

Design de figurino: elementos visuais como disparador de criação de personagens

Costume Design: visual elements for generating characters

Aline Barbosa da Cruz Prudente¹

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0776-0390>

[**resumo**] Este artigo discute o traje de cena como uma área do design, destacando suas semelhanças e diferenças em relação à moda. Trata-se de uma análise teórica com aplicação prática, que relaciona os elementos e princípios do design com os objetivos da criação de figurino. A metodologia baseia-se em uma revisão bibliográfica, utilizando as contribuições de autores como Dondis (1991), Jones (2011), e Lupton e Phillips (2008), estabelecendo uma correlação entre teorias básicas do design com a prática do designer de figurino. O estudo enfatiza a aplicação de elementos e princípios visuais, como linha, forma, cor e harmonia, no desenvolvimento de trajes cênicos, relacionado às experiências da autora. Ao final, é apresentada uma proposta de aula prática para integrar os conceitos discutidos, visando a formação de novos profissionais na área de figurino. Os resultados apontam para a importância de entender o figurino como uma área do campo de design, capaz de comunicar conceitos e atender às necessidades específicas de uma produção cênica.

[**palavras-chave**] **Figurino. Design. Elementos Visuais. Criação.**

¹ Mestre em Artes Visuais. Docente na PUC Campinas e Senac São Paulo. E-mail: aline.bcp@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5433558295145580>

[abstract] This article discusses the creation of costumes as a field of design, highlighting their similarities and differences in relation to fashion. It is a theoretical analysis with practical application, linking design elements and principles with the objectives of creation of costumes. The methodology is based on a bibliographic review using contributions from authors such as Dondis (1991), Jones (2011), and Lupton and Philips (2008), correlating basic design theories with the practice of costume design. The study emphasizes the application of visual elements and principles, such as line, shape, color, and harmony, in the development of stage costumes, connecting with the author's experiences. At the end, a practical class proposal is presented to integrate the discussed concepts, aiming at the training of new professionals in the costume field. The results highlight the importance of understanding costume design as a design field, capable of communicating concepts and meeting the specific needs of a stage production.

[keywords] **Costume Design. Design. Visual Elements. Creation.**

Recebido em: 01-10-2024.

Aprovado em: 26-01-2025.

Introdução

No Brasil, o vestuário usado por personagens em produções audiovisuais ou artes da cena recebe o nome de figurino ou traje de cena, sendo este último um termo mais preciso para evitar confusões com o figurino de moda. Curiosamente, o termo “design de figurino”, tradução literal de *costume design* em inglês, não é tão recorrente nas bibliografias de autores brasileiros, o que revela certa distância entre o campo do design e a criação de trajes cênicos. Por isso, este trabalho propõe discutir o traje de cena como uma área do design, uma vez que, assim como no design de moda, a criação de um figurino parte da resolução de um problema específico.

As áreas de moda e figurino são próximas por trabalharem com materiais têxteis sobre o corpo, mas têm diferenças significativas de linguagem e uso. Essa proximidade se dá não apenas pela matéria-prima em comum, mas pela relação com o design, área de estudo que combina criatividade, metodologia e conhecimento técnico para desenvolver produtos voltados para solucionar problemas e atender necessidades humanas. O processo criativo para elaboração de figurinos se vale das mesmas estratégias para resolver problemas de usabilidade e comunicação visual.

As diferenças entre moda e traje de cena ficam evidentes quando comparamos a usabilidade das peças de cada uma das áreas. A moda comercial, especialmente de *fast fashion*, produz roupas que são praticamente descartáveis, perdendo suas qualidades em poucos usos. Já a moda conceitual, exibida em desfiles, pode por vezes negligenciar a ergonomia e o conforto, pois o conceito a ser transmitido é mais importante. No caso do traje de cena, o conceito precisa ser comunicado de forma clara, muitas vezes lúdica, além de ser legível à distância e, ao mesmo tempo, ser confortável e resistente, capaz de suportar uso intenso e movimentos bruscos. Mesmo dentro da própria área de trajes de cena, é importante levar

em conta qual será o meio final em que este traje será exibido, ou seja, qual a linguagem artística que está inserido. Fazer um figurino para audiovisual tem particularidades específicas, que o torna muito diferente do figurino para teatro ou dança.

Após definir a linguagem, é necessário estabelecer um diálogo com diretores e atores, aprofundando-se na história a ser contada. Isso exige uma análise do contexto social, cultural, local e histórico em que o personagem está inserido, além de aspectos como sua personalidade e estado psicológico. Essas características devem ser traduzidas na caracterização do ator, considerando também seu porte físico, movimentação, conforto e sua percepção individual do personagem.

Com esses conceitos definidos, inicia-se a fase de desenvolvimento do traje, ou seja, o **como** traduzir estas ideias em vestuário. Para esta fase, nos utilizamos da linguagem visual, que, segundo Dondis (1991, p. 23), “são a matéria-prima para todos os níveis de inteligência visual, e é a partir deles que se planejam e expressam todas as variedades de manifestações visuais, objetos, ambientes e experiências”. A autora complementa que estes são a caixa de ferramentas de todas as comunicações visuais, formando a base de materiais e mensagens imagéticas, além de objetos e experiências.

O objetivo deste estudo é discutir as teorias básicas do design, correlacionando-as à prática do designer de traje de cena. O figurinista utiliza linguagens específicas e nem sempre busca beleza e equilíbrio no vestuário. É comum que este profissional adote práticas pouco usuais de confecção para obter o efeito desejado no palco. Por essas razões, muitas das relações feitas neste trabalho partem da experiência prática da autora.

Por fim, nossa intenção é que este trabalho amplie o repertório dos figurinistas, para pensar a comunicação de conceitos para além do trabalho com cores e formas, e proponha novas maneiras de pensar a criação, especialmente dos estudantes da área. Por isso, ao final do artigo, será apresentada uma proposta de aula de design de traje de cena, aplicando os conceitos discutidos, visando a integração teórica e prática no processo criativo.

Referencial teórico

Os autores escolhidos para embasar este trabalho discutem os elementos visuais básicos em diferentes áreas, sendo estas as artes visuais, o design gráfico, a moda e o traje de cena. Como não há consenso sobre quais são estes elementos e princípios, cruzamos as abordagens de Dondis (1991), Lupton e Phillips (2008), Jones (2011), Viana e Pereira (2015) e Sorger e Udale (2009). A seguir, apresentamos um resumo das contribuições de cada autor:

- Dondis (1991), é uma autora da área de comunicação visual. Ela não faz distinção entre elementos e princípios, listando: ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, dimensão, escala e movimento. Sua abordagem é ampla e possível de ser aplicada ao vestuário;
- Jones (2011) divide claramente os elementos (silhueta, linha, proporção, textura) dos princípios (repetição, ritmo, gradação, radiação, contraste, harmonia, equilíbrio, proporção). Sua abordagem é focada na moda e relevante para se pensar o figurino;

- Lupton e Phillips (2008), autores da área de design gráfico, também não separam elementos e princípios, mas apresentam uma lista mais abrangente: ponto, linha, plano, ritmo, equilíbrio, escala, textura, cor, figura/fundo, enquadramento, hierarquia, camadas, transparência, modularidade, grid, padronagem, diagrama, tempo e movimento, regras e acasos. Alguns desses aspectos não se aplicam diretamente ao vestuário;
- Sorger e Udale (2009), autores da área de moda, abordam a silhueta, a proporção, a cor e a textura, sem diferenciar elementos de princípios;
- Viana e Pereira (2015), das áreas de figurino e cenografia, discutem os elementos: cor, forma, volume, textura, movimento e origem (cultural).

Observamos que a abordagem de Dondis (1991) é ampla e aborda conceitos que são aplicáveis na área do vestuário, mas não diferencia o que são os elementos dos princípios. Já a definição de Lupton e Phillips (2008) é extensa, mas tem alguns aspectos que não são possíveis de aplicar no vestuário. A abordagem de Jones (2011) é aplicável ao traje de cena, pois foi pensada para criação de vestuário, mas é incompleta. Por exemplo, não menciona a cor nesta listagem, mas aborda em outro capítulo de sua obra, junto com tecidos.

Sorger e Udale (2009) trazem alguns poucos elementos, mas fazem uma abordagem didática, já relacionando o princípio visual ao elemento, como é o caso da proporção que é relacionada à linha. Fausto e Pereira (2015) apresentam uma listagem curta, mas trazem um elemento diferente de todos os autores, que é a origem. Os autores apontam para a importância de se pesquisar a origem do traje usado como referência, pois estes podem ter elementos simbólicos com significados que não condizem com o contexto em que se está trabalhando. Apesar de um apontamento muito relevante, consideramos este elemento como um passo além do que se propõe neste estudo.

A partir da análise dessas abordagens, decidimos adotar o ponto de vista de Jones (2011) em relação a divisão entre elementos e princípios, em que os elementos são as unidades mais básicas, e os princípios são formas de trabalhar com os elementos. Fizemos também uma integração com outros conceitos relevantes ao vestuário identificados em outros autores. Assim, chegamos à seguinte lista de elementos e princípios de design:

- Elementos
 1. Ponto
 2. Linha;
 3. Forma;
 4. Cor;
 5. Textura e Padronagem;
 6. Espaço.

- Princípios
 1. Harmonia;
 2. Contraste;
 3. Equilíbrio;
 4. Repetição;
 - a. Radiação;
 - b. Gradação;
 - c. Ritmo;
 5. Proporção;
 6. Direção e Movimento;
 7. Unidade e Variedade.

Na próxima seção, exploraremos esses conceitos, além de relacionar os princípios aos elementos, como feito por Sorger e Udale (2009), proporcionando uma compreensão mais integrada e aplicável ao design de figurino.

Aplicação dos Princípios de Design no Traje de Cena

A seguir faremos uma descrição de cada um dos elementos e princípios visuais, traçando relações entre eles e como podem ser aplicados ao traje de cena.

Elementos visuais

A partir da divisão justificada anteriormente, definimos seis elementos visuais básicos.

1. Ponto

O elemento mais básico da linguagem visual. Se isolado, este pode ser um ponto focal de um traje, como, por exemplo, uma gravata colorida em uma composição monocromática, ou um broche em um vestido liso (Figura 1 - esquerda). Quando múltiplos pontos estão alinhados de maneira sequencial, eles podem direcionar o olhar, exemplificado pela fileira de botões em uma camisa. Em grande quantidade e justapostos, os pontos podem criar a ilusão de tom, cor e até mesmo textura (Figura 1 - direita). Desta forma, o ponto não só atua como um detalhe isolado, mas também contribui significativamente para o dinamismo visual, e acrescenta informações sobre o perfil psicológico do personagem.

FIGURA 1 – EXEMPLOS DE PONTO NO VESTUÁRIO. À ESQUERDA O PONTO FOCAL É O BROCHE. À DIREITA A SEQUÊNCIA DE PONTOS FORMA UMA TEXTURA.



FONTE: Elaborado pela autora com o auxílio de inteligência artificial, 2024.

2. Linha

Quando os pontos estão tão próximos entre si que se torna impossível identificá-los individualmente, aumenta a sensação de direção, se transformando em outro elemento visual: a linha. Alguns autores também definem a linha como um ponto em movimento. Este elemento sempre expressa uma direção, e conseqüentemente guia o olhar.

No vestuário, podemos acrescentar linhas estruturais com recortes, costuras e aberturas, ou linhas decorativas, através de debruns, franzidos e estampas. Estas linhas não apenas adicionam forma e funcionalidade à peça, mas também influenciam a percepção visual do corpo, podendo acentuar ou disfarçar características físicas. Por exemplo, linhas verticais tendem a alongar a silhueta, efeito que pode ser alcançado ao vestir o personagem com um casaco com abertura da frente, revelando uma outra peça por baixo (Figura 2 – esquerda). O efeito da linha vertical traz mais imponência e força, enquanto a horizontal, mais estabilidade e calma. Já as linhas diagonais, trazem uma sensação de instabilidade e dinamismo.

É importante destacar que a linha pode ter diferentes qualidades, como ser dura ou suave. Linhas duras e retas geralmente transmitem uma sensação de rigidez e formalidade, enquanto linhas suaves e curvas evocam flexibilidade e fluidez, como podemos ver na figura 2 (direita), em que o decote ombro a ombro traz estabilidade, mas as curvas do franzido, babado e debruns, expressam suavidade e feminilidade. É importante reconhecer o seu significado para comunicar diferentes mensagens e emoções, a depender da produção e do personagem.

FIGURA 2 – EXEMPLOS DE LINHAS NO VESTUÁRIO. À ESQUERDA A LINHA É FORMADA PELA SOBREPOSIÇÃO E CONTRASTE DE CORES. À DIREITA AS LINHAS SÃO FORMADAS DE FORMA ESTRUTURAL PELO DECOTE OMBRO A OMBRO E DE FORMA DECORATIVA PELO DEBRUM.



FONTE: Elaborado pela autora com o auxílio de inteligência artificial, 2024.

3. Forma

A linha, ao se fechar em si mesma, define uma forma. Existem três formas básicas: o quadrado, o círculo e o triângulo. “Ao quadrado, com suas linhas retas, se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção” (Dondis, 1991, p. 58).

A forma pode ser entendida como a silhueta que o figurino cria ao redor da estrutura física do ator. Todas as peças de vestuário modificam ou acentuam características da silhueta original do corpo, em maior ou menor grau. Compreender os efeitos visuais causados por cada forma é essencial para criar uma imagem coerente com o conceito da produção. Por exemplo, se o objetivo é criar um personagem alto e esguio, deve-se evitar interromper sua

silhueta, criando uma forma contínua. Já para transmitir poder, um blazer com ombreiras pode transformar a silhueta original do corpo em um triângulo invertido, reforçando a presença do personagem.

A silhueta torna-se um elemento crucial, especialmente em trajes de época, pois cada século ou década na história da moda apresenta silhuetas específicas que, mesmo com toda a tecnologia atual, continuam desafiadoras de se reproduzir com fidelidade. Conhecer e respeitar essas formas é essencial para uma caracterização historicamente correta.

4. Cor

A cor é um elemento essencial na comunicação visual, especialmente no contexto do figurino e da cenografia. Farina e Perez (2011) destacam a importância de estudar a cor a partir de três perspectivas essenciais: óptico-sensível, psíquico e intelectual-simbólico. A compreensão dessas dimensões permite ao figurinista maximizar o impacto visual e ter uma mensagem mais assertiva na comunicação de seus trajes.

Na perspectiva óptico-sensível, é importante que o figurinista compreenda tanto a teoria da cor pigmento (subtrativa), quanto a da cor luz (aditiva). A iluminação de um palco pode transformar a aparência de um traje, influenciando diretamente a percepção do espectador. Além disso, é fundamental dominar variações de tom e saturação, bem como harmonias cromáticas, que é um dos princípios que se relaciona com este elemento. Cada cor possui um efeito visual distinto; por exemplo, cores quentes como vermelho e laranja tendem a se aproximar visualmente do espectador, enquanto cores frias como azul e verde criam uma sensação de afastamento.

Em um cenário monocromático, um personagem vestido com uma cor complementar pode se destacar significativamente, atraindo a atenção do público. Neste caso estaríamos colocando em prática o contraste simultâneo das cores, ou seja, aplicando o princípio de contraste.

No campo psíquico, analisamos a capacidade das cores de evocar emoções. Cada tonalidade pode gerar uma resposta emocional distinta no espectador, o que é fundamental para a criação de uma atmosfera adequada em uma produção teatral ou cinematográfica. Por exemplo, o azul pode transmitir calma e serenidade, enquanto o vermelho pode evocar paixão e intensidade.

Na perspectiva intelectual-simbólica, a cor carrega significados culturais. Essas percepções variam amplamente entre diferentes culturas. No contexto ocidental, por exemplo, o branco é frequentemente associado à pureza e é tradicionalmente usado por noivas em cerimônias de casamento. No entanto, em alguns países orientais, o branco é a cor do luto, simbolizando a morte e o renascimento. Essa divergência cultural sublinha a importância de uma compreensão contextual da simbologia das cores. Ao dominar esses aspectos, o figurinista pode criar experiências visuais mais expressivas para o espectador, potencializando a narrativa e enriquecendo a produção artística.

5. *Textura e Padronagem*

A textura confere uma sensação de imprevisibilidade e pode ser tanto tátil quanto visual, adicionando às peças uma camada adicional de informação. Isso ajuda a comunicar aspectos específicos sobre o universo do personagem. Já a padronagem é caracterizada por uma repetição regular, com uma estrutura mais previsível, como é o caso das estampas.

No contexto do figurino, a textura é frequentemente explorada através do tecido, embora a criatividade permitida neste campo vá além das limitações da moda, que precisa considerar a durabilidade e a reprodutibilidade. Figurinistas podem usar uma vasta gama de materiais para criar texturas únicas, como papelão, plásticos, comida, etc.

O envelhecimento é uma das técnicas de texturização mais comuns usadas por figurinistas. Ao tratar a superfície do tecido, é possível fazer com que uma peça nova pareça usada, dando autenticidade e história ao figurino. Outras técnicas incluem tingimento, bordados e *assemblages*, que geralmente são realizadas artesanalmente, permitindo a personalização e controle de detalhes. Isso torna cada figurino uma peça única.

6. *Espaço*

O espaço em que o figurino está inserido abrange tanto a cenografia quanto a iluminação, elementos que têm o poder de intensificar a mensagem que se deseja transmitir ou, ao contrário, prejudicá-la completamente. Estas duas áreas criativas são comandadas por outros profissionais, como o cenógrafo e o iluminador, ou ainda o fotógrafo no caso do audiovisual. O figurinista precisa reconhecer que seu trabalho faz parte deste contexto maior. Para alcançar um sucesso visual, é essencial que haja harmonia entre figurinos, cenografia e iluminação, para se alcançar uma experiência estética e narrativa coesa. Portanto, a colaboração entre esses departamentos é fundamental para criar uma obra visualmente impactante.

Princípios do Design

A partir da análise da bibliografia, consideramos sete princípios de design, que podem ser aplicados na criação de figurinos, sendo que um deles se desdobra em outros três. Estes estão descritos a seguir:

1. *Harmonia*

É a sensação de coerência que se obtém quando os elementos estão organizados de maneira agradável aos olhos. Este princípio é essencial para criar uma estética que transmita uma sensação de unidade e equilíbrio. A harmonia, no entanto, não é contrária ao contraste. Os dois princípios podem e devem ser usados conjuntamente para enriquecer uma composição.

A harmonia pode ser aplicada à todos os elementos visuais. A cor é um dos mais importantes: combinações de cores análogas podem criar uma sensação de unidade, enquanto cores contrastantes podem ser usadas para destacar elementos específicos. Este princípio

também pode ser aplicado à forma: quando elementos se repetem ou se complementam, estes se harmonizam visualmente, criando padrões agradáveis.

Elementos texturizados podem adicionar profundidade e interesse visual, mas devem ser balanceados para não sobrecarregar a composição. Um uso sutil de diferentes texturas pode enriquecer a imagem sem perturbar a harmonia.

A disposição espacial dos elementos é a chave para amarrar todos esses aspectos. O espaçamento adequado, com áreas de respiro entre elementos muito chamativos, trabalhados em conjunto com a proporção são essenciais para garantir que todos os elementos visuais coexistam de maneira harmoniosa. A distribuição equilibrada dos elementos no espaço pode evitar que a composição pareça caótica ou desorganizada.

2. Contraste

A diferença perceptível entre elementos visuais, como cores, formas, texturas e luminosidades, é denominada contraste. Um contraste visual eficiente permite a fácil diferenciação entre objetos, “fazendo com que o olhar reavalie a importância de uma área focal em relação a outra” (Jones, 2011, p. 177).

O contraste, no entanto, é um princípio a ser utilizado com cuidado. Quando buscamos efeitos visuais extremos, cores complementares saturadas podem criar um impacto visual forte, conhecido como contraste simultâneo. Esse efeito pode dar a impressão de que as cores estão “estouradas”, deixando a imagem vibrante e, por vezes, até mesmo incômoda. O uso indiscriminado deste efeito pode saturar a composição e cansar o observador, mas, se usado com moderação, pode ajudar o espectador a notar algum elemento importante para a narrativa, mesmo que à distância dentro de um teatro.

O contraste também pode ser explorado em outros aspectos visuais, como formas e texturas. Formas geométricas simples, por exemplo, podem se destacar ao serem colocadas ao lado de formas orgânicas e complexas, criando um interessante jogo de simplicidade e complexidade. Da mesma forma, superfícies lisas contrastam com superfícies ásperas ou rugosas, intensificando a percepção tátil visual e proporcionando uma rica diversidade sensorial dentro da composição.

3. Equilíbrio

Este princípio se refere a sensação de que os pesos visuais estão equilibrados, e este pode ser simétrico ou assimétrico. O equilíbrio simétrico é mais comum e intuitivo, comunicando ordem e previsibilidade. Por sua vez, o equilíbrio assimétrico no figurino pode ser visualmente mais intrigante por romper com expectativas, transmitindo dinamismo e criatividade.

A ausência de equilíbrio, por outro lado, pode gerar uma sensação de desordem e incômodo. No entanto, a liberdade criativa na criação de figurinos permite a exploração do desequilíbrio para evidenciar algum aspecto psicológico do personagem. Por exemplo, um personagem que está emocionalmente desequilibrado, pode trazer evidências em seu figurino, tendo um lado mais pesado visualmente do que o outro.

4. Repetição

Este princípio caracteriza-se pelo uso reiterado de detalhes ou acabamentos dentro de uma mesma peça de roupa. Esta característica pode manifestar-se de forma regular ou irregular, a depender da intenção da mensagem que se quer passar. É frequente encontrar o princípio da repetição em vestuário, desde em fileiras de botões ou no espelhamento dos lados direito e esquerdo do corpo. Na criação de figurino podemos trabalhar este princípio de forma exagerada, com bordados e *assemblages*, mostrando um pouco da história do personagem e seu estado psicológico, através do peso visual da repetição de elementos.

Dentro do conceito de repetição, englobam-se os princípios da **radiação**, **gradação** e **ritmo**. Estes são, em essência, variações da repetição de elementos visuais. A aplicação destes princípios pode envolver todos os elementos visuais, sendo mais comum ser aplicado aos elementos mais básicos como o ponto e a linha.

O ritmo, comparável ao da música, gera efeitos visuais através da repetição regular de características do vestuário ou dos padrões de uma estampa. A gradação envolve a repetição de um elemento com variações no distanciamento ou tamanho, que podem estar aumentando ou diminuindo de forma gradual. Um exemplo são apliques de lantejoulas que começam próximas entre si e, conforme se espalham pelo corpo, gradualmente se distanciam.

Por fim, o princípio da radiação se dá com maior frequência no uso de linhas que divergem em forma de leque a partir de um eixo central. Um exemplo clássico deste efeito visual são os drapeados, que criam uma sensação de movimento e dinamismo na peça de vestuário. Na figura 3 vemos um exemplo de radiação (linhas de lantejoulas partem do mesmo ponto) com gradação (a cor da lantejoulas muda de cor gradativamente).

FIGURA 3 - EXEMPLO DE RADIAÇÃO E GRADAÇÃO.



FONTE: Elaborado pela autora com o auxílio de inteligência artificial, 2024.

5. *Proporção*

É a maneira como medimos visualmente todas as partes individuais de um todo. Este princípio, que lida majoritariamente com o elemento visual da forma, tem um impacto significativo sobre a silhueta do personagem. Manipulando as proporções do corpo, podemos «iludir» o espectador, fazendo o personagem parecer mais alto ou mais baixo, ou, até mesmo, transmitir um conceito mais caricato. Como, por exemplo, o caso de palhaços que usam sapatos muito maiores que o próprio pé, alterando a sua forma de andar e transmitindo a aparência de desajeitado.

Para mudar as proporções de um corpo podemos ajustar o comprimento da roupa, modificar o posicionamento e tamanho de elementos como bolsos, botões ou acessórios, e alterar a distribuição de cores e estampas. Essas mudanças, embora sutis, podem transformar a percepção visual do espectador, seja para criar uma aparência mais elegante ou para adicionar um toque de humor.

6. *Direção e Movimento*

As linhas e formas geométricas são os elementos que mais expressam direção. A associação entre esses elementos e o princípio da direção é indissociável, dado que cada forma geométrica básica carrega consigo uma direção inerente. Por exemplo, o quadrado é frequentemente relacionado às direções horizontal e vertical, enquanto o triângulo é associado à diagonal, e o círculo traz consigo a ideia de curva. Dondis (1991, p. 59) explica que cada uma das direções visuais tem um forte significado associativo e é um valioso instrumento para a criação de mensagens visuais.

O princípio do movimento também pode se valer da direção, quando, por exemplo, o vestuário tem diversas linhas que conduzem o olhar para várias direções, criando uma sensação de dinamismo. Além disso, a fluidez dos tecidos durante a ação do ator intensifica a sensação de movimento.

7. *Unidade e Variedade*

Estes princípios combinados criam interesse visual sem comprometer a harmonia geral.

A unidade refere-se à coesão visual entre todos os figurinos de uma produção, criando um senso de harmonia e ligação entre os personagens. Isto pode ser alcançado através do uso de cores, materiais ou estilos similares. Por exemplo, em uma peça de teatro onde todos os personagens vestem peças em tons terrosos, há uma unificação visual que liga todos os personagens ao mesmo ambiente ou tema.

Por outro lado, a variedade é introduzida para evitar a monotonia e a uniformidade excessiva. No mesmo exemplo anterior, a modelagem de cada figurino pode ser adaptada para expressar algo específico sobre a personalidade e sua história pessoal. Assim, mesmo que todos os personagens usem tons terrosos, a variedade nas silhuetas, texturas e detalhes dos trajes pode comunicar diferenças individuais significativas.

A aplicação desses dois princípios em conjunto não é sempre obrigatória. Por exemplo, em uma produção audiovisual em que a narrativa acontece dentro de uma loja, todos os

personagens que interpretam funcionários devem estar uniformizados. Neste caso temos apenas a unidade sem a variedade de forma intencional, pois a unidade é crucial para a identificação do personagem.

Já usar apenas variedade sem qualquer unidade é mais raro, pois pode resultar em uma produção visualmente desarmoniosa. A falta de elementos unificadores pode levar a um espetáculo visualmente caótico e confuso, que pode distrair o público da narrativa.

Aplicação do Pensamento do Design em Sala de Aula

As teorias levantadas anteriormente podem ser aplicadas no processo criativo de um figurinista, assim como na formação de novos profissionais. A seguir, descreveremos uma proposta de criação de figurinos baseada nos elementos e princípios de design para aplicação na formação de novos profissionais. Este exercício foi aplicado pela autora em sala de aula em cursos de figurino de curta duração (entre 12 e 30 horas/aula).

Antes de realizar este exercício, é crucial que os estudantes tenham uma noção básica sobre o que é um figurino, quais as características dos personagens devemos levar em conta para criação e as linguagens do figurino, ou seja, as diferenças entre fazer figurino para audiovisual, teatro, dança, etc. Com essa base estabelecida, introduzimos o tema dos elementos e princípios de design discutindo as teorias apresentadas por meio de uma exposição dialogada, utilizando diversas imagens como exemplos.

Em um segundo momento, inicia-se um processo criativo baseado em sensações: lê-se em voz alta uma lista de sensações opostas, e os alunos precisam escolher rapidamente uma das duas opções de cada par de opostos. Nesta lista colocamos as seguintes sensações: quente ou frio; claro ou escuro; colorido ou acromático; pequeno ou grande; natural ou artificial; harmonia ou caos; tensão ou relaxamento; justo ou folgado; duro ou macio; novo ou velho; doce ou salgado; devagar ou rápido; dentro ou fora; profundo ou raso; opaco ou translúcido; pesado ou leve; moderno ou antigo; seco ou molhado. Por fim, os alunos devem agrupar² os itens da lista de sensações anotadas para criar um personagem, detalhando sua personalidade, o momento da narrativa em que ele se encontra e em qual das linguagens essa cena estaria inserida. A partir destes conceitos definidos, o aluno deve desenhar esse personagem com seu figurino, aplicando os elementos e princípios de design e justificando suas escolhas.

Como exemplo, trazemos a criação de uma aluna³, que associou os conceitos: grande, natural, harmonia, doce e antigo (Figura 4). A estudante relata que ao ler as palavras “natural” e “harmonia” fez a associação com uma bruxa. Esta não seria uma personagem essencialmente má, mas uma pessoa conectada com a natureza e com as energias do mundo, que podem ser tanto boas, quanto ruins.

Já a palavra “doce”, se relaciona com a personalidade da protagonista e se reflete em seu estilo feminino com cintura marcada e cores majoritariamente quentes, que contrastam com o verde, que simboliza sua relação com a natureza. A sensação de doçura também

² Sugere-se o agrupamento de 3 a 5 palavras para cada personagem.

³ Aluna Isabella Castelli Girardi, do curso de extensão de Figurino da PUC Campinas de 2024.

aparece nos adornos de seu avental que tem linhas sinuosas e pontos em forma de flor. A proposta de um vestido com saia godê, traz movimento ao figurino, e contrasta com a parte superior em que vemos linhas retas de um decote quadrado. A repetição do princípio do contraste, simboliza a oposição entre o bem e o mal das energias com as quais a personagem lida.

A palavra “grande” foi relacionada aos clássicos chapéus pontudos, que traz a forma de um triângulo, que por ter linhas diagonais, traz dinamismo à composição. E a palavra “antigo” se relaciona com a tradição dos feitiços das bruxas, que são passados de geração em geração por Grimórios.

FIGURA 4 – CRIAÇÃO DE PERSONAGEM A PARTIR DO EXERCÍCIO PROPOSTO.



FONTE: Ilustração, painel de referências e paleta de cores de Isabela Castelli Girardi, 2024.

Apesar da limitação na criação, o exercício mostrou-se bastante produtivo, estimulando associações, criação de narrativas e fazendo com que os alunos utilizassem ao máximo os elementos e princípios de forma consciente e criativa. Embora o exercício não proponha um método, ele oferece uma limitação que estimula o pensamento criativo, relacionando-se

com a afirmação de Bruno Munari, que argumenta que a estrutura de um método não bloqueia a personalidade de um projetista, “ao contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis também aos outros” (Munari, 2015, p.12). O autor ainda afirma que a “criatividade não significa improvisação sem método” (*Idem*, p.11).

Em um trabalho profissional, espera-se que um figurinista encontre as melhores soluções visuais e materiais para cada espetáculo, e isto não ocorre de forma livre, mas a partir de um pensamento estruturado e objetivo, como foi proposto no exercício apresentado.

O Traje e a Cena

É essencial reconhecer que, embora a criação de trajes de cena se utilize de elementos e princípios visuais como base estrutural, seu valor ultrapassa as limitações do desenho no papel. Ele precisa ser viável para ser executado tecnicamente e ele só se torna um figurino de fato ao ganhar vida na interação com o corpo do ator, com os movimentos em cena e com os demais aspectos da produção artística, como a iluminação e a cenografia.

De acordo com Pavis (2003, p.164), “o figurino é tão vestido pelo corpo quanto o corpo é vestido pelo figurino”. Ou seja, ele influencia e é influenciado pelo trabalho do ator. Esse processo colaborativo exige do figurinista um olhar atento para a adaptabilidade e funcionalidade, sem deixar de lado os aspectos conceituais.

A colaboração é, portanto, um pilar central para o sucesso do figurino em cena. Diálogos frequentes com diretores, atores e outros membros da equipe artística são indispensáveis para traduzir conceitos visuais em experiências cênicas coesas. Apenas assim é possível garantir que o figurino não apenas se alinhe à narrativa, mas também contribua ativamente para ela, potencializando emoções e significados.

Considerações Finais

Por meio deste trabalho destacamos a relevância de compreender o figurino como um ramo do design, com suas próprias especificidades e desafios. Por mais que esta área pareça próxima do campo da moda, por conta de se trabalhar com vestuário, há diversas particularidades. Entre estas estão o trabalho colaborativo, as diferentes linguagens, materiais, conceitos e a possibilidade de maior criatividade e ludicidade, muitas vezes rompendo com regras tradicionais usadas na criação de moda para alcançar um impacto visual e narrativo específico.

Este estudo buscou fazer um panorama mais amplo de elementos e princípios visuais, explorando o diálogo com autores de outras áreas criativas, com a intenção de ampliar o olhar para as possibilidades de criação para expressar os conceitos pretendidos. Nesta explanação, levamos em conta tanto aspectos técnicos quanto emocionais e simbólicos.

Ao propor uma prática pedagógica que integra teoria e prática, o estudo reforça a importância da formação crítica e criativa dos novos profissionais da área, incentivando o uso consciente dos conceitos de design. A proposta de aula apresentada busca não apenas ensinar técnicas, mas também estimular o pensamento crítico e a capacidade de adaptação, habilidades essenciais para o figurinista no contexto cênico.

Concluimos que o traje de cena, enquanto manifestação visual e artística, desempenha um papel fundamental na construção de personagens e narrativas, exigindo um domínio técnico e sensível dos princípios do design, alinhado ao diálogo com outras áreas criativas da produção. Espera-se que este trabalho contribua para o campo da criação de figurinos e inspire novas formas de pensar e criar trajes cênicos, promovendo um diálogo mais profundo entre o design e as artes da cena.

Referências

- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1991.
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 6ª Edição. São Paulo : Blucher, 2011.
- JONES, Sue Jenkyn. **Fashion Design**: manual do estilista. Tradução Iara Biderman. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. Tradução Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. Tradução José Manuel de Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- PAVIS, Patrice. **Análise dos Espetáculos**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.
- SORGER, Richard; UDALE, Jenny. **Fundamentos de Design de Moda**. Tradução Joana Figueiredo, Diana Aflalo. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- VIANA, Fausto; PEREIRA, Dalmir R. **Figurino e Cenografia para Iniciantes**. São Paulo. Estação das Letras e Cores, 2015.

Revisor(a) do texto: Nome, titulação (Instituição). E-mail: annakul@gmail.com

Anna Theresa Kuhl, Doutoranda na Universidade de São Paulo,