alegre, raivoso, triste, saudosos. Nacif (2012) aponta que:

Se a personagem se define por meio de palavras, o figurino se constrói por meio da linguagem visual, ou seja, através da linha, da cor, da forma, da textura, da escala, da dimensão e do movimento do corpo e dos materiais empregados. (NACIF, 2012, p.293).

A partir do que foi exposto apresentamos uma tabela com a síntese dos pacotes de conhecimento (figura 30) que foram estabelecidos ao longo deste capítulo, elencando todos os pontos que compreendemos serem importantes para o pré-projeto de figurino a partir da abordagem metaprojetual:

Figura 30 - Tabela de realinhamentos de pacotes

PACOTE	FATORES
Informações gerais projetuais	Tipo de linguagem
	Reunião de diretrizes
	Estilo de direção
	Fatores orçamentário
	Impacto visual
	Cronograma
	Sinopse
Fatores operacionais, tipológicos e ergonômicos	Contratação de serviços e profissionais
	Maquinário empregado e tecnologias produtivas
	Fatores ergonômicos e tipológicos
	Medidas e fotos do elenco
	Técnicas do vestuário
	Criações híbridas de figurino
	Pesquisa Têxtil
Relação com demais departamentos	
Pesquisas contextuais	Pesquisa histórica
	Pesquisa de cenários futuros
	Pesquisa bibliográfica e de campo
	Espaços e estruturas físicas para as ações cênicas
Fatores socioculturais e sustentáveis	Fatores de sustentabilidade ambiental
	Fatores Socioculturais
Leitura do texto	Texto e enredo
	Decupagem
	Perfil sociopsicológico dos personagens

Fonte- Autor

Contudo, é importante ressaltar que estes pacotes não anulam ou substituem as demais metodologias, muito pelo contrário. Podem vir a auxiliá-las como mais uma ferramenta sistemática para a definição do conceito geral do produto traje de cena.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao apresentarmos uma cronologia histórica e teorias que podem auxiliar no desenvolvimento do figurino, observamos as crescentes pesquisas acadêmicas relacionadas ao traje cênico. No entanto, ao realizarmos o mapeamento das metodologias que possam ser mais específicas para o desenvolvimento do figurino, constatamos que as descrições metodológicas são predominantemente personalizadas e que ainda se encontram em um ritmo aquém do esperado quando comparado às produções artísticas e suas pesquisas.

Todavia, conseguimos organizar uma vasta compilação de metodologias no campo do figurino, o que pode oferecer suporte a outros pesquisadores com interesses no campo do figurino cênico, suas teorias e métodos.

Dentro deste mapeamento de métodos, observamos que existem convergências entre as diversas ações de criação, sejam elas relacionadas à criação de traje cênico de teatro, dança ou cinema audiovisual. Observamos ainda as descrições de métodos que são comumente utilizadas no design, englobando pensamentos tais como ergonomia, sustentabilidade ambiental, tipologias e a necessidade de criação de um conceito geral que possa ser utilizado como guia projetual para o desenvolvimento do traje cênico. Além disso, outros fatores como cronograma e orçamento foram levados em consideração nas fases pré-projetuais. Isso nos aponta para o entendimento acerca das proximidades dos conceitos de desenvolvimento de produto com a criação de figurino.

Ao concentrarmos o foco nas ações que antecedem o desenvolvimento, foram encontrados alguns grupos de conhecimentos que apresentam similaridades com os pacotes metaprojetuais. Tais pacotes fornecem suporte à criação de um conceito geral para o desenvolvimento do produto de traje cênico. A partir disso, percebemos que se pode estabelecer um eixo de ligação que perpassa por todas as linguagens cênicas aqui estudadas. Foi, no entanto, a partir da minha experiência profissional e de outros designers de figurino que pudemos estabelecer melhor estas ligações e ações que se conectam entre si, readequando-as às especificidades de cada linguagem cênica.

A partir deste estudo, percebemos que os conceitos do metaprojeto podem ser utilizados e adaptados para o pré-projeto de figurino, mostrando-se eficaz, uma vez que essa metodologia é adaptável, fluida, não linear e que se encaixa com as

necessidades de entendimento complexo da criação do figurino cênico, bem como converge com alguns eixos já estabelecidos nas metodologias citadas neste trabalho. Entendemos então, que o metaprojeto de figurino pode vir a ser um suporte metodológico para outras abordagens de desenvolvimento de produto figurino, levando em consideração as necessidades dramáticas exigidas em cada linguagem artística aqui citadas.

Compreendemos ainda que essa perspectiva metaprojetual, que foi estruturada neste estudo, ainda pode vir a sofrer melhorias e adaptações ao ser efetivada na prática da criação de figurinos. Para tanto, pretendemos dar continuidade ao estudo do metaprojeto de figurino em outras pesquisas acadêmicas, a fim de realizar as ponderações necessárias acerca da efetividade da metodologia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRANTES, Samuel. Diário do figurinista: O traje de cena. in: VIANA, F. MUNIZ, Rosane. **Diário de pesquisadores: traje de cena**. São Paulo: estação das letras e cores , 2012. 312 p.

ABRANTES, Samuel S. **Heróis e bufões: o figurino encena**. Rio de Janeiro: Agora de Ilha, 2001.

ALMEIDA, Bianca de Cássia. O teatro Simbolista. Cadernos letras e ato, Universidade Pública de Campinas, São Paulo, Vol.5, Julho de 2015. Disponível em: <<https://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/letraeato/article/view/316/314>>. Acesso em: 16 jun. 2020.

ALMEIDA, Desirée Bastos de. **CENA PARA UM FIGURINO. Dissertação(mestrado)** - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. 94 f. Disponível em:< <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp134610.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2020.

AMADIO, A. C.; SERRÃO, J. C. A Biomecânica em Educação Física e Esporte. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 25, p. 15-24, dez. 2011 N. esp disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rbefe/v25nspe/03.pdf>> . Acesso em: 15 set. 2020.

ANDERSON, J. R. **Psicologia Cognitiva e Suas Implicações Experimentais**. Rio de Janeiro: LTC, 2004.

AQUINO, Stela Gonçalves; SCHWARTZ, Rosana Maria Schwartz (Orientadora). A influência do ballet de repertório do século XIX no imaginário feminino. In VII Jornada de Iniciação Científica – Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo .2011. Disponível em : <<http://www.corpoemcena.com.br/docs/AInfluenciadoBalletdeRepertorio.pdf>> acesso em 18 jun .2020.

AZEVEDO, Rita in MATTIELLO, Nicole. Figurinista de “Bacurau” conta detalhes da construção visual do filme. Correio Brasiliense, 29 de set de 2019. Diversão e Arte. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/09/29/interna_diversao_arte,791453/figurino-bacurau.shtml> acesso em 16 set .2020.

BAIAO de dois (Especial TV verdes mares). Direção: Alan Deberton, André Araújo.Ceará. Deberton Filmes, Globo Filmes.2018.Youtube: canal Assis Nogueira 28m36s disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=6fWCjnmb2XM>> acesso em 11 abr. 2020.

BANDEIRA, Álamo. **O designer de figurino na produção de cinema no Recife : comparação de realidade e imersão etnográfica**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Design, 2017. 131 f. Disponível em: < <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/27970>> acesso em: 20 abr. 2020.

BAXTER, Mike R. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. Tradução de Itiro lida. 2. ed. rev. São Paulo: Blucher, 2000

BENIGNO, Lana Patrícia Queiroz. **Da ideia ao figurino: Desenvolvimento de figurino cinematográfico**. Bacharelado (monografia)- Estilismo e moda. Universidade Federal do Ceará- Instituto de cultura e Arte. Fortaleza-CE, 2014. 78.f.

BERNARDET, Jean-Claude. **O Que é Cinema**. São Paulo, Brasiliense, Col. Primeiros Passos, 1980.

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. Tradução Maria Paula V. Zurawski, J. Guinsburg. Sérgio Coelho e Clóvis Garcia- São Paulo: Perspectiva, 2001.

BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BICALHO, Poliene Soares Dos Santos; FINOTTI, Nélia Cristina Pinheiro; PEIXOTO, Josana de Castro. Grupo Teatral Desencanto de Trindade, Goiás: entre cenas, reuso e sustentabilidade. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, v. 3, n. 3, p. 113-133, 2019. Disponível em : <https://www.revistas.udesc.br/index.php/EnsinarMode/article/view/15790> acesso em 15 de set de 2020.

BRAAPA. A importância do figurino no espetáculo. Atores no mercado.2017. Disponível em: <http://atoresnomercado.com.br/2017/09/23/importancia-do-figurino-no-espetaculo/> acesso em: 1 abr. 2020.

BRADSHAW, foudation, The Australia rock art archive. Disponível em : < http://www.bradshawfoundation.com/bradshaws/bradshaw_paintings.php> acesso em 27 de out de 2020

BÜRDEK, Bernhard. **Design**: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Blucher, 2006.

_____. **História, teoria e prática do design de produtos**. Tradução Freddy Van Camp. São Paulo: GardBlücher, 2006.

CAMARGO, Robson. A pantomima e o teatro de feira na formação do espetáculo teatral: o texto espetacular e o palimpsesto. *Revista de História e Estudos Culturais*, Goiânia, v. 3, n. 4, out./ nov./ dez. 2006. Disponível em : http://www.revistafenix.pro.br/PDF9/7.Dossie.Robson_Correa_%20de_Camargo.pdf acesso em: 28 mai. 2020.

CÂNDIDO Luis Henrique Alves; KINDLEIN JÚNIOR, W. Design de produtos e seleção de materiais com foco nos 3R's. In MORAES, Dijon De; KRUCKEN, Lia (org.). **Design e sustentabilidade**. Coleção Cadernos de Estudos Avançados em Design. Belo Horizonte: EdUEMG, 2009.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012. 264 p.

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução a história do design**. São Paulo: Blucher, 2000.

CASTRO, Marta; COSTA, Nara. Figurino - O traje de cena. **IARA - Revista de Moda, Cultura e Arte**. São Paulo, 2010. Disponível em: http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/wp-content/uploads/2015/01/05_IARA_vol3_n1_Artigo.pdf acesso em: 1 abr. 2020.

CLARA, Graça Maria da Silva Rodrigues Santa. **O Figurino na “commedia dell’arte” a importância do desenho**. Tese (doutorado em artes) –Faculdade de belas artes, Universidade de Lisboa. Lisboa, p.302, 2018 disponível em: < <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/33925>>. Acesso em: 20 jun. 2020.

COSTA, F. A. D. O figurino como elemento essencial da narrativa. **Sessões do imaginário** , Porto Alegre , n. 8, Agosto 2002.

COSTA, Grace Campos. Discussões entre cinema e moda: da alta - costura ao prêt-à-porter. *Revista Fato & Versões*. **Revista de História**.V.9, n.17.2017.

COUTINHO, E. Procedimentos para uma cena mais precisa. **Sala Preta**, v. 12, n. 2, p. 134-142, 2 dez. 2012.

COUTO, Claudia Stancioli Costa. **O design do filme**. Dissertação (mestrado em artes) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, p. 147, 2004.

CRUZ, Maria Alice Ximenes. Figurino e dança: algumas intersecções com a moda. In: VIANA, F.; MUNIZ, R. **Diário de Pesquisadores: Traje de Cena**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. P 27- 38.

DIAS, A. Descrição biomecânica de saltos específicos do ballet clássico: Determinação da influência de movimentos que antecedem os saltos com contra movimento. Licenciatura (monografia) - Faculdade de Desporto da Universidade do Porto. Porto, 2009.79 p.

DILL, Juliano. **Análise do sistema-produto do design estratégico no desenvolvimento de produtos imobiliários**. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Vale Do Rio dos Sinos, Programa de pós graduação em design estratégico. Porto Alegre – RS, 2010.109 f.

FARO, Antônio Jose. **Pequena história da dança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

FIGUEREDO, Clarice; MORAES, Dijon de. Ética e estética na produção industrial: caminhos possíveis para o design caminhos possíveis para o design no novo século no novo século. In MORAES, Dijon De; KRUCKEN, Lia (org.). **Design e**

sustentabilidade. Coleção Cadernos de Estudos Avançados em Design. Belo Horizonte: EdUEMG,2009. V.I. p 38 – 58.

FRANCO, Neil; FERREIRA, Nilce Vieira Campos. Evolução da dança no contexto histórico: aproximações iniciais com o tema. **Repertório**, Salvador, nº 26, p.266-272, 2016.1.

FUKUSHIMA, Naotake. **Dimensão Social do Design Sustentável: Contribuições do Design vernacular da população de Baixa renda.** Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Design. Curitiba-PR, 2009. 159 f.

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do objeto:** sistema técnico de leituras ergonômicas. São Paulo: Escrituras Editora, 2010.

GONÇALVEZ, Ney Madeira; EPIFANIO, Renata Lamenza. A criação de figurino teatral: entre a teoria e a prática. In: Colóquio de moda, 8.,2012, Rio de Janeiro.

GRETA. Direção: Armando Praça. Ceará. Segredos Filmes, Carnaval Filmes. 2019. Cinema, 97m.

GRUPO Capture tag: Loie Fuller. Artista performer. 28 de set de 2017. Disponível em: <<https://grupocapture.wordpress.com/tag/loie-fuller/>>. Acesso em: 03 set. 2020.

IGLESIO, Paula; ITALIANO, Isabel C. O figurinista e o processo de criação de figurino In: Colóquio de moda,8.,2012, Rio de Janeiro.

IIDA, Itiro. **Ergonomia:** projeto e produção. São Paulo: Edgard Blücher, 2005.

IMPACTO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/impacto/>>. Acesso em: 13 set. 2020.

INFERNINHO. Direção: Guto Parente; Pedro Diógenes. Ceará. Marrevolto Filmes, Tardo Filmes e Grupo Bagaceira. 2018. 82m, cinema.

KOTLER, Philip; ARMSTRONG, Gary. **Princípios de marketing.** Tradução Sabrina Cairo. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2015.

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. **Marketing 3.0:** as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano. Tradução Ana Beatriz Rodrigues. Rio de Janeiro – RJ: Elsevier, 2012.

KRUCKEN, Lia. **Desing e território:** valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel/ SEBRAE-NA, 2009.

LANGER, Eduardo. **Aspectos do ecodesing e do ciclo de vida do produto para o consumo consciente.** 2010.56 f. Trabalho de conclusão de curso – Departamento de ciências administrativas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

LAPELA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/lapela/>. Acesso em: 13 set. 2020.

LEITE, Adriana Sampaio; GUERRA, Lisette. **Figurino**; uma experiência na televisão. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LIMA JUNIOR, Geraldo Coelho. Pele do ator, pele da personagem: entre design de moda e figurino, reflexões para a cena contemporânea. In: VIANA, F.; MUNIZ, R. **Diário de Pesquisadores: Traje de Cena**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. 185 a 200.

LYRA, Bernadette. A emergência de gêneros no cinema brasileiro: do primeiro cinema às chanchadas e pornochanchadas. **Conexão: comunicação e cultura, Caxias do Sul**, v. 6, n. 11, jan./jun., 2007 disponível em <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/197>> acesso em 29 de out de 2020

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração de produtos industriais**. Tradução de Freddy Van Camp.. 1.ed. Rio De Janeiro: Edgard Blücher, 2001

LOPES, Renata Vieira. **Figurino cenográfico: o acervo do Grupo Divulgação**. Trabalho de conclusão de curso-(Pós graduação)- Universidade Federal de Juiz de Fora. Instituto de artes e design Pós de moda, cultura e arte.2010. 55p disponível em <<https://www.ufjf.br/posmoda/files/2010/09/monop%C3%B3s.pdf>> acesso em 17 de out de 2020

LUA Cambará: Nas escadarias do palácio, Direção: Rosemberg Cariry. Ceará. Cariri Filmes.2002. Youtube. Canal: Dijacildo Feitosa. 2014. 85min39seg Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Nhm_UOHC63k&t=792s>. Acesso em 10 abr. 2020.

MAGNAGO, Patrícia Flores. **Combinação produto-serviço**: uma análise de suas consequências na gestão do processo de desenvolvimento de produtos. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande Do Sul, Programa de pós-graduação em engenharia de produção. Porto Alegre- RS,2011.105 p.

MARCONNI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica**. 5. ed. Sao Paulo: Atlas, 2003.

MARQUES, Daiany Rocha. **A influência do cinema na moda**. Trabalho de conclusão de curso (tecnológico em design de moda) Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Campus Apucarana. Apucarana.2014 p 150.

MARQUES, Janote Pires; ALMEIDA, Regina Célia Santos de. Figurino e cinema: uma experiência didática na formação acadêmica do designer de moda. **Projética**, Londrina, v.9, n.1, p. 39-52, Jan./Jun. 2018.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução Laura António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivros, 2005. 333 p.

MATTA João Paulo Rodrigues; SOUZA, Elizabeth Regina Loiola da Cruz. Cidade de Deus e Janela da alma: um estudo sobre a cadeia produtiva do cinema brasileiro. **Rev. adm. empres.** [online]. 2009, vol.49, n.1, pp.27-37.

MENDES, Francisca Dantas Mendes; SOUZA, Pétala Tainá de Oliveira. **O corpo dançante como suporte para o figurino de dança.** 5º Encontro Nacional de Pesquisa em Moda. Universidade Feevale, Novo Hamburgo-RS, 2015.

MENÉZES, Rayssa Moreira Bezerra de. **O figurino na dança: a confecção de uma peça sob duas versões.** 2016.36f. Trabalho de conclusão de curso do Departamento de artes – Centro de ciências humanas, letras e artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, 2016

MOLER, Lara Biasoli. **Da palavra ao silêncio:** o teatro simbolista de Maurice Maeterlinck. Tese (Doutorado em letras) – Departamento de letras moderna, Faculdade de filosofia, letras e ciências humanas. Universidade de São Paulo, p. 303, 2006.

MONTANHEIRO, Adriana Martinez. **Jun Nakao:** A transversalidade entre o teatro e a moda na criação de traje de cena. Florianópolis: [s. n.], 2015. 215 p.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto:** o design do design. São Paulo. Edgard Blücher, 2010.

MORAIS, Flavia Domitila Costa. **O teatro elizabetano como ativismo sociocultural.** Tese (pós graduação em artes) – Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. Campinas, SP, p. 332, 2008.

MOREIRA, Bárbara Heliodora Gollner Medeiros. Casacos ignorados: reflexões sobre o figurino no cinema. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Rio de Janeiro, RJ – 4 a 7/9/2015.

MOURA, Carolina Bassi de. Figurino da dança à dança-teatro de Marilena Ansaldi. In Colóquio de moda, 14., 2018, Curitiba

MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus.** 2004. ed. Rio de Janeiro: Senac, 2004.

MURICY, Antônio Carlos. Carta aberta do seu departamento de som. Som de filme. 2010. Disponível em: <<https://somdefilme.files.wordpress.com/2010/03/carta-aberta-do-seu-dep-de-som.pdf>>. Acesso em: 17 set. 2020.

NACIF, Maria Cristina Volpi. O figurino e a questão da representação da personagem. in: VIANA, F. MUNIZ, Rosane. **Diário de pesquisadores:** traje de cena. São Paulo: estação das letras e cores, 2012. 291-295. 312 p.

NAKO, Thiago Hidetoshi. **Desenvolvimento de produto sob uma perspectiva sustentável:** Um estudo de metodologias e ferramentas. 2010. 111 f. Trabalho de

conclusão de curso – Escola politécnica da universidade de São Paulo, Departamento de engenharia, São Paulo, 2010.

NORMAN, Donald A. **Design emocional**: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

O QUINZE, direção de Jurandir de Oliveira. Ceará. Menescal produções e Peteka production. 2007. Youtube: Canal de Thiago de Alencar 100min 12seg. Disponível em : <<https://www.youtube.com/watch?v=Uu1i1U4EiPc>>. Acesso em 11 abr. 2020.

OLIVEIRA, Madson Luis Gomes de. **Produção de moda e produção de figurino**: que profissões são essas?. 2002. 110 f. TCC (Graduação) - Curso de Estilismo e Moda, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2002.

ÓPERAÇÃO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2020. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/operacao/>>. Acesso em: 13 set.2020.

PAVIS, P. **DICIONÁRIO DE TEATRO**. Tradução J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008. 481 p.

PEREIRA, Dalmir Rogério. Ensaio sobre traje de cena. In: Coloquio de moda,8.,2012, Rio de Janeiro. ANAIS ELETRÔNICOS. Disponível em : <http://www.coloquiomoda.com.br/coloquio2017/anais/anais/edicoes/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT09/COMUNICACAO-ORAL/102910_Ensaio_sobre_trajes_de_cena.pdf>. Acesso em :04 mar. 2020.

PERITO, Renata Zandomenico; RECH, Sandra Regina. A criação de figurino no teatro. In: Coloquio de moda,8.,2012, Rio de Janeiro. ANAIS ELETRÔNICOS. Disponível em : <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202012/GT09/POSTER/102328_A_Criacao_do_Figurino_no_Teatro.pdf>. Acesso em: 4 mar.2020.

PINHEIRO, Lisandra Barbosa Macedo. Negritude, apropriação cultural e a “crise conceitual” das identidades na modernidade. 23º Simpósio Nacional de Historia. Florianópolis, SC.2015 Disponível em: <https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548945021_6407daf7ad9ba34b2ef339eefce64a7.pdf>. Acesso em: 16 set. 2020.

PIOVEZAN, Veridiana. Casa de arte Fiore e a Tradição da Ópera Lírica. In: VIANA, F.; MUNIZ, R. **Diário de Pesquisadores**: Traje de Cena. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. p. 251- 266.

POSTSRASCUNHO. A relevância do visual. Sul21. 19 de out de 2013. Capa. Disponível em: <<https://www.sul21.com.br/postsrascunho/2013/10/a-relevancia-do-visual/>>. Acesso em: 13 set. 2020.

PRADO, Décio de Almeida. **História concisa do teatro brasileiro**: 1570- 1908. São Paulo: Editora da universidade de São Paulo,1999.

PRUJÁ, Daniel. **Sistema produto experiencial**: evitação de experiências negativas em comunicação verbal de estrangeiros no Brasil pelo design estratégico. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Vale Do Rio dos Sinos, programa de pós graduação em design. Porto Alegre-RS, 2013. 218 f.

QUINTÃO, Fernanda de Souza; TRISKA, Ricardo; PERASSI, Richard. Design como processo complexo: uma reflexão sobre potenciais relações entre acaso, Design e funções dos produtos. **DAPesquisa**, Florianópolis, v. 7, n. 9, p. 429-443, out. 2018.

RAMOS, Adriana Vaz. Reflexões acerca da formação de figurinistas in: VIANA, F. MUNIZ, Rosane. **Diário de pesquisadores**: traje de cena. São Paulo: estação das letras e cores , 2012. 3012 p.

RECH, Sandra Regina. Modelo conceitual para a prospecção de tendências. **DAPesquisa**, Florianópolis, v.4 n.6, p.615-621, 2009.

SAMPAIO, Joalice. Espetaculo “urubus” em cartaz na rede CUCA. Papocult. 2017 disponível <http://www.papocult.com.br/2017/05/24/espeticulo-urubus-em-cartaz-na-rede-cuca/>. Acesso em 24 de out de 2020

SANTOS, Clarissa Tagliari; SANTOS, Paula Cristina Menezes. Cinema e sociologia: Crítica e descolonização da imagem. **Revista Perspectiva Sociológica**, n.º 18, 2º sem.

SARAIVA, Vítor do Nascimento. **Estudo de figurino em filmes brasileiros dos anos 80**. Trabalho de conclusão de curso (monografia)- Instituto de arte e comunicação social-cinema. Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2010. 73 f

SCHOLL, Raphael Castanheira; VECHIO, Roberta Del; WENDT, Guilherme Welter. Figurino e Moda: Intersecções entre criação e comunicação.in **X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul** , 2009 – Blumenau-RS . Anais eletrônicos Intercon, 2009. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/PAPERS/REGIONAIS/SUL2009/RESUMOS/R16-0855-1.PDF>>. Acesso em: 15 jun. 2020.

SILVA JUNIOR, Nelson. Cinema brasileiro primeiros anos: origens e história. In: 6º Encontro regional sul de história da mídia. Alcar Sul.2016. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-regionais/sul/6o-encontro-2016/historia-da-midia-audiovisual-e-visual/cinema-brasileiro-primeiros-anos-origens-e-historia/view>>. Acesso em: 18 jun. 2020.

SILVEIRA, Cristiane Gianezzi da. **O Design e a Consciência da Sustentabilidade Integral**: O Projeto Tamar na Vila Regência, ES. Dissertação (Mestrado) – Universidade estadual Paulista, Programa de pós- graduação em design. Bauru- SP, 2011. 143 f.

SIMÕES, Cibele Forjaz. À luz da linguagem. **A iluminação cênica**: de instrumento de visibilidade à ‘ scriptura do visível’ (primeiro recorte: do fogo à revolução teatral.

Dissertação (mestrado em artes) – Escola de comunicação e artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, p. 232, 2008.

SMITH, N. GENTRIFICAÇÃO, A FRONTEIRA E A REESTRUTURAÇÃO DO ESPAÇO URBANO. **GEOUSP Espaço e Tempo (Online)**, v. 11, n. 1, p. 15-31, 30 ago. 2007. Disponível em <<http://www.revistas.usp.br/geousp/article/view/74046>>. Acesso em: 16 set. 2020.

SOUZA, Anderson Luiz de. **O trabalho do figurinista**: projeto, pesquisa e criação. / Anderson Luiz de Souza e Wagner Ferraz. - Porto Alegre: INDEPIn, 2013. 100 p.: il.

SOUZA, Ivan Domicio da Silva; TAKAHASHI, Vania Passarinha. A visão de futuro por meio de cenários prospectivos: uma ferramenta para a antecipação da inovação disruptiva. **Future Studies Research Journal**. São Paulo, v.4, n.2, pp. 102-132, Jul./Dez. 2012.

SOUZA, Rui Gonçalves de. **Design modernistas: ideias, atitudes e mentalidades em padronagens têxteis**. Tese (Doutorado em design) – Pós- Graduação em desing, Pontifca Universidade Católica Do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p.493, 2014.

SUMMERS, Cynthia in MAGAZINE, Vilda. Duas figurinistas falam sobre moda e sustentabilidade no cinema e TV. Moda. Modifica 27 de jul de 2017. Disponível em: <<https://www.modifica.com.br/duas-figurinistas-falam-sobre-moda-e-sustentabilidade-no-cinema-e-tv/#.X2CCxGhKjIU>>. Acesso em: 15 set. 2020.

TOLGYESI, Gabriel Fernandes PESQUISADORES EM DANÇA, 2019, Salvador. **Anais eletrônicos**. Campinas, Galoá, 2020. Disponível em: <<https://proceedings.science/anda/anda-2019/papers/loie-fuller-no-brasil-levantamento-de-materiais-historicos-para-corporeidades-em-atualizacao-#>>. Acesso em: 19 jun. 2020.

TREPTOW, Doris. **Inventando moda**: Planejamento de coleção. Ed 3. São Paulo: Edição da Autora, 2005.

VASCONCELOS, Tainá Macedo. O FIGURINISTA E SUA FUNÇÃO: UMA ALTERNATIVA DE FORMAÇÃO INICIAL NA PARAÍBA In: Colóquio de moda,11.,2015, Curitiba. **ANAI ELETRONICOS**. Disponível em: <<http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202015/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO7-FIGURINO/CO-7-O-FIGURINISTA-E-SUA-FUNCAO.pdf>>. Acesso em: 14 mai. 2020.

VASCONCELOS, Taina. **Laboratório de figurino**: Uma experiência criativa em sala de aula.. 2016. 82 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Artes) - UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA CENTRO DE COMUNICAÇÃO, TURISMO E ARTES, João Pessoa, 2016.

VIANA, Fausto. A Naturalidade e a vanguarda nos figurinos teatrais. **Revista pesquisa FAPESP**, n.241, março, 2016.

VIANA, Fausto. COLEÇÃO DE TRAJES DE CENA: COMO LIDAR COM ELA? In: Seminário de Preservação de Acervos Teatrais, 1.,2012, São Paulo. ANAIS ELETRONICOS. Disponível em : <<http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/producao-academica/002704700.pdf>>. Acesso em: 4 mar. 2020.

VIANA, Fausto. **Figurino teatral e as revoluções do século XX**. São Paulo: Estação das Letras e Cores: 2010.

VIANA, Fausto; PEREIRA, Dalmir Rogério. **Figurino e cenografia para iniciantes**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015.

VIANA, Fausto; VELLOSO, Isabela Monken. **ROLAND BARTHES E O TRAJE DE CENA**. São Paulo: São Paulo, 2018.75p.

VICTORIA and Albert Museum, Department of Engraving, Illustration and Design e Department of Paintings, Accessions, 1936, London: Board of Education, 1937. Disponível em: <<http://collections.vam.ac.uk/item/O1008817/costume-design-buontalenti-bernardo/>>. Acesso em: 02 set. 2020.

VIEIRA, M. S. O que pode o figurino na dança?. **Arte da Cena (Art on Stage)**, v. 2, n. 1, p. 97-108, 31 dez. 2015. Disponível em <https://revistas.ufg.br/artce/article/view/36276> acesso em 27 de out de 2020

ZOCCA, Ricardo Oliveira; FEIL, Gabriel Sausen. A pantomima e sua elipse temporal: da antiguidade grega a Deleuze. **Rizoma**, Santa Cruz do Sul, Rio Grande do Sul v. 6, n. 1, p. 16, agosto, 2018.

LYRA, Bernadette. A emergência de gêneros no cinema brasileiro: do primeiro cinema às chanchadas e pornochanchadas. **Conexão: comunicação e cultura, Caxias do Sul**, v. 6, n. 11, jan./jun., 2007 disponível em <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/197>> acesso em 29 de out de 2020

SARAIVA, Vítor do Nascimento. **Estudo de figurino em filmes brasileiros dos anos 80**. Trabalho de conclusão de curso (monografia)- Instituto de arte e comunicação social-cinema. Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2010. 73 f

MOURA, Carolina Bassi de. Figurino da dança à dança-teatro de Marilena Ansaldi.14 In Colóquio de moda,14.,2018, Curitiba

VIEIRA, M. S. O que pode o figurino na dança? **Arte da Cena (Art on Stage)**, v. 2, n. 1, p. 97-108, 31 dez. 2015. Disponível em <https://revistas.ufg.br/artce/article/view/36276> acesso em 27 de out de 2020

FUKUSHIMA, Naotake. **Dimensão Social do Design Sustentável: Contribuições do Design vernacular da população de Baixa renda**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal Do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Design. Curitiba-PR, 2009. 159 f

MENÊZES, Rayssa Moreira Bezerra de. O figurino na dança: a confecção de uma peça sob duas versões. 2016.36f. Trabalho de conclusão de curso do Departamento de artes – Centro de ciências humanas, letras e artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal,2016

LANGER, Eduardo. **Aspectos do ecodesing e do ciclo de vida do produto para o consumo consciente.** 2010.56 f. Trabalho de conclusão de curso – Departamento de ciências administrativas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

BRADSHAW, foudation, The Australia rock art archive. Disponível em : < http://www.bradshawfoundation.com/bradshaws/bradshaw_paintings.php> acesso em 27 de out de 2020

APÊNDICES

Tabela 1- Viana (2012).

VIANA
G1 – Informações gerais 1: -Opções estéticas -Estilo de direção 2: -Impacto visual - Recurso financeiro
G2 conexões com os demais elementos cênicos e suas relações 1: -Indicações no texto 2: -Iluminação 3: -Cenário
G3 – Autonomia do setor de figurino e construções das personagens Aspectos que o figurino pode revelar em cena (cor, textura, espaço, tempo, clima, idade)

Fonte- Autor

Tabela 2 -Golsalvez e Epifanio (2012)

GONSALVEZ e EPIFANIO
Pré-projeto -Elementos da narrativa -Necessidades técnicas -Decupagem -Perfil psicológico dos personagens - Pesquisa bibliográfica -Pesquisa têxtil -Medidas e imagens do elenco -Reuniões de diretrizes -Montante orçamentário
Projeto -Cruzamento de informações (texto, atores.) -Assistências aos ensaios - Painéis iconográficos
Pré-Produção -Figurinos híbridos - Orçamento de custos -Compras de materiais -Mão de obra - Tecnologias -Organização de planilhas
Produção - Materialização -Provas de figurinos -Ajustes

Fonte- Autor

Tabela 3 - Iglécio e Italiano (2012)

IGLÉCIO e ITALIANO
1 -Leitura do texto
2- Análise do texto
3- Encontro com diretor
4- Pesquisa de figurino
5- Desenhos preliminares e paleta de cores
6- Apresentação e discussão com o diretor
7- Finalização dos desenhos

Fonte- Autor

Tabela 4- Viana e Pereira (2015)

VIANA E PEREIRA
leitura do texto
reunião de discussão sobre o texto
concepções e idealizações do figurino (desenhos/croquis)
pesquisa têxtil
-Materialização -Mão de obra -Maquinário
provas e ajustes
finalização das peças

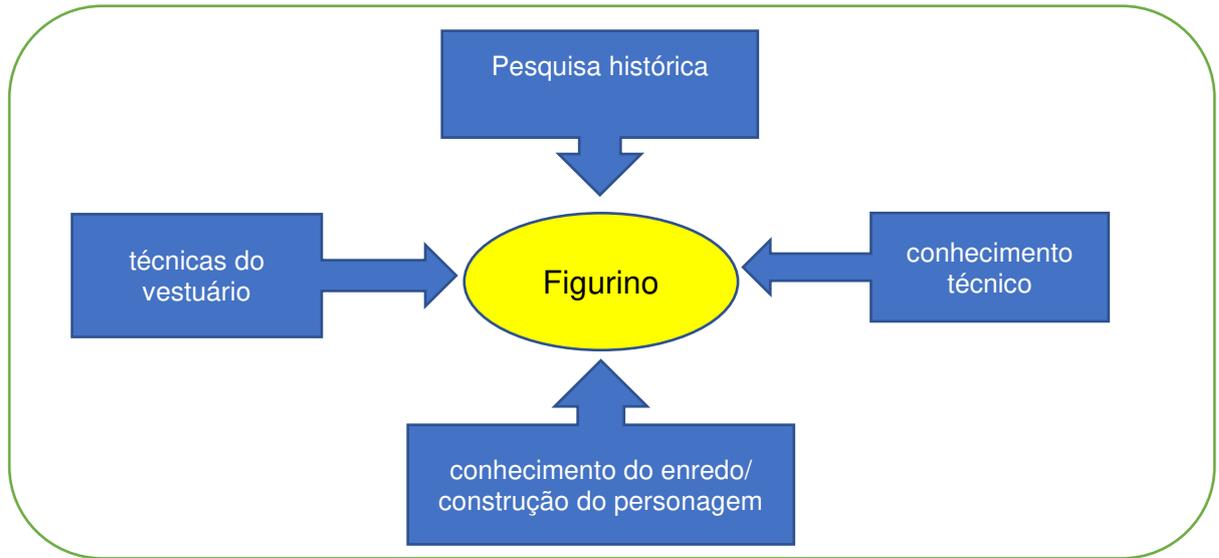
Fonte- Autor

Tabela 5 - Piovezan (2012)

PIOVEZAN
1- Pesquisa previa do projeto – Figurinista e diretores
2-Reunião entre as equipes da casa d'arte Fiore e idealizadores do projeto
3-Entendimento sobre qual o tipo de traje: Época ou contemporâneo
4-Pesquisa de modelagem
5-Pesquisa de material diversos e têxtil
6-Compra do material.
7-Preenchimento de tabela de medidas
8-Estudos de modelagem e execução das peças em algodão e testes de matérias diversos.
9-Execução das peças nos tecidos aprovados.
10-Acabamentos das peças.
11-Tingimento e envelhecimento.
12-Controle de qualidade.
13-Registros das peças prontas.
14-Embalagem

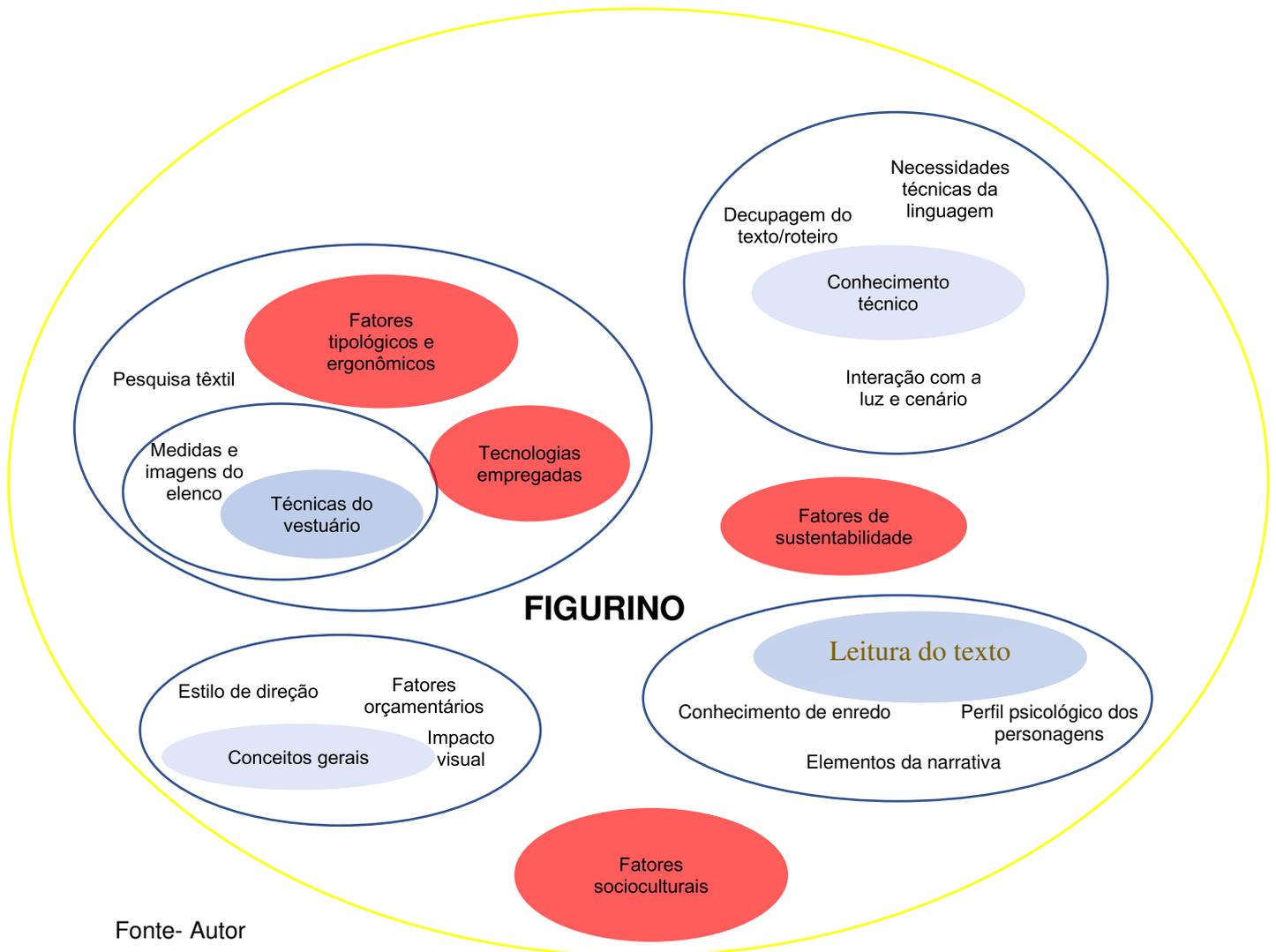
Fonte- Autor

FLUXOGRAMA (T6) Castro e costa (2010)



Fonte- Autor

FLUXOGRAMA FIGURINO METAPROJETUAL



Fonte- Autor

Tabela 6 – Convergências de métodos e ações pré-projetuais

EIXO	TABELA/MÉTODO/AUTOR	AÇÕES
Informações gerais projetuais	T1-Met. VIANA	Opções estéticas
	T1-Met. VIANA	Estilo de direção
	T1-Met. VIANA	Impacto visual
	T1-Met. VIANA	Recurso financeiro
	T2-M.GON; EPI	Reuniões de diretrizes
	T2-M.GON; EPI	Montante orçamentário
	T3-M.IGL; ITA	Encontro com diretor
	T3-M.IGL; ITA	Apresentação e discussão com o diretor
	T5-M. PIOVEZAN	Pesquisa prévia do projeto- Figurinistas e diretores
	T3-M.IGL; ITA	Reunião entre as equipes da casa d'Arte Fiore e idealizadores do projeto
	T3-M.IGL; ITA	Entendimento sobre qual tipo de traje: época ou contemporâneo
	AUTOR	Cronograma
	AUTOR	Sinopse
	AUTOR	Tipo de linguagem
Fatores operacionais, tipológicos e ergonômicos	T1-Met. VIANA	conexões com os demais elementos cênicos e suas relações (cenário/iluminação)
	T2-M.GON; EPI	Necessidades técnicas
	T2-M.GON; EPI	Pesquisa têxtil
	T2-M.GON; EPI	Medidas e imagens do elenco
	T2-M.GON; EPI	Mão de obra
	T2-M.GON; EPI	Tecnologias
	T2-M.GON; EPI	Figurinos híbridos
	T4-M.VIA; PER	pesquisa textil
	T4-M.VIA; PER	Mão de obra
	T4-M.VIA; PER	maquinário
	T5-M. PIOVEZAN	Pesquisa de modelagem
	T5-M. PIOVEZAN	Pesquisa de material diversos e têxtil
	T5-M. PIOVEZAN	Preenchimento de tabela de medidas
	T6-M.CAS; COST	Conhecimento técnico
	T6-M.CAS; COST	Técnicas do vestuário
	METAPROJETO	Fatores ergonômicos e tipológicos
Pesquisas contextuais	T2-M.GON; EPI	Pesquisa bibliográfica
	T6-M.CAS; COST	Pesquisa histórica
	AUTOR	Pesquisa de campo
	AUTOR	Espaço para ação
Fatores socioculturais e sustentáveis	METAPRO	Relação de sustentabilidade
	METAPRO	Relação socioculturais
Leitura do texto	T1-Met. VIANA	Indicações no texto
	T1-Met. VIANA	Aspectos que o figurino pode revelar em cena (cor, textura, espaço, tempo, clima, idade)
	T2-M.GON; EPI	Elementos da narrativa
	T2-M.GON; EPI	-Decupagem
	T2-M.GON; EPI	Perfil psicológico dos personagens
	T3-M.IGL; ITA	Análise do texto
	T3-M.IGL; ITA	Leitura do texto
	T4-M.VIA; PER	leitura do texto
	T4-M.VIA; PER	reunião de discussão sobre o texto
	T6-M.CAS; COST	Conhecimento do enredo/construção do personagem

Fonte- Autor