

O Toró, de Shakespeare: uma experiência pedagógica no desenvolvimento de figurinos para o mercado teatral por estudantes da Escola de Design (UEMG)

O Toró, by Shakespeare: an academic experience in the development of costumes for the theatrical market by students from the School of Design (UEMG)

Yuri Simon da Silveira¹

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-7186-8878>

Maria Regina Álvares Correia Dias²

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7673-0611>

Giselle Hissa Safar³

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4697-2916>

[**resumo**] Este artigo é um relato da experiência vivenciada por estudantes dos cursos de graduação da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) no desenvolvimento de figurinos para o espetáculo comercial *O Toró* - uma versão *amineirada* (com fortes influências culturais de Minas Gerais) da obra original *A Tempestade*, de William Shakespeare -, realizado pelo coletivo Trupe de Teatro e Pesquisa em parceria com o grupo Cia da Farsa. Trata-se de um experimento pedagógico idealizado no âmbito da disciplina optativa Figurino, baseado no princípio fundamental da formação universitária da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, que possibilitou aos estudantes a vivência de um projeto de criação cênica e uma experiência teórico/prática supervisionada dentro do campo teatral.

[**palavras-chave**] **Figurino. Design Upcycling. Cultura Popular.**

¹ Mestrado em Design – UEMG. Professor de Educação Superior – Universidade do Estado de Minas Gerais. yuri.bh@gmail.com. <http://lattes.cnpq.br/5534030518849621>.

² Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento – UFSC. Professora de Educação Superior – Universidade do Estado de Minas Gerais. regina.alvares@gmail.com. <http://lattes.cnpq.br/0498730188943790>

³ Doutorado em Design – UEMG. Professora de Educação Superior – Universidade do Estado de Minas Gerais. giselle.safar@gmail.com. <http://lattes.cnpq.br/8518294148845993>.

[abstract] This article is a report on the experience of undergraduate students at the UEMG School of Design in developing costumes for the commercial show *O Toró*, a Brazilian version – with strong cultural influences from Minas Gerais – of the original work *The Tempest* by William Shakespeare, produced by the collective *Trupe de Teatro e Pesquisa* in partnership with the group *Cia da Farsa*. This is a pedagogical experiment conceived within the scope of the optional discipline *Costume Design* based on the fundamental principle of university education of the inseparability of teaching, research, and extension, which allowed students to experience a stage creation project and a supervised theoretical/practical experience within the field of theater.

[keywords] **Costume Design. Design Upcycling. Popular Culture.**

Recebido em: 22-08-2024.

Aprovado em: 27-12-2024.

A disciplina Figurino e o curso de Design de Moda da Escola de Design (UEMG)

O curso de Design de Moda é o bacharelado mais recente da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Teve seu projeto aprovado em 2019 e reconhecimento em 2024⁴. Embora seja um curso presencial com duração de quatro anos, iniciou suas atividades em 2020 de forma remota emergencial (on-line)⁵ em razão da pandemia de Covid-19. Na época, como o resultado oficial da seleção dos estudantes já havia sido publicado, as aulas começaram justamente no período mais intenso de isolamento social. Essa decisão foi tomada pela instituição uma vez que o atraso do início da primeira turma de Design de Moda poderia provocar um problema em cadeia nos processos seletivos subsequentes.

A disciplina optativa Figurino foi criada especialmente para o projeto pedagógico do novo curso de Design de Moda e, por sua característica teórico/prática, foi ofertada apenas após o retorno às atividades presenciais, em 2022. Ainda que a proposta inicial fosse atender preferencialmente aos estudantes do curso de Design de Moda, a disciplina é aberta para receber matrículas de alunos de outros cursos da unidade (licenciatura em Artes Visuais e os bacharelados em Design de Ambientes, Design de Produto e Design Gráfico), uma vez que, por ser optativa e de caráter introdutório, ela não apresenta pré-requisitos para que o estudante possa cursá-la, nem exige que ele tenha conhecimento prévio do assunto para sua compreensão.

Embora o objetivo geral da disciplina seja oferecer conhecimentos básicos aos estudantes sobre o desenvolvimento do projeto de figurino nas áreas cênicas e em seus desdobramentos no audiovisual, havia o desejo, por parte da coordenação do curso de Design

⁴ Reconhecimento do Curso de Graduação em Design de Moda – Bacharelado da Escola de Design. Resolução SEE nº 5034, de 28 de junho de 2024. Disponível em: <https://www.jornalminasgerais.mg.gov.br/index.php?dataJornal=2024-07-02>. Acesso em: 5 jul. 2024.

⁵ O ensino remoto emergencial foi uma maneira para viabilizar a retomada das atividades que foram suspensas, como as aulas presenciais, desde o início da pandemia de Covid-19. Disponível em: <https://uemg.br/docentes2020>. Acesso em: 5 jul. 2024.

de Moda, de que os estudantes desenvolvessem um projeto de figurino para um espetáculo do mercado teatral – o que poderia ser feito por meio de parcerias –, possibilitando que os conhecimentos acadêmicos fossem enriquecidos com uma experiência prática verdadeira. Esse tipo de ação insere-se na recomendação do Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI), de 2015-2024 (UEMG, 2014) que busca uma interface da academia com os meios sociais e produtivos por meio de atividades integradas, bem como “expandir o ensino para contextos que reforcem e autentiquem os conteúdos do curso no qual o aluno possa assumir-se como agente de autotransformação, pela escolha de estudos e práticas de forma crítica, criativa e participativa” (Escola de Design, 2019, p. 14).

O caráter projetual assumido, então, pela disciplina, assim como sua oferta em um curso de Design, estava em sintonia com o que estabelecem alguns autores como Scapin Junior (2011), Tudella (2012) e Luciani (2014):

O ato projetual, imbuído pelos processos de criação e de direção de um espetáculo de artes cênicas, demonstra ser a linha norteadora para a elaboração detalhada do espetáculo. É a partir dele que se estabelecem os critérios para a configuração das equipes de profissionais que atuarão no projeto, assim como as primeiras expressões artísticas adequadas às características necessárias para o início de uma articulação farsesca, que caminhará para a formação da trama e possibilitará que a história seja contada de forma lúdica, criativa, envolvente e surpreendente (Scapin Junior, 2011, p. 118).

Aplicar o termo design na cena implica um processo criativo, incluindo questões de estilo, afirmações poéticas, e pode sugerir inventividade (Tudella, 2012, p. 2).

Da concepção de uma vestimenta ou confecção de um mobiliário à construção e movimentação de um personagem no espaço cênico, passando pela concepção da luz e do som como elementos de linguagem e comunicação com o público, percebe-se que tudo em cena é fruto do design (Luciani, 2014, p. 9).

A situação, no entanto, representava um grande desafio. No projeto pedagógico do curso de Design de Moda, a disciplina Figurino foi idealizada com uma carga horária semestral de 36 horas, com apenas 18 encontros de duas horas, mas tal carga horária reduzida se tornou um problema para o desenvolvimento completo de um projeto em parceria com o mercado. Para uma disciplina com características projetuais, com o propósito de oferecer conhecimentos sobre processos, métodos, ferramentas e tecnologias (Escola de Design, 2019) e desenvolver um projeto comercial, uma carga horária reduzida poderia ser considerada inadequada, pois dificultaria a vivência integral do processo. Além disso, a não exigência de pré-requisitos significava que, embora os estudantes pudessem ter o conhecimento prévio de conteúdos intrínsecos às áreas projetuais, faltava-lhes o conhecimento específico da área teatral e de projetos cênicos. Era necessário que passassem, portanto, por um processo de nivelamento.

Como pode ser compreendido em autores como Ratto (2001), Brewster e Shafer (2011) e Benedetto (2012), os profissionais que atuam em projetos ligados ao universo dos

elementos sonoros e visuais de um espetáculo teatral necessitam de habilidades e conhecimentos que os capacitem para transitar livremente pelas áreas do conhecimento advindas dos meios artísticos e culturais ou pelos campos relacionados às necessidades técnicas e produtivas específicas. Isso se aplica, naturalmente, ao planejamento de um figurino. Como afirmam Joia e Brito: “O trabalho do figurinista é o conjunto de muitas competências e se caracteriza pelo cruzamento de muitas vozes, que ecoam ao longo das escolhas práticas e das personagens” (Joia; Brito, 2022, p. 220).

Brewster e Shafer (2011), além disso, ao refletirem sobre as habilidades que um projetista da cena deve apresentar para obter o sucesso de seu projeto, consideram que, além da compreensão da produção teatral e da necessidade do trabalho colaborativo nos processos técnicos para dar vida a uma produção, talvez, uma das características mais importantes que esse profissional deve ter é a curiosidade sobre outras culturas e a vida de outras pessoas, tanto contemporâneas quanto históricas. Em seu processo de aprendizado e, posteriormente, de criação de mundos imaginários ou realidades alternativas, os designers precisam ser capazes de abraçar diferentes perspectivas e ter empatia por outras pessoas e culturas, sem julgamentos ou preconceitos, da forma mais objetiva possível. A história e o conceito devem ocupar o centro do palco, isto é o mais importante.

Por essa razão, no decorrer da disciplina Figurino, os conteúdos que abrangem conhecimentos específicos do teatro, como história do figurino ou da indumentária, análise e crítica de projetos de figurinos e de caracterização, semiótica teatral e metodologia de projeto cênico, foram ofertados aos estudantes já que, geralmente, eles não aparecem nos cursos de Design. Foi necessário também o entendimento de figurino como projeto integrado com os demais elementos da cena (cenário, iluminação e sonoplastia), considerando que Johnson (2010) coloca a necessidade do espírito de equipe, de cooperação e do trabalho colaborativo entre os designers de cena para que todos os elementos projetuais (cenário, iluminação, figurino e sonoplastia) dialoguem e se apresentem de forma unificada e harmônica no espetáculo, conectados e confluentes com os desejos da produção, mas, sobretudo, com o encenador e demais membros da equipe.

O tempo empregado para as aulas de nivelamento, contudo, inviabilizaria a execução e a entrega de um projeto completo de figurino para uma produção teatral, em uma disciplina com 36 horas de duração. Como meio para atender à proposta da coordenação do curso, foi sugerido que se cadastrasse um projeto de extensão que permitiria, posteriormente, ao término da disciplina, a execução prática dos figurinos e o encaminhamento do projeto concluído à produção cênica parceira. Essa proposição foi muito bem recebida uma vez que estava em sintonia com o princípio da indissociabilidade entre o ensino, a pesquisa e a extensão, o tripé acadêmico de conhecimentos da universidade, como disposto no artigo 207 da Constituição Brasileira ao convocar as universidades a promover atividades de modo integrativo (Brasil, 1988).

O cadastro de um projeto de extensão dependeria, então, de se estabelecer uma parceria com uma produção teatral do mercado em Belo Horizonte, que só poderia acontecer no primeiro semestre de 2023 em virtude do calendário de produções teatrais da cidade. Dessa forma, a primeira edição da turma de Figurino ficou limitada a exercícios de conceitualização. Caberia à segunda edição da disciplina realizar a proposta integralmente.

A produção teatral sugerida foi um espetáculo que estava sendo preparado pelo coletivo de artistas denominado Trupe de Teatro e Pesquisa⁶ em parceria com o grupo Cia da Farsa⁷ para a celebração dos 30 anos de atividade da Trupe no ano de 2023. Tratava-se da montagem cênica intitulada *O Toró*, uma tradução inédita diretamente do inglês para o mineirês (português repleto de sotaque e expressões populares falado em Minas Gerais), do texto *The Tempest*, de William Shakespeare, *amineirando*⁸ a montagem, que estaria repleta de referências aos costumes, tradições populares e à cultura de Minas Gerais.

O projeto de extensão específico para estabelecer essa parceria foi denominado *Desenvolvimento final dos figurinos de O Toró*, tendo sido cadastrado no sistema acadêmico da UEMG e aprovado pela Coordenação de Extensão da Escola de Design. Os estudantes que se matricularam na disciplina Figurino não foram obrigados a participar do projeto, pois ele previa encontros semanais em horários distintos ao da disciplina, e dos 33 matriculados frequentes apenas 12 puderam colaborar. Entretanto, foi permitido que estudantes que já haviam cursado a disciplina no semestre anterior, na primeira turma, participassem, propiciando-lhes também a experiência de mercado, o que resultou em uma equipe de 20 pessoas.

É importante esclarecer também que, além de uma possível experiência prática no desenvolvimento de projetos em parceria com o mercado, uma vantagem oferecida aos estudantes que se envolvem em um projeto de extensão é permitir que cumpram parte da carga horária de 330 horas obrigatórias em atividades extensionistas, como consta na resolução CNE/CES nº 7/2018, que estabelece as diretrizes para extensão na educação superior brasileira, segundo a qual, 10% do total de créditos curriculares ou da carga horária total do curso “devem ser assegurados para programas e projetos de extensão universitária, orientando sua ação, prioritariamente, para áreas de grande pertinência social” (Brasil, 2018).

Desenvolvimento do figurino de *O Toró* – disciplina e projeto de extensão

Por ser um elemento projetual vinculado, principalmente, à caracterização do personagem em cena, é necessário compreender o design de figurino como um projeto associado ao contexto de signo visual do teatro pertencente à aparência externa do ator e ao espaço (Kowzan, 2003). O figurino para a cena tem características que vão além da roupa e da vestimenta; possui a função de um signo não-verbal e, embora sempre esteja presente como signo do personagem e do disfarce (vestuário), atualmente, esse elemento se põe a serviço dos efeitos de amplificação, simplificação, abstração e legibilidade do conteúdo cênico como um todo (Pavis, 2001).

De acordo com Scholl, Del-Vecchio e Wendt (2009), o figurino pode ser entendido como um conjunto de elementos criados pelo figurinista/designer que agrupa a indumentária, a caracterização e os acessórios, intitulado como trajes cênicos, por meio dos quais

⁶ Trupe de Teatro e Pesquisa. Disponível em: https://www.instagram.com/trupe_de_teatro/. Acesso em: 16 maio 2024.

⁷ Cia da Farsa. Disponível em: <https://www.instagram.com/ciadafarsa/>. Acesso em: 16 maio 2024.

⁸ Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa – Michaelis. Amineirar: Adaptar(-se) ao caráter, aos hábitos ou ao comportamento dos naturais do Estado de Minas Gerais. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/palavra/VnNK/amineirar/>. Acesso em: 16 maio 2024.

se efetua o processo de comunicação entre o que é transmitido pelos atores em cena e o que pode ser compreendido pelo espectador (relação emissor e receptor). Viana e Velloso (2018) acrescentam que o figurino para a cena é um sistema vestimentar com regras próprias. Ele é diferente do vestuário na moda ou na indumentária utilizada em outras manifestações culturais e sociais, e opera as estruturas desses sistemas a partir dos sentidos, podendo extrair os dados necessários para sua representação.

Traje de cena não é moda, ainda que possa representá-la quando necessário. Quando a moda sobe ao palco teatral, torna-se traje de cena. Quando o traje de cena sai às ruas em uso social, há nitidamente uma inversão dos seus valores ritualísticos e artísticos (Viana; Velloso, 2018, p. 9).

Esse tipo de reflexão se torna extremamente importante em um curso de Design de Moda, pois muitos estudantes tendem a considerar que, ao desenvolver uma coleção de moda conceitual, já podem se considerar figurinistas. Mas, como afirmam Brewster e Shafer (2011), o figurino é muito mais do que um conjunto de vestuário cotidiano utilizado por consumidores por causa da moda ou mesmo uma coleção de roupas produzida por um estilista, como também não é uma fantasia de carnaval. O figurino é uma parte importante da dramaturgia, da experiência de se contar uma história; é um meio de se comunicar e uma expressão do personagem. Esse entendimento é também compartilhado por Drumond (2021), que considera o figurino um processo de comunicação do personagem em cena para com o espectador.

O figurino respalda a narrativa, comunica sobre o personagem, seu entorno, seu universo pessoal. As roupas são capazes de marcar períodos históricos, eventos, festividades, o status do personagem, sua profissão, faixa etária, origem geográfica, personalidade, visão política e de mundo. O processo de criação de um personagem envolve o desenvolvimento de uma sistemática de elementos visuais que se complementam: as cores, os materiais, os volumes, as texturas, as modelagens, dentre outros, permitem que o “espírito” do personagem preencha o corpo do ator (Drumond, 2021, p. 202).

Abrantes (2001) complementa essa ideia, considerando que cada peça de vestuário é um diálogo com a cena, seja por seus aspectos estéticos ou por sua plasticidade ou por auxiliar a contextualizar no tempo e no espaço a cena sugerida, oferecendo referências históricas e culturais e tornando, desse modo, possível caracterizar a identidade dos personagens. O figurino, ao vestir um personagem, torna-se a superfície visível que oferece importantes informações sobre ele: o tempo (cronologia/história), a posição social e as características de sua cultura (antropologia), mas o figurino não se limita a isso, o que também pode ser observado em Bogatyrev:

A indumentária teatral e a casa-cenário são, muitas vezes, signos que remetem a um dos signos contidos no traje ou na casa do personagem introduzida na peça. Repito: signo de signo, e não signo de objeto. [...] Em cena não se utilizam somente trajes, cenários e acessórios, que sejam apenas signo ou um conjunto de vários

signos e não objetos sui generis; utilizam-se também objetos reais. Entretanto, os espectadores não olham essas coisas reais como coisas reais, mas somente como signos de signo ou signos de objeto (Bogatyrev, 2003, p. 71-72).

Para Muniz (2004), o figurino pode representar a realidade na cena mesmo que seja a mais abstrata e imaginária. Abrantes (2001) reflete ainda que a indumentária utilizada pelo ator, juntamente à sua caracterização (atuação), manipula símbolos artísticos e elementos gráficos, redimensionando arquétipos, mitos e crenças, recriando o mundo em cena. Para Brewster e Shafer (2011), os figurinos auxiliam a produzir uma conexão emocional e intelectual dos espectadores com o personagem e o trabalho do ator, ajudam o público a se conectar com os personagens, transportam-nos para o mundo, as circunstâncias e os sentidos propostos pela dramaturgia em concordância com a linguagem utilizada pela encenação.

E se analisarmos o figurino como um produto, Gomes Filho (2006) afirma que todo produto é considerado um portador de signos, apresentando em sua *Tricromia dos Signos* um esquema que divide os signos entre dimensão sintática, relacionada ao funcionamento técnico do produto; dimensão pragmática, relacionada ao modo de uso do objeto; e dimensão semântica, relacionada aos possíveis significados atribuídos ao objeto. Nesse caso, o figurino como produto desenvolvido em um contexto específico para a construção da cena também apresenta essas múltiplas dimensões: a dimensão pragmática, na qual o figurino participa junto aos atores na construção da ação cênica; a dimensão sintática que, por seus aspectos formais, auxilia na caracterização do personagem; e as semânticas que referenciam uma percepção de linguagem simbólica estabelecida pela sociedade.

Essa reflexão com os signos pode se respaldar também em relação ao pensamento de Niemeyer (2003), quando a autora apresenta as três dimensões semióticas do objeto esclarecendo que elas são amplamente dependentes umas das outras. “[...] as funções do produto em uso não podem ser explicadas somente tendo por base as suas propriedades técnicas. Não se pode compreender a pragmática de um produto se todas as suas outras dimensões não forem consideradas” (Niemeyer, 2003, p. 45). Na realidade, a decomposição da estrutura do signo e o estabelecimento de relações diferenciadas são apenas procedimentos didáticos, pois existe uma interdependência das relações sógnicas no objeto.

Brewster e Shafer (2011) afirmam que os figurinos beneficiam os atores na criação de uma composição para o papel que representam – e, para o designer, saber – que os figurinos ajudam os atores em sua própria descoberta do personagem é uma conquista gratificante. Ainda, segundo Benedetto (2012), a eficácia dos figurinos ou trajes de cena está no projeto desenvolvido pelo designer após minuciosa observação, análise e uso da criatividade e imaginação. Eles servem a dois propósitos: sustentar a narrativa da peça ao mostrar cada personagem do texto com suas características distintas e equilibrar a composição em relação aos elementos visuais de cena, com uso de cores, texturas e silhuetas.

Conforme pode ser compreendido em Malloy (2015), para um designer figurinista, um figurino eficaz é o item de vestuário que atende a várias demandas ao mesmo tempo:

- a. valorizar as escolhas físicas e emocionais feitas pelo ator, complementando sua atuação e auxiliando na compreensão do personagem que ele desenvolveu;
- b. ser bem projetado, definindo e enriquecendo visualmente o personagem, ajudando o ator a estabelecê-lo e ancorá-lo na encenação;

- c. envolver o público e comunicar informações sobre o personagem de forma clara, atraindo seu interesse para a produção;
- d. falar com o público de forma cuidadosa, mergulhando-o em seu próprio contexto pessoal para aproveitar sua compreensão individual das roupas;
- e. ajudar o espectador a identificar e compreender quem é o personagem mesmo antes de sua fala, ou mesmo que ele não tenha diálogo ao longo da peça;
- f. contribuir para criar o clima geral, o tema e a abordagem visual da produção, estabelecendo unidade com os outros elementos de cena.

No primeiro semestre de 2023, durante o desenvolvimento da segunda edição da disciplina Figurino, após a exposição e o entendimento de toda a conceituação teórica sobre o tema, as atividades foram direcionadas para a elaboração da proposta conceitual para o espetáculo *O Toró*, adaptação de Shakespeare, contando com a presença, em diversas aulas, do figurinista profissional do grupo parceiro, Alexandre Colla, que atuou no processo criativo da disciplina como consultor no desenvolvimento das propostas conceituais do figurino e, posteriormente, no projeto de extensão como membro externo e orientador para a execução técnica das propostas. O trabalho foi dividido em três etapas, duas na disciplina e a etapa final no projeto de extensão.

A primeira etapa envolveu a construção de *moodboards* dos personagens e os croquis dos figurinos. O *moodboard*, de acordo com Gardner e McDonagh-Philip (2001), é uma ferramenta visual metaprojetual que pode ser criada por colagens e composições de forma manual e incluem, além de imagens, materiais, desenhos e objetos fomentando a inspiração e a comunicação no processo criativo. A segunda etapa, ainda no âmbito da disciplina, concentrou-se na construção da proposta conceitual de figurino em *moulage*. De acordo com Nunes (2016), essa técnica de modelagem tridimensional executada diretamente nos manequins, no desenvolvimento de trajes de cena, é, além de um instrumento para a concepção de moldes, uma importante ferramenta de estímulo à criatividade.

A orientação inicial para a criação dos projetos conceituais de figurino foi a utilização, quando possível, dos acervos de figurino dos grupos Trupe de Teatro e Pesquisa e Cia. da Far-sa, que contavam com uma grande quantidade de roupas armazenadas em perfeito estado de conservação provenientes de outros espetáculos realizados e finalizados. A ideia não era simplesmente reutilizar as peças da forma como estavam, mas readequá-las a um novo contexto e a situações características observadas dos personagens em uma nova dramaturgia. Esse tipo de reutilização de peças de acervo já é bastante comum principalmente nos figurinos de companhias de teatro com grande repertório⁹ ou em instituições com grandes acervos, como o Projac (Rede Globo¹⁰), o Núcleo de Acervo e Pesquisa (NAP) do Theatro Municipal de São

⁹ Número de peças inscritas no plano de encenações de um teatro ou de uma companhia teatral. Disponível em: <https://cbtij.org.br/glossario-r/>. Acesso em: 16 maio 2024.

¹⁰ O acervo do Projac, a central de produção da Globo em Jacarepaguá, tem mais de 100 mil itens, usados o tempo todo por cada núcleo da emissora. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/televisao/fabrica-de-figurinos-da-tv-globo-tem-cem-mil-itens-no-acervo-3132255>. Acesso em: 16 maio 2024.

Paulo (CTMSP)¹¹ ou o Centro Técnico de Produção e Formação (CTPF)¹² da Fundação Clóvis Salgado (FCS), em Belo Horizonte, que possui, inclusive, um site de aluguel de vestuário. A ideia era utilizar esse acervo como matéria-prima das propostas e trabalhar com os conceitos e as técnicas do design *upcycling* na formulação dos novos figurinos.

Upcycling é um termo que, em tradução direta, significa subir (*up*) o ciclo (*cycle*) ou trazer de volta ao topo, e é entendido como uma proposta de reciclagem na qual propõe-se um uso diferente do original a algo que seria descartado, com um valor maior. De acordo com Matos, é “um conceito que mistura as palavras *upgrading* (melhorar, evoluir) e *recycling* (reciclagem)” (Matos, 2023, p. 3); no contexto do Design de Produtos e, conseqüentemente, no Design de Moda, o design *upcycling* ganha mais complexidade, como define a seguir:

O design tem o potencial de agregar valor à materiais simples e de baixo custo, quando aplicados em objetos de desejo, podendo prolongar a sua vida útil dando origem a um novo produto. [...] Esta alternativa propõe que os materiais reutilizados ganhem nova vida como produtos de valor agregado maior do que tinham antes de serem descartados. O design é de fundamental importância nesse processo, criando soluções e produtos que explorem as propriedades da matéria-prima a ser reutilizada, em forma de objetos de desejo (Matos, 2023, p. 4).

Nesse ponto é necessário refletir sobre as diferenças de conceito apresentadas pelo autor sobre reciclagem e reuso em relação ao *upcycling*, já que nem todo objeto feito de material reciclado tem maior valor, como o uso de garrafas PET para fazer suporte de vasos simplesmente cortando a garrafa ou pano de chão feito com roupas descartadas. Nesses casos, existe apenas o reuso do material do produto original sem necessariamente utilizar processos criativos na elaboração de novos produtos, atraentes e diferenciados. *Upcycling* não é reciclar o material de origem reinserindo-o na cadeia produtiva, reduzindo a necessidade de extração, nem apenas reutilizar um objeto descartado com nova função, mas sim dar novo significado com valor agregado mais alto.

O design *upcycling*, portanto, poderia reduzir o risco de deterioração e a possibilidade de descarte do material, já que os grupos de teatro menores não têm como preservar um grande acervo por questões técnicas relacionadas à catalogação, à disponibilidade de espaço e à adequação física. Além disso, utilizar as técnicas do design *upcycling* e ressignificar objetos e vestuários minimizaria custos de uma nova produção sem perder a qualidade, podendo, inclusive, incrementar a personalidade e dar valor a novas propostas do projeto de figurino, pois “[...] ressignificar é proporcionar um novo sentido ao objeto, alterando seu conceito, sua percepção ou interpretação original” (Belchior; Ribeiro, 2018, p. 426).

Essa etapa criativa começou com a disponibilização, para os estudantes, da dramaturgia original de *A Tempestade*, de Shakespeare, em traduções oficiais e de algumas adaptações para

¹¹ O Núcleo de Acervo e Pesquisa (NAP) é responsável pela gestão do acervo do Complexo Theatro Municipal de São Paulo (CTMSP). Disponível em: <https://theatromunicipal.org.br/pt-br/acervo-e-pesquisa/>. Acesso em: 16 maio 2024.

¹² Site de acervo do figurino da Fundação Clóvis Salgado. Disponível em: <https://app.ctpfcs.com.br/itens/acervo>. Acesso em: 16 maio 2024.

os quadrinhos e o cinema, que poderiam auxiliar na busca de referências visuais e na tradução para o mineirês produzida pelo coletivo Trupe de Teatro e Pesquisa que denominou *O Toró*. Além disso, como forma de familiarizar os estudantes ao sotaque mineiro utilizado, o grupo de teatro realizou uma leitura dramática de sua tradução para a turma, apresentando o contexto (social e cultural) utilizado no processo de montagem do espetáculo: a mineiridade, esclarecendo ainda os procedimentos de como os membros do grupo realizaram essa adaptação, quais personagens permaneceriam na estrutura dramática resultante, suas origens e seus comportamentos.

O amineirar do texto para a realidade interiorana do Estado foi resultante de uma inspiração nos costumes e nas características comportamentais populares provenientes de uma profunda pesquisa sobre o “ser mineiro” realizada pelo grupo, a valorização de território e as referências sociais e culturais utilizadas. Esse tipo de proposta segue o exemplo de montagens de outros grupos teatrais, como o espetáculo *Romeu e Julieta*¹³ pelo Grupo Galpão, no início dos anos 1990, no qual, de acordo com Costa, “a simplicidade e singeleza do interior de Minas Gerais, bem como a carga cultural dos mineiros envolvidos (atores, diretor, assistentes, público), influenciaram, definitivamente, na concepção do cenário e dos figurinos: a carga lírica e emotiva do espetáculo é a florada” (Costa, 2008, p. 6).

Os personagens apresentados na leitura de *O Toró* foram divididos em cinco núcleos, separados por suas origens mais marcantes e suas referências relativas à obra original *A Tempestade*:

Núcleo Humano da Ilha: composto por Próspero (Duque de Milão que, na versão amineirada, se torna Coronel, um proprietário de terras) e Miranda, filha de Próspero.

Núcleo Humano de Senhores de Fora da Ilha: Alonso (Rei de Nápoles que, na versão amineirada, é um coronel rival de Próspero); Ferdinando, filho de Alonso; Sebastiana, irmã de Alonso (no original, era uma personagem masculina); Gonçala, conselheira de Alonso (no original, era uma personagem masculina); e Antônio, irmão e rival de Próspero.

Núcleo Humano De Serviçais De Fora Da Ilha: Estéfano, bêbado empregado de Alonso e Trínculo, bobo da corte que, na versão amineirada, é um capitão de barco abobalhado.

Núcleo De Seres Mágicos Da Ilha: Ariel, espírito do ar de origem grega que, na versão amineirada, é uma entidade sincrética, uma mistura de lendas indígenas, africanas e católicas e Calibam, uma criatura selvagem e disforme que, na versão amineirada, é uma espécie de Caboclo D’Água.

Núcleo Entidades Mágicas: Iris, Ceres e Juno, espíritos de origem mitológica romana que, na versão amineirada, são Mãe Lua, Mãe Terra e Mãe D’Água, com influência do folclore indígena.

Os estudantes foram divididos em cinco grupos e cada um deles ficou responsável por desenvolver o figurino de um dos núcleos. O número de componentes de cada grupo era variado e formado de acordo com o número de personagens de cada núcleo. Os critérios para composição dos grupos obedeciam ao desejo pessoal de cada estudante, mas cada grupo deveria ter, no mínimo, quatro pessoas, não importando o curso de origem. Era obrigatória a presença, em cada grupo, de pelo menos um membro com capacitação técnica em costura a máquina comprovada (tendo cursado a disciplina de Costura ofertada pela própria escola ou adquirido a capacitação técnica fora da escola).

¹³Gabriel Villela e o Galpão transpõem a tragédia de dois jovens apaixonados para o contexto da cultura popular brasileira. Disponível em: <https://www.grupogalpao.com.br/repertorio/romeu-e-julieta>. Acesso em: 16 maio 2024.

Com base em todos os critérios e demandas estabelecidos no processo, os grupos começaram a criar alternativas para as propostas de figurinos dos núcleos correspondentes. A etapa começou com uma pesquisa imagética e uma consulta ao acervo de figurino dos grupos de teatro disponibilizados, apresentada por meio do *moodboard* de cada personagem com cartela cromática e posterior desenvolvimento de croquis.

Logo após, a turma voltou a avaliar o acervo de figurinos dos parceiros teatrais e realizou uma seleção de peças e materiais mais assertiva, propondo customizar algumas roupas adequadas às novas propostas, ressignificando suas características e alterando seus propósitos ou, ainda, selecionando-as para a utilização apenas da matéria-prima (tecidos, aviamentos ou acabamentos), desconstruindo as peças originais, separando os materiais adequados e propondo a construção dos novos projetos (Figura 1). Nesse momento, para garantir a unidade estética do resultado, as propostas de cada grupo, que já estavam sendo confeccionadas, eram confrontadas umas às outras e reavaliadas. Assim, os figurinos foram ganhando elementos visuais e estrutura tridimensional nos manequins.

FIGURA 1 – PARTE DO ACERVO E COMPOSIÇÃO CRIATIVA NA *MOULAGE*



FONTE: Acervo pessoal de Yuri Simon da Silveira (2023).

O resultado do trabalho final durante o período da disciplina foi realizado por meio de uma apresentação oral, com a entrega do projeto conceitual com os croquis finais desenvolvidos e a *moulage* das peças nos manequins (Figura 2).

FIGURA 2 – EXEMPLOS DO RESULTADO DA DISCIPLINA



FONTE: Acervo pessoal de Yuri Simon da Silveira – relatório dos grupos (2023).

Durante a disciplina, por ser uma proposta conceitual, mais criativa, não foram exigidas as questões relacionadas à usabilidade e à funcionalidade de cada traje em cena, nem a viabilidade técnica de execução final, já que isso seria abordado no projeto de extensão que se seguiu. A maioria dos trajes estava estruturada apenas com alinhavos e alfinetes nos manequins, sem ainda uma costura definitiva. Durante esse período até a apresentação, o figurinista do grupo de teatro também acompanhou o desenvolvimento dos projetos dando apoio técnico, estabelecendo uma ponte entre os atores do grupo de teatro e a disciplina de forma a atender às demandas do espetáculo e apresentando sugestões, auxiliando no alinhamento das propostas de cada equipe com a concepção do espetáculo.

Ao término da disciplina, ocorrido em julho de 2023, o projeto de extensão *Desenvolvimento final dos figurinos para o espetáculo O Toró* começou a reunir com maior frequência os estudantes da primeira e da segunda turmas da disciplina Figurino, o figurinista e um

dos atores do grupo de teatro que também é figurinista, ambos como membros externos, além do apoio constante dos monitores do laboratório de costura da escola e da monitora da disciplina. O projeto foi executado até a estreia do espetáculo, em outubro do mesmo ano, no Teatro Feluma¹⁴. Todo o processo de costura e acabamento definitivo dos figurinos foi desenvolvido no projeto de extensão.

O projeto realizou ainda algumas adaptações da proposta conceitual original dos estudantes naquelas peças que, no decorrer dos ensaios, precisaram ser readequadas, como o caso das roupas do personagem Ariel, que foram simplificadas para permitir as acrobacias aéreas que o ator introduziu nas cenas. Ou ainda o uso de uma mesma cartela cromática e características visuais para personagens que constituíam pares em cena, como Ferdinando e Miranda ou Antônio e Sebastiana, que dessa maneira ficaram visualmente mais harmônicos. Alguns figurinos tiveram que ser reconstruídos no projeto de extensão porque não se adequaram aos corpos dos atores e às características da cena, como as calças e a capa do personagem Calibam e os casacos de Alonso e Próspero (Figura 3).

FIGURA 3 – ACROBACIA DO PERSONAGEM ARIEL, OS CASAIS FERDINANDO E MIRANDA E SEBASTIANA E ANTÔNIO, CALIBAM, PRÓSPERO E ALONSO



FONTE: Igor Cerqueira (fotos), acervo da Trupe de Teatro e Pesquisa (2023).

¹⁴O Teatro Feluma é uma iniciativa da Fundação Educacional Lucas Machado (Feluma), mantenedora da Faculdade Ciências Médicas de Minas Gerais. Está localizado na Alameda Ezequiel Dias, 275 - 7º andar, no prédio da Faculdade Ciências Médicas (MG) e pode receber peças, shows, grupos de dança, exposições e lançamentos literários. Mais informações em: <https://teatrofeluma.org.br/>.

Da mesma forma, ainda procurando respeitar os conceitos desenvolvidos pelos estudantes da disciplina Figurino, as roupas das entidades Mãe Terra, Mãe Lua e Mãe D'Água tiveram de ser refeitas em função de necessidades técnicas da cena, tais como facilitar as trocas de roupas pelos atores e obter um maior impacto visual no espetáculo. A única roupa desenvolvida exclusivamente no projeto de extensão, a partir de uma necessidade específica do espetáculo, foi a do Carcará, um personagem incluído posteriormente. Para ele foi criado um figurino escultórico gigante manipulado por dois atores. Todos os figurinos (Figura 4), resultado da disciplina e do projeto de extensão, puderam ser apreciados pelos participantes e os espectadores nas apresentações que o espetáculo realizou em outubro de 2023 e em janeiro de 2024, no Teatro Feluma.

FIGURA 4 - AS ENTIDADES, O CARCARÁ E PERSONAGENS NO AGRADECIMENTO FINAL



FONTE: Igor Cerqueira (fotos), acervo da *Trupe de Teatro e Pesquisa* (2023).

Reflexões e considerações finais

A experiência aqui relatada constituiu uma vivência muito significativa para todos os envolvidos. A análise dos resultados obtidos e do próprio processo de desenvolvimento dos trabalhos permitiu que estudantes, profissionais do setor e a academia (professor e coordenação) refletissem sobre os principais benefícios adquiridos.

Para os grupos de teatro, além de uma proposta de figurino original e criativa, ficou a constatação das vantagens do processo de *upcycling* para obtenção dos materiais utilizados na confecção das peças. Houve economia financeira, além do aproveitamento de bons materiais que, com o passar do tempo e as dificuldades de conservação, poderiam se deteriorar.

Para a academia, a grande lição foi confirmar a validade de experiências, nas quais os estudantes podem reunir teoria e prática, e a constatação de que o estabelecimento de parcerias para a convergência do ensino e da pesquisa em ações extensionistas constitui um caminho prolífico com resultados mais do que satisfatórios.

Para os estudantes, a disciplina e, principalmente, o projeto de extensão dela decorrente foram a oportunidade de vivenciar uma demanda real e testemunhar a materialização de suas criações. Além disso, proporcionou-lhes a experiência de desenvolver um trabalho de criação no âmbito de uma proposta colaborativa, aprendendo a sacrificar individualismos e gostos pessoais em nome do sucesso de um projeto de equipe, familiarizando-os, portanto, com a realidade que muito provavelmente encontrarão na vida profissional. As adequações, alterações e novas construções que foram exigidas durante o projeto de extensão, determinadas pelas demandas reais dos atores e pela dinâmica da cena, mostraram aos estudantes a importância do figurino para a realização de um espetáculo e a amplitude das competências que se exige de um profissional que atue nessa área.

Um profissional da área de figurino desenvolve um projeto de criação, por vezes, com a proposição de inúmeros figurinos para uma única produção, se responsabilizando por questões técnicas de materiais e de confecção, além de ter de se adequar ao orçamento do espetáculo, e, com isso, assume uma grande carga de trabalho. Ainda que os resultados obtidos em experimentos pedagógicos, como o relatado, sejam positivos, é importante ressaltar que essa é apenas uma experiência de desenvolvimento de projeto cênico supervisionada, uma introdução a esse universo. Somente ela não possibilita toda a vivência necessária para a produção profissional de figurinos, principalmente porque, no trabalho do figurinista, existe também a necessidade de uma imersão no processo de desenvolvimento da montagem cênica e a troca de informações com toda a equipe criativa – direção, iluminação, cenografia e sonoplastia – seja dentro de um grupo de teatro ou participando ativamente de uma produção cênica ou audiovisual.

Outro aspecto significativo observado na experiência realizada foi que, embora a disciplina Figurino não seja exclusiva do curso de Design de Moda, os estudantes que mais se envolveram e apresentaram condições técnicas de participar do projeto foram aqueles que, de alguma forma, seja por causa do curso ao qual pertenciam, seja por iniciativa e interesses próprios, estavam mais sintonizados com o universo da moda.

É importante, portanto, que os estudantes adquiram outras experiências projetuais que os qualifiquem a atuar nesse campo e se aprofundem nos conhecimentos advindos do teatro ou do audiovisual. Para se tornar um figurinista profissional por meio de uma

formação acadêmica em Design, mesmo em Design de Moda, é necessário montar um percurso formativo dentro da universidade que o auxilie a escolher, entre as disciplinas que são disponibilizadas nas matrizes curriculares dos cursos, aquelas que mais possam contribuir nesse processo. Além disso, é recomendável uma formação continuada em outros cursos e disciplinas que auxiliem nos conhecimentos específicos sobre teatro e audiovisual, como dramaturgia e composição de personagem, e claro, buscar adquirir maior experiência no mercado cênico em outras produções que possibilitem novos processos de criação e experimentação.

Referências

ABRANTES, Samuel. **Heróis e bufões: o figurino encena**. Rio de Janeiro: Editora Ágora da Ilha, 2001.

BELCHIOR, Camilo; RIBEIRO, Rita Aparecida da Conceição. Estruturando uma metodologia para analisar a ressignificação como ferramenta estratégica do design. **Colóquio Internacional de Design 2017**. São Paulo: Blucher, 2018. p. 425-433. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/estruturando-uma-metodologia-para-analisar-a-ressignificao-como-ferramenta-estrategica-do-design-28147>. Acesso em: 1 jul. 2024.

BENEDETTO, Stephen Di. **An introduction to theatre design**. Abingdon: Routledge, 2012.

BOGATYREV, Petr. Os signos do teatro. In: GUINSBURG, J. (org.) **NETTO**. J. Teixeira Coelho. (Trad.). **Semiologia do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2003, p. 71-91.

BRASIL. Senado Federal. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Texto consolidado até a Emenda Constitucional nº 99 de 14 de dezembro de 2017. Brasília: Diário Oficial da República Federativa do Brasil, 1988. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/508200/CF88_EC85.pdf. Acesso em: 1 jul. 2024.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Resolução CNE/CES nº 7, de 18 de dezembro de 2018**. Estabelece as Diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira e regimenta o disposto na Meta 12.7 da Lei nº 13.005/2014, que aprova o Plano Nacional de Educação - PNE 2014-2024 e dá outras providências. Brasília: Diário Oficial da República Federativa do Brasil, 2018. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECESN72018.pdf Acesso em 1 jul. 2024.

BREWSTER, Karen; SHAFER, Melissa. **Fundamentals of theatre design**. New York: Allworth Press, 2011.

COSTA, Fernanda Miranda Alves. Grupo Galpão: A mineiridade na cena contemporânea. *In: IVENECULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura*, Faculdade de Comunicação/UFBA, Salvador, 28 a 30 de maio de 2008. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/enecult2008/14402.pdf>. Acesso em: 1 fev. 2024.

DRUMOND, Ana Cecília. **Roupa de cinema**: o design de figurino no audiovisual pernambucano. Recife: Vacatussa, 2021.

ESCOLA DE DESIGN. **Projeto pedagógico de curso de Design de Moda**. Belo Horizonte: Universidade do Estado de Minas Gerais, 2019. Disponível em: <https://www.uemg.br/graduacao/cursos2/course/design-de-moda>. Acesso em: 1 jul. 2024.

GARNER, Steave; MCDONAGH-PHILP, Deana. Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli: The Use of “Mood Boards”. **International Journal of Art and Design Education**. Design Education, v. 20, n. 1, p. 57-64, fev. 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/1468-5949.00250>. Acesso em: 1 jul. 2024.

GOMES FILHO, João. **Design do objeto**: bases conceituais. São Paulo: Escrituras, 2006.

JOIA, Danielle de Oliveira Cardoso; BRITO, Paulo Sérgio de. **A poética têxtil de Samuel Abrantes**: metodologia construtiva do figurino “O Próspero”. Revista CARTEMA, Recife, n. 10, p. 210-224, abr. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.51359/2763-8693.2022.251131>. Acesso em: 1 jul. 2024.

JOHNSON, Effiong. **Play production processes**. Edição do Kindle. Xlibris Corporation. 2010.

KOWZAN, Tadeusz. Os signos no teatro – introdução à semiologia da arte do espetáculo. *In: GUINSBURG, J. (org.). KOPELMAN, Isa (trad.). Semiologia do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2003. p. 93-123

LUCIANI, Nadia Moroz. **Iluminação cênica**: uma experiência de ensino fundamentada nos princípios do design. 2014. 219 f. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Universidade do Estado de Santa Catarina, UDESC, Florianópolis, 2014. Disponível em: <https://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/00006e/00006e53.pdf>. Acesso em: 1 jul. 2024.

MALLOY, Kaoime E. **The art of theatrical design**: elements of visual composition, methods, and practice. 2 ed. Abingdon: Routledge, 2015.

MATOS, Pedro Cesar Correia. **Design aplicado para upcycling da fibra de coco verde**: projeto de óculos e quiosque de vendas. 2023. 99 f. Dissertação (Mestrado em Design Industrial e de Produto) – Universidade do Porto, Porto, 2023. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/157507>. Acesso em: 1 jul. 2024.

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

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

NUNES, Katia de Sousa. **Processos criativos no desenvolvimento de trajes de cena**: O uso da técnica moulage como instrumento de estímulo à criatividade no ensino de moda.

2016. 100 f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100133/tde-24042016-102722/pt-br.php>. Acesso em: 1 jul. 2024.

PAVIS, Patrice. **Dicionário do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

RATTO, Gianni. **Antitratado de cenografia**: variações sobre o mesmo tema. 2 ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2001.

SCAPIN JUNIOR, Ary. **O design cênico do circo**: um olhar para o processo projetual. 2011. 140 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011. Disponível em: https://ppgdesign.com.br/?page_id=2032. Acesso em: 1 jul. 2024.

SCHOLL, Raphael Castanheira; DEL-VECCHIO, Roberta; WENDT, Guilherme Welter. Figurino e moda: Intersecções entre criação e comunicação. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 10, 2009, Blumenau. **Anais do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul**. São Paulo: Intercom Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, p. 1-15, 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/r16-0855-1.pdf>. Acesso em: 1 jul. 2024.

TUDELLA, Eduardo Augusto da Silva. Design, cena e luz: anotações. **Revista A[I]berto**, São Paulo, n. 3, 2012, p. 11-24. Disponível em: <https://spescoladeteatro.org.br/caderno-de-luz/arquivos/01.pdf>. Acesso em: 1 jul. 2024.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). **Plano de Desenvolvimento Institucional UEMG - PDI** | 2015-2024. Belo Horizonte, 2014. Disponível em: https://intranet.uemg.br/comunicacao/arquivos/PDI_final_site.pdf. Acesso em: 1 jul. 2024.

VIANA, Fausto; VELLOSO, Isabela Monken. **Roland Barthes e o traje de cena**. Universidade de São Paulo. Escola de Comunicações e Artes, 2018. DOI: Disponível <https://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/252>. Acesso em: 1 jul. 2024.

Revisão:

Ana Carolina Carvalho de Moraes
carvalho.carol@uol.com.br