Volume 18 • número 43
janeiro-abril 2025

dObras

e-ISSN 2358-0003

https://dobras.emnuvens.com.br/dobras



abepem
ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESTUDOS E PESQUISAS EM MODA

[expediente]

COMITÊ EDIT RIAL

EDITORA | EDITOR
Dra. Valéria Faria dos Santos Tessari
Felipe Goebel

EDITOR-EXECUTIVO
Henrique Grimaldi Figueredo

ASSISTENTE EDITORIAL
Leticia Calvano Teixeira

MÍDIAS SOCIAIS
Fernanda Marczak

GESTORA FINANCEIRA
Profa. Dra. Maria de Fátima da Silva Costa Garcia de Mattos

CONSELHO CIENTÍFICO
Profa. Dra. Agnes Roccamora (London College of Fashion, Inglaterra); Prof. Dr. Aldrin Moura de Figueiredo (Universidade Federal do Pará, Brasil); Profa. Dra. Alessandra Vaccari (Università Iuav di Venezia, Itália); Profa. Dra. Alison Matthews David (Ryerson University, Canadá); Profa. Dra. Ana Claudia de Oliveira (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil); Profa. Dra. Ana Paula Cavalcanti Simioni (Instituto de Estudos Brasileiros, Universidade de São Paulo, Brasil); Profa. Dra. Camila Borges da Silva (Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil); Profa. Dra. Caroline Evans (Central Saint Martins, Inglaterra); Profa. Dra. Christine Greiner (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil); Profa. Dra. Claudia Schemes (Universidade Feevale, Brasil); Profa. Dra. Elisabeth Murilho da Silva (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil); Prof. Dr. Fausto Viana (Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, Brasil); Prof. Dr. Frederic Godart (Insead, The Business School for the World, França); Profa. Dra. Giulia Ceriani (Università di Bergamo, Itália); Profa. Dra. Kathia Castilho (pesquisadora independente); Profa. Dra. Luz Neira García (Fashion For Future, Milão, Itália); Profa. Dra. Maria Claudia Bonadio (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil); Dra. Maria do Carmo Rainho (Arquivo Nacional, Brasil); Profa. Dra. Maria Eduarda Araujo Guimarães (Senac São Paulo, Brasil); Profa. Dra. Paula Maria Guerra Tavares (Universidade do Porto, Portugal); Prof. Dr. Paulo Keller (Universidade Federal do Maranhão, Brasil); Profa. Dra. Regina Root (William & Mary, Estados Unidos); Profa. Dra. Renata Pitombo (Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Brasil); Profa. Dra. Rita Morais de Andrade (Universidade Federal de Goiás, Brasil); Prof. Dr. Ronaldo de Oliveira Corrêa (Universidade Federal do Paraná, Brasil); Profa. Dra. Sofia Pantouvaki (Aalto University, Finlândia); Profa. Dra. Vânia Carneiro Carvalho (Museu Paulista, Universidade de São Paulo, Brasil).

CAPA
Marcello Max a partir de imagem de Isabelle Arthuis

CURADORIA DE IMAGENS
Luiza Marcier | @luizamarcier

DIREÇÃO DE ARTE | PROJETO GRÁFICO
Marcello Max

CONTATO
dobras@abepem.com.br

SITE E INSTAGRAM
https://dobras.emnuvens.com.br • @dobrasrevista

REVISTA DOBRAS e-ISSN 2358-0003 | ISSN impresso 1982-0313 v. 1 n. 1 da dObra[s]/2007.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESTUDOS E PESQUISAS EM MODA (ABEPEM)
Rua Cardoso de Almeida, 788, cj. 144. São Paulo – SP. CEP: 05013-001

Nota: O conteúdo dos textos publicados é de exclusiva responsabilidade da autora/do autor, bem como a correção gramatical e adequação às normas ABNT.

[sumário]

EDITORIAL

5
NOVO ANO, NOVAS ENERGIAS
Valéria Faria dos Santos Tessari
Felipe Goebel

APRESENTAÇÃO DOSSIÊ

7
MODA E FIGURINO: TRANSVERSALIDADES NA PESQUISA, NO PROCESSO E NA CRIAÇÃO
Ana Cleia Christovam Hoffman
Desirée Bastos de Almeida
Rosane Muniz Rocha

APRESENTAÇÃO DAS IMAGENS DO DOSSIÊ "MODA E DESIGN INCLUSIVO

11
ESCREVER COM ROUPAS
Luiza Marcier

DOSSIÊ

13
O FIGURINO COMO MÁSCARA DA IDENTIDADE
Glauber Soares Junior
Fabiano Eloy Atílio Batista

34
O DESIGN DE FIGURINO NA PRODUÇÃO DE CINEMA DO RECIFE: UMA IMERSÃO ETNOGRÁFICA E A PRÁTICA DE ENTREVISTA-AULA
Álamo Bandeira Miguel
Walter Franklin Marques Correia
Oriana Maria Duarte de Araújo

53
FIGURINO E MODA DE MARÍLIA CARNEIRO, NA NOVELA DANCIN'DAYS
Madson Luis Gomes de Oliveira
Valéria de Oliveira Barros

73
"QUEM AMA NÃO MATA": O FIGURINO DE UMA VÍTIMA "CULPADA" E SEUS CONTRAPONTOS
Laise Lutz Condé de Castro

93
AS ARTISTAGENS DE IBERÊ CAMARGO NA CRIAÇÃO DOS FIGURINOS PARA O BALÉ "AS ICAMIABAS"
Ana Cleia Christovam Hoffman

114
ENTRE CARNAVAL E COTIDIANO: UMA ESTÉTICA DE APRESENTAÇÃO PESSOAL DAS PERSONAS BATE-BOLAS E BATE-BOLETES
Priscila Andrade-Silva
Nilton Gonçalves Gamba Junior

137
THE REPRESENTATION OF ABSENCE: COSTUME SCENOGRAPHY OF MID-LIFE WOMEN
Hilary Baxter

161
METAMORFOSES VISUAIS: A PARTICIPAÇÃO DO CENÁRIO E DA LUZ NA COMPOSIÇÃO DO VESTUÁRIO CÊNICO EM ESPETÁCULOS AO VIVO
Leônidas Garcia Soares

175
PER-FORMAR EL VESTUARIO EN ESCENOGRAFÍAS DEL CUERPO: DISEÑAR EN EL CAMPO DE LA ESCENA EXPANDIDA
Mahatma Ordaz Domínguez

189
O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE FIGURINO PARA UM JOGO DE VIDEOGAME E A IMPORTÂNCIA DE PROFISSIONAIS DA ÁREA
Clara Pache
Rafaela Norogrando

207
A MODA COMO FONTE DE INFORMAÇÃO: UMA ABORDAGEM TÉCNICA PARA A ORGANIZAÇÃO E A REPRESENTAÇÃO DOCUMENTÁRIA DE TRAJES.
Maria Cecilia Jardim Barros

229
O TORÓ, DE SHAKESPEARE: UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA NO DESENVOLVIMENTO DE FIGURINOS PARA O MERCADO TEATRAL POR ESTUDANTES DA ESCOLA DE DESIGN (UEMG)
Yuri Simon da Silveira
Maria Regina Álvares Correia Dias
Giselle Hissa Safar

247
ANÁLISE DE TRAJES DE CENA: METODOLOGIAS EM ESTUDOS BRASILEIROS
Luciana Crivellari Dulci

266
BRICOLAGEM NA CRIAÇÃO DE FIGURINOS: PRÁTICAS DE ENSINO E DE PRODUÇÃO ARTÍSTICA
João Dalla Rosa Júnior

290
DESIGN DE FIGURINO: ELEMENTOS VISUAIS COMO DISPARADOR DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS
Aline Barbosa da Cruz Prudente

306
GALERIA

[editorial]



Novo ano, novas energias

Valéria Faria dos Santos Tessari – Editora
https://orcid.org/0000-0002-7959-909X

Felipe Goebel – Editor
https://orcid.org/0000-0002-0585-6890

Com energias renovadas, abrimos nossas publicações de 2025 apresentando a dObra[s] número 43!

Nesta edição temos a alegria de registrar a chegada de Henrique Grimaldi Figueredo, doutor em Sociologia pela Universidade Estadual de Campinas (IFCH/UNICAMP/FAPESP), que entra na equipe editorial como Editor-executivo. Henrique, seja muito bem-vindo!

Outra novidade é que a partir da dObra[s] 43 retomamos a sequência numérica anual do "volume", sendo que neste ano a revista está no volume 18. Atente para este detalhe quando for atualizar seu Lattes.

A dObra[s] 43 vem repleta de conteúdos sobre pesquisas recentes, desta vez sobre o design de figurino, um tema amplo que possui inúmeras definições e ramificações de aplicação, sendo elemento constitutivo das artes performáticas, como teatro, cinema, telenovela, dança, jogos digitais, além de festas populares e culturais como o Carnaval.

É sobre isso que trata o dossiê "Moda e Figurino: transversalidades no processo e na pesquisa", organizado pelas Profas. Dra. Ana Cleia Christovam Hoffmann (Universidade Feevale), Dra. Desirée Bastos de Almeida (Universidade Federal do Rio de Janeiro) e Dra. Rosane Muniz Rocha (FEBASP – Centro Universitário de Belas Artes de São Paulo). Os artigos que constituem o dossiê abarcam aspectos dos processos de criação, análises sobre figurinos realizados, metodologias de pesquisas e de ensino além, claro, de como os agentes envolvidos nas produções performáticas agenciam os figurinos.

As imagens que compõem a capa e interior da edição e estão na íntegra na seção Galeria são obra de Luiza Marcier. A professora e figurinista, vencedora do Prêmio Shell 2024 de Melhor Figurino, cria trabalhos em diferentes linguagens, demarcando as diferenças e similaridades e destacando a complementaridade entre moda e figurino, transitando entre os dois campos. Ela assina o texto de apresentação das imagens, um convite cativante para a apreciação de seu trabalho.

Sejam muito bem-vindes à reflexão sobre figurino e moda e suas inesgotáveis conexões. E tenham todas, todos e todes excelentes leituras!

[dossiê]

Moda e Figurino: transversalidades na pesquisa, no processo e na criação

Ana Cleia Christovam Hoffman[1]
https://orcid.org/0000-0002-5514-9545

Desirée Bastos de Almeida[2]
https://orcid.org/0000-0001-9422-3659

Rosane Muniz Rocha[3]
https://orcid.org/0000-0002-2939-8556

Quando pensamos na possibilidade de organizar um dossiê para discutir figurino, moda e seus atravessamentos, queríamos, acima de tudo, conhecer, atualizar e propagar as novas pesquisas na área, identificando lacunas e desafios que precisam ser abordados. Muito já se sabe sobre os estudos na área de figurinos. Os de(signos) para esta área são variados: "figurino", "segunda pele do ator", "design de aparência de atores", "traje de cena", "objeto sensível", "vestíveis em fluxo", entre tantos conceitos que são criados para designar o que se veste em cena e que "são elaborados de modo implicado ao corpo e ao movimento, produzindo imagens, corporalidades e aparências" (Diniz, 2012, p. 87). O que cobre a pele do ator em cena, e que também pode ser nomeado de acordo com as funções que exercem a partir da concepção da encenação: figurino-máscara, figurino-invólucro, pele-figurino, figurino-espaço-corpo, figurino-prótese, figurino-penetrante... (Silva, 2005), grau zero do figurino (Hoffmann, 2021). O que também pode ser analisado não como "roupa", mas como "modos do corpo" (Sousa, 2015) a partir do que o figurino constrói para a cena em seu campo expandido. São desdobramentos conceituais, históricos e metodológicos que ampliam o tema e as oportunidades de discussão.

Ao compreender esta área como um campo empírico e de experimentação, portanto criativo, nos animamos com os trabalhos recebidos de educadores e pesquisadores nacionais e internacionais, ampliando o debate sobre o figurino em alguns aspectos, tais como:

---

[1] Doutora e mestre em Educação (UFRGS), especialista em Pedagogia da Arte (UFRGS), graduada em Design de Moda (Feevale). Professora e pesquisadora do curso de Moda e PPG Processos e Manifestações Culturais da Universidade Feevale (RS). Performer, produtora de moda e figurinista. E-mail: hofana@gmail.com. Lattes: https://lattes.cnpq.br/8380090076778971.

[2] Doutora em design (PUC RIO), mestre em Artes Visuais (UFRJ), especialista em design (Instituto Politécnico de Milão), graduada em Artes Cênicas - cenografia e figurino (UFRJ). É professora do curso de Artes Cênicas na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Figurinista, cenógrafa, diretora de arte. E-mail: desireebastos@eba.ufrj.br. Lattes: lattes.cnpq.br/9034891615462990

[3] Doutora e mestre em Artes Cênicas (ECA-USP), graduada em Jornalismo (Anhembi Morumbi). É professora e pesquisadora independente, ministra aulas em cursos de pós-graduação em universidades brasileiras e internacionais. Pesquisadora, artista, figurinista e curadora. E-mail: romuniz@gmail.com. Lattes: http://lattes.cnpq.br/8033170391583766.

- campo de cenografia expandida;
- elemento fundamental para o audiovisual;
- as possibilidades em contemplar discussões interseccionais que envolvem histórias e refletem diversidade racial e de gênero;
- a abertura de espaço para mostra de processos de criação e metodologias que valorizam as questões de autoria;
- o trânsito do profissional pelos setores da indústria criativa, com sua inventividade e trabalho artístico.

As abordagens apresentadas neste dossiê aproximam os campos da moda e do figurino, revelando algumas linhas das infinitas maneiras pelas quais o figurino pode ser percebido e analisado. Entende-se, com isso, que as dimensões científicas, artísticas e tecnológicas contempladas nesta edição mostram quanto os estudos e práticas sobre o tema se ampliam e necessitam, cada vez mais, de espaços para reflexão.

A organização do dossiê foi idealizada como a própria construção do figurino ao revés: das suas aplicações nos palcos e sets de filmagens para as suas metodologias de ensino. Isso se inicia pela abordagem sobre os usos do figurino no audiovisual (cinema, novela, minissérie), e segue adiante, analisando a roupa como dispositivo narrativo na literatura, os imagéticos das artes visuais colocados em palco em um balé, a estética do vestir cotidiano e das fantasias no Carnaval, e os trajes expressos em performance como ferramenta de expansão do sentir.

Em seguida, compondo com cenografias expandidas, interagimos com as luzes e cenários que nos abraçam, partindo em direção às criações de metodologias para documentar estas trajetórias de pesquisa, criação, ensino e experimentações.

No artigo "O figurino como máscara da identidade", os autores Glauber Soares Junior e Fabiano Eloy Atílio Batista apresentam uma leitura semiótica de quatro imagens extraídas da produção audiovisual "Identidade", de 2021, que discute de maneira simbólica as problemáticas do colorismo ao trazer a complexa história de personagens negras que se passam por brancas para acessarem lugares proibidos, revelando o figurino como elemento utilizado para a construção subjetiva e objetiva das personagens.

A partir da sua vivência como assistente de figurino em um longa-metragem, o pesquisador Álamo Bandeira Miguel escreve, com os professores Walter Correia e Oriana Maria Duarte de Araújo, o artigo "O design de figurino na produção de cinema do Recife: uma imersão etnográfica e a prática de entrevista-aula", no qual investigam práticas adotadas por três figurinistas pernambucanas na indústria audiovisual regional, seus desafios estéticos e logísticos, dilemas políticos e econômicos.

Em "Figurino e moda de Marília Carneiro na novela Dancin' Days", os autores Madson Luis Gomes de Oliveira e Valéria de Oliveira Barros abordam a retroalimentação entre figurino e moda num meio de comunicação de massa como a televisão. Analisam a novela "Dancing Days" (1978-1979), sob o recorte das peças de roupas, penteados e comportamentos criados para a personagem Julia Matos (Sônia Braga), e como os figurinos de Marília Carneiro influenciaram o trabalho de designers de moda. Já a pesquisadora Laise Lutz Condé de Castro, investiga a construção narrativa e imagética do figurino da protagonista Alice na minissérie "'Quem Ama Não Mata': O figurino de uma vítima 'culpada' e seus contrapontos",

sob a ótica feminista retratada pela obra, marcando a atualidade e a relevância do tema ao analisá-la em relação às personagens Odete e Laura.

No artigo "As artistagens de Iberê Camargo na criação dos figurinos para o balé 'As Icamiabas'", a pesquisadora Ana Cleia Christovam Hoffman apresenta uma série de estudos de figurinos realizados por Iberê Camargo para o balé "As Icamiabas". O projeto foi inspirado em um conjunto de lendas e documentos legados pelos primeiros cronistas que estiveram na floresta amazônica e que tiveram contato com o grupo de mulheres guerreiras. E, em "Entre Carnaval e cotidiano: uma estética de apresentação pessoal das personas Bate-bolas e Bate-boletes", os pesquisadores Priscila Andrade-Silva e Nilton Gonçalves Gamba Junior apresentam um mapeamento da estética do vestir cotidiano em grupos de Bate-Bolas oriundos dos subúrbios cariocas, tendo como fator preponderante o recorte de gênero atravessado pelos fazeres e vivências carnavalescas de uma experiência estética descentralizada do *mainstream* carnavalesco da cidade do Rio de janeiro.

Experimentações sobre a falta de espaço nas artes para a expressão de problemáticas de mulheres entre 45 e 60 anos, foram apresentadas em performances a partir de entrevistas, direção e criação realizadas pela pesquisadora e figurinista inglesa Hilary Baxter, que escolheu abrir o processo criativo e subversivo de uma das apresentações no seu artigo "The Representation of Absence: Costume Scenography of Mid-Life Women" (A representação da ausência: cenografia de figurinos de mulheres de meia-idade). Já o pesquisador Leônidas Garcia Soares observa e analisa dados de quatro estudos de caso - uma ópera multimídia, uma parceria na dança e dois diálogos estabelecidos entre luz e vestuário - para refletir o quanto os elementos visuais podem estar presentes na "visualidade da aparência do performer". É o que traz no artigo "Metamorfoses visuais: a participação do cenário e da luz na composição do vestuário cênico em espetáculos ao vivo". Enquanto isso, o próximo texto **"**Per-formar el vestuario en escenografías del cuerpo: Diseñar en el campo de la escena expandida" (Interpretar figurinos em cenografias corporais: projetando no campo da cena expandida), da figurinista e pesquisadora mexicana Mahatma Ordaz Domínguez, aborda o figurino como viabilizador do corpo a partir de um estudo de caso de um figurino/cenografia que a própria autora criou para a obra "Somos Arena. Canto de una madre", uma peça têxtil para projeção conjunta de cenografia e figurino.

A próxima sequência de artigos apresenta processos criativos e exercícios de metodologias para desenvolvimento, organização e análise de figurinos. Clara Pache e Rafaela Norogrando apresentam metodologias de pesquisa, criação e comunicação gráfica de projetos de figurino na indústria de animação 3D e videogames. No artigo "O processo de criação de figurino para um jogo de videogame e a importância de profissionais da área**",** elencam a importância do papel do profissional da área de figurino e moda no desenvolvimento de personagens e estéticas para esses "novos meios".

No artigo de Maria Cecilia Jardim Barros, "A moda como fonte de informação: uma abordagem técnica para a Organização e Representação Documentária de Trajes", há a proposta para uma metodologia baseada em registros bibliográficos de peças em museus, identificando e comparando os elementos descritivos presentes nesses registros com os documentos normativos. A análise para a organização e representação documentária de trajes concentrou-se em uma peça representativa da moda: um vestido de luto. Ainda no setor de

metodologias, contamos com um relato da vivência de 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", baseado da obra original "A Tempestade", de William Shakespeare. Os pesquisadores Yuri Simon da Silveira, Maria Regina Álvares Correia Dias e Giselle Hissa Safar revelam sua pesquisa no artigo "O Toró, de Shakespeare: uma experiência pedagógica no desenvolvimento de figurinos para o mercado teatral por estudantes da Escola de Design (UEMG)".

A pesquisadora Luciana Crivellari Dulci, referência na área de sociologia da moda, busca realizar uma análise interdisciplinar, que perpassa autorias das Ciências Humanas, Artes e Ciências Sociais Aplicadas, para identificar e compor um inventário das metodologias de pesquisa utilizadas nas análises existentes sobre as imagens dos trajes utilizados em trabalhos cênicos. Uma parte de sua pesquisa, que se encontra em estágio pós-doutoral, se apresenta no artigo "Análise de trajes de cena: metodologias em estudos brasileiros". A partir de uma proposta metodológica, o autor João Dalla Rosa Júnior explora o conceito de bricolagem na criação de figurinos, enfatizando a materialidade da produção artística, no artigo "Bricolagem na criação de figurinos: práticas de ensino e de produção artística". E, para encerrar o dossiê, no artigo "Design de Figurino: elementos visuais como disparador de criação de personagens", a autora Aline Barbosa da Cruz Prudente elabora uma análise teórica com aplicação prática, que relaciona os elementos e princípios do design com a criação de figurinos.

Esperamos contribuir para a ampliação do conhecimento sobre o tema ao apresentar novas perspectivas, análises e resultados de pesquisas. Desejamos que o fomento ao debate e a discussão sobre estes diversos tópicos que são investigados nacional e internacionalmente, incentive outros pesquisadores e especialistas a compartilhar suas ideias e experiências. Acreditamos, também, que o resultado do dossiê mostra a rede de colaboração que se estabeleceu aqui com outros pesquisadores e especialistas, possibilitando futuras parcerias e projetos de pesquisa.

Referências

DINIZ, C. Vestíveis em fluxo: a relação implicada entre corpo, movimento e o que se veste na cena contemporânea. 2012. 105 f. Dissertação (Mestrado em Dança) - Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2012.

HOFFMANN, A. O grau zero do figurino: aprender na d'obra. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul: Porto Alegre, 2021.

SILVA, A. J. Para acabar com o "costume": figurino-dramaturgia. 2005. Dissertação (Mestrado em Teatro). Centro de Artes, Universidade Estadual de Santa Catarina. Florianópolis: 2005.

SOUSA, H. H. P. Vestimentas em performance: composições em modos do corpo. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas). Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2015.

Escrever com roupas

Writing with clothes

Luiza Marcier[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-0776-0390

Fazer figurino ou criar uma coleção é um modo de escrever com roupas. Construir casa e hábito para o corpo e alma das pessoas-personagens habitar. É como um traço ou devaneio: um movimento que se prefigura, que se ensaia e que se dá. Como disse uma vez Marina Salomon, ao vestir uma das roupas que criei para o espetáculo *Naitsu*: "seus figurinos são como uma forma de vestir o corpo de espaço". Uma busca constante de produzir ou expandir o espaço para os corpos que se movem. Gesto que persiste ao longo do trabalho: criar possibilidade de movimento.

Do simples pano branco com que se faz uma veste aos vestidos desenhos que passeiam por infinitas ideias de peças. Há um diálogo constante entre moda e figurino, a ponto de alguns desfiles serem espetáculos ou performances em si. A ponto de alguns figurinos parecerem até puxar o fio do novelo de uma coleção de moda.

As imagens que compõem este dossiê mostram trânsitos entre moda e figurino: "Flying dresses": exposição de roupas em uma galeria de arte, uma performance de moda; modelos vivos como croquis de noivas imaginadas que caminham na Casa França-Brasil.

Um vestido multicolorido de floresta pop abriga 50 metros de tecido, tinta e afetos para um baile da Vogue, pintado por Chica Capeto e vestido por Leticia Colin. Plissados, costuras, junções são encarnação de Beckett na engenharia reversa de *Restos na Escuridão*, vestidos como objetos em cena por Carolina Virgüez na direção de Fabio Ferreira.

---

[1] Designer de moda, a carioca Luiza Marcier se interessa por relações múltiplas criadas a partir do figurino e da moda, reunindo o fazer e o pensar. Mestre e doutoranda em Comunicação e Cultura pela ECO UFRJ, mestre em Design pela PUC Rio, graduada em Desenho Industrial pela ESDI UERJ. Desde 2007, é professora no Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, onde supervisiona o projeto Ressignificar a Prática e o eixo Teoria e História, ambos na graduação em Design. Já elaborou mais de 20 coleções de moda desde 1998, para as marcas "À Colecionadora" e "Luiza Marcier", participando de desfiles em semanas de moda como o Fashion Rio, ou realizando performances e exposições. Como figurinista, trabalha desde 1995 com audiovisual, teatro, dança e música, tendo como trabalhos mais recentes os figurinos de "Musical Pré-Fabricado | Los Hermanos", de Michel Melamed [2023], "Restos na Escuridão: uma engenharia reversa", de Fabio Ferreira com atuação de Carolina Virgüez [2021-2023]. Ambos os trabalhos lhe renderam o 34º Prêmio Shell de Melhor Figurino em 2024. O figurino de "Um filme argentino", escrito e dirigido por Michel Melamed, atuado por Michel e Letícia Colin [2024] concorre a Melhor Figurino no 19º Prêmio APTR [2025]. Atuou como coordenadora e diretora do projeto Museu da Moda na Secretaria de Estado de Cultura do Rio de Janeiro [2009-2014]. Também participou do Colegiado Setorial de Moda do Ministério da Cultura, na vaga suplente de Hildegard Angel [2010-2012]. Desde 2017, é uma das organizadoras do Festival Saturnalia, evento que, braço do Baile do Sarongue, reúne moda, arte e carnaval.

Em *Los Hermanos - Musical Pré-Fabricado*: canções viram personagens num intenso vaivém, mais de 100 figurinos (!), desfile louco e lúdico, matemática elaboradíssima e fina das cenas-poema de Michel Melamed.

Um casal se redesenha em cena em uma peça-filme "Um Filme Argentino", texto e direção de Melamed, com Michel e Leticia Colin.

Para o carnaval do Baile do Sarongue, "Luz del Fuego", um vestido de organza estampada de pele de cobra sobre substância dourada, se movimenta em desfile organizado à beira-mar no Arpoador.

Em "Polipolar Show", a parceria de 27 anos de trabalho com Michel Melamed ganha forma em nove figurinos inéditos.

O figurino como máscara da identidade

The Costume as a Mask of Identity

Glauber Soares Junior[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-9902-9740

Fabiano Eloy Atílio Batista[2]
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-7067-560X

[resumo] Ao compreender que em obras cinematográficas o figurino é utilizado para a construção subjetiva e objetiva de personagens, este artigo tem a finalidade de analisar os significados atribuídos ao figurino na conformação simbólica das protagonistas do filme "Identidade" (2021). Para isso, foi realizada uma leitura semiótica denotativa e conotativa de quatro imagens de figurinos do filme, evidenciando que as roupas nas cenas selecionadas desempenhavam uma função significativa para a narrativa. O filme é ambientado na Nova Iorque da década de 1920, um contexto de segregação racial, e, desde o título em inglês, *Passing*, discute de maneira simbólica as problemáticas do colorismo. A narrativa segue a história de personagens negras que se passam por brancas para acessar lugares proibidos. Em relação aos principais resultados, o figurino, composto por vestidos longos, meias, luvas e chapéus, funciona como uma máscara que oculta as verdadeiras identidades. Dessa forma, ele virtualiza o real, transfigurando a vestimenta de forma de expressão em um esconderijo.

[palavras-chave] **Figurino. Identidade. Colorismo.**

[abstract] Understanding that costumes in cinematic works are used for the subjective and objective construction of characters, this article aims to analyze the meanings attributed to costume design in the symbolic shaping of the protagonists in the film Passing (2021). To achieve this, a semiotic reading—both denotative and connotative—was conducted on four costume images from the film, highlighting that the clothing in the selected scenes played a significant role in the narrative. The film is set in 1920s New York, a context marked by racial segregation, and its English title, Passing, symbolically addresses the issues of colorism. The narrative follows Black characters who pass as white to access spaces from which they are otherwise excluded. Regarding the main findings, the costume design—comprising long dresses, stockings, gloves, and hats—functions as a mask that conceals true identities.

[1] Doutorando em Processos e Manifestações Culturais (Feevale). Professor no departamento de Design (UEMG, Ubá). glaubersoares196@hotmail.com. http://lattes.cnpq.br/9649333341548747

[2] Doutor em Economia Doméstica (UFV). Professor no departamento de Design (UEMG, Ubá). fabiano_jfmg@hotmail.com. http://lattes.cnpq.br/0058785649666554.

Thus, it virtualizes reality, transforming clothing from a form of expression into a means of disguise.

[keywords] **Costume Design. Identity. Colorism.**

Recebido em: 14-08-2024.
Aprovado em: 04-11-2024.

Introdução

Uma obra cinematográfica é composta por vários sistemas que lhe conferem estrutura e forma, como, por exemplo, o jogo de câmeras, enquadramentos, sonoplastia, figurino, dentre outros elementos. Esses sistemas são ativados para podermos procurar ordem e significado através da atividade mental, estabelecendo, assim, uma relação de interdependência entre a obra cinematográfica e o espectador que a vivencia (Salthier, 2020).

Isto dito, no universo cinematográfico, o figurino – objeto deste estudo - desempenha um papel de destaque na representação da subjetividade dos personagens. Para tanto, ele transcende sua mera função estética para se tornar um dispositivo narrativo e simbólico de profunda relevância para expressão das identidades dos personagens, da evolução emocional e da contextualização sócio-histórica nas obras (Costa, 2002; Muniz, 2004; Bordwell e Thompson, 2013; Serroni, 2015; Souza, 2017; Viana; Velloso, 2018; Bezerra, 2022).

Com essas premissas, esse artigo tem o objetivo de analisar os significados atribuídos ao figurino na conformação simbólica das protagonistas da narrativa, utilizando como objeto de pesquisa alguns dos figurinos considerados significativos no filme "Identidade" (2021), dirigido pela atriz e diretora britânica Rebecca Hall. Ao representar um contexto de segregação racial, o filme tem como cenário a Nova Iorque de 1920, em que é narrada a história de duas mulheres negras que se passam por brancas para acessarem espaços proibidos.

Como contextualização, na década de 1920, os Estados Unidos vivenciaram um período de intensa segregação racial e discriminação sistemática contra afro-americanos, particularmente no Sul, onde as leis de Jim Crow estavam em pleno vigor. Essas leis institucionalizavam a segregação em praticamente todos os aspectos da vida pública, desde escolas e transporte até restaurantes e locais de entretenimento. A *Ku Klux Klan*, uma organização supremacista branca, experimentou um ressurgimento significativo durante essa época, promovendo atos de violência e intimidação contra as comunidades negras e outros grupos minoritários (Silva, 2019).

Na circunstância do filme, o figurino pode ser assimilado como uma forma de mascarar e criar novas identidades. Em vista disso, buscamos por decodificar os códigos simbólicos engendrados no figurino dessas personagens, para podermos inferir e refletir sobre os significados construídos pela visualidade arquitetada no conjunto simbólico.

Foram escolhidas quatro imagens compreendidas como representativas das dinâmicas sociais elucidadas no filme ao manifestarem momentos essenciais: o ingresso das personagens em locais racialmente segregados – três imagens focalizam em momentos dos quais elas se passam por brancas e uma figura destaca o contexto onde vivenciam suas identidades primárias.

O figurino na construção identitária

Precedentemente de adentrar nas especificidades dos figurinos, é importante ponderar acerca dos aportes teóricos considerados nesse estudo para sustentar as noções tidas das complexidades que perpassam e constroem a identidade enquanto um conceito. Se nos debruçarmos nos estudos antropológicos, poderemos compreender que a cultura de um indivíduo ou grupo social diz respeito às lentes pelas quais enxergam o mundo e se veem nele; são as formas como organizam e interpretam suas dinâmicas sociais (Laraia, 2007).

Na vida – e também na representação feita dela na arte e mais especificamente nas narrativas fílmicas – a construção identitária pode ser assimilada pela compreensão que se tem do "eu" em face à diferenciação e o julgamento que se faz em relação ao "outro". Nessa ótica, a construção da identidade se dá discursivamente, possibilitando que o sujeito tome:

> [...] consciência de sua existência, o que se dá através da tomada de consciência de seu corpo (um estar-aí no espaço e no tempo), de seu saber (seus conhecimentos sobre o mundo), de seus julgamentos (suas crenças), de suas ações (seu poder fazer). A identidade implica, então, a tomada de consciência de si mesmo (Charaudeau, 2009, p. 1).

Nessa perspectiva, a autoconsciência identitária do indivíduo se manifesta quando ele percebe sua alteridade em relação ao outro, iniciando um processo dialético de aceitação e rejeição desse outro. Em ambas as situações, ocorre a emissão de um juízo de valor, mas "[...] quando este julgamento endurece e se generaliza, transforma-se num estereótipo, num clichê, num preconceito [...]" (Charaudeau, 2009, p. 2), tensão que perpassa pela história do filme e que será posteriormente tratada.

Essa noção da construção identitária a partir de identificação e rejeição é conduzida em muitas dinâmicas cinematográficas – como no filme referenciado nesse artigo – ao tangenciarem esses aspectos nas caracterizações dos personagens. Tais características são materializadas nos sistemas que estruturam os filmes e os próprios personagens (Salthier, 2020), e nessa pesquisa, ressaltamos o figurino como um elemento essencial dessa estruturação.

Os trajes de cena – conceito defendido por Fausto Viana – carregam significados simbólicos e tradicionais, tendo em vista que na cultura ocidental, durante a Idade Moderna, os figurinos já eram utilizados desde os primórdios do teatro grego. Portanto, a historiografia sugere indícios de que os trajes cênicos têm suas origens por volta de 500 a.C., expondo tamanha relevância desses artefatos. Traje cênico, então, não é apenas moda, mas pode servir como representação — mesmo que metafórica — dela. "[...] O traje de cena é, a priori, representação, ficção a ser narrada e sua realização não se configura como mero instrumento para comunicar (Viana; Velloso, 2018, p. 10).

Os figurinos – termo cunhado anteriormente ao "traje de cena" – auxiliam o artista cênico na construção de um personagem; faz parte do sentir e do comunicar. O figurino é moldado pela interação entre o traje cênico e outros mecanismos utilizados para comunicação, incluindo adornos, maquiagem e cabelo. Figurino, portanto, engloba todos os elementos utilizados pelo artista em sua composição visual. "[...] Na criação do figurino, o imaginário humano sobre a roupa e nela contido se assumirá como um espetáculo, um emissor de símbolos [...]" (Viana; Velloso, 2018, p. 12).

Primordialmente, é imperativo reconhecer o figurino como uma ferramenta visual que opera como um sistema semiótico complexo, transmitindo informações sobre a identidade, *status* social, contexto cultural e emoções dos personagens de forma não verbal (Santaella, 2000; Castilho; Martins, 2005). Corroborando, Costa afirma que o figurino:

> [...] 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 modo semelhante, as roupas de um personagem trabalham para demonstrar que este se encontra no deserto, na cidade, no campo, na praia. O tempo pode ser definido com auxílio do figurino de modo sincrônico ou diacrônico. Quanto ao espaço, o figurino ajuda a definir (ou tornar imprecisa) a localidade geográfica onde a história se passa (Costa, 2002, p. 39).

Nessa lógica, a escolha de figurinos específicos não apenas estabelece o ambiente temporal e sociocultural do enredo, mas também sinaliza características psicológicas e emocionais dos personagens, instigando uma compreensão mais profunda por parte do espectador. Pode-se afirmar, portanto, que o figurino é uma forma de comunicação, ao funcionar como uma ferramenta de transmissão de mensagens para o espectador e, ao mesmo tempo, ajudar os atores a se identificarem mais facilmente com seus papéis.

Além disso, o figurino opera como um dispositivo simbólico capaz de veicular mensagens subtextuais sobre questões sociais, políticas e culturais presentes no contexto da obra cinematográfica. A vestimenta dos personagens pode servir como metáfora visual, revelando desigualdades de classe, conflitos ideológicos ou padrões culturais dominantes (Abrantes, 2001; Castro; Costa, 2010). Nesse sentido, o figurino se tornar uma ferramenta de análise sociocultural, enriquecendo a narrativa com camadas de significado e complexidade interpretativa.

É relevante ressaltar a interatividade entre o figurino e a subjetividade dos próprios personagens, evidenciando como a escolha de vestimentas pode influenciar não apenas a percepção externa, mas também a autoimagem e o comportamento dos indivíduos fictícios. O ato de vestir-se torna-se, assim, um elemento de performance identitária, moldando as interações sociais e a construção narrativa de forma intrínseca e dinâmica. A noção que se tem de performance pode ser ancorada nas argumentações de Butler (2018, p. 3) quando a autora teoriza o gênero como uma identidade que é construída, "[...] uma realização performativa na qual a plateia social cotidiana, incluindo os próprios atores, vem a acreditar, além

de performar como uma crença [...]". Ainda para Butler (2003; 2018), essa noção permite tencionar a expressão identitária como uma performance que não é homogênea e fixa ao perpassar pela repetição ou propiciar rupturas, e assim como o gênero, é compelida por sansões sociais e tabus. Ainda que a premissa do filme seja a interpretação, a complexidade que configura as subjetividades das personagens possibilita que essa categoria seja ativada.

Levando em consideração a temática do filme considerado – algo que será explicitado no tópico seguinte – embora a ideia de máscara seja amplamente utilizada no campo teatral, o que propicia uma multiplicidade de abordagens, a ideia que esse artigo tem de máscara vai ao encontro das concepções de Fanon (2008, p. 30), em uma estrutura social racista e de exploração racial, grupos colonizados precisam despir de suas identidades e vestir "máscaras brancas", para que consigam ser aceitos, ou melhor, para garantirem suas sobrevivências. Esse processo deve-se a hegemonia cultural da civilização branca europeia, que pela força, "[...] impuseram ao negro um desvio existencial [...]". Ao fazer um paralelo com o conceito de mais-valia de Karl Marx[3], Fanon fala que é produzido um sentimento de diminuição em relação ao branco colonizador.

É nesse direcionamento que o tema do colorismo também é acionado no filme, ao compreender que ele é uma ampliação do racismo ao estabelecer hierarquias sociais que criam oposições entre pessoas pertencentes a um mesmo grupo, em um contexto em que ser branco é a norma (Devulsky, 2021).

Para além, essas discussões permitem articulações com o pensamento de hooks (2019), pois a autora estabelece uma crítica da forma pela qual pessoas negras são representadas na cultura visual, já que, muitas vezes, essas representações são configuradas por relações de racismo, poder e patriarcado. Nessa ótica, pelo olhar de um "outro" – muitas vezes homem e branco – os indivíduos são objetificados e até desumanizados enquanto suas identidades são comprimidas em imagens estereotipadas. Esse processo desumanizante ocorro nas "[...] relações de olhar foram reforçadas conforme os brancos cultivaram a prática de negar a subjetividade dos negros (para melhor desumanizar e oprimir), relegando-os ao domínio do invisível [...]" (hooks, 2019, p. 252).

Decodificando os códigos simbólicos: processos metodológicos

Em relação à metodologia, este artigo traz como objeto de análise imagens do filme estudado, e, portanto, os dados coletados são imagéticos, cuja técnica analítica é subsidiada nos preceitos da semiótica. Trata-se, dessa forma, de uma pesquisa qualitativa, cujo objetivo é interpretar detalhadamente uma determinada realidade social (Bauer; Gaskell; Allum, 2015), debruçando-se sobre um produto cultural.

De acordo com Loizos (2015), a condução de pesquisas utilizando imagens é justificável e detentora de grande significado, visto que esse tipo de material contribui para desvendar sequências temporais de eventos verídicos, atuando como fontes primárias que

[3] Na teoria econômica marxista, a diferença entre o valor produzido pelo trabalhador e o salário recebido sustenta que o valor que excede a remuneração para é apropriada como lucro. A mais-valia diz respeito, portanto, a exploração da força do trabalho na medida em que os trabalhadores não recebem equivalente ao que produzem (Marx, 2014).

transmitem informações visuais. As imagens funcionam como representações do mundo tangível, mesmo quando investigamos produtos culturais como é o caso do filme, pois o contexto representado ancora-se em tensões socioculturais importantes.

O corpus foi composto por quatro imagens, e em relação à técnica analítica, Penn (2015) destacou que a semiologia permite uma investigação sistemática dos sistemas de signos, visando identificar e interpretar os significados gerados pelos símbolos decodificados. É importante mencionar que, embora as imagens possuam significado, este não é automático. O sentido de uma imagem visual é sustentado por elementos como o texto e o status do objeto retratado – por exemplo, os elementos do figurino – entre outros fatores. Portanto, ao analisar os sistemas de signos, é necessário fragmentar os significantes – o aspecto material e tangível do signo – e o significado – o conceito e elemento abstrato; o uso e suas razões.

É crucial reconhecer que as imagens estão repletas de significados, sendo, essencialmente, representações visuais. As imagens são naturalmente polissêmicas e ambíguas, e por isso, os códigos visuais são analisados pelo choque com teorias – especialmente de autores que tencionam discussões sobre a relação entre vestuário, figurino e identidade – e assim, as imagens são acompanhadas de texto para uma construção e interpretação completas do sentido (Joly, 2023).

Para compreender e inferir sobre as imagens e mensagens presentes no fenômeno representado, a opção pela efetivação de uma leitura semiótica desse material, foi efetivada por ser uma teoria mais abrangente e globalizante. Assim, as imagens foram abordadas pela perspectiva da significação, buscando entender também como os sentidos são construídos e como os processos de significados específicos de alguns figurinos do filme são gerados, resultando na decodificação e interpretação dos signos – elementos conhecidos que representam algo, que não eles mesmos, com base na significação atribuída, como formas e texturas de um artefato (Joly, 2023).

É fundamental destacar que a ciência dos signos tem grandes precursores em diversas áreas de estudo, fundamentais para o desenvolvimento da semiótica como disciplina e metodologia analítica. Destacam-se especialmente dois: o linguista europeu Ferdinand de Saussure (1857-1913), que se dedicou a entender a língua como um sistema, e o cientista norte-americano Charles Sanders Peirce (1839-1914). Para a compreensão e análise das imagens, as contribuições de Peirce são essenciais, especialmente sua teoria de que um signo possui três polos: o perceptível (significante), o objeto representado e seu significado (interpretante) (Joly, 2023).

No contexto da análise dos signos presentes nas imagens selecionadas, conforme Penn (2015) que ao se basear em Roland Barthes (1964), diz ser necessário realizar uma investigação ao nível de conotação, que exige conhecimentos culturais específicos, sendo uma ferramenta interpretativa do que é socialmente compartilhado.

A análise semiótica é, portanto, uma dissecação dos signos seguida de uma articulação do que é visualizado. O objetivo é explicitar as informações culturais para a imagem ser compreendida por quem a vê. Assim como em outras metodologias, a investigação semiótica requer estágios para sua realização. Então, neste trabalho, apoiou-se em Penn (2015) para a realização das cinco etapas para o emprego de tal método:

1. Escolha do material: levantamento e escolha das imagens a serem analisadas. Foram selecionadas imagens de figurinos que compunham cenas tidas como emblemáticas do filme, ao representarem momentos em que as personagens ingressavam em espaços destinados para pessoas brancas e quando vivenciavam suas identidades primárias de forma livre.
2. Produção de uma investigação denotativa: identificação dos elementos no material. Catalogação literal e listagem dos elementos visualizados. Os elementos foram dissecados em unidades menores. Da denotação, foi realizado o processo de sintagma, chamando atenção e desmistificando a natureza construída nas imagens.
3. Análise dos níveis mais altos de significação: conotação dos elementos denotativos.
4. Definição de quando parar: a partir da construção de um mapa mental visando identificar se as relações entre os elementos foram consideradas e constatar se os objetivos da análise foram atingidos.
5. Redação do relatório: a partir de tabelas e de análises respaldadas em conceitos teóricos. Cada imagem foi analisada com base em quatro categorias, como propõe Penn (2015, p. 333): **Denotação**, em que se observa o figurino, suas formas (silhueta e linha), texturas, volumes, comprimentos e adornos; as personagens, seus gestos e comportamentos; e a ambientação, os elementos que complementam a imagem. Visando uma leitura fluida, os resultados foram apresentados nesse artigo em forma de texto. **Sintagma da denotação**: valor dos elementos relacionados a outros elementos; elementos significantes e relações sintagmáticas; **Conotação**: o que esses elementos indicam? **Conhecimento cultural/análise com base em conceitos teóricos**: interpretação dessas indicações pelo entrelaçamento com categorias conceituais.

É, por fim, relevante pontuar as dificuldades que permeiam uma análise desse tipo. Ainda conforme Penn (2015), a análise semiótica pode ser subjetiva. Nessa circunstância, pesquisadores distintos com conhecimentos culturais dissemelhantes poderão analisar um mesmo objeto e alcançar resultados diferentes.

Esconder-se para aparecer: o figurino como máscara da identidade

Ao ter como cenário da ficção a Nova Iorque da década de 1920, o filme "Identidade" (2021), narra as vivências de duas amigas negras que em determinados contextos se passam por brancas para acessarem espaços segregados. Irene – personagem da atriz e cantora norte-americana Tessa Thompson (38 anos) – é representada como uma mulher negra de pele clara. Já Clare – interpretada pela atriz etíope-irlandesa Ruth Negga (40 anos) – é apresentada como uma mulher negra que vive como branca. Ambas eram amigas de infância e, após anos, se reencontraram em um chá, que estava inserido em um hotel de luxo, localizado em uma região da cidade destinada apenas a pessoas brancas.

O filme aborda então profundas tensões socioculturais e raciais, como observado por Soares Junior, Saraiva e Schemes (2022), ao o analisarem sobretudo pelo prisma da cultura. Os pesquisadores ponderam que, por meio de minuciosos detalhes cinematográficos, como a paleta de cores – em preto e branco – e a trilha sonora de ambientação, complementados por técnicas específicas como a filmagem no formato quadrado 4×3, cria-se a sensação de um espaço confinado e claustrofóbico. Esses aspectos pulsam já nas cenas iniciais, com diálogos sussurrados e frases como "todo negro é empregado".

Pelo prisma da construção imagética das personagens, o contraste entre o claro e o escuro é a base da fotografia, e nesse jogo de luz e sombra é transferido para as roupas a função de ora disfarçar e em outros momentos realçar o tom da pele de quem está vestindo.

O filme segue os desdobramentos da retomada dessa amizade, focalizando no trânsito entre espaços, reverberando tensões sobre a identidade social, ou seja, aquela que legitima o sujeito a partir do reconhecimento pelo outro no que tange a um valor aceito coletivamente; e a identidade discursiva, aquela construída pelo sujeito que pode reativar, mascarar ou deslocar a identidade social (Charaudeau, 2009). Nessa ótica, o ato de "parecer ser" é tangenciado pelo apagamento do eu que perpassa, entre outras questões, pelo figurino das personagens, que, em muitas cenas, é utilizado para esconder seus corpos.

A partir de algumas imagens presentes no filme, conseguimos tramar discussões acerca da cultura visual histórica e contemporânea, em que, por meio da decodificação de códigos simbólicos, vislumbramos a possibilidade de estudar e interpretar tensões sociais, culturais e políticas. Como ponderam Silva, Silva e Novelli (2023), por meio das visualidades são construídos significados e sentidos, e assim, a cultura visual inter-relaciona-se diretamente com a vida cotidiana. Quanto à relação vida-cotidiana-cultura visual, esses autores salientam a importância de se ter considerado o contexto histórico para ser compreendido o universo cultural das experiências visuais analisadas.

É nessa ótica que tivemos em vista discutir questões como a construção, reprodução e atuação de papéis sociais, evidenciando aspectos relacionados ao vestuário – no caso desse texto, ao figurino – gestos e ambientações que configuram a *mise-en-scène* social das cenas retratadas (Goffman, 2002). Dessa forma, é essencial para esta pesquisa destacar a compreensão sobre a vida cotidiana representada nos filmes. Para isso, baseamo-nos nas concepções de Goffman (2002), que utiliza a metáfora teatral para aproximar as formas de organização da vida social a uma peça de teatro. Segundo Goffman, na prática, social ocorre um processo de representação teatral, onde, assim como no palco, as situações da vida são ensaiadas e o papel desempenhado por um indivíduo é condicionado pelo contexto, pelas normas e pelos personagens que compõem a cena. O indivíduo expressa informações de maneiras significativas por meio de símbolos verbais ou elementos substitutivos – no caso deste artigo, focamos na linguagem dos elementos que compõem o figurino das personagens no filme.

Esse paradoxo é particularmente representado no filme, pois, a identidade das personagens é construída por ambas a partir de signos criados especificamente para os diferentes contextos vivenciados. Assim, como destacado na Figura 1, a identidade de ambas – no caso da imagem, especificamente a de Irene – é fortemente marcada pelo figurino: acessórios como luvas e chapéus são utilizados para esconder partes de seus corpos, deixando-os menos visíveis.

FIGURA 1 – IRENE VISITANDO UMA ÁREA RESERVADA EXCLUSIVAMENTE PARA PESSOAS BRANCAS



FONTE: **Identidade**. Direção de Rebeca Hall. Nova Iorque: Netflix, 2021 (139 min).

Fazendo uma contextualização da cena retratada na imagem, sendo também uma das que iniciam o filme, Irene desloca-se para uma loja de brinquedos que se localizava em um bairro onde havia segregação, na busca por comprar presentes para seus filhos. Ao adentrar na loja, a personagem escuta duas mulheres conversando sobre uma boneca negra que estava entre as mercadorias do empreendimento. Com o contato com esse brinquedo, essas mulheres diziam que pessoas negras só existiam para o trabalho. Esse diálogo inicial possibilita debater sobre o discurso segregador que apregoa funções predeterminadas para diferentes grupos sociais, o que acarreta construção de estereótipos e no sentimento de inferioridade – a ponto de precisar construir uma nova identidade para si, como no filme. "Sentimento de inferioridade? Não, sentimento de inexistência. O pecado é preto como a virtude é branca [...]" (Fanon, 2008, p. 125). Irene, nitidamente desconfortável, esconde ainda mais seu rosto em seu chapéu, demonstrando um semblante de dor.

O olhar – enquanto um dispositivo de poder – dessas mulheres brancas ao objetificar corpos negros alocando-as a margem, a subordinação ocasiona essa dor emocional, que no "[...] contexto da supremacia branca é causada pelas forças opressivas desumanizantes, forças que nos tornam invisíveis e nos recusam o reconhecimento" (hooks, 2019, p. 75). É sob essas circunstâncias que o filme traz o tensionamento que perpassa pela necessidade da personagem se passar por branca: para além de não poder acessar determinados locais, esse ato de "se passar" é um reflexo da internalização desse olhar, pois, faz parte de uma luta por espaços travada emuma sociedade que marginaliza sua identidade.

Ao olhar para a composição do figurino, em um primeiro momento, fazemos uma aproximação com a moda da década de 1920 – período em que o vestuário feminino se tornou mais simplificado – especialmente pelo chapéu *cloche*, bem inserido na cabeça, com as abas caindo para as laterais (Braga, 2022). Entretanto, ao considerar o contexto do filme, no prisma denotativo, o chapéu, a luva o vestido que cobre os ombros e parte dos braços, bem como a forma pela qual a mulher se comporta, evitando encarar e olhar diretamente para as outras pessoas, nesse conjunto simbólico, significa a tentativa de passar despercebida. Assim, esses elementos conotam o figurino como uma máscara usada para cobrir a identidade.

Se nos atermos para o contexto da importância da moda como suporte para a afirmação e construção de significados e sentidos próprios e culturais para pessoas negras no limiar do século XX nos Estados Unidos como pesquisado por Almeida (2014), a roupa para a população afro-americana: I) é uma forma de expressar identidades, em que, símbolos visuais específicos são utilizados para protestar ante a discriminação e o racismo; II) é uma forma de construir autoestima, ao celebrar a herança e a estética negra; III) é uma maneira de resistência cultural frente a cultura hegemônica, eurocêntrica e dominante; e IV) é possui significados sociais, ao compor a apresentação pessoal do indivíduo em contextos distintos.

No filme, esse aspecto do significado social é evidenciado, enquanto a roupa é uma forma de construir uma imagem respeitável e digna. Crane (2006) traz discussões quanto a essa construção imagética ao elencar o exemplo das vestimentas utilizadas para a igreja. O vestir-se bem para ir à igreja aos domingos compunha a apresentação individual de pessoas negras nos espaços sociais no contexto dos Estados Unidos, ao longo da história do país. Nessa lógica, "[...] em uma conjuntura em que o racismo era muito presente na sociedade americana, a estratégia dos negros para possuir a respeitabilidade almejada era imitar os signos de distinção daqueles que estavam em uma posição superior" (Almeida, 2014, p. 3).

Na sequência dessa cena, Irene aparece de corpo inteiro, e nesse momento é possível notabilizar o comprimento de seu vestido, que esconde todo o seu corpo, dos ombros aos tornozelos.

Novamente, conseguimos estabelecer relações com a história do vestuário dessa década, ao visualizar um vestido com caimento reto, quase tubular, com cintura deslocada para o quadril. Entretanto, como destacado por Braga (2022), naquele período, o comprimento das saias e dos vestidos começou a encurtar, cujas bainhas eram próximas do joelho, deixando, portanto, as pernas à mostra. Então, embora como considerado pelo autor, a moda nos anos 1920 tenha diminuído seu caráter de diferenciação social, no filme, e em especial nessa cena, o vestido longo, em tons sóbrios e claros, pertence sim ao estilo típico da temporalidade, mas possui detalhes sutis que diferenciam da regra, cujo intuito central é camuflar a personagem em meio aos demais.

Desde a cena inicial uma questão é latente: afinal, que pessoa consegue se passar por branca? Materializado pelo figurino – entendendo este como o conjunto de materiais e ações que configuram o ator em cena – o filme discute, então, primeiramente a problemática do racismo. Dessa maneira, como discutido por Fanon (2018), as maneiras pelas quais práticas racistas ocorrem se transformam, e assim, são renovadas, matizadas e expressadas de novas maneiras. Na narrativa do filme, essa modificação é percebida, em especial, pelo colorismo. Nessa lógica, poder se passar por branca, ao ser uma mulher negra de pele clara evidencia os privilégios designados as pessoas de pele clara em detrimento a negros de pele retinta, que não conseguiriam criar essa identidade outra – como o caso do marido de Irene e seus filhos representados como negros retintos. Sob esse olhar, o filme aciona debates acerca do colorismo. Assim, o colorismo se configura como uma extensão do racismo, pois, fundamentado na idealização do branco, estratifica a sociedade, transformando indivíduos de um mesmo grupo étnico-racial, como negros de pele clara e negros de pele retinta, em adversários (Devulsky, 2021).

Entendendo como um processo, o colorismo é um mecanismo que invisibiliza a negritude a partir de violências simbólicas que ressoam discursos de desracionalização. Lago,

Montibeler e Miguel (2015) ao focalizarem suas discussões para o contexto de mulheres negras de pele clara enfatizam as maneiras pelas quais a recusa da identidade racial penetra na construção subjetiva dessas mulheres em uma estrutura racial colonial, tensões observadas na narrativa fílmica.

Nesse aspecto de criação de sentidos pela roupa, como mencionado por Thomson (2020), esse vestuário tido como conservador, no contexto de afro-americanos, foi utilizado de forma estratégica na busca por combater estereótipos sobre essa população, buscando evidenciar que eles eram, dignos de respeito e seriedade.

Assim como destacado por Viana e Velloso (2018), o figurino é a integração de todos os elementos utilizados na composição visual. Então, no mesmo local da cena anterior, outro artifício utilizado nesse processo de camuflagem é revelado: o uso da maquiagem, especialmente do pó compacto, como pode ser notabilizado na Figura 2.

FIGURA 2 – IRENE EM UMA ÁREA EXCLUSIVA PARA BRANCOS



FONTE: **Identidade**. Direção de Rebeca Hall. Nova Iorque: Netflix, 2021 (139 min).

Tal qual o figurino, a maquiagem marcada foi uma grande característica da década referenciada. Naquele contexto, o pó de arroz acentuado sobre a pele do rosto passou a ser uma marca desse tempo (Braga, 2022). Na circunstância do longa-metragem, o pó deixa de ser meramente um recurso de maquiagem alinhado com o estilo do momento, tornando-se também e sobretudo, uma segunda pele. Essa tensão nos permite aproximar da metáfora de Fanon (2008), na qual a pele negra por debaixo da máscara branca é a representação do conflito que gera uma cisão no sujeito, quando, para ser aceito, busca por imitar o outro

(Souza, 2004). Nesse caso, Irene quer ser branca para conseguir acessar e abrir portas que lhes são fechadas. Ora, se apenas pessoas brancas possuem o direito de frequentar determinados locais, "O negro quer ser como o branco. Para o negro não há senão um destino. E ele é branco [...]" (Fanon, 2008, p. 188).

Esse aspecto fica ainda mais latente na quarta cena trazida para essa análise, quando nos é apresentada a personagem de Clare (Figura 3). No contexto da narrativa, após se encontrarem no chá, a personagem leva Irene ao hotel onde estava hospedada com seu marido – um homem branco, que acreditava estar casado com uma mulher igualmente branca.

FIGURA 3 – CLARE, UMA MULHER NEGRA QUE SE PASSA POR BRANCA



FONTE: **Identidade**. Direção de Rebeca Hall. Nova Iorque: Netflix, 2021 (139 min).

A construção identitária de Clare, como notabilizado na figura, também utiliza de recursos já citados – roupas que cobrem boa parte do corpo, e principalmente, o pó acentuado na pele, que fica ainda mais evidente pelo contraste propiciado pela ambientação em preto e branco. Outra questão relevante que chama atenção nessa personagem diz respeito ao comprimento e tom de seus cabelos. Seguindo a tendência de 1920 (Braga, 2022), Clare tem cabelos curtos à altura do queixo, cortados *à la garçonne* e cílios bastante acentuados.

O cinema americano da época ganhou relevância, influenciando comportamentos e modos de vestir. Assim, a escolha pelo loiro poderia ter inspiração nas atrizes mais famosas da temporalidade, mas, no âmago do filme, é também parte desse arcabouço, desse conjunto de símbolos que mascaram a identidade social na construção da identidade discursiva.

A complexidade da composição identitária de Clare é tremenda. O fato de ela frequentar locais e ser esposa de um homem branco permite aproximação com as teorias de Fanon (2008, p. 65), a personagem é reconhecida e integrada na coletividade branca. Em um contexto de segregação racial, a máscara branca possibilitou que ela perpassasse "[...] casta dos escravos para a dos senhores". Ao não ser identificada como negra e penetrar o mundo branco, Clare passa a ser branca, e para além de compor seu visual como o de uma mulher branca, ela se porta de forma subjetiva como pertencente a esse grupo social.

Outrossim, pode-se destacar também questões destacadas por Rodríguez Sanchez (2022) quando analisou a evolução da imagem da *femme fatale* no cinema por meio do figurino. Clare, ao se posicionar e viver como uma mulher branca se constrói enquanto sujeito – aos olhos de uma sociedade racista – conseguindo controlar sua vida e utilizar de armas para atingir objetivos que eram exclusivos de pessoas brancas, e assim, livre das amarras, ela consegue então dispor de uma vida relativamente autônoma. Por conseguinte, a construção imagética dessa personagem pode ser também assimilada como transgressora e dissidente ao ingressar – e de certa forma, romper – em uma estrutura social escravocrata.

Essa profundidade na construção narrativa de Clare vai ao encontro das teorias de hooks (2019) e Butler (2003; 2018), pois, ao viver como branca, a personagem desafia as narrativas dominantes, exercendo sua capacidade de desafiar e subverter sua própria representação, afinal, mesmo que performe a identidade branca, ela é negra, desmantelando, por consequência a estrutura de poder vigente. À vista disso, essa reflexão é direcionada para a complexidade que envolve a construção e a representação das identidades nesse filme.

Se nos atermos a interseccionalidade trabalhada por hooks (2019), categorias como gênero e classe também podem ser acionadas nessa análise. Ambas as personagens, ainda que vivenciando em locais distintos, possuem poder aquisitivo para frequentarem lojas e chás localizados no centro de Nova Iorque. Nesse sentido de camadas opressivas, os privilégios econômicos delas coexistem com as estruturas de opressão relacionadas a raça e ao gênero.

A luz de hooks (2019), a complexidade dessa discussão é tamanha, pois, mesmo que possuíssem poder aquisitivo elevado – para consumir moda, maquiagem e frequentar locais destinados a pessoas pertencentes a classes sociais elevadas – as barreiras raciais e de gênero não são derrubadas. Elas não deixam de ser negras e só conseguem frequentar esses locais ao se passarem por brancas.

O conflito do colorismo é ilustrado no decorrer da narrativa, sobretudo ao evidenciar o problema da fragmentação identitária provocada pelo colorismo, tensão ressoada em ambas as personagens, mas que tem no caso de Clare o maior emblema, ao ser uma mulher negra que assume a identidade de branca. Ao se dar conta da discrepância entre sua aparência e sua origem, vive o dilema da cisão interna – esse processo do desejo ambíguo de ocupar o lugar do colonizador, mas, ao mesmo tempo, não abdicando do seu espaço como colonizado, ocasionando em uma lacuna na construção identitária, questões elucidadas por Souza (2004) ao citar as teorias de Homi Bhabha. À luz dessa teoria, a cisão de Clare ocorre

quando a personagem não consegue eliminar a dualidade que marcou a totalidade de sua existência. É, sobretudo, por esse prisma que "[...] essa cisão e a ambiguidade que a constitui é ilustrada por Fanon na metáfora da pele escura, máscara branca" (Souza, 2004, n.p).

A ambiguidade é um fator que perpassa toda a narrativa, cercando a construção das duas personagens. No caso de Irene, se passar por branca era um recurso para acessar locais onde não poderia, entretanto, a personagem vivia em uma região predestinada a negros, sendo casada e possuindo filhos com um homem negro de pele escura. Nesses locais, a personalidade dela é mais expansiva, questão tangenciada pelo figurino, que mostra mais pele, sendo também aparentemente mais encurtado (Figura 4).

FIGURA 4 – FIGURINO DE IRENE PARA O BAILE REALIZADO EM UMA ÁREA DESTINADA A NEGROS



FONTE: **Identidade**. Direção de Rebeca Hall. Nova Iorque: Netflix, 2021 (139 min).

Naquele momento, a personagem preparava-se para um baile comunitário que havia sido organizado por ela. Tendo o Jazz como música, um dos estilos predominantes da época, como salientado por Braga (2022), em especial para esse grupo social, já que esse estilo tem raízes na música negra estadunidense (Domingues, 2018). A imagem é marcante por alguns motivos: I) o comportamento alegre substanciado pelo semblante sorridente; II) os cabelos,

ombros e par dos braços à mostra; e III) o uso de tonalidades mais escuras e brilho no vestido. Esses elementos conotam que a personagem está em um lugar familiar, cuja identidade social é legitimada por aqueles que a cercam.

Como foi elucidado, a narrativa do filme acompanha a retomada da amizade entre as duas mulheres. Dessa forma, ao se aproximar de Irene, Clare fica deslumbrada pela vida que a amiga leva. Nesse caso, a ambiguidade é ainda mais efervescente: Clare vive como branca, em um local destinado a essas pessoas, é casada com um homem branco, mas pelo contato com Irene e sua rede social, a personagem passa a transitar entre esses dois locais, buscando por vivenciar as particularidades dos dois espaços. Nesse ínterim, ao também participar das dinâmicas socioculturais de sua amiga, Clare ora se aproxima, ora se distancia da imagem criada por ela, da identidade discursiva de mulher branca.

A concepção da identidade como uma máscara é ainda mais ilustrada no filme pela maneira diferenciada com que Clare se apresenta a seu marido branco em comparação à forma como ela se comporta na companhia de indivíduos negros. Este contraste comportamental evidencia a dualidade de sua identidade e a complexidade de suas interações sociais. Com seu esposo, Clare adota uma postura que corresponde às expectativas e normas da sociedade branca, ajustando sua personalidade e atitudes para se alinhar com os preceitos dessa cultura. Por outro lado, quando está em meio a pessoas negras, seu comportamento é distinto, refletindo uma conexão mais autêntica com suas raízes e a realidade de sua origem racial – questão intensificada no momento do baile, quando dança com várias pessoas, aparentando conforto nessa ação. Essa dicotomia comportamental não apenas sublinha a fluidez e adaptabilidade da identidade de Clare, mas também expõe as nuances da convivência racial e as máscaras que as pessoas podem sentir a necessidade de usar para transitar em diferentes contextos sociais.

Diferentemente da cena do hotel, ao participar do baile organizado pela amiga, Clare, ainda que usando maquiagem, esse artifício aparece de forma menos acentuado. Assim como Irene, para esse momento, a personagem utiliza-se de um vestido aparentemente encurtado, em tonalidade escura e brilhosa, deixando também os braços à mostra.

Com esse conjunto de imagens e discussões, a ideia de virtualizar o real traz camadas importantes para a análise, pois, refere-se a maneira pela qual a realidade física é transfigurada em uma dimensão simbólica ou virtual em um processo que reconstrói a experiência do real. Assim, para Lévy (2011) virtualizar está relacionado ao processo de significação da linguagem no mundo abstrato da mente. Diz respeito ao uso do tempo e dos espaços para transformar o mundo. Já para Baudrillard (1991), o virtual pode ser interpretado como um simulacro, ou seja, como uma representação ou cópia que escondem a realidade e substituem o real. As duas ideias podem ser trazidas para a análise proposta.

O uso dos elementos que constroem as narrativas das personagens – o figurino, os acessórios e a maquiagem – perpassam pelas fronteiras entre o real e o virtual, pois, esse processo de virtualização opera em níveis de identidade – a real e a discursiva – a percepção – que elas possuem de si e pelo olhar do "outro" – e a representação. Dentro dessa abordagem, a criação de uma identidade virtual modificou suas aparências para poderem sobreviver em uma sociedade racista e segregadora. A identidade virtual não destrói aquilo que são, mas é uma camada potencial criada por artifícios (Lévy, 2011) em que, as aparências são manipuladas para haver um encaixe aos ideais da branquitude, e assim, os corpos são transformados para transitarem nos limites impostos pela segregação. É nessa circunstância que a mulher branca

é uma construção performática, ou seja, pode ser interpretada como um simulacro (Baudrillard, 1991) que tenta esconder um substituir à identidade negra, criado para subverter as lógicas de um mundo opressor. A composição do figurino atua na criação de um estado de hiper-realidade, pois são percebidas as transformações, os esforços e as tensões que perpassam pela construção imagética e narrativa. Esses elementos artificiais respaldam a criação de um real alternativo e o disfarce potencializa as noções de fluidez da construção identitária.

Ainda sob essa ótica, os artifícios influenciam na maneira como essas mulheres experienciam suas próprias identidades, já que a composição do figurino cria uma relação fenomenológica com seus corpos, modificando como o mundo que as cerca é percebido. Nesse sentido, a virtualização é operante no entrelugar que se conflita: o ser mulher negra e parecer uma mulher branca.

Consoante as ideias de Butler (2003; 2018), ao se passarem por brancas, as Irene e Clare encenam papéis que se alinham as dinâmicas de poder racial – mas, ao mesmo tempo, conseguem questionar e subverter essas estruturas ao desestabilizarem a compreensão de que a raça é algo fixo, e assim, a branquitude é narrada no filme como uma instância construída que pode ser encenada e desfeita. É assim que as identidades são produzidas mediante ao contexto sociocultural, da quão integram e interagem.

Com esse conjunto de imagens, "Identidade" (2021), que originalmente é intitulado *Passing*, que em tradução livre significa passagem, retrata a história de mulheres negras que em determinadas circunstâncias se passam por brancas. Essa passagem pode ser inferida literalmente, mas também pode ser assimilada pelo prisma da morte, quando a identidade social é assassinada e transmutada na identidade construída pelo discurso. Desse modo, como aponta Figueira (2020), a significação do termo "*passing*" remete à transgressão das barreiras raciais, sendo uma expressão historicamente utilizada nos Estados Unidos para descrever o fenômeno de uma pessoa de origem racial não branca que consegue ser percebida e aceita como branca. Esta prática sublinha as complexidades e as pressões enfrentadas por indivíduos que navegam entre identidades raciais, desafiando as rígidas estruturas sociais e raciais impostas pela sociedade.

Considerações finais

Dessa forma, ao analisarmos "Identidade" (2021), observamos como os figurinos são conformados para as personagens de modo que auxiliam na moldagem de seus comportamentos – sobretudo, o ato de se esconder e maquiar suas identidades primárias – para navegar por uma sociedade racialmente segregada. Dessa maneira, destacamos como esses elementos são carregados de significados, sendo fundamentais para a construção da narrativa e da crítica social presente na obra.

Nessa perspectiva, as análises apresentadas reforçam como o figurino no cinema, e em outras obras, transcende a função estética, tornando-se um relevante dispositivo narrativo e simbólico que contribui significativamente para a construção identitária dos personagens e para a contextualização sócio-histórica de uma determinada obra. No caso específico do filme "Identidade", objeto deste estudo, essa dimensão simbólica do figurino é explorada para evidenciar as complexas dinâmicas de identidade e segregação racial na Nova Iorque dos anos 1920.

A análise semiótica dos figurinos das protagonistas, Irene e Clare, permitiu decodificar os códigos visuais e entender como esses elementos são utilizados para mascarar e criar novas identidades, subvertendo as lógicas sociais de uma época. O estudo dessas imagens deu suporte para a compreensão de como o figurino, em conjunto com a maquiagem e adereços, atua como uma "máscara" que permite às personagens transitar por diferentes espaços sociais, ocultando sua identidade racial para acessar privilégios reservados aos brancos.

No que tange as abordagens sobre as construções das identidades a partir das teorias de Judith Butler, especialmente sobre performance e gênero, as análises demonstraram que a identidade das protagonistas é uma realização performativa sustentada por normas sociais. Nesse contexto, as personagens, por exemplo, se veem obrigadas a esconder sua identidade negra e "se passar" por brancas como uma estratégia de sobrevivência, refletindo o impacto do racismo e da internalização de um olhar opressor. A partir dessa perspectiva, o colorismo e a objetificação das pessoas negras, discutidos por Devulsky e bell hooks ao longo do texto, também ampliaram as análises sobre as hierarquias raciais e o poder do olhar branco. O filme, portanto, se configura como uma reflexão sobre as dinâmicas de poder, racismo e a complexidade das identidades no contexto de uma sociedade colonial e opressora.

A pesquisa metodológica embasada nos preceitos da semiótica e na análise de imagens elucidou que os figurinos escolhidos auxiliam na definição do período histórico e o ambiente sociocultural do filme, e principalmente, representam as tensões emocionais e psicológicas das personagens, e assim, o uso de chapéus, luvas, comprimentos de vestidos e maquiagem é instrumental na construção de uma narrativa visual que comunica as desigualdades sociais e as complexidades identitárias enfrentadas pelas protagonistas. Por meio do que foi discutido, pode-se evidenciar que as personagens, de certa forma, resistem ao sistema dominante, pois, ao se passarem por brancas, elas sobrevivem em um sistema opressor.

É nessa lógica que este estudo reforça a importância do figurino como uma ferramenta semiótica no cinema, capaz de enriquecer a narrativa e proporcionar uma camada adicional de significado que vai além do texto falado. Ao utilizar o figurino para abordar questões de identidade, o filme expõe as barreiras raciais da época, e mais especialmente, tangencia uma reflexão crítica sobre as continuidades dessas barreiras na sociedade contemporânea.

Portanto, a análise dos figurinos no filme "Identidade" ilustra como os elementos visuais atuam como veículos de comunicação cultural e social, sublinhando a importância de considerar todos os aspectos do design de produção na construção de uma narrativa cinematográfica.

Referências

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

ALMEIDA, Deyse Pinto de. A roupa como resistência: a construção da identidade negra através da moda. In: 10° COLÓQUIO DE MODA – 7ª edição internacional 1° congresso brasileiro de iniciação científica em design e moda, 10., 2014, Caxias do Sul. **Anais [...]**. [S.L]: ABEPEM, 2014. p. 1-10. Disponível em: https://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO3-CULTURA/CO-EIXO-3-A-roupa-como-resistencia.congresso.pdf. Acesso em: 20 jul. 2024.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D´agua, 1991.

BAUER, M. W; GASKELL, G; ALLUM, N. C. Qualidade, quantidade e interesses do conhecimento: evitando confusões. In: BAUER, M. W; GASKELL, G (ed.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2015. p. 17-36.

BEZERRA, Larissa Pereira. **Alice no País das Maravilhas**: um estudo sobre figurino. 2022. 39 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design - Moda) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022. Disponível em: http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/67970. Acessado em 21 mai. 2024.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. São Paulo: Editora da Unicamp, 2013.

BUTLER, Judith. Os atos performativos e a constituição do gênero: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. **Caderno de Leituras**, [S.L], p. 1-16. 2018. Tradução de: Jamille Pinheiro Dias. Disponível em: https://chaodafeira.com/catalogo/caderno78/. Acesso em: 18 nov. 2024.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. 22. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CASTILHO, Kathia; MARTINS, Marcelo M. **Discurso da moda**: semiótica, design e corpo. Kathia Cartilho, Marcelo M. Martins. -- São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2005.

CASTRO, Marta Sorelia Félix de; COSTA, Nara Célia Rolim. Figurino - O traje de cena. São Paulo: **Iara** - Revista de Moda, Cultura e Arte, V.3 No.1. ago 2010. Disponível: https://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/wp-content/uploads/2015/01/05_IARA_vol3_n1_Artigo.pdf. Acessado em 21 mai. 2024.

CHARAUDEAU, Patrick. Identidade social e identidade discursiva, o fundamento da competência comunicacional. In: PIETROLUONGO, Márcia. (Org.) **O trabalho da tradução**. Rio de Janeiro: Contra Capa, p. 309-326, 2009.

COSTA, Francisco Araújo. O figurino como elemento essencial da narrativa. **Sessões do imaginário**, Porto Alegre, n. 8, ago. 2002. Disponível em: https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/775. Acessado em 18 mai. 2024.

CRANE, Daiana. **A moda e seu papel social**: classe, gênero e identidade das roupas. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2006.

DEVULSKY, Alessandra. **Colorismo**. São Paulo: Jandaira LTDA, 2021.

DOMINGUES, Petrônio. Nos acordes da raça: a era do jazz no meio afro-brasileiro. Revista **Tempo e Argumento**, Florianópolis, v. 10, n. 25, p. 66–98, 2018.

DOI: 10.5965/2175180310252018066. Disponível em: https://revistas.udesc.br/index.php/tempo/article/view/2175180310252018066. Acesso em: 20 jun. 2024.

FANON, Frantz. Racismo e Cultura. **Revista Convergência Crítica**, [S. L.], n. 13, p. 78-90, 2018. Disponível em: https://periodicos.uff.br/convergenciacritica/article/view/38512. Acesso em: 20 ago. 2022.

FANON, Frantz. **Pele negra, máscaras brancas**. Salvador: EDUFBA, 2008.

FIGUEIRA, Ana Maria da Luz Nunes. **Passing na Literatura Norte-Americana**: de narrativas de transgressão da "linha da cor" a lócus de questionamento sobre a construção identitária. 2020. 343 f. Tese (Doutorado em Línguas, Literaturas e Culturas), Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, 2020. Disponível em: https://run.unl.pt/bitstream/10362/107861/1/Tese%20Setembro%202020.pdf. Acesso em: 14 abr. 2024.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2002. Tradução de Maria Célia Santos Raposo.

HOOKS, Bell. **Olhares negros**: raça e representação. São Paulo: Elefante, 2019.

HUNTER, Margaret. The Persistent Problem of Colorism: skin tone, status, and inequality. **Sociology Compass**, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 237-254, 3 jul. 2007. Wiley. http://dx.doi.org/10.1111/j.1751-9020.2007.00006.x. Disponível em: https://compass.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1751-9020.2007.00006.x. Acesso em: 12 abr. 2024.

IDENTIDADE. Direção de Rebeca Hall. Nova Iorque: Netflix, 2021 (139 min).

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. 10. ed. Campinas: Papirus, 2023. Tradução de Marina Appenzeller.

LAGO, Mara Coelho de Souza; MONTIBELER, Débora Pinheiro da Silva; MIGUEL, Raquel de Barros Pinto. Pardismo, Colorismo e a "Mulher Brasileira": produção da identidade racial de mulheres negras de pele clara. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 31, n. 2, p. 1-15, jan. 2015. Disponível em: https://www.scielo.br/j/ref/a/n3bvrJ5QDBdX4pwghWjcMyP/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 19 nov. 2024.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico, 21º edição. Zahar: Rio de Janeiro, 2007.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2011.

LOIZOS, P. Vídeo, filme e fotografias como documentos de pesquisa. In: BAUER, M. W; GASKELL, G (ed.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som:** um manual prático. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2015. p. 112-155.

MARX, Karl. **O capital**. São Paulo: Venete, 2014.

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

PENN, G. Análise semiótica de imagens paradas. In: BAUER, M. W; GASKELL, G (ed.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 2015. p. 319-342.

SANTAELLA, Lúcia. **A Teoria Geral dos Signos**: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Pioneira, 2000.

SAUTHIER, Hélio Ricardo. CINEMA, MODA E FIGURINO. **O Mosaico**, [S. l.], v. 12, n. 2, 2020. DOI: 10.33871/21750769.2020.12.2.3563. Disponível em: https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/mosaico/article/view/3563. Acesso em: 21 maio. 2024.

SERRONI, José Carlos (org.). **Figurinos**: memória dos 50 anos do Teatro do SESI-SP. Ilustração Alê Catan. São Paulo: SESI-SP Editora, 2015.

SILVA, A. da; SILVA, C. R. L. da; NOVELLI, D. Editorial: V.16 N.38. **Modapalavra e-periódico**, Florianópolis, v. 16, n. 38, p. 4-13, 2023. DOI: 10.5965/1982615x16382023004. Disponível em: https://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/23109. Acesso em: 24 maio. 2023.

SOUZA, L. M. T. M. de. Hibridismo e tradução cultural em Bhabha. In: ABDALA JR., Benjamin (Org.). **Margens da cultura**: mestiçagem, hibridismo e outras misturas. São Paulo: Boitempo, 2004, p.113-133.

RODRÍGUEZ SANCHEZ, M. Desvestindo a fatalidade: a evolução da imagem da femme fatale no cinema por meio do figurino. **dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, [S. l.], n. 35, p. 30–54, 2022. DOI: 10.26563/dobras.i35.1549. Disponível em: https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/1549. Acesso em: 18 nov. 2024.

SILVA, M. C. da. Do antirracismo local ao antifascismo global: a transnacionalização do movimento negro nos E.U.A. **Revista Eletrônica da ANPHLAC**, [S. l.], n. 27, p. 144–184, 2019. DOI: 10.46752/anphlac.27.2019.3435. Disponível em: https://revista.anphlac.org.br/anphlac/article/view/3435. Acesso em: 5 jul. 2024.

SOARES JUNIOR, Glauber; SARAIVA, Juracy Assmann; SCHEMES, Claudia. “E os olhares que ela estava recebendo?”: identidade em preto e branco. **Temática**, [S.L], v. 18, n. 10, p. 19-33, out. 2022. Disponível em: https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/64344/36108. Acesso em: 19 jun. 2024.

SOUZA, Carla Patrícia Oliveira de. **O figurino, a narrativa e os movimentos artísticos nos filmes de Guel Arraes** [recurso eletrônico] / Carla Patrícia Oliveira de Souza. – Natal, RN: EDUFRN, 2017. Disponível em: https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/24240. Acessado em 15 mai. 2024.

SOUZA, L. M. T. M. de. Hibridismo e tradução cultural em Bhabha. In: ABDALA JR., Benjamin (Org.). Margens da cultura: mestiçagem, hibridismo e outras misturas. São Paulo: Boitempo, 2004, p.113-133.

THOMSON, Tia. Dress for Success: the role of fashion in the civil rights movement. **Nu Writing**, [S.L], n. 11, p. 1-14, ago. 2020. Disponível em: https://openjournals.neu.edu/nuwriting/home/article/view/171. Acesso em: 20 jun. 2024.

VIANA, F; BASSI, C. (org.). **Traje de Cena, Traje de Folguedo**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

VIANA, F; VELLOSO, I. M. **Roland Barthes e o traje de cena**. São Paulo: ECA-USP, 2018. Disponível em: https://repositorio.usp.br/directbitstream/a00c35c3-0aa7-49ef-a779-08f85799b61b/002914080.pdf. Acesso em: 13 jan. 2023.

Agradecimentos

Revisor(a) do texto: Ramon Bastos Cordeiro, graduado em Letras (UFRRJ) e Especialista em Língua Inglesa e suas Literaturas (UNESA), ramonbastosc@outlook.com.

O design de figurino na produção de cinema do Recife: uma imersão etnográfica e a prática de entrevista-aula

The Costume Design in Recife's Film Production: An Ethnographic Immersion and the Practice of Interview-Classes

Álamo Bandeira Miguel[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4013-2871

Walter Franklin Marques Correia[2]
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-6491-9783

Oriana Maria Duarte de Araújo[3]
ORCID: https://orcid.org/0009-0002-4957-0007

[resumo] Este artigo investiga o papel do design de figurino na produção cinematográfica recifense, com observação das práticas adotadas pelas figurinistas Carol Azevedo, Christiana Garrido e Bárbara Cunha entre os anos 2015 e 2017. Traz-se aqui, os resultados combinados de uma abordagem teórica, imersão etnográfica em set de filmagem e entrevistas-aulas com profissionais do setor. O estudo aborda as estratégias empregadas pelas profissionais de figurino do cinema pernambucano e seus desafios estéticos e logísticos, além de tangenciar seus dilemas políticos e econômicos. Ao destacar a importância cultural e simbólica dos figurinos na construção da narrativa cinematográfica, o artigo explora como as práticas de design de figurino na cidade dialogam com tendências mais amplas do cinema brasileiro e global. A análise reflete sobre a relevância do design de figurino como ferramenta estratégica, para construção e narrativa dos filmes e seu impacto significativo na indústria audiovisual regional.

[palavras-chave] **Design de figurino. Cinema Pernambucano. Etnografia. Produção audiovisual.**

[1] Doutor em Design. Departamento de Design, CAC - Centro de Artes e Comunicação, UFPE. álamo.bandeira@ufpe.br. http://lattes.cnpq.br/8009109979621067.

[2] Doutor em Engenharia de Produção. Departamento de Design, CAC - Centro de Artes e Comunicação, UFPE. walter.franklin@ufpe.br. http://lattes.cnpq.br/3252289006108114.

[3] Doutora em Comunicação e Semiótica. Departamento de Design, CAC - Centro de Artes e Comunicação, UFPE. oriana.araujo@ufpe.br. http://lattes.cnpq.br/7982763946400047.

[abstract] This article investigates the role of costume design in Recife's film production, with a focus on the practices adopted by costume designers Carol Azevedo, Christiana Garrido e Bárbara Cunha between 2015 and 2017. It presents the combined results of a theoretical approach, ethnographic immersion on film sets, and interview-classes conducted with industry professionals. The study examines the strategies employed by costume designers in Pernambuco's cinema, addressing their aesthetic and logistical challenges, while also touching on their political and economic dilemmas. By highlighting the cultural and symbolic importance of costumes in cinematic narrative construction, the article explores how costume design practices in the city engage with broader trends in Brazilian and global cinema. The analysis reflects on the relevance of costume design as a strategic tool for shaping film narratives and its significant impact on the regional audiovisual industry.

[keywords] **Costume design. Brazilian Cinema. Ethnography. Audiovisual production.**

Recebido em: 01-10-2024.
Aprovado em: 01-03-2025.

Introdução

O figurino desempenha um papel fundamental na produção cinematográfica, sendo uma das interfaces mais significativas entre a narrativa visual e a estética do filme (Nery, 2003). No contexto do cinema produzido no Recife e rodado em todo o estado de Pernambuco, entre os anos 2000 e a atualidade, observa-se uma crescente relevância das produções audiovisuais locais, impulsionadas pela retomada da indústria cinematográfica brasileira (Nogueira, 2009). Esse período se iniciou com o filme O Baile Perfumado, de Paulo Caldas e Lírio Ferreira (1996), considerado um marco para o cinema pernambucano (Figueirôa, 2000) e testemunhou um aumento significativo na produção de longas-metragens que refletem a complexidade e a diversidade cultural da região.

Embora o crescimento da produção cinematográfica no Recife seja notório, há uma carência de estudos sistemáticos sobre seu design de figurino, especialmente sobre a atuação das profissionais locais. Este artigo, um recorte da pesquisa de mestrado do autor Álamo Bandeira, busca explorar essa lacuna, apresentando as metodologias empregadas pelo pesquisador e conduzindo à apresentação de três figurinistas recifenses e como suas experiências influenciam a estética dos filmes produzidos na região.

Para compreender o cenário analisado, é importante destacar que a capital pernambucana se insere na retomada da indústria cinematográfica no Brasil, impulsionada por políticas de incentivo fiscal e pelo aumento do consumo de produções nacionais (Figueirôa, 2000). Essa retomada começou com a Lei do Audiovisual, de 1993, e foi expandida por projetos legislativos federais e locais, como a Lei Federal de Incentivo à Cultura (popularmente conhecida como Lei Rouanet), criada em 1991 (Yashinishi, 2022). Recentemente, com a Política Nacional Aldir Blanc (PNAB), o Ministério da Cultura comprometeu-se em investir anualmente, até o ano de 2027, R$ 3 bilhões em projetos culturais, incluindo o audiovisual, a partir de 2023, como política pública do terceiro mandato do presidente Luiz Inácio Lula da Silva (Agência Brasil, 2023).

Ainda na compreensão do cenário, destaca-se o termo Cinema Pernambucano (Figueirôa, 2000) que engloba as produções realizadas no estado. Apesar de tentativas do Governo Estadual, por meio do Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (Funcultura) e do Governo Federal, através da PNAB, de interiorizar a produção local, a maior parte das obras até pode ser filmada no interior do estado, mas sua base administrativa e de direção se concentra na Região Metropolitana do Recife (RMR), no litoral do estado, como no longa-metragem "Big Jato", de Claudio Assis (2016). Para essa característica, identificam-se os fatores como: o aporte financeiro do Sistema de Incentivo à Cultura da Cidade do Recife (SIC-REC) – verba municipal que alimenta exclusivamente proponentes residentes na capital e o surgimento dos primeiros cursos universitários federais de cinema, design e comunicação na capital, além do fluxo populacional e econômico da região litorânea. Esse contexto explica o recorte geográfico desta pesquisa.

A partir dessa percepção do crescimento do setor audiovisual recifense, cria-se um paradoxo: há um aumento no número de produções audiovisuais, mas a reflexão crítica sobre o design de figurino não acompanhou esse desenvolvimento (Figueirôa, 2000; Nogueira, 2009). Assim, este artigo se torna pertinente ao analisar as práticas de figurino no cinema pernambucano, em especial no recorte recifense.

O objetivo deste artigo é apresentar dois métodos para análise do fazer figurino e sugerir sua reprodução e, posteriormente, traçar os perfis das profissionais que atuam no setor audiovisual recifense, destacando suas práticas. Busca-se também promover uma reflexão sobre o papel estratégico do design de figurino no cinema, mesmo diante de possíveis desafios políticos e econômicos.

Apesar do reconhecimento do Recife como um polo emergente de produção audiovisual e de algumas pesquisas recentes, como a publicação "Roupa de Cinema", organizada por Drumond (2021) com apoio da Lei Aldir Blanc, ainda é escassa a investigação acadêmica focada no design de figurino no cinema local. Este trabalho pretende oferecer *insights* valiosos para novos profissionais e contribuir para o aprimoramento das práticas criativas (Leite & Guerra, 2002) no cinema brasileiro.

Combinando métodos: Imersão Etnográfica e Entrevista-Aula

A pesquisa foi estruturada considerando as agendas das figurinistas — profissionais com rotinas intensas, frequentemente imersas por meses em projetos fora dos centros urbanos. A escolha pelo contato presencial visou maior proximidade entre o pesquisador e as entrevistadas. A seleção se deu através de convite e gestão da agenda das três figurinistas, com aplicação de dois métodos.

Primeira Etapa: Abordagem Etnográfica, realizada durante o período de campo do mestrado do autor na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Campus Recife, em que imergiu no trabalho da estilista e figurinista Carol Azevedo (2015), atualmente radicada no Rio de Janeiro. Segunda Etapa: Entrevistas-Aulas, realizadas durante o estágio-docência no mestrado do autor, com as figurinistas Christiana Garrido (2016) e Bárbara Cunha (2017).

Para a primeira fase da pesquisa, buscou-se compreender como se constrói o figurino de um filme, qual a realidade encontrada naquela amostragem através da aplicação

de uma abordagem de Imersão Etnográfica (Angrosino, 2009). O pesquisador atuou como assistente de figurino de Azevedo ao longo de todo o longa-metragem Big Jato (2016), dirigido pelo premiado pernambucano Claudio Assis, permitindo uma observação contínua do processo criativo e de execução, ao presenciar as etapas do projeto. A escolha pela aplicação etnográfica permitiu o uso dos seguintes métodos de registro:

- Fotografias e observações diretas para captura das práticas no set de filmagem e interações entre a equipe de figurino e arte;
- Coleta documental (Roteiros em seus diversos tratamentos, Ordens do Dia e a Bíblia de figurino) para posterior análise;
- Notas de campo detalhadas (Magnani, 2009) que documentaram as interações e decisões criativas desde a pré-produção até as filmagens;
- Vídeos curtos. Devido a sua baixa qualidade técnica, não foram incluídos na apresentação formal. As fotografias, por outro lado, enriqueceram a análise visual dos processos observados (Gomes, 2008).

Já na segunda fase da pesquisa, ocorreram as Entrevistas-Aulas – o termo aqui se difere das Aulas-Entrevistas alfabetizadoras utilizadas por Esther Pillar Grossi (GEEMPA, 2013). Neste formato, as profissionais eram convidadas a apresentar panoramas de suas carreiras em aulas interativas guiadas pelo pesquisador com a presença e participação dos alunos do bacharelado em Design nas quais eram gravados áudios e posteriormente aberto espaço para perguntas (Bandeira, 2017). Nesta etapa com Christiana Garrido e Bárbara Cunha, buscou-se delimitar os perfis das entrevistadas e inferir as diferenças de criação e execução de uma figurinista com formação empírica e outra acadêmica, respectivamente, evitando uma leitura hierarquizada, mas evidenciando os possíveis aproveitamentos de cada perfil. A Entrevista-Aula apresentou vantagens pedagógicas aos alunos participantes, como a interação coletiva (a presença da classe tornou as entrevistas menos formais, expandindo a variedade de perguntas realizadas) e participação na transcrição (os estudantes foram orientados e receberam trechos dos áudios para colaborarem com a correção da transcrição, garantindo velocidade ao formato escrito do material coletado).

A combinação de ambos os métodos (Etnografia Aplicada ao Design de Figurino e Entrevista-Aula) permitiu uma abordagem abrangente e multifacetada da aplicação pedagógica das pesquisas. Entrevista-Aula foi reaplicada pelo autor com as figurinistas, Ana Cecília Drumond, em 2019, e Andréa Monteiro, em 2024 – os dados de ambas serão reservados para futuros artigos, mas ratificam aqui o formato como uma ferramenta de fácil reprodução que permite ao docente de moda desenvolver suas pesquisas durante suas aulas e envolver ativamente a classe.

A análise dos áudios das entrevistas, das notas de campo e das fotografias possibilitou a construção de um quadro das práticas das figurinistas, oferecendo *insights* valiosos sobre como elas equilibram a criatividade com as restrições práticas impostas pelas produções cinematográficas apresentadas abaixo.

Etnografia do Figurino: um olhar do *backstage*

A etnografia é uma metodologia de pesquisa que se concentra na observação participante, permitindo ao pesquisador imergir no ambiente estudado e captar as nuances das interações sociais e culturais em tempo real (Angrosino, 2009). No contexto do cinema, especialmente no design de figurino, a etnografia oferece uma perspectiva única sobre os processos criativos e operacionais nos bastidores de uma produção cinematográfica.

Tradicionalmente, o método etnográfico está associado aos estudos antropológicos e teve sua aplicabilidade inserida em diversas áreas do conhecimento, incluindo o design e as artes visuais. Conforme destacado por Malinowski (2018), a etnografia se caracteriza por uma imersão profunda do pesquisador no ambiente estudado, permitindo uma coleta de dados contextualizada. No caso do design de figurino, a etnografia possibilita uma compreensão detalhada das interações entre os membros da equipe, as dinâmicas de poder e as decisões criativas.

Durante o processo de pesquisa, o etnógrafo assume o papel de observador participante, inserindo-se nas atividades cotidianas do grupo estudado sem interferir de maneira significativa em suas práticas. Essa abordagem foi escolhida para investigar os bastidores das produções cinematográficas por permitir captar as experiências do fazer figurino no ambiente de trabalho e compreender como suas escolhas se dão. Foi observado que nas entrevistas, a entrevistada constrói uma narrativa dos fatos, já na etnografia o ocorrido é visto pelo próprio observador, abrindo um maior caminho para sua compreensão. Não há, todavia, distanciamento do objeto na imersão etnográfica, desenvolvendo uma relação de afetividade pesquisador-objeto.

A imersão etnográfica envolveu a observação direta dos sets de filmagem, a participação em reuniões de pré-produção, diálogos informais com a figurinista, atores e outros membros da equipe de arte, além de registro imagético. Esses métodos de coleta permitiram a captura de informações valiosas sobre as práticas diárias dos profissionais, revelando como eles lidam com os desafios impostos pelo orçamento, pelo cronograma apertado e pelas exigências estéticas dos diretores (Magnani, 2009).

Imersão no Processo de Figurino

Retrata-se aqui, como o processo de criação de figurinos para cinema é uma tarefa complexa que exige não apenas criatividade, mas também uma profunda imersão no universo narrativo e visual do filme. Detalha-se aqui o processo imersivo no criar figurino como prática, utilizando como estudo de campo a observação participativa no longa-metragem Big Jato (2016, Figura 1), dirigido por Claudio Assis, com figurino da estilista pernambucana Carol Azevedo. Através dessa análise, é possível listar as tr6es grandes etapas envolvidas na concepção e execução dos figurinos – desde a pré-produção, set/filmagem até a desprodução – e como essas fases se entrelaçam com a narrativa cinematográfica.

FIGURA 1 – BACKSTAGE BIG JATO.



FONTE: Acervo Asley Ravel (2014).

A decisão de escolha da figurinista e de sua equipe para um filme está ligada à sua imagem e a seus trabalhos anteriores produzidos e como, esteticamente, ela poderá colaborar com seu acervo e sua capacidade de alinhavar parcerias para enriquecer o projeto. Se a escolha toma critérios subjetivos, a execução do trabalho exige domínios objetivos como gestão financeira, aluguel, compra e, muitas vezes, execução e ajustes de peças – que mesmo não executados manualmente pela chefe de figurino, somam-se às suas responsabilidades como gestora projetual. Azevedo é vencedora do Cacto de Ouro por Melhor Figurino em "Marie" (2019), do diretor Leo Tabosa e em "Pequenos Guerreiros" (2022), além de ter produzido "A História da Eternidade" (2003). Com formação acadêmica em História, a artista visual possui estética marcada pela criação de peças para carnaval, além de deter o Figa Garimpo, acervo vintage para produção e venda de peças na capital carioca, Azevedo atua como artista independente, tomando seu corpo em performances diversas. Partindo deste universo em que corpo, arte e cinema se encontram, a criadora imergiu no convite para produzir o figurino do longa com inspiração nos anos de 1970 de Claudio Assis.

Diante de um orçamento geral de R$ 1,2 milhão (Dahen, 2015), o observador externo pode supor se tratar de um montante exorbitante para o filme, mas além do grande números de setores (desde Direção Geral a Transporte e *Catering*), há relações de poder que envolviam cada departamento e isso também se passava na distribuição dos repasses, além do desafio de que cada núcleo seja capaz de executar com maestria seus objetivos.

Desta forma, tomavam-se parcerias com marcas locais, que buscavam como contrapartida os créditos por vestir elenco de renome nacional. Neste filme, o ator Matheus Nachtergaele interpretava uma dupla de irmãos gêmeos antagônicos, mas por se tratar de um filme com livre inspiração nos anos 1970 no interior de um Nordeste imaginário, as peças exigiam envelhecimento e a capacidade de edição de Carol Azevedo destacavam-se diante da inserção de marcas parceiras, como as designers de acessórios Caju ou o criador de calçados Jailson Marcos. Ao imergir como observador, foi possível compreender que o fazer figurino em um filme é representar bidimensionalmente um produto tridimensional: cada peça se transforma em uma fotografia, ou cada *frame* é compreendido como uma pintura que pode ser borrado para intensificar um sentimento. No figurino de Biga Jato, este cuidado se traduziu no envelhecimento em imersões em chás de camomila, no uso de bastões importados para produção de falsas manchas nas peças duplicadas no uso de pedras das locações para lixar as calças na paleta do filme, na troca de peças novas com moradores da região por peças usadas "com vivência" e no respeito à cartela cromática em tons terrosos numa referência às estradas percorridas pelo caminhão, elemento central do roteiro. A preocupação com a mancha gráfica está presente mesmo nos elementos secundários da imagem (como o figurino da figuração ou elenco secundário). Para além das preocupações estritamente ligadas à função também dominam o cotidiano questões subjetivas enfrentadas pela profissional, como listado abaixo.

Como tema que atravessa o objeto deste trabalho, as dinâmicas de poder também envolvem as relações hierárquicas e de machismo que tangenciam o fazer cinema. Quais cargos no cinema são – e se reflete aqui – "podem" ser ocupados por mulheres e pessoas LGBT e quais são, simbolicamente, masculinos? Em especial, no filme observado, os chefes de produção recebiam cachês equivalentes, mas suas verbas de produção (os valores recebidos para execução e equipe) oscilavam segundo negociação. Tais reflexões acompanharam o pesquisador ao longo do filme, mas somente agora encontram eco na mídia – quando figurinistas em Hollywood tomaram as redes sociais para expor que seus salários são, em média, 30% menores que os demais cargos de "cabeça" (chefia) de produção e que, no EUA, produtos (como brinquedos infantis ou fantasias de Halloween) são licenciados com seus figurinos sem suas participações nos lucros (Friedman, 2022; Soo Hoo, 2022).

No Brasil, o debate existe tanto no cinema, como na televisão e em publicidade (outros braços da criação audiovisual) e paulatinamente ultrapassa os diálogos de *backstage,* com destaque para a Fiar (Figurinistas e Associados do RJ) e a FIGA (Figurinistas Associados de São Paulo), associações de "figurinistas, coordenadores, assistentes de figurino e camareiros" (FIAR, 2025) que levantam debates sobre os direitos, produzem manuais e debatem os pisos negociados nos dois grandes polos cinematográficos nacionais e influenciam os demais mercados. Observa-se assim que o fazer figurino abrange a tradução em roupas dos roteiros, mas é influenciado por questões econômicas e políticas, normalizadas, ou silenciadas, durante as produções.

Pré-Produção: o filme é uma decisão política

O processo de pré-produção envolveu uma pesquisa sobre o contexto histórico do filme, que explorava a relação de dois irmãos gêmeos com personalidades distintas em um Nordeste imaginário dos anos 1970, ambientado na fictícia cidade de "Peixe de Pedra" (Sá, 2014). Essa pesquisa imagética e teórica contou com o apoio de duas estagiárias, estudantes universitárias de moda que participaram voluntariamente durante a primeira etapa de pré-produção. Nesta fase inicial, a base de figurino foi estruturada na casa e acervo de Carol Azevedo, localizada na Rua da Glória, no Recife. Foi nesse momento que as ideias conceituais começaram a se materializar em peças tridimensionais, que mais tarde seriam traduzidas para o formato bidimensional nas telas.

Hierarquicamente, a narrativa fílmica parte do diretor e dos roteiristas, mas sua tradução visual é definida por colaborações entre o diretor de fotografia, Marcelo Durst, e o diretor de arte, Ananias Caldas, que fornecem diretrizes estéticas aos demais departamentos. O figurino, embora faça parte do "guarda-chuva" do departamento de arte, devido às suas demandas específicas — como organização de acervo, envelhecimento têxtil e modelagem —, opera frequentemente como um departamento autônomo ou em diálogo estreito com a direção de arte. Em sua Entrevista-Aula, Bárbara Cunha (2017) reafirma 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 *apud* Bandeira, 2017, p.104).

Em "Big Jato", a equipe de Ananias Caldas visitou o acervo de Carol Azevedo, no Recife, e apresentou, em reuniões, imagens e texturas inspiradas em argila, terra e livros, que orientaram a construção da paleta cromática adotada por Azevedo. Essa colaboração garantiu que os figurinos fossem integrados ao universo visual do filme. Esse processo dialoga com o livro "A Câmera Clara", lido por Azevedo durante a pré-produção. No texto, destaca-se a reflexão de Barthes sobre o *punctum* (2012): o momento emocional percebido pelo espectador e capturado pela câmera, mas que ao trazer para o cotidiano observado resulta da adaptação do roteiro escrito para objetos e vestuários concebidos pelos departamentos de arte e figurino, reafirmando a importância desses demais departamentos na narrativa cinematográfica.

Um aspecto que interliga filmes distintos ao "Cinema Pernambucano" é a escolha do agreste como cenário predominante, mesmo em filmes produzidos por equipes baseadas na capital, Recife. Essa escolha não é apenas estética, mas também política, influenciada pelos editais públicos de financiamento — mencionados na introdução —, que muitas vezes exigem a exaltação da cultura nordestina ou a execução em locações locais como critério de aprovação. Embora esses incentivos reforcem o investimento cultural pelos governos estadual e municipal, também perpetuam um ciclo de produções que retratam um Nordeste brasileiro árido. Essa questão é relevante para entender quais filmes (e figurinos) alcançam o público comum. Um exemplo de narrativa que escapa dessa repetição é o trabalho do diretor Kleber Mendonça Filho, cujos filmes como "Aquarius" (2016) e "Bacurau" (2019) exploram contextos urbanos e rurais, mas evitam centralizar a narrativa em estereótipos do sertão em desenvolvimento. Essa abordagem permitiu à figurinista Rita Azevedo construir

figurinos urbanizados e coerentes com o roteiro, afastando-se da imagem cristalizada do "cinema nordestino" e, em particular, do "cinema pernambucano". Não se busca aqui uma dicotomia entre qual caminho seguir, mas tomar as possibilidade da imersão etnográfica para evidenciar que algumas decisões são predefinições políticas anteriores aos criadores, que se ratificam mesmo em editais recentes pesquisados como no último Edital PNAB Pernambuco (Comed-Secult/PE, 2024).

Nesse contexto, surge a pergunta: o que define o figurino pernambucano? Para este artigo, considera-se figurino pernambucano aquele criado por profissionais atuantes no estado e influenciado pelas decisões financeiras e culturais que moldam as produções. Essa definição busca retomar o debate introduzido no início do texto e ampliar a reflexão sobre o impacto desses critérios no design de figurino. Desta forma, em *Big Jato*, a escolha dos materiais foi particularmente importante, pois os trajes precisavam refletir a rusticidade e simplicidade do ambiente rural retratado no filme. Carol Azevedo optou por peças de brechós e fontes diversas de peças de segunda-mão com aparência desgastada, que ajudaram a construir uma sensação de autenticidade e reforçaram o contexto social e econômico dos personagens. Para finalizar a primeira etapa da pré-produção, em que ainda não havia uma base oficial e ou liberação das verbas de figurino, foram aprofundadas as interpretações e leituras do roteiro e criados painéis imagéticos com colagens para delimitação dos personagens, além da separação do acervo em núcleos, pois o elenco principal ainda não fora completamente definido.

Segunda Base: Técnica da Imersão para Construção das Personagens

Segundo Bárbara Cunha, em sua Entrevista-Aula (2017), dois terços do tempo de execução dos filmes são tomados pela pré-produção, para um terço das filmagens. Ainda segundo Cunha (2017) a pré-produção é um "grande laboratório coletivo pro filme acontecer" (Bandeira, 2017, p.114), tanto de ideias como de entrosamento da equipe. O pensamento das figurinistas converge entre si. Na segunda fase da pré-produção, a base de Carol Azevedo foi transferida do Recife para a cidade de Surubim, no agreste do estado de Pernambuco, locação oficial do filme, confirmando a importância da convivência diária entre toda a equipe, composta por mais de 60 pessoas, que em conjunto pensavam colaborativamente a obra. A equipe de figurino nesta etapa era formada pela chefe de figurino, pelo pesquisador na função de assistente, além de dois assistentes locais, além de uma costureira terceirizada no subúrbio de Surubim – para qual eram levados de carro as roupas da base. Havia uma estreita colaboração com o diretor Claudio Assis e um diária relação com a equipe de arte, regida por Ananias Caldas, para desenvolver um conceito visual que refletisse a atmosfera e a adaptação do livro homônimo de Xico Sá. Viajar para o interior, visualizar as locações e conviver intimamente entre os corredores dos quartos do hotel e as compras no centro da cidade geraram uma imersão fundamental para a construção dos personagens de Big Jato. Carol Azevedo utilizou esse período para aprofundar sua compreensão dos personagens e, assim, criar figurinos que capturassem suas essências de maneira precisa. Esse processo envolveu não apenas a análise do roteiro e das direções fornecidas pelo diretor, mas também uma observação constante dos atores aprovados durante os ensaios e as filmagens.

Azevedo acreditava que a imersão era a chave para a criação de figurinos que fossem verdadeiramente representativos dos personagens. Ela discorria tempo com os atores fora do set, observando seus movimentos naturais, seus modos e até mesmo suas preferências pessoais de vestuário (isso se deu, pois o elenco era formado por atores iniciantes, sem qualquer currículo anterior, e seu modo natural foi definidor na escolha para cada atuação). Essas observações alimentaram as decisões por peças e modelagens, resultando em figurinos que se tornaram uma extensão natural dos intérpretes.

Esse modo de pensar a estética também permitiu a Azevedo adaptar os figurinos ao longo das filmagens, à medida que os personagens evoluíam e as necessidades da narrativa mudavam. Em algumas cenas, por exemplo, o figurino precisava expressar a transformação interna de um personagem, algo que ela conseguiu capturar através de mudanças sutis nas roupas, como a adição de detalhes ou o envelhecimento gradual de uma peça ao longo do filme.

A imersão no set permitiu observar de perto as necessidades do elenco principal e ajustar suas peças em tempo real, garantindo que cada guarda-roupa não apenas representasse visualmente os personagens, mas também fossem funcionais e confortáveis para o desempenho das cenas. O dia a dia nas gravações revelou a importância da flexibilidade e da adaptabilidade no processo de figurino, onde decisões rápidas e ajustes imediatos são frequentemente necessários para atender às demandas da produção.

Os Dias de Filmagem e Desprodução

Durante os dias de filmagem, a pressão para que tudo corresse conforme o planejado era intensa. No entanto, o processo de criação exigia uma constante atenção paralela aos detalhes e uma disposição para fazer ajustes de última hora. Carol Azevedo estava sempre presente no set, garantindo que cada ator estivesse vestido segundo às fotografias realizadas nas provas de roupa antes de cada tomada. Isso envolvia desde ajustes na costura até a supervisão da continuidade, para assegurar que os figurinos mantivessem uma coerência visual ao longo de diferentes cenas e dias de filmagem.

A continuidade foi um aspecto particularmente desafiador durante as filmagens de Big Jato, onde as cenas eram frequentemente filmadas fora de ordem cronológica. Carol e a equipe precisaram manter registros detalhados de cada "R" ("Roupa" como é chamada cada sequência de figurino dentro do *metiér*), incluindo fotografias e anotações, para garantir que os figurinos permanecessem consistentes em todas as cenas. Esse processo de fotografia de cada composição foi essencial para manter a integridade visual do filme e evitar erros que poderiam comprometer a narrativa.

Já a desprodução, ou o processo de desmontagem do departamento de figurino após as filmagens, é uma etapa muitas vezes negligenciada, mas igualmente importante. Após o término das filmagens de Big Jato, Carol Azevedo, o pesquisador na função de primeiro assistente e dois camareiros locais, dedicaram-se à organização e ao arquivamento dos figurinos, garantindo que todas as peças fossem devidamente catalogadas e armazenadas. Essa etapa é essencial para a preservação dos figurinos e para sua possível reutilização em futuras produções (ou, como ocorreu neste trabalho, a necessidade de regravar uma das cenas, a pedido do diretor na etapa posterior de pós-produção, na ilha de edição).

Esta etapa também envolve a reflexão sobre o processo criativo e os resultados alcançados. Carol utilizou essa fase para avaliar o sucesso dos figurinos em transmitir as emoções e as características dos personagens, bem como em se integrar ao universo visual do filme. Esse momento de reflexão é essencial para o desenvolvimento contínuo do figurinista, permitindo que lições aprendidas em uma produção sejam aplicadas em projetos futuros. Já para o pesquisador, a conclusão do filme exigiu o aprofundamento do fazer figurino, na busca por outras profissionais do setor. Havia o interesse em comparar a criação de uma figurinista formada em design com outro grande nome com formação empírica, para observar seus métodos de execução, para tanto, foram realizadas as entrevistas-aulas e os resultados apresentados abaixo.

Christiana Garrido e Bárbara Cunha: empirismo X design

Ao realizar esta pesquisa, buscou-se delimitar o perfil de duas figurinistas para uma comparação das mudanças comportamentais trazidas pela formação acadêmica. O primeiro nome observado foi de Christiana Garrido, uma figura emblemática no cinema pernambucano e brasileiro, destacando-se como uma figurinista de formação empírica. Sua trajetória foi construída a partir da prática e da experiência direta no audiovisual, sem passar por uma formação acadêmica formal em design ou moda. Conhecida por sua personalidade marcante, pensamentos rápidos e paixão pela profissão, Christiana começou sua jornada na antiga TV Viva, onde, em razão de orçamentos limitados, acumulava diversas funções, incluindo produção de elenco e figurino. Esse ambiente colaborativo a levou a desenvolver suas habilidades intuitivamente, aprendendo no dia a dia. Sobre esse início de carreira, ela relata em sua Entrevista-Aula: "Eu não sei quando comecei a fazer só figurino (...). Foi numa época em que a gente fazia de tudo. Aos poucos, fui me especializando mais, muito na prática, no dia a dia, por amor e paixão" (Garrido *in:* Bandeira, 2017, p. 67).

Chris Garrido iniciou no cinema, ainda estudante de jornalismo, como assessora de imprensa do curta "Cachaça" (PE, 1994), atuou posteriormente como produtora de figuração no longa "Lisbela e o Prisioneiro" (PE, 2003). Colaborou no figurino em "Café Aurora" (PE, 2010), "Urbanos" (PE, 2013) e "Hóspede" (PE, 2015). Todavia foi "Açúcar" (PE, filmado em 2017 e distribuído comercialmente em 2020) que a lançou como figurinista-chefe renomada. Como já citado no debate político da Pré-produção, a capacidade de compreender e traduzir em produto o Nordeste Brasileiro pode se tornar um destaque, como na série "O Cangaceiro do Futuro" (2022) e seu equilibrado senso para figurino de comédia, como no longa "Lucicreide Vai Pra Marte" (2021), onde personagens populares, geralmente tomados como apoio cômico equilibram-se entre o caricatural e a semelhança com o cotidiano e cabe à figurinista ponderar seu figurino para a construção.

A abordagem de Christiana ao figurino é marcada por sua capacidade de interpretar e adaptar as necessidades narrativas do filme às realidades práticas da produção. Como ela mesma descreve, seu trabalho é "feito muito na prática, muito no dia a dia e muito por amor e por paixão". Essa paixão pelo figurino é evidente em sua dedicação em pesquisar e visualizar cada detalhe dos personagens, buscando sempre uma interpretação que traduza no vestuário a narrativa proposta nos roteiros. Seu figurino é enaltecido

por uma aparência manual e lúdica, como em "Tatuagem" (PE, 2013) (Figura 2), de Hilton Lacerda, que lhe rendeu 3 troféus: o Prêmio Ibero-Americano de Cine Fenix (2014); o Prêmio Carlão (2013) e o Prêmio Guarani (2013). O sucesso da película se transformou na série "Chão de Estrelas" (2021).

FIGURA 2 – TATUAGEM (2013)



FONTE: Acervo Flávio Gusmão (2012).

Garrido representa o que Nogueira (2009) nomeia em sua tese como "cinema de brodagem", no qual as produções se baseiam em trocas que misturam as relações profissionais e pessoais no cinema pernambucano, a exemplo de sua relação com o roteirista e diretor Hilton Lacerda, no filme "Tatuagem" (2013). Lacerda também roteirizou o filme Big Jato, de Claudio Assis, reafirmando os vínculos entre os profissionais deste *metiér*, como ela detalha em sua Entrevista-Aula:

> Eu tenho uma intimidade tão grande com o diretor. Ele é realmente meu irmão. A gente fez faculdade junto, entrou nesse mundo junto, é amigo de família, enfim, ele é muito amigo. [...] Por conta do tamanho da intimidade da gente, nunca foi uma coisa que eu impusesse [ser figurinista de Tatuagem]. Era o projeto de vida dele e eu sabia disso até porque grande parte ele escreveu dentro da minha casa, hospedado lá, passou três meses lá em casa, ele estava escrevendo outro roteiro e o roteiro de Tatuagem, eu sabia o tamanho da importância desse projeto pra ele e da grandiosidade do projeto também. O projeto é lindo, vocês têm que assistir, é muito bonito e virou uma referência em cinema (Garrido *in*: Bandeira, 2017, p. 78).

Essa relação afetiva e profissional reflete-se na obra, permitindo que a figurinista sugira modificações no roteiro para evidenciar o figurino e propondo maior fluidez à história (algo atípico nas relações hierarquicamente determinadas do cinema). Como exemplo no caftan (Figura 3) desenhado por Garrido para a personagem Paulete, interpretada por Rodrigo Garcia. Garrido relata em sua Entrevista-Aula que o roteirista e diretor havia sugerido que uma toalha de mesa fosse transformada pela personagem em uma calça como parte do enredo. Todavia, ao decupar o roteiro, Garrido compreendeu que para uma personagem sem domínio de costura, mesmo com a liberdade poética, seria mais convincente que a peça fosse um caftan, tanto pela facilidade de modelagem, como pela maior visibilidade da peça diante das câmeras. (Pires, 2014).

FIGURAS 3 – RODRIGO GARCÍA INTERPRETA PAULETE



FONTE: Acervo Rodrigo García (2012); Acervo Flávio Gusmão (2012).

Além de cinema, Christiana desenvolve trabalhos para o teatro (como Édipo REC, para o Grupo de Teatro Magiluth, 2024) e para televisão, entre seus projetos, estão as séries "O Fim do Mundo" (2016), "Perrengue" (2016) e "Lama dos Dias" 1 (2017) e 2 (2024).

No entanto, é na tela grande que se observa seu destaque profissional e autorrealização, descrevendo o fazer cinema como "um vício" (Garrido *in*: Bandeira, 2017, p. 67) e algo que a apaixona profundamente. Seu método de trabalho empírico e baseado na colaboração, focado na compreensão dos personagens e na adaptação dos figurinos às necessidades específicas de cada ator. Para Christiana, o figurino é uma extensão da narrativa, uma ferramenta para contar a história de forma visual e emocional.

Já a figurinista e diretora de cinema Bárbara Cunha, em sua Entrevista-Aula toma uma abordagem acadêmica ao vincular as possibilidades de apoio do design na criação de cinema, como "interfaces que se complementam" (Cunha *in*: Bandeira, 2017, p. 102) e que o domínio estético e histórico do design pode colaborar para a criação do cinema. Sua formação em design pela Universidade Federal de Pernambuco colaborou, segundo ela, em suas experiências práticas no cinema, teatro e publicidade e é aqui destacada pela compreensão da importância da formação técnica e acadêmica para possível melhoria da

execução projetual e da profissão de figurino. Desta forma, o a compreensão e domínio dos elementos de design, juntamente às ideias criativas de cada profissional podem levar à criação de um projeto (seja de figurino, de iluminação ou de arte) que cumpra suas funções artísticas, mas também otimize suas funções práticas e a logística de sua execução (Luciani, 2014).

Cunha, em seu trabalho de conclusão de curso, toma a premissa de que as "intersecções dessas duas áreas, e principalmente no quesito da estética [...] a formação do designer pode acrescentar dentro de uma equipe de cinema" e complementa: "todos os meus melhores pintores de arte são designers, porque é uma função supercomplicada para não parecer *fake*, para não parecer uma coisa muito ruim. Eles têm técnicas: pintam e repintam. É muito específico". O exemplo dado demonstra como a compreensão projetual de design permite sua aplicação desde o departamento de arte ao figurino, visto que a organização projetual pode ser amplamente aplicada (Martin e Hanington, 2012).

Como observado em Garrido e Azevedo, a formação em outras áreas não é um impeditivo (é inclusive um perfil majoritário no mercado audiovisual), mas a aplicação metodológica pode auxiliar positivamente. Cunha complementou seu bacharelado em design frequentando cursos de Figurino e Indumentária na Universidade Federal Fluminense, no Rio de Janeiro, o que lhe proporcionou um entendimento teórico das técnicas e metodologias de criação de figurinos, todavia, ela afirma que:

> Você aprende sim em cursos, na faculdade, mas a prática de um set ensina muitas coisas que não se aprende fora dele. Então, quando eu fiz o estágio, no [longa-metragem dirigido por Claudio Assis] "Amarelo Manga", começou a emendar um trabalho no outro, um trabalho no outro e até que um momento eu me vi indo pro Rio com a equipe do filme "Deus é Brasileiro" do Cacá Diegues (Cunha *in:* Bandeira, 2017, p. 102).

Desta forma, abordagem de Cunha ao design de figurino é marcada por um rigor metodológico que reflete sua formação acadêmica. Ela vê o cinema e o design como "interfaces que se complementam" e utiliza esse entendimento para criar figurinos que são planejados e executados, levando em consideração tanto os aspectos estéticos quanto as demandas práticas do set de filmagem. Sua capacidade de planejar e organizar pode ser evidenciada em sua metodologia, que inclui desde a pesquisa preliminar até a gestão das equipes de figurino e maquiagem projetos cinematográficos, como produtora e diretora.

Bárbara utiliza sua habilidade em gerenciar equipes e projetos ao destacar a continuidade e a coerência visual ao longo da produção. Em filmes como O País do Desejo (2011), ela buscou integrar o costume design à direção de arte, criando peças que não só vestiam os personagens, mas também contribuíam para a construção visual da história. Essa integração em sua metodologia, onde a colaboração entre direção de arte e a fotografia é essencial para garantir que o figurino contribua para a narrativa do filme.

Por fim, Bárbara se destaca por sua capacidade de adaptação a diferentes gêneros e estilos de produção. Em filmes como Deserto Feliz (2007), dirigido por Paulo Caldas, ela utilizou uma abordagem documental, imergindo durante a etapa de pré-produção e se envolvendo com as realidades sociais retratadas no roteiro. Essa imersão incluiu a convivência com as comunidades retratadas e a adaptação dos figurinos para refletir autenticamente as

condições de vida dos personagens, demonstrando seu compromisso com a verossimilhança e o realismo.

Apesar das diferenças em suas trajetórias e abordagens, tanto Christiana Garrido quanto Bárbara Cunha compartilham uma dedicação ao produzir figurino e uma compreensão da importância desse elemento na construção da narrativa cinematográfica. Seus perfis exemplificam a diversidade de práticas e metodologias no campo do figurino em Recife, destacando como essas profissionais contribuem para a identidade visual do cinema local.

Conclusão

A pesquisa desenvolvida sobre o design de figurino na produção cinematográfica de Recife observou as práticas adotadas pelas figurinistas atuantes no mercado recifense, destacando suas importâncias na construção da narrativa audiovisual e na identidade cultural do cinema pernambucano. A aplicação combinada da etnografia e das entrevistas-aulas permitiu observações complementares das dinâmicas de criação, gestão e execução do figurino. Em especial na imersão etnográfica, foi possível observar desafios econômicos e políticos que tangenciam a profissão.

Os resultados sugerem como a formação empírica moldou a trajetória de profissionais como Caroline Azevedo e Christiana Garrido, enquanto a formação acadêmica e a aplicação metodológica ampliaram as possibilidades criativas e organizacionais de profissionais como Bárbara Cunha. Apesar das diferenças em suas abordagens, ambas as profissionais demonstram a potencialidade do design de figurino como ferramenta para representar visualmente as narrativas e reforçar a construção identitária das personagens.

A análise buscou também refletir sobre as restrições impostas pelos contextos de produção no Recife e sobre como as profissionais locais têm inovado para superar essas limitações, seja por meio de parcerias, do uso de materiais acessíveis ou da criatividade na adaptação ao orçamento. Esses elementos reafirmam a importância de se promover debates mais amplos sobre as condições de trabalho, a valorização do figurino como parte relevante do cinema e aqui se sugere a necessidade de políticas públicas direcionadas que reconheçam a relevância do setor.

Por fim, a apresentação das metodologias empregadas, como a imersão etnográfica e as entrevistas-aulas, incentiva sua replicação por pesquisadores interessados em explorar como ferramenta de pesquisa ou prática pedagógica. Dessa forma, este estudo contribui não apenas para o aprofundamento do debate sobre o design de figurino no contexto pernambucano, mas também para o avanço do campo pedagógico, fomentando a profissionalização e a inovação de ambos os setores: o fazer e pensar design de figurino.

Referências

AGÊNCIA BRASIL. **Governo Federal lança Política Nacional Aldir Blanc com repasse de R$ 1,5 bilhões para a cultura.** 2023. Disponível em: https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202310/governo-federal-lanca-politica-nacional-aldir-blanc-com-repasse-de-r-15-bilhoes-para-a-cultura. Acesso em: 18 jan. 2025.

ANGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante.** Tradução: José Fonseca. Porto Alegre: Artmed, 2009. (Coleção Pesquisa Qualitativa).

ARRUDA, Lilian. **Entre tramas, rendas e fuxicos.** Rio de Janeiro: Globo, 2008.

ASSIS, Claudio. **Big Jato.** Roteiro: Ana Carolina Francisco e Hilton Lacerda. Recife: República Pureza e Perdidas Ilusões, 2016. Cor, 96 min.

BANDEIRA, Álamo. **O design de figurino na produção de cinema no Recife: comparação de realidades e imersão etnográfica.** 2017. 128f. Dissertação (Mestrado em Design) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017.

_____. **Breve guia de figurino: conceitos, cotidiano e ferramentas da profissão.** In: DRUMOND, Ana Cecília (org.). *Roupa de Cinema: o design de figurino no audiovisual pernambucano.* Recife: Vacatussa, 2021.

BARTHES, Roland. **A câmara clara.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

BOLDRINI, Thayse. **A figurinista Chris Garrido abre novo ateliê no Recife.** Blog João Alberto. Recife, 17 de janeiro de 2016. Disponível em: http://www.joaoalberto.com/2016/01/17/a-figurinista-chris-garrido-abre-novo-atelie-no-recife/. Acesso em: 10 jun. 2017.

BOTELHO, Carol. **Chris Garrido - uma rariú especial.** Jornal do Comércio on-line. Recife, 09/02/2014. Disponível em: http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/suplementos/arrecifes/noticia/2014/02/09/chris-garrido---uma-rariu-especial-116880.php. Acesso em: 18 jun. 2017.

CARNEIRO, Marilia. **Marilia Carneiro no camarim das oito.** Rio de Janeiro: Aeroplano; Senac-Rio, 2003.

CHATAIGNIER, Gilda. **História da Moda no Brasil.** Barueri: Estação das Letras e Cores, 2010.

COMISSÃO DE EDITAIS – SECRETÁRIA DE CULTURA DE PERNAMBUCO (COMED-SECULT-PE). **Edital Geral Para Fomentar Iniciativas Artísticas-Culturais Edital De Chamamento Público Nº 003/2024 Concessão De Recursos para Diversas Categorias Visando Atender à Política Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura – PNAB (Lei Nº 14.399/2022).** Recife, 19 de setembro de 2024.

CORTINHAS, Rosângela. **Figurino: um objeto sensível na produção do personagem.** Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, 2010.

DAEHN, Ricardo. **Em Big Jato, o cineasta Cláudio Assis turbina história de Xico Sá: Longa conta com uma marcante trilha sonora produzida pelo DJ Dolores.** *Correio Braziliense,* 19 de setembro de 2015. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2015/09/19/interna_diversao_arte,499244/em-big-jato-o-cineasta-claudio-assis-turbina-historia-de-xico-sa.shtml. Acesso em: 18 jan. 2025.

DRUMOND, Ana Cecília (org.). **Roupa de Cinema: o design de figurino no audiovisual pernambucano.** Recife: Vacatussa, 2019. Disponível em: https://www.vacatussa.com.br/roupa-de-cinema/p. Acesso em: 17 jan. 2025.

FIGUEIRÔA, Alexandre. **Cinema pernambucano: uma história em ciclos.** Recife: Fundação de Cultura do Recife, 2000.

FRIEDMAN, Vanessa. **Let's talk about equal pay for costume designers.** Costume Designers Guild. *New York Times,*2022. Disponível em: https://www.costumedesignersguild.com/press_news/lets-talk-about-equal-pay-for-costume-designers/. Acesso em: 18 jan. 2025.

GEEMPA. Aula-entrevista: caracterização do processo rumo à leitura e escrita. 2ª ed. Porto Alegre: GEEMPA, 2013.

JOFFILY, Ruth; DE ANDRADE, Maria G. A. **Produção de Moda.** São Paulo: SENAC Nacional, 2012.

JONES, Sue. **Fashion Design – Manual do estilista.** São Paulo: Cosac Naify, 2005.

LACERDA, Hilton (Direção e Roteiro). **Tatuagem.** Recife: Rec Produtores, 2013. Cor, 110 min.

LAVER, James. **A Roupa e a Moda.** São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

LEITE, Adriana; GUERRA, Lisette. **Figurino – Uma experiência na televisão.** Porto Alegre: Paz e Terra, 2002.

LUCIANI, Nadia Moroz. **Iluminação Cênica: uma experiências do ensino fundamentada no design**. 2014. 217f. Dissertação (Mestrado) –Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Programa de Pós-Graduação em Teatro, Florianópolis, 2014. Disponível em: https://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/00006e/00006e53.pdf. Acesso em: 18 jan. 2025.

MAGNANI, J. G. **Etnografia como prática e experiência.** In: Revista Horizontes Antropológicos. v. 15, n. 32. Porto Alegre, jul./dez. 2009. Disponível em: http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832009000200006. Acesso em: 30 abr. 2017.

MALINOWSKI, Bronislaw Kaspar. **Argonautas no Pacífico Ocidental.** São Paulo: Ubu, 2018.

MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. **Universal methods of design.** Beverly MA: Rockport, 2012.

MATTOS, Carmem Lúcia Guimarães de. **A abordagem etnográfica na investigação científica.** In: MATTOS, Carmem Lúcia Guimarães de; CASTRO, Paula Almeida de (orgs.). *Etnografia e educação: conceitos e usos [online].* Campina Grande: EDUEPB, 2011, pp. 49-83. Disponível em: http://books.scielo.org. Acesso em: 01 maio 2024.

MATTOS, Carmem Lúcia Guimarães de; CASTRO, Paula Almeida de (orgs.). **Etnografia e educação: conceitos e usos.** Campina Grande: EDUEPB, 2011.

MELO E SILVA, Carolina Ferreira Gomes; BEZERRA, Amilcar Almeida. **Sertão, sertões: olhares estrangeiros no novo cinema pernambucano.** In: IX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Nordeste. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2007/resumos/r0605-1.pdf. Acesso em: 29 mar. 2015.

MENDES, Valerie D. **A Moda do Século XX.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

MERTEN, Luiz Carlos. **'Velho Chico' e 'Big Jato' celebram Marcélia Cartaxo.** In: O Estado de S.Paulo. Edição de 15 jun. 2016. Disponível em: http://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,velho-chico-e-big-jato-celebram-marcelia-cartaxo,10000057194. Acesso em: 18 jun. 2017.

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

NERY, Marie Louise. **A Evolução da Indumentária – Subsídios para a Criação de Figurino.** São Paulo: SENAC, 2003.

NOGUEIRA, Amanda Mansur Custódio. **O novo ciclo de cinema em Pernambuco: a questão do estilo.** Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAC, Recife: O Autor, 2009.

OLIVEIRA, Allysson. **Deserto Feliz toca no turismo sexual para falar do Brasil profundo.** Cineweb – Uol Entretenimento (Reuters). São Paulo, 27/11/2008. Disponível em: https://cinema.uol.com.br/ultnot/2008/11/27/ult26u27406.jhtm. Acesso em: 10 jun. 2017.

OLIVEIRA, Allysson. É um outro Brasil que está na tela", diz Maria Padilha sobre novo filme "O País do Desejo.Cineweb – Uol Entretenimento. São Paulo, 03/05/2011. Disponível em: https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2011/05/03/e-um-outro-brasil-que-esta-na-tela-diz-maria-padilha-sobre-novo-filme-o-pais-do-desejo.htm. Acesso em: 10 jun. 2017.

PIRES, Annelise. **Pernambucanas no Prêmio Ibero-americano de Cinema Fênix.** Social 1. Disponível em: http://blogs.ne10.uol.com.br/social1/2014/10/27/pernambucanas-premio-ibero-americano-de-cinema-fenix/. Acesso em: 10 jun. 2017.

SCHOLL, Raphael C.; DEL-VECHIO, Roberta; WENDT, Guilherme W. **Figurino e Moda: Intersecções entre criação e comunicação.** In: Anais do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0855-1.pdf. Acesso em: 25 mar. 2015.

SOO HOO, Fawnia. **The real reason costume designers are paid less than their peers: and why a-list actors and directors are helping them fight for change.** Fashionista, 2022. Disponível em: https://fashionista.com/2022/05/costume-designers-pay-equity-wage-gap. Acesso em: 18 jan. 2025.

YASHINISHI, Bruno José. **A retomada do cinema brasileiro a partir da década de 1990.** Revista Livre de Cinema, v. 9, n. 1, p. 60-81. Santa Catarina, jan-mar, 2022.

YOUTUBE. **Tatuagem recebe el Premio Fénix de Vestuario.** Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XCoklMmX_uol. Acesso em: 10 jun. 2017.

Agradecimentos

A autoria agradece à professora Dra. Simone Barros pelo período de estágio-docência na Universidade Federal de Pernambuco e destaca a Bolsa de Mestrado concedida pelo CNPq, Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - Brasil. Revisor do texto: Eduardo Manoel Barros Oracio, Mestrado (UFPE).

E-mail:eduardomanoel49@yahoo.com.br

Figurino e moda de Marília Carneiro, na novela Dancin'Days

Costume and Fashion Design by Marília Carneiro, in the soap opera Dancin'Days

Madson Luis Gomes de Oliveira[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0003-3888-6292

Valéria de Oliveira Barros[2]
ORCID: https://orcid.org/0009-0003-9563-3897

[resumo] O artigo aqui apresentado é um recorte da pesquisa de mestrado em design sobre o trabalho da figurinista Marília Carneiro relacionando os figurinos de novelas desenvolvidos e a moda. A justificativa para a pesquisa se baseia na troca de influência entre os designers de figurino e os designers de moda que se retroalimentam, numa espécie de fluxo-refluxo, promovendo um trânsito de informações a partir da divulgação das roupas, maquiagens e penteados usados pelos personagens, nas novelas de TV. Essas questões norteiam esse estudo de caso, aqui representado pelo trabalho da designer de figurino Marília Carneiro, que ajudou a dar vida aos personagens de telenovelas para a TV brasileira, em figurinos que marcaram épocas e fizeram de algumas protagonistas ícones *fashion.* Esse artigo é sobre a análise do figurino usado pela protagonista Júlia Matos (Sônia Braga), na telenovela Dancin'Days (1978-1979). Nossa hipótese é que os figurinos em questão causaram impacto nas telespectadoras e, por conseguinte, ultrapassaram as telas das TVs e invadiram as lojas e as ruas influenciando o trabalho dos designers de moda, que adaptaram os figurinos para seus produtos.

[palavras-chave] **Marília Carneiro. Telenovela Dancin'Days. Figurino. Moda.**

[1] Doutor em Design. Professor Associado na Escola de Belas Artes-EBA / Universidade Federal do Rio de Janeiro-UFRJ, atuando como membro permanente do Programa de Pós-Graduação em Design-PPGD e Curso de Graduação em Artes Cênicas – Indumentária. E-mail: madsonluis@yahoo.com.br. Link para o Lattes: http://lattes.cnpq.br/7992901895916913.

[2] Mestre em Design. Pesquisadora independente. E-mail: valeriabarrosbarros@yahoo.com.br. Link para o Lattes: http://lattes.cnpq.br/6164272117991550.

[abstract] The article presented here is an excerpt from the master's research in design on the work of costume designer Marília Carneiro, relating the costumes developed and fashion. The justification for the research is based on the exchange of influence between costume designers and fashion designers that feed off each other, in a kind of ebb and flow, promoting a flow of information based on the dissemination of clothes, makeup and hairstyles used by characters in TV soap operas. These questions guide this case study, here represented by the work of costume designer Marília Carneiro, who helped bring soap opera characters to life for Brazilian TV, in costumes that marked eras and made some protagonists fashion icons. This article is about the analysis of the costumes used by the protagonist: Júlia Matos (Sônia Braga), in the soap opera Dancin'Days (1978-1979). Our hypothesis is that the costumes in question had an impact on viewers and, consequently, went beyond TV screens and invaded stores and streets, influencing the work of fashion designers, who adapted the costumes for their products.

[keywords] **Marília Carneiro. Soap opera Dancin'Days. Costume. Fashion.**

Recebido em: 24-09-2024.
Aprovado em: 21-11-2024.

Introdução

O artigo aqui apresentado é um extrato da pesquisa de mestrado em design[3], que explorou a trajetória profissional de Marília Carneiro, focando na estreita relação entre os figurinos de novelas e a moda, promovendo uma espécie de fluxo-refluxo entre as personagens que ela vestiu e as telespectadoras.

A pesquisa focou em duas novelas de décadas diferentes: Dancin'Days (1978-9) e O Clone (2001-2). Enquanto a primeira novela se dedicou a abordar a Era *Disco*, a segunda coincidiu com o início do século XXI (e o novo milênio), logo após os atentados das torres gêmeas, nos EUA, e a intensa troca de culturas entre Brasil e Marrocos, tendo como pano de fundo a clonagem humana.

No entanto, para este artigo focamos na novela Dancin'Days e na protagonista Júlia Matos (interpretada por Sônia Braga), por meio da observação dos 174 capítulos em que percebemos um notável arco dramático, demonstrando transformações emocionais e estéticas. Júlia partiu de uma mulher com aproximadamente 30 anos, depois de onze anos numa penitenciária e sua tentativa de reinserção na sociedade, passando por altos e baixos, paixões e desencontros. Nossa intenção era verificar se houve reverberação da caracterização

[3] Pesquisa de mestrado desenvolvida por Valéria de Oliveira Barros, no Programa de Pós-Graduação em Design-PPGD, intitulada "Os figurinos (e a moda) de Marília Carneiro para as telenovelas da Rede Globo".

da personagem (incluindo os figurinos, penteados, acessórios etc.) com a moda estampada em páginas de revistas, por meio da divulgação dos costumes vistos na televisão e vice-versa.

Nossa metodologia de pesquisa, além de dialogar com alguns (poucos) autores que tratam do tema figurino para televisão, teve observação ativa, ao assistir todos os capítulos daquela novela, na plataforma Globoplay e o cotejamento da caracterização da protagonista Júlia Matos com revistas femininas, dedicadas à moda e à televisão, como: Vogue, Desfile, Manequim, Nova, Cláudia e Amiga. Os periódicos foram pesquisados presencialmente na Biblioteca Nacional, em fotos registradas, a partir do reconhecimento das peças do vestuário, dos penteados e editoriais de moda, naquelas revistas.

Para tanto, dividimos o presente artigo em duas partes para facilitar a leitura, começando pela apresentação de Marília Carneiro, como aquela responsável pela criação dos figurinos e, ao mesmo tempo, promotora de moda, ao capturar "das ruas" costumes que foram incorporados à caracterização das personagens, assim como acabou levando às telespectadoras o que as personagens portavam, criando moda cotidiana. Depois, adentramos especificamente no recorte aqui explorado, Júlia Matos, a protagonista de Dancin'Days, e o figurino usado por ela no capítulo 80.

Esperamos que este escrito possa se desdobrar em outras discussões para enriquecer a bibliografia a respeito de um tema, ainda carente de produção acadêmica: o figurino para televisão e o impacto deles junto ao consumo de moda.

Marília Carneiro: criadora de figurinos e moda

Marília Pinto Berredo Carneiro nasceu no Rio de Janeiro, em 11 de julho de 1947, sendo filha de um arquiteto e de uma dona de casa. Estudou Filosofia e Comunicação Social, na Pontifícia Universidade Católica (PUC-Rio), mas abandonou os cursos, após começar a trabalhar como estagiária de jornalismo no jornal Tribuna da Imprensa. Ela foi casada com o fotógrafo e diretor de arte Mário Carneiro (1930-2007), integrante do grupo de cineastas que criou o Cinema Novo e fez sua estreia como figurinista no filme "O Homem que Comprou o Mundo" (1968), de Eduardo Coutinho. Marília Carneiro chegou a fazer ponta como atriz em cinco filmes brasileiros, ganhando um papel relevante no longa "Capitu" (1968), de Paulo César Saraceni, no qual interpretou Sancha, mulher do personagem Escobar, vivido pelo ator Raul Cortez (1932-2006), mas seu destino era mesmo trabalhar por trás das câmeras. Antes disso, no final dos anos 1960, Marília abriu a Truc, uma boutique em Ipanema, na Zona Sul do Rio, que fazia a ponte com as novidades lançadas em Londres. Como a irmã, Maria Lúcia Dahl (1941-2022), vários amigos estavam exilados, Marília viajava sempre à Europa e trazia peças originais de coleções de moda para desenvolver similares aqui no Brasil. A loja dela fez enorme sucesso, mas, tempos depois, passou o ponto da Truc e foi trabalhar na Obvious, loja da amiga Zelinda Lee, com quem diz ter complementado a sua formação em moda. Foi dali que partiu para a Rede Globo, indicada pela atriz e amiga Dina Sfat (1938-1989) ao diretor Daniel Filho (1937) (Carneiro; Mühlhaus, 2003).

A partir do resumo apresentado acima, apontamos o início da trajetória profissional de Marília Carneiro como figurinista, mas tendo antes passado por experiências no universo da moda, como dona de butique feminina, desenvolvendo peças de roupas, a partir da

observação nos grandes centros internacionais, como Londres. Essas experiências foram importantes na trajetória profissional dela, enquanto figurinista.

Muito do que sabemos a respeito de Marília Carneiro e de sua atuação enquanto figurinista, está descrito na sua autobiografia, que cotejamos com informações publicadas no livro organizado pelo projeto Memória Globo (especialmente dedicado ao trabalho dos designers de figurinos, naquela emissora televisiva), assim como os dados disponíveis no site de mesmo nome. E é a respeito da trajetória profissional de Marília Carneiro, na Rede Globo, que tratamos nesta seção, que se presta a contextualizar sobre a atuação dela como figurinista.

Marília Carneiro revolucionou o processo de produção de figurinos ao fazer o *link* com a moda, selecionando peças prontas para serem usadas em cena. No início dos anos 1970, todos os figurinos de teledramaturgia eram confeccionados pelo setor de costura, da própria emissora e não havia a prática de "garimpar" roupas em lojas, o que Marília Carneiro achava que daria mais agilidade às produções.

Em seu primeiro trabalho na emissora, ela teve de driblar as dificuldades enfrentadas pela introdução da cor na TV, encontrando uma série de limitações no uso de estampas, listras e cores. "Os Ossos do Barão" (de 1973) foi a segunda novela em cores da Rede Globo e a primeira dela, como figurinista. Depois desse trabalho, Marília Carneiro não parou mais, levando para as personagens figurinos que encantavam as telespectadoras. Um exemplo marcante foi o caso da novela "O Rebu" (veiculada entre 4 de novembro de 1974 e 11 de abril de 1975), que lançou moda com o corte de cabelos e o vestido da personagem Sílvia, interpretada pela atriz Beth Mendes (1949). Outro caso emblemático foi em "Brilhante" (exibida entre 28 de setembro de 1981 e 26 de março de 1982), que trazia a personagem Luiza, vivida por Vera Fischer (1951). Quando ela apareceu com cabelos curtos e escurecidos, teve rejeição por parte do público, incluindo a opinião do compositor Tom Jobim (1927-1994), que quase não compôs a música de abertura da novela, por não ter gostado de como ficou o resultado do corte de cabelos da atriz, reconhecida pelos cabelos longos e loiros. Marília, então, optou por colocar um lenço (tipo bandana) amarrado ao pescoço da personagem, para que as atenções saíssem do cabelo, o que acabou sendo um grande sucesso de público, na novela e (de vendas) nas ruas (Carneiro; Mühlhaus, 2003).

Esses são alguns dos exemplos que podem ser citados, mas existem muitos outros já que Marília Carneiro possui uma extensa carreira profissional como designer de figurino nas novelas e em outros programas da Rede Globo, quase sempre lançando moda, pelo sucesso de seus trabalhos.

Há 50 anos (ou mais), quando Marília iniciou seu ofício vestindo atores/atrizes, não havia regras muito definidas a respeito de quem trabalhava com moda e com figurino, no Brasil. De lá para cá, muita coisa mudou e houve uma gradual preocupação com a formação e profissionalização desses profissionais. Para deixar mais delineada essas áreas, fazemos alguns apontamentos.

Tanto o design de moda, quanto o design de figurino pode ser exercido por profissionais que tenham domínio sobre a feitura de roupas, como: conhecimento a respeito da história da indumentária e da arte; expertise com relação aos tecidos e técnicas de confecção; pesquisa de tendências de consumo, delineamento do público-alvo etc. Por isso, dividimos nosso artigo nessas duas subáreas do design.

Design de moda

> Viver o cotidiano de uma confecção, nos mostra perfeitamente estas relações do design no segmento do design de moda. Um modelo é concebido e projetado. A concepção vai ser definida a partir das cartelas de tendências para a estação que se está projetando. Trabalha-se o conceito e a proposta da coleção relacionados à estação do ano ou às fases intermediárias entre as estações (Pires, 2008, p. 70).

Na citação acima, vemos um panorama bem resumido a respeito da atividade do designer de moda, junto a uma confecção de moda, demonstrando tratar-se de uma cadeia produtiva que envolve projeto, com diversas fases intermediárias, iniciando com um conceito e direcionando para estações do ano bem definidas. Na maioria das vezes a criação e o desenvolvimento do design de moda começam no papel, a partir de um croqui que vai dando forma às ideias, sempre com a proposta de se elaborar um produto com as qualidades necessárias a quem se destina.

De forma bem simplificada, são funções do designer de moda: experimentar formas, trabalhar com as tendências da estação, as cartelas de cores, os tecidos, as estampas e a modelagem (que é um fator de grande importância no que diz respeito ao caimento perfeito da roupa), até chegar à peça-piloto que será devidamente avaliada em um modelo humano, para que se possa ter real dimensão do trabalho pronto.

Não cabe aqui, neste texto sintético, elucidar as diversas nomenclaturas obtidas para quem atuou no campo da moda, ao longo do tempo (criador de moda, modista, costureiro, estilista etc.). No entanto, é importante explicar que ao assumirmos o design de moda como área de atuação, estamos considerando o próprio momento em que vivemos, no século XXI.

Os designers de moda (termo traduzido do original *fashion designers*) são profissionais que além da criação de produtos, sejam roupas, calçados, bolsas, joias, também estão diretamente responsáveis por todo o gerenciamento e processos envolvidos no desenvolvimento e lançamento de produtos. O designer de moda é aquele que cria, desenvolve e administra as etapas da realização de sua criação. O design de moda é o fruto do trabalho do designer de moda que cria coleções de roupas e acessórios, por meio de pesquisas (de tendências e de mercado), considerando os tecidos, as cores, as estações do ano, desenvolvendo um produto adequado às necessidades e aos desejos dos consumidores: o público-alvo definido previamente.

Historicamente, o desenvolvimento do design de moda passou por diversas fases no campo da criação, por meio de diferentes cursos, como: costura; modelagem plana e tridimensional; desenho de moda; estilismo e muitos profissionais dessa área eram autodidatas que se valiam de informações, como: revistas de moda e programas televisivos. No livro "Design de Moda: olhares diversos", Deborah Chagas Christo afirma que: "É preciso lembrar que o design no Brasil tem uma forte tradição modernista, relacionando o design ao racionalismo e a um funcionalismo de características ideológicas e afastando – o da arte e de conceitos de moda" (Christo, 2008, p. 28). Deborah Christo faz uma reflexão importante, ao ressaltar que após as alterações nos currículos, além do designer de produto e designer gráfico estarem incluídos no campo do Design, o designer de moda assimilou os processos e

métodos ao campo do design. A presença de pesquisadores desenvolvendo trabalhos acadêmicos que refletem questões relacionando a moda ao campo do design, tem sido discutida em congressos científicos, sendo de grande importância para alunos que tinham interesse em fazer trabalhos ou pesquisas com a configuração de objeto de moda e tinham dificuldades em conseguir espaços próprios ao campo da moda (Christo, 2008, p. 27).

Muita coisa mudou no mundo e a moda está mudando junto, ressaltando a tecnologia com tecidos diferenciados, distintos métodos de produção das roupas e novos usos, já que os tecidos são produzidos de forma a trazer melhorias, para quem faz e para quem usa. Atualmente, a moda tem como proposta a sustentabilidade, palavra de ordem do mundo contemporâneo. Não se pode mais produzir roupas de modo que sejam descartáveis. É necessário que se tenha uma preocupação real com o meio ambiente, desde a escolha do material até a roupa pronta, atentando para o descarte. Além da economia perder bastante dinheiro em gastos para se livrar das roupas que as pessoas estão jogando fora, mas que poderiam continuar usando.

Design de figurino

Com relação ao design de figurino, observamos que tem como missão ajudar na criação de personagens vestindo, caracterizando e trazendo realismo (ou fantasia) à ficção, dependendo da demanda. Um trabalho feito junto com diretores, atores e atrizes precisa transmitir veracidade e credibilidade, tão importantes para a compreensão do contexto da obra a que se destina, seja uma telenovela, uma peça de teatro, um filme, um balé etc.

O figurino cênico, de maneira geral, possui necessidades e características que pertencem às diversas linguagens artísticas, como no caso de: televisão, teatro, ópera, musical, cinema etc. Em relação às nomenclaturas que encontramos sobre a prática de vestir personagens ou artistas, achamos importante transcrever o que o autor do livro "Figurinos, Memória dos 50 anos do teatro do SESI-SP" afirma:

> A palavra indumentária designa todos os vestuários relacionados a uma determinada época, a um povo ou a uma nação, especifica uma história do vestuário, através dos tempos embora seja usado como sinônimo de figurino teatral. O 'traje' é um termo que se refere a uma veste mais habitual, um uniforme por exemplo, uma roupa que traja um indivíduo para uma determinada função. Quando o traje é algo mais solene e cerimonial, o nome 'vestimenta' é mais adequado, as vestimentas do papa, a de um príncipe ou do pajé de uma tribo exemplificam bem o uso desse termo. A expressão 'roupa de cena' revela maior aproximação com a ação cênica e o universo teatral, entretanto, a palavra 'roupa' é bastante associada ao cotidiano das pessoas, portanto preferimos utilizar os termos 'figurino de cena' ou "**figurino teatral**" (Serroni, 2015, p. 13, grifo nosso).

Assim, J. C. Serroni, cenógrafo e figurinista, na citação acima "prefere" utilizar o termo "figurino teatral" para definir a roupa que veste um personagem. No entanto, Fausto Viana e Isabel Velloso se posicionam com outro termo, que melhor se adequa às roupas usadas em

cena artística, sendo o "traje de cena" defendido pelos autores, em diversos livros e materiais produzidos, conforme:

> De nossa parte, procuramos inicialmente analisar como o traje de cena está inserido nos chamados manuais da moda ou nos livros sobre história da moda, deixando claro que as vestimentas das artes cênicas têm um lugar próprio que parte de um sistema vestimentar grego, de cerca de 500 a.C. e que este, por sua vez, descende de outro sistema, que classificamos de vestimenta ancestral. Esclarecemos também que '**traje de cena**' é empregado para evitarmos maiores confusões com os *fashion plates* ou figurinos que começaram a acompanhar as revistas de moda já em finais do século XVIII (Viana e Velloso, 2018, p. 42, grifo nosso).

O termo figurino é mais amplo, não se referindo somente às peças teatrais, mas também ao balé, à ópera, ao circo, aos shows de bandas / cantores, à performance, ao cinema etc. Os figurinos feitos para a televisão e para o cinema possuem algumas diferenças em relação ao teatro por pertencerem a veículos diferentes. O teatro possui uma plateia permitindo que o público assista a cena, a poucos metros do palco, tendo uma visão completamente diferenciada de uma tela de cinema ou no caso da televisão. No teatro, ainda, é preciso observar que o figurino deve ser concebido e realizado para ser utilizado muitas vezes, de acordo com o tempo em que o espetáculo ficar em cartaz. Ou seja, é preciso atentar para a durabilidade e manutenção dos figurinos, nesse caso. O figurino teatral tem efeito visual muito diferente das outras linguagens, em virtude da perspectiva que é outra, sem as tecnologias encontradas na televisão e no cinema.

O figurino de cinema é pensado para uma tela muito grande, na qual os detalhes não escapam aos olhos do público, pois passa por uma outra ótica e, na maioria das vezes, são grandes produções, nas quais o orçamento destinado ao figurino pode ser privilegiado em relação ao teatro e à televisão.

O figurino feito para a televisão é muito diversificado, assim como é diferenciada a programação apresentada, além dos anúncios e da publicidade que são veiculados nas telas de TVs e que também tem o trabalho do designer de figurino, por trás. Nesse sentido, Cao Albuquerque, figurinista de televisão e cinema, afirma que: "O figurino é o aspecto visível de um ser invisível, não há personagem sem figurino. Mesmo que o personagem esteja nu, ainda assim é preciso que existam recursos de figurino para que ele se torne personagem" (Memória Globo, 2007, p. 30).

É importante lembrar que, na televisão, o plano americano é muito utilizado, em closes que evidenciam a parte superior de atores, exigindo uma caracterização bem elaborada (maquiagem e penteado), que deve ser pensada em consonância com o figurino, sendo essa de responsabilidade também do designer de figurino.

Este profissional começa a pensar seu projeto de figurino a partir do texto, das reuniões com a equipe e, claro, com as orientações do diretor, para a caracterização de um personagem, que envolve as vestimentas, propriamente ditas, o penteado e a maquiagem, tudo precisando interagir com a iluminação e o ambiente de encenação.

O designer de figurino precisa ser sensível ao ator / à atriz que vai vestir, incorporando uma personalidade diferente da sua, e que também tem questões particulares com seu corpo e que precisam ser respeitadas, desde a concepção do figurino. É importante um profundo conhecimento a respeito do texto, da época a que se refere, para que tudo se harmonize e a caracterização apresente o visual adequado ao trabalho pedido pelo texto e pelo diretor, a fim de deixar clara, para o ator / a atriz, sua atuação, e que a mensagem correta chegue ao público a que se destina a obra.

Aproximações e afastamentos

O corpo humano é o suporte que o designer de figurino e o designer de moda tem em comum em seus trabalhos. Tanto um, quanto o outro profissional se utiliza do corpo humano para desenvolver seu trabalho. O designer de moda e o designer de figurino vestem corpos e desenvolvem um trabalho que possui algumas semelhanças, uma vez que, nos dois casos, as roupas e os acessórios são meios de expressão. Usar um determinado tipo de roupa, um certo penteado, a maquiagem e os acessórios fazem parte da representação de uma personalidade, de uma persona, já que a forma como nos vestimos demonstra como queremos ser vistos e como transmitimos uma mensagem. A roupa é um código revelador aos olhos do outro. Muito parecido acontece com o design de figurino, no qual os trajes também usam códigos associados à sua caracterização, proporcionando ao ator / à atriz encontrar o ponto de partida para seu trabalho. Existem atores que só após vestirem o figurino conseguem personificar o personagem, tal a importância desse processo de construção dramática. Essa proximidade entre o design de moda e o design de figurino pode ser percebida na citação a seguir:

> O sujeito social se constitui personagem para se inserir nos contextos da vida urbana, entende-se com isso que as formas de vestir são adequadas de acordo com os locais (cenários) por onde circula. Sendo assim, na moda, as formas de compor e apresentar modos e estilos de vida podem ser vistas como forma de 'representar' através da construção de 'personagens' da vida real e / ou da vida imaginária , atuando dentro da vida real, de maneira semelhante à construção da personagem da ficção, mas para isso necessita utilizar-se de artefatos da moda (Viana e Muniz, 2012, p. 182).

Um caso bastante curioso de se apresentar aqui refere-se à Edith Head (1897-1981), uma designer de figurinos de Hollywood que vestiu as principais estrelas do cinema norte-americano, como: Elizabeth Taylor, Grace Kelly, Kim Novack, Natalie Wood, entre tantas outras. Ela produziu figurinos para muitos filmes, mas o mais impressionante é que ela foi indicada 35 vezes ao Oscar, na categoria de *Costume Designer*, das quais conquistou 8 estatuetas, tornando-se a mulher mais premiada de Hollywood. Isso mesmo, Edith Head é a mulher mais premiada com a estatueta de melhor figurino para filmes comerciais. Ela foi (e é) referência para muitos outros designers (de moda e de figurino), influenciando o mercado consumidor com trajes e acessórios que propôs para atores / atrizes.

Neste sentido, pontuamos esse movimento de aproximação entre os campos da moda e do figurino, que já tem uma longa história, desde a primeira metade do século XX, no cinema de Hollywood, com alguns exemplos de designers de moda que fizeram ou colaboraram com designers de figurino, com grande competência, como: a) Hubert Givenchy, no filme "Bonequinha de Luxo" (1961), estrelado por Audrey Hepburn, que ficou conhecida por suas vestimentas não só nos filmes, mas também em suas aparições públicas, assinadas por Givenchy; b) Christian Dior responsabilizou-se pelos figurinos do filme "Les Enfants Terribles" (1950); c) Paco Rabanne criou os figurinos para o filme "Barbarella" (1968); d) Miuccia Prada confeccionou figurinos para o filme "O Grande Gatsby" (2013); e) Giorgio Armani fez os figurinos para o filme "Gigolô Americano" (1980); f) Coco Chanel colaborou com Bernard Evein para os figurinos do filme "O ano passado em Marienbad" (1961); g) Jean Paul Gaultier cooperou com Paco Delgado para os figurinos do filme "A Pele que Habito" (2011); h) Yves Saint Laurent vestiu Catherine Deneuve no filme "Belle de Jour" (1967) (Jacob, In: https://casavogue.globo.com/Colunas/Arte-do-Cinema/noticia/2018/03/9-filmes-com-figurinos-assinados-por-estilistas.html).

Design de moda e design de figurino são funções diferentes, porém, em algumas situações, encontramos caminhos em que o design de moda é instrumento para o designer de figurino e, outras vezes, o design de figurino é ferramental para o designer de moda. Identificamos alguns exemplos de como a moda e o figurino se confundem, exercendo interinfluências para ambos os campos. Imageticamente falando, é como se alguém usando um produto de moda, de frente para um espelho mágico, refletisse a caracterização de um personagem.

Estudo de caso – Dancin'Days e Júlia Matos

Nesse artigo, apresentamos Marília Carneiro, figurinista que desenvolveu um trabalho inovador nas telenovelas da Rede Globo, desde 1973, quando iniciou sua trajetória nessa profissão, junto à emissora. Ela ficou contratada pela Rede Globo até o ano de 2019, quando assumiu os figurinos para a telenovela Verão 90.

A trajetória profissional de Marília é muito rica e variada, pois desenvolveu figurinos para novelas, seriados, shows e filmes, nesses mais de 50 anos. Como seria impossível abordar toda essa produção artística, realizamos um recorte bem específico para tratar de um caso de muita repercussão, ocorrido no final dos anos 1970: a moda *Disco* e a novela Dancin'Days.

Dancin'Days foi escrita por Gilberto Braga, dirigida por Daniel Filho e teve 174 capítulos, ao todo, veiculada no horário das 20 h (considerado nobre), entre julho de 1978 e janeiro de 1979. Até hoje, essa novela é lembrada por marcar esteticamente uma época, diretamente relacionada à era das discotecas. Alguns fatores ajudaram nessa identificação, mas principalmente dois que antecederam essa onda: o filme "Os embalos de sábado à noite" (estrelado por John Travolta, em 1977) e a inauguração, em Nova Iorque, da discoteca Studio54 (também em 1977, que difundiu uma nova maneira de se divertir, dançar e se exibir, com visuais inovadores).

Essa contextualização é importante para o entendimento do impacto causado no capítulo 80 daquela novela, pois coincide com a inauguração da discoteca carioca Dancin'Days (que deu origem ao título da novela), como uma grande novidade, mas impregnada dos rodopios dançantes de John Travolta e flertando de perto com as celebridades que lotavam os salões novaiorquinos do Studo54. Aquilo tudo tornou-se sinônimo de liberdade e juventude, obviamente passadas pelo filtro da dramaturgia, de um veículo aberto (televisão) que entrava nos lares dos brasileiros, em pleno período da Ditadura Militar.

Explicando brevemente o mote da novela, a trama era sobre a rivalidade entre duas irmãs: Júlia de Souza Matos (Sônia Braga) e Yolanda Pratini (Joana Fomm). Júlia era uma presidiária, prestes a deixar a detenção, após cumprir metade da pena (onze anos) e queria resgatar o amor da filha, Marisa (Glória Pires), uma adolescente mimada, criada pela irmã de Júlia, Yolanda. Ao sair da prisão, Júlia conheceu Cacá (Antônio Fagundes), mas acabou noivando com Ubirajara (Ary Fontoura), para se destacar na sociedade preconceituosa com a situação dela, sendo ele um excêntrico milionário que proporcionou mudanças de status social e no visual de Júlia. Esse foi o ponto de virada de Júlia na trama, pois ela passou algum tempo na Europa e voltou de lá com um impactante visual, justamente no dia da inauguração da discoteca Dancin'Days, na metade da telenovela, no capítulo 80.

E é a respeito desse visual impactante que nos detemos neste artigo, pois Marília Carneiro fez escolhas estéticas completamente diferentes da expectativa, inclusive do autor da novela. Só para dar uma ideia daquele momento na carreira profissional de Sônia Braga, ela havia acabado de filmar "A Dama do Lotação", interpretando uma mulher muito sensual, que usava vestidos colados ao corpo, com longos cabelos escovados. Inclusive, no cartaz de divulgação desse filme, Sônia apareceu usando um vestido decotado e justo ao corpo, na cor vermelha. Ou seja, estava no imaginário do público essa Sônia Braga fatal.

No entanto, Júlia Matos passou por algumas fases na novela, desde presidiária (e afastada da moda) até estampando capas de revistas e colunas sociais, depois de ficar ausente por onze capítulos da novela (alegando estar viajando pela Europa), quando ela reapareceu na trama justamente na noite de inauguração da discoteca Dancin'Days. Tanto o elenco, quanto o público estavam curiosos para ver como a protagonista iria surgir naquela noite especial. E ela causou realmente uma surpresa ao surgir usando um visual, que mexeu totalmente na caracterização e no figurino, até então, utilizado pela personagem.

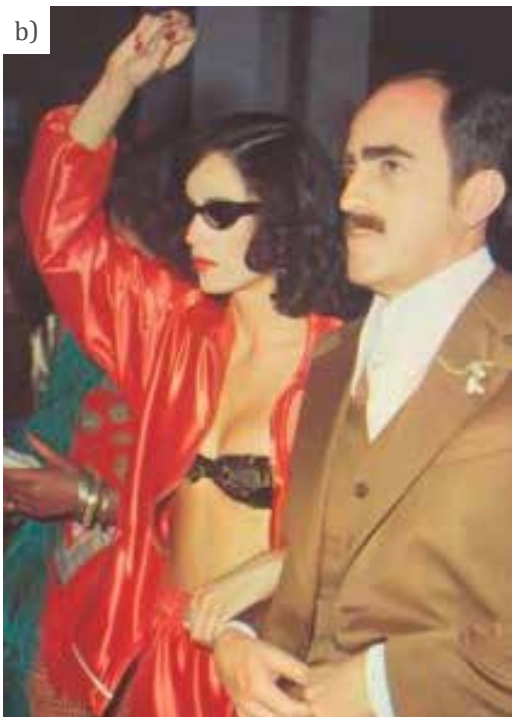
O capítulo 80 iniciou com Júlia chegando à discoteca Dancin'Days, de cabelos mais curtos, na altura dos ombros, com as pontas cacheadas (frisados); usando óculos espelhados, mesmo estando em um ambiente fechado e escuro; vestindo um conjunto de jaqueta e calça vermelha, em tecido brilhante (FIGURA 1).

FIGURA 1 – JÚLIA MATOS, NA INAUGURAÇÃO DA DISCOTECA DANCIN'DAYS: A) NA PISTA DE DANÇA, COM O PERSONAGEM PAULETTE; B) DE ÓCULOS ESCUROS, AO LADO DE UBIRAJARA; C) DETALHE DAS MEIAS DE LUREX, COM SANDÁLIAS ALTAS

a)



b)



c)



FONTE: a) Revista Amiga, n° 438, de 18/10/1978; b) e c) https://www.researchgate.net/

No figurino de Júlia acima, observamos que tanto a jaqueta, quanto a calça possuíam um friso branco e verde nas laterais, nos bolsos, e em toda na barra do casaco. Por baixo da jaqueta, ela estava usando um top muito curto e preto com bordados brilhantes. Nos pés, usava meias listradas de lurex com sandálias pretas de saltos altos. Aliás, é importante que se diga que as meias de lurex se tornaram uma tendência muito copiada na moda, quase instantaneamente e são associadas até hoje, com aquela época, à novela, à personagem que Sônia Braga interpretou.

Olhando atentamente às imagens da FIGURA 1, podemos observar algumas características, como: o top preto bordado com brilhos; o tecido do conjunto (jaqueta e calça) num

vermelho brilhante e umas pregas fêmeas verticais em branco, nos dois lados do casaco (costas). Outro detalhe do figurino de Júlia Matos nesse capítulo, que fez um enorme sucesso e virou moda, foi o uso das meias de lurex, por baixo de sandálias de salto alto. Essa foi uma das grandes marcas deixadas pelo figurino da novela.

A respeito dessa ligação muito próxima entre os figurinos e modismos copiados pelas telespectadoras, localizamos uma reportagem de moda na Revista Vogue (assinada por Hildegard Angel), escrevendo sobre as tendências que foram lançadas por novelas da Rede Globo e que se tornaram "febre coletiva", como aquele colarzinho que o personagem do Mário Gomes usava na Telenovela Duas Vidas; o corte de cabelos da Tônia Carreiro, em Pigmaleão 70, assim como estava ocorrendo com o caso das meias de lurex usadas com sandálias altas por Julia Matos, em Dancin'Days.

Transcrevemos o que a jornalista escreveu, grifando a parte da notícia que dá destaque ao modismo das meias de lurex:

> No momento, somos testemunhas de mais um fenômeno do gênero provocado por novela de TV: a grande mania nacional em que se transformaram as meias soquetes de Dancin'Days. **Tecidas com fios cintilantes, dobradas nos tornozelos e usadas com sandálias de salto**, elas são vistas onde quer que se vá. **Nas lojas, os estoques são pequenos para a procura desenfreada das telespectadoras** ou não da novela de Gilberto Brag a(Angel, Revista Vogue, TELEVISÃO 1, agora é moda... a influência das novelas, setembro/1978, nº 39, grifos nossos).

A caracterização de Sônia Braga foi ousada, mas Marília teve o apoio de Daniel Filho, que era o diretor da telenovela, e deu a seguinte declaração em seu livro:

> Em Dancin'Days, para a marcante cena da volta da Sônia Braga, Marília levou Sônia toda pronta na minha casa, no meu quarto. Eu estava de pijama, mas nunca pude esquecer. Estava vendo televisão, e adentra a Marília com a Sônia transformada [...]. Num **jogging de cetim**, que na verdade era uma roupa de boxer, com aquela listra meio Adidas do lado. **Vestindo uma sandália e uma meia de lurex que viraram moda depois de Dancin'Days**. Assinei embaixo de toda aquela doideira que Marília inventou (Luz, Maciel e Filho, 2001, p. 250, grifo nosso).

O certo e exaustivamente repetido é que as meias de lurex fizeram um enorme sucesso. Gilberto Braga falou sobre essa questão, relembrada pela estilista Julia Golldenzon, em uma matéria da revista Veja Rio, quando o autor da novela faleceu em 26/10/2021, como transcrevemos a seguir: "Gilberto, um dia, já exausto de tanto falar das meias de lurex, desabafou: 'Eu pensei que estava escrevendo sobre duas irmãs e não sobre meias'".

No Brasil, a veiculação da telenovela Dancin'Days acabou por tornar essa combinação das meias de lurex com sandálias altas uma febre entre as mulheres. Isso foi explorado na própria novela, em cenas que aproveitaram o sucesso dessa "combinação explosiva". Marília Carneiro também deu depoimento para a revista Veja Rio e revelou o seguinte:

> O Gilberto opinava pouco, mas dizia quando não gostava do que eu tinha feito. Por exemplo, ele ficou muito decepcionado com a 'virada' da Sônia Braga, quando ela apareceu de cabelo curto e encaracolado, já uma prévia dos cachos que viraram moda nos anos 1980 e 1990. Ele estava sonhando com a figura da 'Dama do Lotação', no qual Sônia Braga usava madeixas longas à la Rita Hayworth e fez um grande sucesso. Mas ele não brigava não, só contava da sua decepção (Golldenzon, In: https://vejario.abril.com.br/coluna/julia-golldenzon/figurinistas-gilberto-braga-marilia-carneiro-helena-gastal/).

Marília Carneiro esclareceu como escolheu essas peças para o figurino, pois Glorinha Kalil, sua amiga particular, antes de inaugurar a loja Fiorucci, convidou-a para escolher peças para a novela. Ou seja, o conjunto "esportivo" brilhante, que tanto sucesso fez na novela, foi trazido de São Paulo, da loja Fiorucci que seria inaugurada logo em seguida e, como vimos, o figurino usado por Júlia Matos em sua volta à sociedade carioca não era exatamente o esperado pelo autor Gilberto Braga, sendo um produto de moda que, ao vestir Júlia, se configurou como figurino e inspirou outros designers e expectadoras.

Em depoimento, Marília Carneiro revelou que "A Glorinha (Kalil) me ligou e disse: 'Vou abrir uma loja (da Fiorucci) você quer dar uma olhadinha?' Aí eu vi as oncinhas e fiquei louca" (Barros, 2024, p. 94). Ela confirmou que trouxe várias peças da Fiorucci para "vestir" Júlia e acabou divulgando bastante a marca Fiorucci no Brasil, por meio da telenovela Dancin'Days. Dessa forma, confirmamos nossa ideia inicial de que Marília utilizou marcas de moda como figurino, em suas novelas, transformando a moda em figurino, mas promovendo também o caminho inverso, ou seja, divulgando a moda por meio de seus figurinos.

Marília Carneiro lembra que ficou insegura com o visual de Júlia. Por isso, na véspera da gravação do capítulo 80, levou Sônia Braga, vestida com o referido figurino, até a casa do diretor Daniel Filho. Ela declarou: "Eram 23h, ele estava de pijama e nos atendeu sentado na cama. Olhou e disse: 'manda ver'" (https://otempo.com.br/entretenimento/magazine/cena-que-ficou-na-memoria1.878758). Ela mandou ver e a cena fez um enorme sucesso, com a nova caracterização da protagonista, sendo copiado fora das telas de TV.

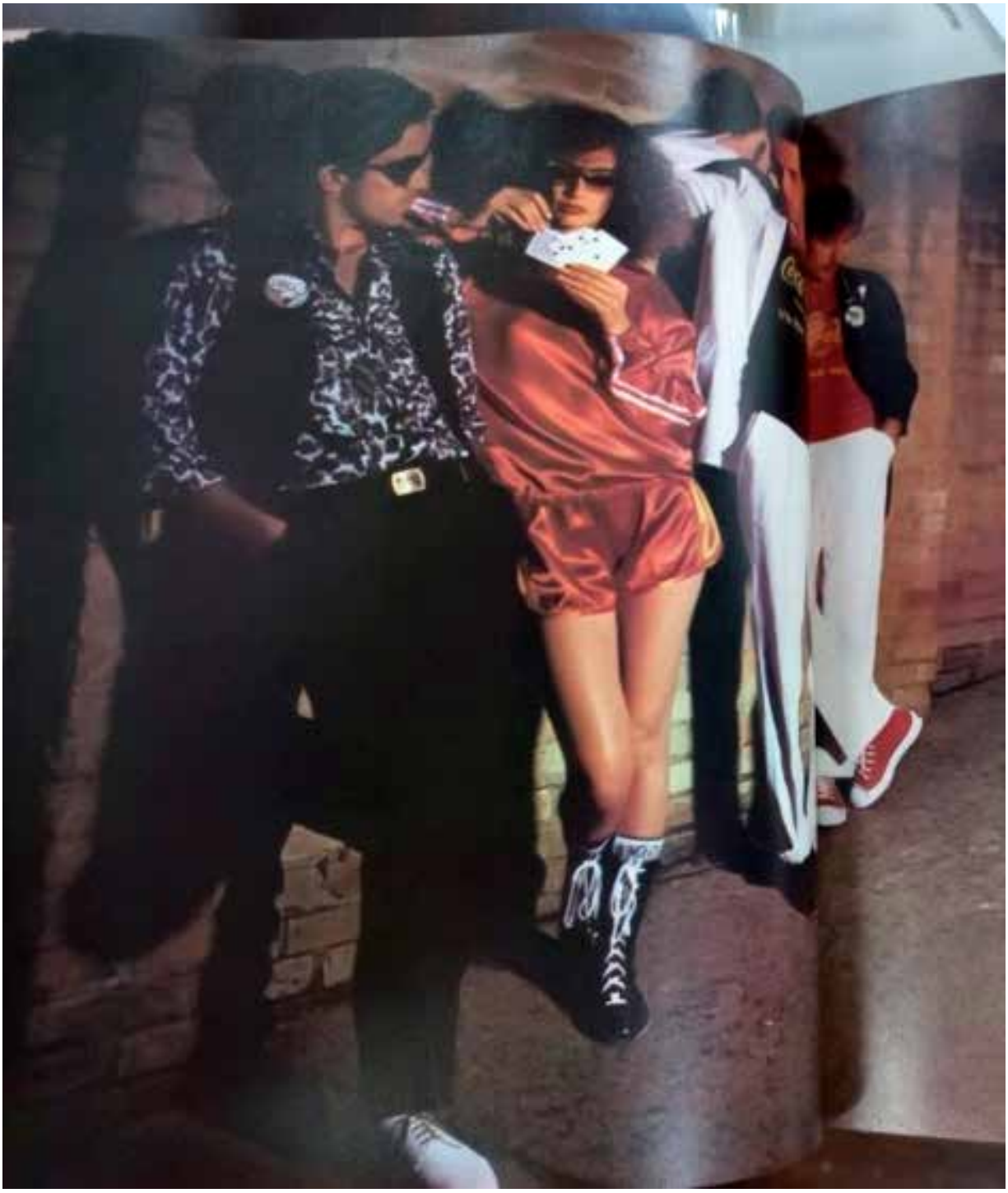
Sônia Braga deu o seguinte depoimento a respeito do figurino de sua personagem Júlia Matos, no livro de Marília Carneiro, que transcrevemos abaixo:

> Por causa da famosa cena de Dancin'Days, quando Júlia Matos volta da Europa, fomos muito criticadas pelas atrizes mais conservadoras e algumas pessoas do *high Society*. Elas ficaram indignadas porque acharam que a Júlia tinha que ser '**chique paetê**' e não poderia usar de jeito nenhum aquele macacão. **A cena da transformação (de ex-presidiária à sensação da alta sociedade) foi toda elaborada na casa do Daniel Filho**. Era assim que a gente trabalhava na época, era quase uma coisa independente e muito caseira. Era a Globo antes do crachá (Carneiro e Mühlhaus, 2003, p. 37, grifo nosso).

Na citação acima, é importante explicar que Sônia se confundiu ao afirmar ter usado um macacão, em vez de conjunto de jaqueta e calça, como vimos da FIGURA 1. Ao cotejarmos o figurino de Júlia, na inauguração da Dancin'Days, com alguns editoriais de moda, em revistas especializadas da mesma época, encontramos na Revista Vogue, de setembro de

1978, uma modelo vestindo uma roupa muito parecida com a que foi ao ar no capítulo 80, só que na versão short (bem no estilo boxer), mostrando que os designers de moda entraram na onda da novela e das discotecas, com as lojas vendendo essas peças (FIGURA 2).

FIGURA 2 – EDITORIAL DE MODA



FONTE: Revista Vogue, ed. 29, setembro/1978

Ademais, a influência do figurino de Júlia no consumo de moda feminina foi quase imediata e observamos como isso se deu por meio da declaração da própria Sônia Braga, que deixou seu depoimento no livro de Marília Carneiro: "Na época da novela fui a uma festa e simplesmente todas as mulheres estavam vestidas de Júlia Matos" (Carneiro; Mühlhaus, 2003, p. 37).

Mas, não só o figurino usado por Júlia fez sucesso e virou moda, entre as telespectadoras da novela, pois o penteado que a personagem apareceu, a partir do capítulo 80, foi muito copiado e desejado pelas mulheres da época, gerando editoriais em revistas de moda, como: Vogue e Nova (FIGURA 3).

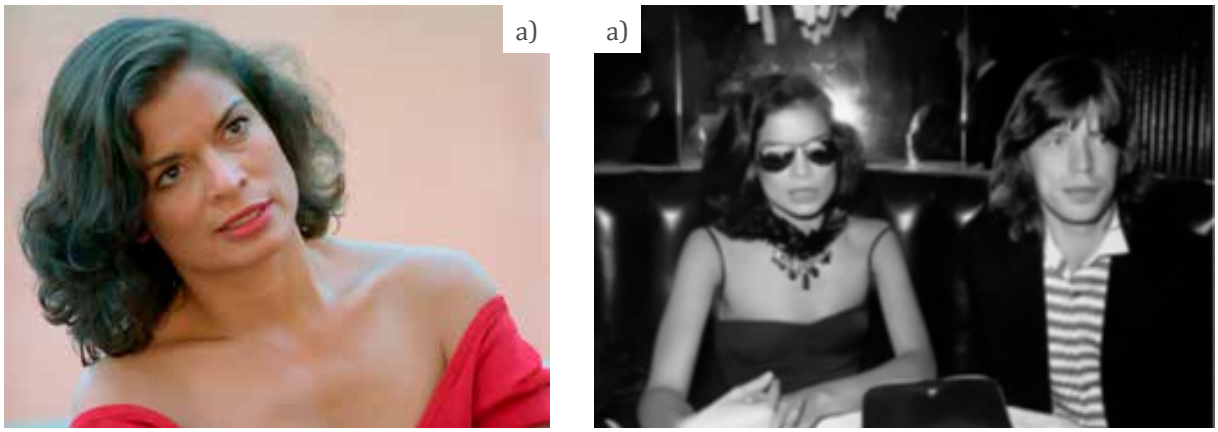
FIGURA 3 – A) E B) ESTILOS DE CABELO VOLUMOSOS



FONTE: a) Revista Vogue, ed. 40, outubro/1978 e b) Revista Nova, ed. 63, dezembro/1978

Marília Carneiro explica em seu depoimento (Barros, 2024), que ela sempre começa a caracterização de uma personagem pelos cabelos e assim ela fez com Júlia Matos. No começo da novela, Júlia tinha os cabelos compridos (primeira, segunda e terceira fases). Na quarta fase, com a mudança radical no visual da personagem no capítulo 80, Marília convidou o cabeleireiro Nonato e os dois resolveram modificar o penteado de Júlia, com um cabelo na altura dos ombros com as pontas crespas, inspirado em Bianca Jagger (FIGURA 4).

FIGURA 4 – BIANCA JAGGER COM CABELOS VOLUMOSOS E USANDO ÓCULOS ESCUROS E MICK JAGGER, STUDIO54



FONTE: a) https://photos.com/featured/portrait-of-bianca-jagger-bettmann.html; b) https://graziadaily.co.uk/fashion/trends/bianca-jagger-style-studio-54/

A novela Dancin'Days foi um enorme sucesso, não só pela trama, que teve vários desdobramentos e "costurou" núcleos que se relacionavam com a protagonista, mas também por difundir no Brasil a grande sensação norte-americana: as discotecas, que estavam no auge entre os anos de 1977 e 1979. Júlia Matos, nas diversas fases, acabou impactando o consumo de mulheres por meio de seus figurinos, sua maquiagem, seus penteados, tornando-se uma grande inspiração para as telespectadoras, um ícone da *Disco Music* brasileira, que estampava as páginas de revistas femininas.

No Almanaque da Globo, encontramos a seguinte declaração sobre a telenovela Dancin'Days, na qual grifamos aquilo que é relativo aos figurinos:

> **Nenhuma novela mudou tanto o guarda-roupa e a trilha sonora dos brasileiros como Dancin'Days**. As clássicas e **multicoloridas meias [de] lurex** viraram mania no Brasil. Também entraram em cena uma água de colônia especial, com a marca da novela, e a boneca Pepa, confidente de Carminha (Pepita Rodrigues). **Sandálias de salto fino** começaram a deslizar pelas pistas de dança de todo o país, cada vez mais congestionadas (Maior, 2006, p. 172, grifo nosso).

Arthur da Távola, em sua coluna para o Jornal O Globo, ao final de Dancin'Days, fez uma síntese a respeito do trabalho de Marília Carneiro:

> Ao final, quando Júlia cai na sua verdade, sem os dois exageros anteriores [das primeiras fases], igualmente a maquiagem conseguiu fazê-la naturalmente atraente e bonita como parece ser na vida real. Outro acerto a composição do tipo de Dona Ester. **Aplausos prolongados para o vestuário de Marília Carneiro**: Notável! Vestir tipos como o Jofre, Dona Ester, como a empregada Marlene, como o Ubirajara, como a Júlia nas três fases, como Yolanda e como a brotolândia, **as roupas de Marília pareciam um pequeno tratado de psicologia**. O que dizer da sensacional caracterização vestual de Alzira? Notável é a palavra (Távola, In: O Globo, 26/01/1979, p. 42, grifo nosso).

Conclusão

De acordo com o que escrevemos na dissertação que deu origem à pesquisa em questão, nos debruçamos sobre um estudo de caso que abordou a trajetória profissional da designer de figurino Marília Carneiro e a influência dos figurinos produzidos por ela sobre a moda, tendo como foco as telenovelas da Rede Globo.

Ao começar efetivamente a pesquisa, realizamos um recorte metodológico para dar conta de duas telenovelas emblemáticas, do horário das 20 horas, considerando ainda décadas distantes uma da outra: Dancin'Days (1978-9) e O Clone (2001-2). No entanto, neste artigo, focamos especificamente a respeito da protagonista da novela Dancin'Days, Júlia Matos, no capítulo 80, crucial para a reviravolta estética que a personagem sofreu e causou impacto nas telespectadoras, da época.

Neste tipo de pesquisa, optamos pela metodologia de estudo de caso, adequado quando a investigação necessita de comprovação prática, de algo, seja através de experimentos ou observação de determinados contextos para coleta de dados em campo. Aliado ao estudo de caso, o método empírico observa e analisa algo ou alguma área de atuação ou vivência de forma panorâmica, ou seja, como um todo e não de maneira desmembrada. Observamos que se fazia necessária uma atenção às percepções dos sujeitos pesquisados acerca da situação-problema (os figurinos e a influência para com a moda), que se tornou o mote desse escrito.

Realizamos uma pesquisa bibliográfica, sendo o livro "Marília Carneiro no camarim das oito", a autobiografia da designer, o primeiro deles a ser lido. No entanto, o livro em questão, apesar de precioso pelo relato da pesquisada, era panorâmico para dar conta dos detalhes que pretendíamos abordar: a relação entre figurino e moda, sob a perspectiva da criação. Por isso, conseguimos colher um importante depoimento da própria Marília, contando detalhes a respeito dos figurinos vestidos por Júlia Matos/Sônia Braga e a colaboração que teve de um importante cabeleireiro, que ajudou na difusão da moda, por meio da caracterização.

Selecionamos títulos de assuntos relacionados ao Design de Figurino e ao Design de Moda para uma leitura atenta, em busca de relações reflexivas, como mostramos ao longo desse texto. No entanto, precisávamos criar uma espécie de validador para verificar de que maneira os figurinos que Marília desenvolvia para suas protagonistas eram reverberados nos veículos de divulgação, aqueles mesmos consumidos pelas telespectadoras das telenovelas.

Assim, percebemos a necessidade de consultar presencialmente, junto à Biblioteca Nacional, periódicos referentes à novela estudada, entre os anos de 1978 e 1979 (no caso de Dancin'Days). Selecionamos algumas revistas femininas que dialogavam com as notícias de moda e telenovelas e chegamos aos seguintes títulos: Amiga (com muitas matérias a respeito da programação televisiva, focando em telenovelas); Vogue (noticiando os principais lançamentos e tendências de moda, no mundo e no Brasil); Desfile e Manequim (adaptando as tendências internacionais de moda para o consumidor doméstico); Nova/Cosmopolitan e Claudia (revistas femininas com conteúdo para mulheres adultas e ativas). Fotografamos as matérias jornalísticas, anúncios, classificados, suplementos e tudo mais que fizesse menção às telenovelas pesquisadas, às atrizes observadas, à moda divulgada em editoriais e, ainda, às críticas especializadas.

Outra fonte de pesquisa foi o acervo digital do Jornal O Globo que, por ser um veículo de divulgação relacionado à emissora das telenovelas, reportava muitas notícias sobre as tramas (antes, durante e depois de exibidas), com entrevistas dos autores e mesmo com apontamentos a respeito dos figurinos e da caracterização, que muito nos interessava. Isso também foi observado no site da Rede Globo, numa aba chamada de Memória Globo, sendo esse um projeto que visa acumular depoimentos, fotos, registros a respeito de toda a programação daquela emissora televisiva e, por lá, conseguimos alguns dados complementares, bastante úteis.

A importância do trabalho de designer de figurino Marília Carneiro se mostra em suas produções para a Rede Globo, por meio de uma infinidade de trabalhos, como: telenovelas, minisséries, programas de humor, seriados, especiais; além de sua atuação no cinema e no teatro.

A chegada de Marília Carneiro à Rede Globo trouxe mudanças importantes no que diz respeito aos métodos usados por ela de como agilizar a produção de figurinos, comprando as peças prontas em lojas de grife ou mesmo em grandes magazines, aproximando-se ainda mais da moda cotidiana (como vimos neste artigo com o caso da Fiorucci). O que antes era feito pelas costureiras da emissora, e levava um certo tempo para ficar pronto, com provas de roupas etc., se tornou um processo mais dinâmico. Nesse sentido, Marília fez escola, pois muitas de suas assistentes depois se transformaram em profissionais titulares, como foi o caso de Beth Filipecki, que foi assistente de Marília em Dancin'Days, só para citar um caso emblemático.

Marília também levou para o trabalho junto ao figurino e à caracterização um maior realismo para as personagens, aproximando-os do dia a dia, sem perder a magia da ficção. Assim, os telespectadores acabaram se sentindo representados, identificados com o que viam na tela da TV. Isso ficou claro quando cotejamos os figurinos da novela Dancin'Days com as páginas das revistas consultadas, mesmo lendo críticas negativas a respeito de algum detalhe observado pelos jornalistas.

A identificação do público com os penteados, maquiagens e roupas usadas pelas personagens se tornaram uma marca registrada da designer de figurino, que durante sua trajetória profissional transformou várias personagens em ícones da moda, como Júlia Matos, que tem sido lembrada por sua caracterização e figurino inusitados usados no capítulo 80, na novela Dancin'Days. Nos muitos capítulos daquela telenovela, Júlia usou itens icônicos, como: as famosas meias de lurex; o penteado com cabelos frisados nas pontas (deixando-os mais volumosos que ao natural); as padronagens de oncinha; os *bodys* (na época chamados de *colants*), além de um jeito descontraído de falar e se portar, que Sônia Braga desenvolveu para interpretar sua Júlia (Barros, 2024).

A designer de figurino tem seu trabalho associado a outros profissionais, como: diretores, autores, maquiadores, cabeleireiros, cenógrafos e o ator ou a atriz, a quem se destina esse figurino que começa a ter seu design elaborado nas primeiras leituras de texto, conforme ela relatou em depoimentos. No entanto, muita coisa não foi dita por Marília, mas estavam expressas nas revistas consultadas, nos periódicos lidos e, por meio da observação atenta, fizemos conexões que, devido o tempo decorrido, escaparam da fala (e da memória) da própria Marília, como no caso do famoso conjunto *sportswear* vermelho usado por Júlia, no capítulo 80. Identificamos desencontros nas matérias jornalísticas e mesmo no depoimento de Sônia Braga, para o livro de Marília Carneiro, quando ambas relatam que o figurino seria um macacão. Agora, sabemos que esse figurino (um conjunto de casaco e calça comprida e não macacão) foi trazido por Marília Carneiro de São Paulo, quando Gloria Kalil a convidou para ver, em primeira mão, peças que ela estava selecionando para sua nova loja, a Fiorucci. Uma marca de moda importada do exterior para o Brasil que influenciou muitas jovens, naqueles anos. Era a moda se transformando em figurino que influenciava o consumo de moda, num constante movimento de fluxo e refluxo.

Por meio da leitura de outros autores, sabemos que o designer de figurino faz toda uma pesquisa visual e escrita, inclusive sobre a moda, cores, época em que se passa a trama etc., ao iniciar qualquer produção. O trabalho do designer de figurino é multidisciplinar, precisa se ajustar à tarefa de outros profissionais sem esquecer de quem vestirá esse figurino, e suas necessidades não só no que diz respeito ao personagem, mas também ao ator / à atriz

que possui suas próprias questões, enquanto pessoa. Já no caso do designer de moda, que trabalha com tendências de consumo, cabe a ele trazer as formas, as cores, os acessórios que irão ser objetos de desejo do público que quer se vestir e se sentir bem com as roupas, ao adquiri-las. O designer de moda idealiza o produto, traz para o papel, faz a pesquisa dos materiais, das cores, dos aviamentos, enfim materializa o que imaginou e entrega ao seu público consumidor para que seja então um objeto de desejo e compra, por parte das pessoas a quem se destina.

Identificamos em Marília Carneiro aquela que conseguiu transitar muito bem em ambos os universos criativos: o figurino e a moda. No início da juventude, ela esteve à frente de uma marca de moda, tendo acesso ao que era produzido no exterior, estreitando a distância da moda internacional com as peças que ela produzia em sua loja de roupas femininas, no Brasil. Logo depois, ao iniciar o trabalho na Rede Globo, conseguiu aliar a produção industrial de marcas de moda às personagens que vestia e caracterizava. A televisão, como veículo de comunicação, serviu de ponte para as informações estéticas e de consumo chegarem às casas das telespectadoras. Mas, Marília também é muito observadora e soube trazer "das ruas" para a televisão costumes, penteados e roupas para vestir suas personagens.

Notamos a influência que Marília Carneiro tem sobre o trabalho do designer de moda e vice-versa, demonstrando como o trabalho da figurinista influenciou o público das telenovelas, para as quais Marília desenvolveu a composição das personagens, avaliando em quais trabalhos ficaram evidentes a influência da moda e, por fim, fundamentando como Marília Carneiro estabeleceu seu processo de criação, no caso apresentado.

Neste artigo, tivemos a oportunidade de revisitar a novela Dancin'Days, mergulhando no período da obra (final dos anos 1970), folheando as revistas femininas, com o olhar atento. Descobrimos algumas questões que nos surpreenderam e ajudaram a chegar às conclusões aqui compartilhadas, trazendo para os leitores um conhecimento prático, nem sempre acessível aos leigos. Esperamos que outras pesquisas com esse tema possam ampliar ainda mais a cartografia do campo do Design de Moda e do Design de Figurino.

Referências

BARROS, Valéria de Oliveira. **Os figurinos (e a moda) de Marília Carneiro para as telenovelas da Rede Globo**. Orientador: Madson Luis Gomes de Oliveira. 2024. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola de Belas Artes/EBA, Universidade Federal do Rio de Janeiro/UFRJ, Programa de Pós-Graduação em Design/PPGD. Rio de Janeiro, 2024.

CARNEIRO, Marília; MÜHLHAUS, Carla. **Marília Carneiro no camarim das oito**. Rio de Janeiro: Aeroplano SENAC-Rio, 2003.

CENA QUE FICOU NA MEMÓRIA. In: O tempo, 2014. Disponível em: https://otempo.com.br/entretenimento/magazine/cena-que-ficou-na-memoria1.878758. Acesso em: 18 ago. 2023.

GOLLDENZON, Júlia. "Como não amar os figurinos das novelas de Gilberto Braga?". In: **Revista** Veja Rio, 2021. Disponível em: https://vejario.abril.com.br/coluna/julia-golldenzon/figurinistas-gilberto-braga-marilia-carneiro-helena-gastal/. Acesso em: 05 fev. 2023.

JACOB, Paula. “Arte do Cinema, 9 filmes com figurinos assinados por estilistas”. In: Revista Casa Vogue, 2018. Disponível em: https://casavogue.globo.com/Colunas/Arte-do-Cinema/noticia/2018/03/9-filmes-com-figurinos-assinados-por-estilistas.html. Acesso em: 13 dez. 2023.

LUZ, Sergio; MACIEL, Luís C.; FILHO, Daniel. O Circo Eletrônico: Fazendo TV no Brasil. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2001.

MAIOR, Marcel S. **Almanaque da TV Globo**. São Paulo: Editora Globo S.A., 2006.

MEMÓRIA GLOBO. **Entre tramas, rendas e fuxicos**. São Paulo: Editora Globo S.A., 2007.

PIRES, Dorotéia B. **Design de Moda**: olhares diversos. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008.

SERRONI, J. C. **Figurinos**: memória dos 50 anos do Teatro do SESI-SP. São Paulo: SESI?SP editora, 2015.

TÁVOLA, Arthur da. **Jornal O Globo**, 26/01/1979, p. 42.

VIANA, Fausto; MUNIZ, Rosane. **Diário de Pesquisadores**: traje de cena. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.

VIANA, Fausto; VELLOSO, Isabela M. **Roland Barthes e o traje de cena**. São Paulo: ECA-USP, 2018.

Revisor: Samuel Abrantes. E-mail: samuelabrantesbr@yahoo.com.br.

“Quem Ama Não Mata”: O figurino de uma vítima “culpada” e seus contrapontos

“Quem Ama Não Mata”: The costume of a “guilty” victim and its counterpoints

Laise Lutz Condé de Castro[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-7194-5704

[resumo] O presente artigo investiga como foi construído o figurino da minissérie *Quem Ama Não Mata*, com foco na análise da protagonista Alice. Também observa-se, com menos destaque, seus contrapontos na produção, Odete e Laura. A trama, escrita por Euclydes Marinho foi originalmente exibida em 1982 pela Rede Globo de Televisão, no horário das 22 horas. Seu título chama a atenção por ser apropriado de um *slogan* presente no movimento feminista que surgiu na cidade de Belo Horizonte no ano de 1980 – após dois crimes emblemáticos de feminicídio em menos de 15 dias. Reconhecendo a carga simbólica da frase, também é observada a construção narrativa, a fim de compreender, não só imageticamente, como Alice foi conduzida, visto a relevância e atualidade do tema para o período em que foi exibida.

[palavras-chave] **Representações Femininas. Gênero e Audiovisual. Figurino na Televisão Brasileira. Quem Ama Não Mata.**

[abstract] This article investigates how the costumes for the miniseries Quem Ama Não Mata were constructed, based on the analysis of the protagonist Alice and her counterpoints in the production, Odete and Laura. The plot, written by Euclydes Marinho, was originally shown in 1982 on Rede Globo de Televisão, at 10 pm. Its title draws attention because it is appropriated from a slogan present in the feminist movement that emerged in the city of Belo Horizonte in 1980 – after two emblematic feminicide crimes in less than 15 days. Recognizing the symbolic load of the phrase, the narrative construction is also observed, in order to understand, not only image-wise, how Alice was led, given the relevance and topicality of the theme for the period in which it was shown.

[keywords] **Female Representations. Gender and Audiovisual. Costume design on Brazilian Television. Quem Ama Não Mata.**

Recebido em: 14-08-2024.
Aprovado em: 16-12-2024.

[1] Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: laiselutz1@hotmail.com. http://lattes.cnpq.br/0861266036234236.

Introdução

Em 12 de julho de 1982, estreava a minissérie *Quem Ama Não Mata* na Rede Globo de Televisão. Dirigida por Daniel Filho e Dennis Carvalho e escrita por Euclydes Marinho, a narrativa trazia às telinhas uma abordagem que, segundo a própria emissora, era "inspirada em crimes de gênero que mobilizaram a opinião pública na época" (Memória Globo, 2023). A obra, com a premissa de ser uma minissérie realista sobre relações amorosas do período e a pergunta novelística de "quem matou quem?", contava a história de Jorge, um mineiro "machão" em ascensão em sua carreira de dentista, e Alice, uma dona de casa submissa. O sonho do casal é ter um filho, mas as dificuldades para engravidar geram segredos e omissões entre eles que culminam em um final trágico. Para compor a proposta de discutir as relações, a minissérie apresenta o jovem casal Chico e Júlia, que vivem um triângulo amoroso; Odete e Fonseca, que convivem entre "tapas e beijos"; Laura e Raul, que tentam entrar num consenso sobre o casamento e a vida a dois; e Dona Carmen e o General Flores, que se encontram em uma relação "saudável" e feliz há anos.

O título da minissérie não é aleatório e foi apropriado pela Rede Globo de um movimento de mulheres feministas que surgiu na década de 1980 no Brasil. Em 1979, um emblemático julgamento mobilizou a opinião pública no país. Após matar sua companheira, a socialite Ângela Diniz, com três tiros no rosto e um na nuca, o industrial paulista Raul Fernando do Amaral, conhecido como Doca Street, foi "absolvido" aos olhos de parte da sociedade após uma fervorosa alegação do seu jurídico a favor do uso da "Legítima Defesa da Honra".

As manifestações públicas foram mobilizadas após dois novos crimes em Belo Horizonte, Minas Gerais. Em 28 de julho de 1980, Eloísa Ballesteros Stancioli foi assassinada com seis tiros por seu então marido, o engenheiro Marcio Stancioli. Quatorze dias depois, em 11 de agosto, o paisagista Eduardo Souza Rocha assassinou sua esposa Maria Regina Souza Rocha, também com seis tiros de revólver. As duas vítimas, de 32 anos, possuíam maridos que findaram suas vidas após se sentirem contrariados de alguma maneira. Um grupo de feministas, naquele período de menos de quinze dias, viu nestes crimes uma chance de mobilizarem as mulheres de Minas Gerais para irem às ruas. Então, no dia 18 de agosto de 1980, cerca de 400 pessoas se reuniram estrategicamente no adro da Igreja São José, em Belo Horizonte, para pedir o fim da violência contra as mulheres no Brasil. Em algumas faixas, o dizer "Quem ama não mata" ficou marcado como o slogan daquele movimento. Apesar das organizadoras só assumirem essa nomenclatura anos depois, a frase passou a representar os protestos encabeçados pelas feministas que culminaram, além da condenação de Doca Street, em 1981, a 15 anos de prisão, em mudanças legislativas no país.

Reconhecendo a carga simbólica que a frase carrega e a apropriação dela por parte da Rede Globo para comercializar seu novo produto audiovisual, o presente artigo investiga as escolhas narrativas da minissérie e, principalmente, o figurino de algumas personagens apresentadas em cena, com enfoque na protagonista Alice (Marília Pêra). O intuito do trabalho é reconhecer se houve uma perspectiva feminista na trama, visto a clara ligação com o tema, e como a aparência de uma vítima de violência doméstica foi construída pela figurinista Marília Carneiro. Para isso, apoia-se em uma entrevista com a figurinista,

em uma bibliografia de história da moda, nos jornais *O Globo* e *Folha de S. Paulo* e nas revistas *Claudia* e *Manequim* que circularam no período pesquisado.

Trabalhando com extremos: a narrativa de *Quem Ama Não Mata*

Antes de nos aprofundarmos na análise do figurino, é necessário conhecer aspectos relevantes da narrativa da minissérie que influenciam diretamente nas escolhas visuais aplicadas por Marília Carneiro. Primeiramente, destaca-se que o produto ia na contramão das produções audiovisuais que traziam a condição feminina como pauta naquele período – inclusive, na própria Rede Globo, com as minisséries *Malu Mulher* (1979) e o programa *TV Mulher* (1980). Apesar da apropriação do *slogan*, *Quem Ama Não Mata* não se apresenta como uma produção feminista ou sobre as "questões femininas", como a Globo costuma utilizar em seus materiais de divulgação. A produção realmente se inspira nos crimes passionais, mas sua preocupação concentra-se nas dinâmicas dos casais, desconsiderando uma "pedagogia feminista" – este termo, cunhado por Heloísa Almeida (2014), explica como a narrativa do seriado *Malu Mulher* apresentava pautas dos movimentos feministas de classe média no Brasil para a telespectadora. Aqui, a abordagem não se repete.

A mudança já fica clara em sua primeira cena: há um crime passional e o público não sabe quem matou o cônjuge. Naquele momento, com o recrudescimento dos movimentos feministas em torno da violência contra a mulher, a obra não procura seguir a lógica social onde as mulheres são vítimas. Ao contrário, a trama é apresentada em *flashback*, carregando o mistério até o fim, quando, descobre-se, Jorge mata Alice. Este final, de acordo com o diretor Daniel Filho no *web doc* disponibilizado no *site Memória Globo*, ficou em aberto até o último momento. Em entrevista para o jornal *O Globo*, o autor Euclydes Marinho explicou a inspiração e teceu um comentário que merece destaque:

> Em outubro/novembro do ano passado – conta Euclydes – tinha acabado de acontecer o segundo julgamento de Doca Street, que o condenou, e eu pensei que o gancho poderia ser este: um crime passional. Comecei a desenvolver o tema como novela mas, nesse meio tempo, veio o projeto das minisséries. A intenção foi escrever uma história original. Na verdade, eu tenho essa temática um pouco minha, a temática das relações amorosas. Estou ficando meio especializado nisso. É uma coisa muito presente na minha vida: sou uma pessoa apaixonada, estou sempre casando, gosto do envolvimento. E queria, portanto, falar de certas coisas pessoais, ao mesmo tempo com o "gancho novelístico do crime e a intenção de perguntar: quem matou quem? [...] Meu primeiro trabalho foi, efetivamente, o de pesquisar esses crimes passionais. E cheguei à conclusão – também pela minha experiência própria, pelo que conheço da vida – de que não sei quem é mais culpado, se Doca ou Ângela, por exemplo, pois já havia pistas de que o revólver ia pintar. Mas essas pesquisas foram apenas os primeiros subsídios. Cheguei no começo a conversar com advogados, me vi com um livro imenso do maior jurista

> italiano, mas percebi que não tinha sentido. Meu objetivo não era montar um painel social, mas contar várias histórias de amor, uma das quais acaba mal (O Globo, 09 jul. 1982, p. 21)[2].

O trecho evidencia alguns pontos: o autor procura montar o texto a partir de sua experiência pessoal (processo parecido com o que a produção de *Malu Mulher*, na qual está inserido, faz); porém, não avança além de sua perspectiva. Mesmo que, segundo Almeida (2014), os laboratórios para o seriado antecessor – feitos com grupos feministas da Universidade Estadual de Campinas – tenham servido também para a minissérie, Marinho se afasta do que absorveu nessas observações. Em 1982, após os protestos em torno do feminicídio e da condenação de Doca, era improvável que as feministas o considerassem tão culpado quanto Ângela pela morte dela. No entanto, seguindo a visão que o autor aplicou em sua obra, a culpa poderia recair mais em Ângela, visto que Alice é representada como alguém que foi conivente com a própria morte da personagem. Esta seguiu toda a cartilha da boa esposa: era extremamente dócil, comportada, um arquétipo perfeito de um manual marital dos anos 1950, e mesmo assim não era suficiente; continuava sendo a metade de um casal "terrível", equiparada ao nível de seu assassino. O machismo de Jorge, que é exacerbado na trama, não é lembrado como o principal motivo do crime. Aparentemente, Alice também errava e merecia ser punida por seguir muito à risca o que foi ensinada a ser, por cumprir seu papel de mulher quase que impecavelmente. Quando o autor declara que "as pessoas não vão à luta", fica mais clara a ideia de que a personagem também era culpada pelo crime, como Ângela teria sido.

O que chama a atenção é que a construção da personagem de Alice não lembrava em nada a imagem pública de Ângela Diniz. Pensando em sua postura impecável como dona de casa, ela estava mais próxima à Eloísa e Maria Regina, mulheres com uma moral menos "questionável", segundo a ótica conservadora da sociedade brasileira. Veremos adiante o quanto a personagem cumpre seu papel de boa esposa, mas, para a narrativa apresentada, essa passividade parece um problema, o que explica por que a produção considerava cabível a possibilidade de Alice ter matado Jorge. Em entrevista, Euclydes Marinho ainda destaca: "Para mim, tanto faz quem matou ou morreu. Irremediavelmente, os dois estão mortos, um morreu de tiro e o outro porque colocou toda a sua individualidade a serviço do parceiro" (O Globo, 09 jul. 1982, p. 21). Esta não parece ser uma opinião isolada do autor, pois também é refletida na minissérie em uma fala de Raul: "numa relação, os dois são sempre responsáveis. Mesmo num crime passional, a vítima geralmente é cúmplice". Este discurso se encontra distante das bandeiras defendidas pelo movimento "Quem ama não mata" e reforça a apropriação de um tema em voga para captar o espectador que acompanhava os acontecimentos referentes à condição feminina do período.

Reforço que não é obrigação de produções artísticas ser pedagógica ou provocar discussões morais e éticas. Contudo, deve-se destacar a articulação feita pela Rede Globo em busca de alguns pontos de audiência ao se apropriar do *slogan* em seu título e vender a obra desta maneira para um público que ansiava pela discussão dessa temática. Isso contribui efetivamente para

---

[2] *Quem ama não mata*: uma série de TV expõe os desastres do amor na anônima classe média. *O Globo*, Rio de Janeiro, 09 jul. 1982, Caderno Cultura, p. 21.

aproximar a emissora de uma imagem progressista – caminho que ela estava empenhada em traçar com a derrocada da ditadura, da qual ela foi aliada em seus noticiários.

Atualmente, a obra é relembrada no site Memória Globo da seguinte maneira: "Narrada em flashback, a minissérie foi inspirada em crimes de gênero que mobilizaram a opinião pública na época"[3]. Isso demonstra o interesse que a emissora teve, e ainda tem, de vincular a trama como uma produção baseada no feminicídio, mesmo com uma narrativa que não parece estar em sintonia com essa ideia.

As semelhanças com os crimes de feminicídio do período vão além do *slogan*. Na minissérie, Jorge (Claudio Marzo), o personagem principal que assassina sua esposa, é mineiro. Não por acaso, pois Minas Gerais era o cenário dos crimes que motivaram o movimento "Quem ama não mata". Isso poderia ser apenas um detalhe, mas a narrativa sempre enfatiza o gentílico regional do protagonista. Essa reputação que se criou a partir do homem mineiro era frequente até mesmo na imprensa que, como consultado nos jornais *O Globo* e *Folha de S. Paulo*, trouxeram, no ano de 1980, vários casos de feminicídio e violência doméstica no estado. O curto espaço de tempo entre os crimes de Eloísa Ballesteros e Maria Regina Souza Rocha contribuíram para que o estado fosse reconhecido como um "polo" do machismo. É perceptível, na imprensa de modo geral e nesta narrativa, como há um apego a estereótipos. Estes não são necessariamente falsos, mas tendem ao exagero justamente com o intuito de distanciar aquelas características de quem o idealiza (Burke, 2004; Freire Filho, 2005). Ao transformarem o homem mineiro em um expoente do machismo, apagam a violência característica do homem brasileiro como um todo. Ao folhear as páginas dos jornais do período, encontrei inúmeros outros casos de feminicídio em várias cidades do país. A exceção avança ainda mais quando a trama coloca que Jorge é natural de Montes Claros, uma cidade do interior, e não da capital, Belo Horizonte, palco dos assassinatos que inspiraram a produção. O roteiro situa Jorge como fruto do "Brasil profundo", acreditando ser mais crível que o comportamento do protagonista fosse encontrado nas localidades mais distantes, não nos grandes centros urbanos. Deve-se rememorar também que Ângela Diniz era mineira, mas Doca Street era paulista. É mais fácil associar o homem violento a exceções do que reconhecer o comportamento como um aspecto presente nas construções de masculinidade tradicionais. Ao se trabalhar com a exceção, o patriarcado mantém seus alicerces inabalados.

A exceção, inclusive, é um ponto fundamental da narrativa de Euclydes Marinho. O personagem Fonseca (Hugo Carvana), durante toda a minissérie, tem falas e comportamentos que o aproximam de Jorge no que tange ao machismo. Casado com Odete (Tânia Scher), eles são apresentados como um casal que também vive de forma frequentemente conflituosa e, principalmente da parte de Fonseca, com relações extraconjugais. Fica a cargo dele proferir as falas mais violentas do seriado: "mulher, às vezes, só esganando"; "a Odete, às vezes, só o crime da mala resolve"[4]. Mesmo com esse comportamento, a trama não coloca o personagem como um homem violento e perigoso; o fato dele não possuir uma arma de

[3] Disponível em: <https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/minisseries/quem-ama-nao-mata/noticia/quem-ama-nao-mata.ghtml> Acesso em: 05 set. 2022.

[4] A expressão faz referência a um famoso crime ocorrido em 1928 na cidade de São Paulo onde Giuseppe Pistone matou sua esposa Maria Féa, grávida de seis meses, após uma discussão entre o casal de imigrantes italianos. Ele sufocou a vítima e colocou seu corpo em uma mala que seria despachada em um navio.

fogo e seus comentários e ameaças ficarem restritos, nas cenas exibidas, ao plano verbal, faz com que ele atue apenas como um contraponto "passável", um personagem quase "cômico", reduzido ao arquétipo do "homem controverso". É apresentado como um reflexo do machismo estrutural, partindo da premissa de que é um comportamento que não chega a ser ameaçador – sem considerar que, por trás de diversos crimes passionais, encontram-se homens "comuns" como Fonseca.

A comunicação entre os casais é a solução que *Quem Ama Não Mata* defende. É reafirmado, constantemente, que casais que discutem seus problemas conseguem viver de forma harmoniosa. Chico (Daniel Dantas) e Julia (Denise Dumont) só reatam sua relação de vez após uma "longa conversa", pois, segundo o personagem, em um relacionamento, se "acabou o papo, acabou tudo". O casamento de Alice e Jorge acaba porque eles não se comunicavam e não souberam ouvir um ao outro. Os outros casais, como Chico e Julia, Fonseca e Odete e até mesmo os pais de Alice, resistem porque "dialogam" – mesmo que esse "diálogo" nem sempre seja pacífico. Odete e Fonseca são os exemplos maiores do que a produção comunica: o problema não está nos papéis de gênero e nos pilares da monogamia tradicional, mas sim na "sintonia" entre os dois. No site *Memória Globo*, a sinopse do casal chama a atenção:

> Já o casal Odete (Tânia Scheer) e Fonseca (Hugo Carvana) vive entre tapas e beijos. Emergentes, ele morre de ciúmes da mulher e tenta controlar e vigiar todos os seus passos. Odete, por sua vez, é uma mulher alegre e expansiva e não suporta ser cerceada. Apesar das inúmeras e fortes discussões, os dois se amam e sabem que uma relação a dois é mesmo feita de altos e baixos (Memória Globo, 2023)[5].

Eles brigam com frequência. Fonseca constantemente expressa o desejo de violentar a esposa, mas, como Odete o enfrenta, eles são retratados como um casal "comum" que não chegaria ao extremo de Alice e Jorge; são lembrados de forma romântica pela emissora.

Na trama, os papéis de gênero dos protagonistas são bem definidos: Alice representa a feminilidade tradicional, enquanto Jorge encarna a masculinidade conservadora. Ele é dentista, chefe de família e responsável pelas finanças do lar. Ela é a dona de casa que administra o lar, com a ajuda de uma empregada doméstica negra que dorme no trabalho. Embora Alice tenha cursado uma faculdade, como muitas mulheres educadas de sua época (Lewin, 1980; Bruschini, 1988), isso não a inseriu no mercado de trabalho. A educação feminina era comumente vista como uma manutenção de *status* social e facilitadora de "bons" casamentos. A área de estudo de Alice não é sequer mencionada, reforçando a ideia de que seu ensino superior era apenas uma "moeda de troca". Após o casamento, ela não seguiu carreira, assumindo integralmente o papel integral como dona de casa, ou melhor, "administradora do lar", já que as tarefas árduas ficavam por conta da empregada doméstica. Alice não demonstra ter aspirações de carreira profissional, aceitando viver com a "mesada" do marido e sendo financeiramente dependente dele.

Entretanto, no episódio 18, Alice decide romper com esta situação e começar a trabalhar. Embora o seriado não explore profundamente a questão, sugere-se um desejo de

[5] Disponível em: <https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/minisseries/quem-ama-nao-mata/noticia/quem-ama-nao-mata.ghtml> Acesso em: 15 fev. 2023.

autonomia na personagem, refletindo um movimento comum de classe média da época. Porém, o tema é abordado brevemente quando Jorge reclama com Fonseca sobre a decisão da esposa, enquanto o amigo lhe responde que Alice deve estar querendo algo, pois Odete sempre tenta "aplicar" esse "golpe". Em outro breve momento, Alice tenta tranquilizar Jorge, dizendo que é apenas um emprego temporário e sem importância, como vendedora de loja. Destacamos como, mesmo com um diploma, Alice não parecia querer construir uma carreira, mas apenas ter uma ocupação, se "distrair", parar de depender da "mesada" de Jorge para realizar suas compras pessoais. Contudo, não é possível imprimir uma análise aprofundada sobre a temática – cara aos movimentos feministas da época –, pois ela não recebe nem quatro minutos de tempo de tela para se desenvolver de forma adequada. Todavia, é importante notar que, apesar da breve vontade de mudança na personagem, essa trama serve mais para justificar o motivo pelo qual ela ganha uma arma de fogo de seu pai para sua proteção, após ser assaltada ao sair do trabalho. Além disso, há uma sugestão sutil de que ela pode ter um caso com seu chefe. Nesse sentido, a questão do trabalho não contribui significativamente para o desenvolvimento do arco dramático da personagem, e a narrativa sempre retorna Alice a uma postura de submissão.

Outros signos contribuem para a construção da feminilidade clássica em Alice. No episódio 11, Alice comenta com Julia que precisa do "peso" de Jorge para se sentir aquecida, uma forma figurada para a necessidade de proteção masculina. Em tom de brincadeira, Julia diz que dorme rapidamente por estar sempre cansada, provavelmente devido ao trabalho. A imagem de Alice como uma mulher tradicional, frágil e delicada é reforçada quando Laura (Susana Vieira), sua irmã divorciada, relembra que Alice não tinha força para segurar uma arma quando aprenderam a atirar com o pai. Isso corrobora a ideia de Alice como uma vítima potencial, mesmo sabendo atirar, alinhando-se à visão essencialista do "ser mulher", mais especificamente das definições iluministas de Kant, que defendia que a força estava para o homem ao mesmo tempo que a fraqueza para a mulher e que, por isso, ela precisava da proteção masculina (Zirbel, 2011).

No episódio 3, Alice afirma que não pode assinar uma petição sem a permissão de Jorge, enfatizando sua submissão, apesar de ser escolarizada e capaz de discernir sobre o documento que, inclusive, tinha sido feito por Ângela (Monique Curi), uma adolescente de 12 anos. Essa cena também ressalta o conflito de gerações, com Ângela representando o futuro e Alice, o passado. A mãe desta última – referência máxima de uma vivência tradicional na minissérie – é uma professora de piano que educou as duas filhas a tocar o instrumento (mesmo Alice não tendo muito talento), refletindo um hábito comum na educação feminina das classes abastadas nos séculos XIX e início do XX. O piano era um talento desenvolvido por mulheres para demonstrar uma vida ociosa e exibir "encantos femininos" para futuros pretendentes (Veblen, 1983; Souza, 1993).

Jorge também é um personagem forjado numa masculinidade irrestritamente tradicional. Constantemente citado como o "mineiro machão", ele acha que Alice deve existir para servir e cuidar, dele e da casa; considera um absurdo o desejo da esposa de trabalhar fora e fica furioso quando ela não cumpre seus "deveres", como quando chega em seu lar após um dia de trabalho e não encontra o jantar pronto. Além disso, também possui traços do pensamento iluminista em seu discurso quando defende que os homens podem ter casos extraconjugais pois agem com a razão, enquanto as mulheres, por serem muito sensíveis,

não podem, pois acabam se apaixonando. Esta ideia binária do homem como o ser da razão enquanto a mulher o ser da emoção é calcada no pensamento do século XVIII e foi responsável por excluir as mulheres do campo da racionalidade e da vida pública (Zirbel, 2011).

Os vilões da minissérie são moldados pelos papéis de gênero. Na cena final, em uma discussão, Alice e Jorge expõem todos os segredos guardados e tentam ferir um ao outro ao apontar o descumprimento dos papéis femininos e masculinos. Alice tenta atingi-lo por ser estéril, enquanto ele, defendendo sua "macheza", a acusa de ser uma "péssima" mulher por procurar fora de casa o que não encontrava no lar, além de não cumprir as tarefas domésticas. Fica evidente como as limitações impostas pelos papéis sociais de gênero causavam frustração ao casal, que agia conforme normas sociais rígidas e, ao se deparar com um obstáculo, não conseguia superá-lo. Quando Alice tenta partir, Jorge a impede, clama para que ela continue com ele e faz promessas. Ela segue firme em sua decisão, mas ele joga as chaves pela janela. Em um impulso, ela pega a arma na mesa de cabeceira e aponta para ele; porém, ele a desarma e atira nela. Embora despersonificar o vilão seja uma abordagem interessante, a narrativa coloca o machismo no mesmo patamar que o "erro" de Alice por ser excessivamente submissa; equipara-se o crime de Jorge ao "erro" da esposa ser "Amélia" demais. Assim, a trama sugere que o comportamento de Alice justificou sua morte.

Ao posicionar Alice e Jorge em extremos, Marinho os transforma em exceções dentro da minissérie. Embora não sejam o único casal influenciado pelos papéis de gênero hegemônicos, são o único totalmente descompassados com as transformações dessas representações nas décadas de 1970 e 1980. A relação parece arcaica, tornando difícil acreditar na contemporaneidade do casal, sendo mais semelhante à relação subserviente dos pais de Alice do que a de Odete e Fonseca, que, apesar das brigas constantes e da postura de "macho", ainda possuem uma vida mais crível dentro daquele momento de efervescência dos movimentos feministas. O problema central desse argumento é que, ao trabalhar Jorge e Alice como exceções, a história contribui para a noção de que o assassinato de mulheres ou violência doméstica só ocorre em casais que, fora de sintonia com a modernidade, "perdem a razão" e "enlouquecem". Isso ignora a frequência com que as mulheres são assassinadas em diversas relações, por diferentes motivos e múltiplos perfis masculinos.

A construção visual de Alice e seus contrapontos

Nesta seção, ressalto que, para este trabalho, optei por abordar três personagens da minissérie: a protagonista Alice, Odete e Laura, apresentando estas últimas como um contraponto à primeira por estarem na mesma faixa etária. Julia, embora seja uma importante personagem para a trama, não entrará na análise pois pertence a outra geração, o que lhe confere vivências, conflitos e até mesmo expectativas sociais diferentes que não seria possível aprofundar nesse recorte.

Para a construção do argumento apresentado, também me apoio na entrevista concedida pela figurinista responsável, Marília Carneiro, e na análise das revistas *Claudia* e *Manequim*. Por fim, destaco que as imagens da minissérie foram retiradas da única fonte disponível atualmente, o *Youtube*, visto que a produção ainda não foi lançada no *Globoplay*; por isso, a qualidade, infelizmente, é baixa.

O visual de Alice é analisado em dois momentos nesta investigação: até o episódio 7, uma Alice calcada nos decotes, vestidos, saias e cores neutras ou claras; do 8 em diante, quando começam as brigas com Jorge, surgem mudanças em suas roupas. A paleta de cores da personagem inclui tons de branco e bege, além do rosa, azul e roxo bem claros, quase pastéis – cores frequentemente associadas ao universo feminino. A maquiagem é forte, com olhos e bocas destacados, mas sem exageros, seguindo os ditames do período conforme percebido nas revistas. Os cabelos geralmente estão soltos, com cachos estilo "permanente", comuns no período de exibição. A silhueta é marcada com decotes em V e o uso recorrente de babados. A calça comprida é pouco utilizada, ficando a cargo dos vestidos e das saias na altura do joelho manter a feminilidade bem-comportada da personagem.

FIGURA 1: ACIMA, ALICE COM ROUPAS COTIDIANAS NA PRIMEIRA FASE. ABAIXO, AS CAMISOLAS DE ALICE.



Fonte: *Printscreens* dos episódios de *Quem Ama Não Mata* capturados do *Youtube*.

É possível inferir que a aparência é cuidadosamente discreta, "feminina", romântica, sendo composta por acessórios pequenos e com o corpo pouco exposto – fugindo da sensualidade presente em Odete, por exemplo, que veremos adiante. Entretanto, destaco que o visual de Alice da primeira fase destoa dos estilos encontrados nas revistas *Claudia* e *Manequim* analisadas para a pesquisa. Marília Carneiro parece construir a imagem da protagonista pelo excesso de feminilidade, fazendo-a parecer uma releitura do *New Look* de Dior, atualizado para a década de 1980. Sua silhueta é clássica, seus vestidos e saias parecem estar sempre na altura "correta" para a mulher considerada elegante,

impecavelmente vestida. Suas roupas na primeira fase são pouco práticas, adequadas para uma mulher que não vive uma vida dinâmica e não trabalha; pelo contrário, é uma "vitrine" das posses de seu marido (Veblen, 1983). Por mais que os decotes apareçam, estão sempre em roupas de tons muito claros, evitando os contrastes com a cor da pele que poderiam conferir maior sensualidade. Mesmo quando há a presença de decotes, o colo é coberto por um casaquinho quando ela sai de casa, evidenciando, ao mesmo tempo, noções de recato e feminilidade.

Na primeira fase da personagem, as camisolas têm papel especial. Na época da minissérie, as mulheres já tinham alcançado maior destaque na vida pública, superando o privado como o único ambiente de existência. Porém, para Alice, neste primeiro momento, é o privado que impera – sobretudo o quarto, local onde é retratada com frequência. Nesses ambientes, as camisolas se sobressaem: são recorrentes em várias cenas em que a personagem serve o marido na cama ou conversa sobre trivialidades. As peças carregam símbolos de feminilidade consolidados socialmente, possuindo babados, rendas e decotes. As cores são sempre claras, em tons de branco, lilás e azul. Cerqueira e Santos (2011) destacam que a camisola da noite de núpcias tinha uma cartela de cores muito restrita para a ocasião até meados do século XX: "As variações das cores partem do branco puro e transitam por entre nuanças de crus, rosas e beges, evocando respectivamente a ideia de pureza, feminilidade e castidade" (2011, p. 317). Ressalto que, na trama, Alice já era casada há oito anos, estando distante da noite de núpcias. Mesmo assim, nesse momento de esposa devotada e amorosa, suas camisolas pareciam indicar a pureza e até mesmo a ingenuidade da personagem. Em uma cena do episódio 6, Alice leva chá para Jorge na cama que, disseram-lhe, ajuda na fertilidade. Ela não sabe da esterilidade do marido, que já estava ciente e era consumido por aquele segredo. Ele reage jogando a bandeja longe, deixando Alice aos prantos. O pequeno lacinho no cabelo contribui para caracterizar a personagem como alguém ingênua e infantil que sofre demasiadamente ao ser contrariada, sem rebater ou questionar a atitude do marido. Saliento que o laço no cabelo não era um acessório comum em mulheres de faixa etária próxima aos 40 anos no ano de 1982, contribuindo para caracterizar certa infantilidade no visual da personagem.

O visual de Alice muda consideravelmente a partir do episódio 8, acompanhando as constantes brigas que culminam na separação momentânea do casal. No episódio 8, após uma discussão com Jorge, Alice decide sair com Marcelo (Gracindo Junior), antigo amigo dos tempos da faculdade que está interessado nela. Durante o almoço que passam juntos, ela flerta com Marcelo e, em uma cena de *flashback*, aparecem se beijando, não deixando claro se aquilo de fato aconteceu ou se era apenas um devaneio da protagonista. Neste momento, Alice veste uma calça jeans, acompanhada de uma blusa romântica com babados em tom bege.

FIGURA 2: ACIMA, A ESQUERDA, ALICE VOLTANDO DE ENCONTRO ROMÂNTICO; A DIREITA, CONVERSANDO COM RAUL. ABAIXO, ELA E ODETE VÃO A CLÍNICA DE ABORTO CLANDESTINO.



Fonte: *Printscreens* dos episódios de *Quem Ama Não Mata* capturados do *Youtube*.

A calça *jeans* carrega consigo a simbologia de ser uma peça de rebeldia e ruptura contra os padrões vigentes. Isso ocorre a partir da década de 1950, quando o *jeans* se torna o "uniforme" da contestação, sendo usado por jovens de subculturas e ícones do cinema como James Dean e Marlon Brando (Silva, 2019). Na segunda metade dos anos 1960, especialmente a partir de 1968, foi uma peça cada vez mais recorrente no guarda-roupa feminino e nas manifestações feministas ao redor do mundo (Rainho, 2014). Entretanto, anos depois, no período de exibição da minissérie, o caráter contestatório da calça *jeans* já havia diluído. Segundo Möeller e Silva (2015), elas já eram peças recomendadas pelas revistas de moda naquela época, porém, sempre associadas a componentes que "enobreciam" o tecido: acessórios e/ou sapatos de couro; e camisas ou blusas com tecidos mais caros. Para contribuir na sofisticação do *jeans*, recorria-se também a cortes mais retos e evitava-se o processo de

lavagem a fim de distanciar da "juvenilização" que a peça carregava. Na imagem analisada, Alice usa um *jeans* que se enquadra nas características mencionadas acima, demonstrando a intenção de mostrar uma rebeldia discreta na personagem, mantendo o estilo clássico proposto para a protagonista.

Em contraste com os figurinos anteriores, para quem estava envolta em vestidos e saias, uma calça *jeans* pode ter outra conotação. A peça, neste contexto, não é usada para o trabalho ou para o cotidiano, mas para um encontro amoroso, o que parece fugir ao estilo da protagonista. Dessa forma, é possível considerar que a figurinista utiliza o *jeans* para caracterizar o ato de rebeldia da personagem, que aparece, pela primeira vez, fora da tutela do marido.

Em outro momento "rebelde" de Alice, um novo visual chama a atenção: no episódio 12, quando ela recebe Raul e os dois acabam tendo relações sexuais, ela surge com um conjunto marrom composto por uma calça e um *blazer* com ombreiras discretas e uma blusa creme com um pequeno decote. Os cabelos estão presos e a maquiagem permanece a mesma. Os rosados e a ausência de cores fortes dão lugar ao austero marrom, que a aproxima de Raul visualmente. Os cabelos estão presos, contribuindo para construir uma imagem mais contida. Porém, a silhueta e os detalhes da roupa a retratam ainda "feminina", com detalhes floridos e babados no *blazer*, bem como a blusa entreaberta, impedindo de construir um visual mais "masculino" para a protagonista.

Durante essa cena, Raul conversa com Alice sobre a relação dela com Jorge que, para ele, era muito desigual e precisaria ser revista para engrenar novamente. Ambos deixam suas vulnerabilidades aflorarem e acabam passando a noite juntos. É neste momento que Alice reflete sobre sua relação e conversa mais abertamente, sem parecer submissa ou apagada – justamente quando os elementos considerados do universo masculino vêm à tona. No seriado *Malu Mulher*, cujo figurino também é assinado por Marília Carneiro, a profissional adotou uma construção parecida para a personagem. Enquanto Malu tinha ações subversivas, a figurinista vestia a protagonista com peças provenientes do guarda-roupa masculino. O *whisky* e o cigarro, também acionados nessa cena, são rememorados por Marília Carneiro na entrevista cedida como um hábito associado ao universo masculino, ao menos na televisão brasileira. Ao falar sobre como introduz isso no seriado *Malu Mulher*, ela diz:

> *Ela fazia um whisky pra ela e ascendia um Malboro. Isso é, são hábitos, infelizmente datados, estamos nos anos 70 ainda em Malu e aquilo ali era um símbolo também de... de liberdade né? Na verdade, era um comportamento que.. masculino né? Eu via isso com o Paulo, via isso com os meus maridos né. Chegavam em casa, serviam um whiskynho e fumavam né. É desse jeito na Malu também. Pra mostrar que ela tava entrando num universo, até então, masculino né?* (informação verbal)[6]

É interessante, portanto, que estes símbolos entrem justamente em uma cena em que Alice conversa com outro homem e estabelece uma relação sexual extraconjugal. Pode-se inferir que o cigarro a caracteriza não uma mulher emancipada – que era o caso de

[6] Entrevista concedida por CARNEIRO, Marília. Entrevista I. [24 mai. 2022]. Entrevistador: Laise Lutz Condé de Castro. Juiz de Fora, 2022. 1 arquivo .mp3 (41 min.).

Malu –, mas sim atua como um componente para criar uma imagem disruptiva nas relações amorosas da personagem. Considero, portanto, que a figurinista perpetua sua ideia aplicada em *Malu Mulher*[7]: quando a personagem age e toma para si o controle da narrativa, ou, pelo menos, se coloca em posição de igualdade com o homem, é acionado o "universo masculino", incluindo roupas e símbolos do mesmo, a fim de construir uma imagem "emancipada" e "moderna", para as personagens. Mas aqui, essa construção imagética não dura muito, pois Alice retorna para Jorge no episódio seguinte e, com isso, todo seu guarda-roupa e seu comportamento tradicionalmente "feminino", também.

No período em que Alice aparece frequentemente brigando com Jorge, até o momento em que está "descasada" (episódios 8 a 13), as cores fortes ficam mais presentes no visual da protagonista, surgindo azuis mais escuros e tons terrosos. Além disso, também aparecem as calças e os *blazers*. Até mesmo na moda íntima da personagem há mudança: as camisolas são trocadas por pijamas sem decotes, de duas peças, apesar das cores rosa, azul e branco ainda permanecerem.

Após o episódio 13, quando reata com Jorge, o guarda-roupa de Alice reencontra seus vestidos românticos, saias e babados, presentes até o final da trama. Entretanto, ainda veremos a calça e o *blazer* retornarem justamente com uma postura ativa da protagonista – como quando confronta Jorge para descobrir que ele tem uma amante e, principalmente, quando decide abortar. Isto ocorre no episódio 16, quando Odete a acompanha até a clínica para a realização do aborto, como visto na Figura 2.

Dessa vez, o conjunto de paletó e a calça utilizados nas cenas são os mais "masculinos" da personagem, principalmente pela aparição das ombreiras que, até então, eram pouco imponentes, surgindo discretamente no guarda-roupa de Alice. O conjunto branco é utilizado na cena em que ela desiste de abortar; já o marrom, quando ela faz o procedimento. Duas análises são possíveis: a primeira é que o branco, significando pureza e pacificidade, é acionado justamente na desistência, o que pode significar que ela manteve seus "instintos maternais", trazendo uma visão mais conservadora para a narrativa construída. Esta teoria ganha força quando se percebe que ela tem um bordado vermelho bem no lado esquerdo do peito. A segunda análise concentra-se na possibilidade de inferir que a personagem usa o marrom como um tom disruptivo, uma tonalidade presente no guarda-roupa masculino, o local do "poder". Logo, ao usá-la, carrega consigo um significado ativo, de uma ação individual que Alice decide sem a tutela do marido, abandonando o "sonho" da maternidade que mais parecia uma obrigação para a personagem.

Odete está ao seu lado nas duas aparições. Na primeira, ela também se encontra com um conjunto semelhante ao de Alice, e só lhe pergunta se ela tem certeza. Quando a amiga responde que não, elas vão embora. No segundo momento, ela está com uma blusa azul, deixando o blazer de ombreiras apenas para Alice. Ela insiste para que Alice repense sua decisão. Como Odete não parece tão "moderna" em suas falas, o traje fica restrito só a Alice. Saliento que essas peças estão presentes nos editoriais de *Claudia* e *Manequim*

[7] Sobre esse tema: SILVA, E. M. da; CASTRO, L. L. C. de. A representação da mulher "feminista" na televisão brasileira: o figurino da personagem Malu no seriado "Malu Mulher". **dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, *[S. l.]*, n. 35, p. 122–148, 2022.

analisados, então, não rompiam com a moda do período. Isso é interessante pois, em *Malu Mulher*, quando a protagonista ajuda uma amiga a abortar, Marília a traja com um blazer preto, uma camisa social branca, uma calça cinza e um laço que emula uma gravata. O visual carregava ainda mais signos do guarda-roupa masculino burguês. Mas com Alice era diferente: a decisão de abortar foi condicionada pelo marido, pois ela só abdica da gravidez por ser um impeditivo para a retomada de sua relação com Jorge, já que não sabia quem era o pai. Dessa forma, como não se vê nenhum discurso pró-aborto ou atitude progressista, a figurinista segue a moda atual, dando uma roupagem moderna para Alice, ainda que carregando alguns simbolismos.

Na cena final da minissérie, que revela o assassinato da protagonista, ela está vestida como na maioria dos episódios: um vestido de cor creme com decote em V, cuidadosamente maquiada e penteada, e alguns acessórios. A cor aqui não parece influenciar muito, pois Jorge também está com um tom de bege, poucos tons mais escuros do que o dela. Não seria coerente que apenas Alice fosse representada de forma diferenciada, já que a narrativa os colocava em igualdade frente ao questionamento sobre qual deles seria o assassino.

Odete é a primeira personagem analisada como um dos contrapontos de Alice. Marília Carneiro explica que se baseou no estilo californiano esportivo, em ascensão nos anos 1980, a fim de apresentar a vida nos condomínios da Barra da Tijuca (Rio de Janeiro), que começava a ganhar prestígio entre a classe média daquele período.

> *Aquele prédio que existe até hoje ao lado da orla. Aquele primeiro condomínio que tinha supermercado, banca de jornal... era uma vida do futuro, entre aspas, porque não precisava muito sair do seu condomínio pra nada. E... então, eu me lembro que a Tânia Scher que morava nesse prédio, não me lembro nem com quem ela era casada... Mas eu comecei a fazer, desenvolver, roupa de corrida, roupa de exercício, porque junto com a morada na Barra surgiram as primeiras mulheres que corriam, exercício como prioridade, uma coisa meio californiana, meio Jane Fonda entendeu? Quanto à Marília Pêra, eu não me lembro como é que surgiu, por Deus do céu, eu não lembro* (informação verbal)[8].

A moda esportiva se tornou uma tendência nos anos 1980, reflexo do início do processo de culto ao corpo que ganhou destaque a partir das práticas esportivas em ambientes de lazer, áreas livres e condomínios fechados – como o caso da minissérie. O hábito de praticar esportes e viver uma vida "mais saudável" se tornou frequente nas recomendações médicas, na publicidade e nas produções audiovisuais (Sant'Anna, 2014; Silva, 2019). Todavia, é importante destacar duas questões a partir dessa fala de Marília Carneiro. A primeira é que, na trama de Euclydes Marinho, a vida na Barra da Tijuca só passa a ser retratada a partir do episódio número 9, ou seja, ocupando apenas metade da trama. De fato, ela é abordada, mas de forma superficial, apenas pelo viés do estilo de vida dos moradores. Porém, mesmo com menos destaque do que parece pelo comentário da figurinista, a personagem de Tânia Scher e a moda esportiva são rememoradas pela profissional. É em Odete que todo esse

[8] Entrevista concedida por CARNEIRO, Marília. Entrevista I. [24 mai. 2022]. Entrevistador: Laise Lutz Condé de Castro. Juiz de Fora, 2022. 1 arquivo .mp3 (41 min.).

estilo se concentra. Seu guarda-roupa é composto por peças esportivas, ajustadas ao corpo, que salientam sua forma física. Mesmo as peças casuais que ela usa possuem decotes mais profundos ou exibem alguma parte do corpo. A paleta de cores da personagem é vibrante, com tons de verde, vermelho, azul e preto. As calças jeans também são peças recorrentes em Odete, que, apesar de não possuir uma vida profissional (assim como Alice), veste a tendência de moda para mulher moderna do período. Ela está sempre bronzeada, pois considera que o sol tem uma "vitamina" que ajuda no rejuvenescimento. Também faz rituais de beleza, aulas de ginástica e tênis a fim de tonificar-se, entre outros signos. Ela é a personificação desse estilo de vida: da dona de casa moderna, do imperativo da mulher burguesa ociosa que ocupa seu tempo livre com os cuidados de si. Segue à risca a cartilha da esposa como vitrine das conquistas de seu marido, conceito que Veblen (1983) utilizava para definir a mulher burguesa do século XIX. Seu tempo ocioso é investido na manutenção do "império" que é seu próprio corpo. Não é exagero pensar assim pois Fonseca, seu marido, diz que ter uma esposa é um investimento, um bem adquirido, no qual dedica-se tempo e dinheiro.

FIGURA 3: O ESTILO ESPORTIVO DE ODETE.



Fonte: P*rintscreens* dos episódios de Quem Ama Não Mata capturados do Youtube.

Saliento que no episódio 18, Odete e Alice conversam sobre se embelezarem longe de seus maridos. Esse processo secreto é algo encontrado nos manuais de beleza dos anos 1950, como visto no trabalho de Carla Bassanezi (2004). A autora explica que as mulheres se dedicavam aos cuidados do corpo no sigilo, pois a beleza deveria ser algo intrínseco ao feminino. Tanto Alice quanto Odete reproduzem comportamentos antiquados, mas é apenas na protagonista que isso se torna problemático.

No caso de Odete, seu estilo de vida é celebrado na trama. Ela é rememorada pela figurinista, mesmo sendo uma personagem coadjuvante, por ser considerada moderna, diferente de Alice que tem uma vida sedentária. Isto aponta para a oposição entre as personagens: segundo Sant'Anna (2014), a popularização do esporte contribuiu para dividir os seres humanos de todas as classes sociais e idades em dois grupos: "os ativos e os sedentários. Dois grupos em constante oposição. Os primeiros tenderam a ser vistos como pessoas do bem, já os sedentários, nem tanto" (Sant'Anna, 2014, p. 158). Pode-se inferir que, com a apresentação desses hábitos, Odete já se enquadrava em uma vivência moderna; por mais que sua vida fosse a de uma dona de casa, ela ocupava seu tempo ocioso se dedicando não apenas a seu marido e aos filhos. O individualismo ganhava cada vez mais força, como vimos anteriormente, e aqui percebemos como Odete reflete o que os anos 1980 inaugurou, na concepção de Byung Chul-Han (2015): um modelo perfeito de uma sociedade calcada no desempenho, que procura sempre a melhor *performance* de si.

Seu comportamento estava em diálogo com as revistas femininas dos anos 1980 analisadas por Sant'Anna (2014): ela é sensual e tem personalidade, mas também cedia em prol do casamento, este ainda visto como uma realização para a mulher. Essa postura impede que o telespectador reconheça o papel tradicional que Odete interpreta: no fundo, ela reproduz um comportamento arcaico, mas, como se impõe nas discussões com Fonseca e segue a moda do momento, é colocada como uma mulher moderna no sentido mais despolitizado do conceito. Como reflete Hamburger (2005), essa era uma prática comum das telenovelas: apresentar a modernidade, principalmente, a partir de hábitos de consumo.

O segundo ponto a se considerar na fala de Marília Carneiro é que a figurinista não se lembrava como Alice, a protagonista, se vestia. Isso demonstra que não foi um visual inovador ou marcante. Também reforça o argumento de Odete ser uma versão "moderna" de Alice, uma representação mais palatável da mulher tradicional, que ainda poderia "viver" no Brasil contemporâneo. Além disso, destaca que, em uma carreira longeva como a de Marília Carneiro, figurinos disruptivos são os mais marcantes na memória da profissional.

Para finalizar esta análise, passemos para o principal contraponto de Alice, tanto visualmente quanto narrativamente: Laura. A irmã da protagonista separou-se por duas vezes; prefere viver sozinha em Visconde de Mauá do que se casar novamente; tem duas filhas que, praticamente, foram criadas pelos avós; é uma decepção para seu pai e, em certo ponto, até para suas filhas. Seu perfil é oposto ao de Alice: ela trabalha para se sustentar, não vê na maternidade uma realização e não acredita que estar ao lado de um homem "para sempre" é a melhor forma de viver sua vida. Diante de personalidades tão opostas, os estilos também se distanciam. Sua paleta de cores também é vibrante, com tons de vermelho, verde e azul. Seu guarda-roupa é composto por camisas soltas, de botão ou no estilo "bata", que não marcam as curvas, parecidas com os modelos masculinos – mas arrumadas de maneira despojada, aproximando do que se entende como "feminino". Sempre abertas no colo, com mangas curtas ou levantadas e de corte reto; são usadas soltas, para fora da calça. A maquiagem e os acessórios são presentes, assim

como em Alice e Odete, mas de maneira mais discreta. As calças *jeans* eram uma peça recorrente no guarda-roupa da personagem que, das analisadas, era a que possuía a vida profissional ativa. Os vestidos e saias não são vistos, aparecendo somente no formato de "túnica. No geral, a personagem só usa roupas largas, deixando suas curvas escondidas, indicando certa preferência por não acentuar as formas femininas.

Seu cabelo também merece destaque por seu corte bem curto, que rompia com a feminilidade clássica. No período, esse comprimento de cabelo para mulheres não era incomum, pois as revistas *Manequim* e *Claudia* analisadas traziam modelos ou atrizes de televisão com penteados nesse estilo. Entretanto, na televisão brasileira, ainda predominava os cabelos abaixo do queixo. Em 1981, a própria Marília Carneiro ousou colocando um penteado semelhante em Vera Fischer, símbolo de beleza do período, na novela *Brilhante*, escrita por Gilberto Braga. Porém, seu visual não agradou ao telespectador a ponto da figurinista ter que colocar um lenço no pescoço da atriz para direcionar o olhar para aquela região tamanha a rejeição sofrida pelo corte (Memória Globo, 2022). Isto indica que grande parte da sociedade ainda atrelava a beleza feminina aos cabelos mais compridos naquele período, logo, o penteado de Laura, ao romper com alguns símbolos da feminilidade hegemônica, colaborava na construção de um visual moderno para a personagem.

FIGURA 4: LAURA EM SEU COTIDIANO.



Fonte: *Printscreens* dos episódios de *Quem Ama Não Mat*a capturados do *Youtube*.

Todos esses elementos constroem em Laura uma imagem de alguém que está sempre arrumada de forma "despreocupada", exibindo uma feminilidade fora das convenções tradicionais e mais alinhadas ao seu estilo de vida: despojado, livre, dinâmico. No que tange o comportamento, outros componentes reforçam essa imagem "emancipada": o *whisky* e o cigarro. Presentes em duas cenas "subversivas" de Alice, os itens, que Marília Carneiro destaca como signos do masculino e da liberdade, contribuem para alçar Laura a uma imagem de "emancipação" e ação, ou seja, como pertencente ao "universo masculino".

Apenas um elemento do guarda-roupa de Laura é mais romântico e "feminino": uma bata branca com detalhes bordados em renda. Ela aparece em dois momentos apenas. No episódio 4, quando Laura vai até o aeroporto pedir que Raul fique, numa típica cena clássica dos filmes de *Hollywood*, e no episódio 9, enquanto faz pão com Raul, em um momento de intimidade do casal. Nestas situações ela não apresenta o visual *unissex* que a caracteriza, justamente quando se "entrega" ao amor e repensa seu estilo de vida livre, seguindo a lógica apresentada por Marília Carneiro em *Malu Mulher*.

Apesar dessa postura subversiva, ressalto que o desfecho da personagem consiste em resgatar a conexão perdida com sua filha Ângela, abandonando uma vida livre. Nos últimos episódios, desaparecem as camisas sociais, sendo substituídas por blusas com babados e tons de rosa. Embora seja muito breve para deduzir uma mudança completa de estilo, percebemos a clara intenção do roteiro em comunicar que Laura voltou ao seu papel que lhe cabe como mulher: ser mãe e proporcionar estabilidade para a filha, conquistando um emprego de auditora. Seu visual que, assim como o de Alice, inicialmente lembrava o estilo *hippie,* se apaga levemente. A mulher livre, que vivia tranquilamente afastada e sozinha, foi obrigada a deixar seu estilo de vida para se adaptar à rotina de uma criança – não o contrário. Era impossível ser Alice, mas também não cabia mais ser Laura. A diferença é que uma teve chance de se enquadrar nos novos tempos.

Considerações Finais

A partir desta análise é possível concluir que as escolhas de Marília Carneiro para a construção visual da minissérie *Quem Ama Não Mata* deram continuidade à lógica adotada em *Malu Mulher*. Alice, uma dona de casa passiva, é representada com diversos símbolos consagrados da feminilidade tradicional, enquanto Laura, a personagem "moderna", se aproxima mais de um visual *unissex*. O figurino sugere ao espectador que o masculino representa a modernidade, enquanto o feminino é visto como frívolo e conservador. Essa perspectiva coaduna com o regime das aparências que foi instaurado, mais precisamente no século XIX, com a ascensão da burguesia, onde a austeridade é associada ao masculino e as frivolidades restritas ao feminino (Harvey, 2003). Nessa configuração, o masculino é reforçado como o local do poder, estando o feminino relegado à passividade e ao conservadorismo.

O arquétipo que foge à regra é observado em Odete. Embora tradicional, seu visual moderno, alinhado com as últimas tendências de moda e as práticas de embelezamento corporal, confere-lhe um verniz de modernidade. Este é construído a partir do consumo de um estilo de vida esportivo que a distancia do *New Look 80's* de Alice, trazendo dinamismo,

mas mantendo-a o oposto de Laura, cuja vida é menos tutelada por homens. Odete é moderna dentro dos limites "aceitáveis" naquilo que se considera o "feminino" – é sensualmente agressiva, mas domada pelo casamento –, não precisando de um visual *unissex*, pois ainda é uma personagem submissa.

Reforço que Alice e Laura, que representam os extremos comportamentais da trama, possuem estilos que, embora presentes, não são predominantes nas revistas de moda da época analisada. Alice evita roupas bifurcadas e mantém uma silhueta clássica, quase uma releitura dos anos 1950; já Laura, com suas batas e camisas sociais despojadas, remete ao estilo *hippie* – ambas deslocadas das tendências de moda e comportamento contemporâneas à época. Odete, por outro lado, está mais afinada com o que era o presente. Alice, arcaica, deveria "desaparecer" da sociedade, enquanto Laura, apesar de progressista, também é punida e realocada ao papel feminino tradicional e à conformidade. Enquanto isso, Odete permanece celebrada e relembrada como um equilíbrio entre modernidade e tradição.

Por fim, destaco a perspicácia de Marília Carneiro ao vestir Alice de uma maneira exacerbadamente "feminina", pois, dessa maneira, não abre precedentes para questionamentos da postura da personagem. Na sociedade brasileira, a lógica machista muitas vezes define a "verdadeira" vítima em casos de feminicídio ou violência contra a mulher, com as roupas desempenhando um papel fundamental. Um dos casos de feminicídio que geraram a comoção do movimento "Quem ama não mata" evidencia isso: o companheiro de Maria Regina de Souza Rocha defendeu-se dizendo que as roupas de sua esposa eram "indecentes". Portanto, ao vestir Alice de uma maneira "adequada", Marília reforçava que aquela vítima não era "questionável": Alice era uma vítima "perfeita", mesmo que a narrativa insistisse que não.

Referências

ALMEIDA, Heloisa Buarque de. Pedagogia feminista no formato da teledramaturgia. In: MICELI, Sergio; PONTES, Heloísa (orgs.). **Cultura e sociedade:** Brasil e Argentina. São Paulo: Edusp, 2014, p. 269-294.

BASSANEZI, Carla. Mulheres dos Anos Dourados. In: DEL PRIORE, Mary. **História das mulheres no Brasil.** São Paulo, Unesp, 2004, p. 607-639.

BRUSCHINI, Cristina. Mulher e trabalho: uma avaliação da Década da Mulher (1975-1985). In: CARVALHO, Nanci Valadares de. (Org.). **A condição feminina**. São Paulo: Vértice, Editora Revista dos Tribunais, 1988, p. 124-142.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular:** história e imagem. Florianópolis: Edusc, 2004.

CERQUEIRA, Fábio Vergara; SANTOS, Denise Ondina Marroni dos. A camisola do dia: patrimônio têxtil da cultura material nupcial (Rio Grande do Sul, do início a meados do século XX). **Estudos Históricos** (Rio de Janeiro), v. 24, 2011, p. 305-330. Disponível em: < https://www.scielo.br/j/eh/a/zVBCWy97GPZmVg5QdKDW4Kf/abstract/?lang=pt> Acesso em 08 dez. 2022.

FREIRE FILHO, João. Força de expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias. **Revista Famecos**, v. 12, n. 28, 2005, p. 18-29.

HAMBURGER, Esther. **O Brasil antenado:** a sociedade da novela. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Editora Vozes Limitada, 2015.

HARVEY, John. **Homens de preto**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

LEWIN, Helena. Educação e força de trabalho feminina no Brasil. **Cadernos De Pesquisa**, n. 32, 1980, p. 45-59.

MEMÓRIA GLOBO. Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/minisseries/quem-ama-nao-mata/> Acesso em: 15 fev. 2023.

MÖLLER, Eliza Dias; SILVA, Elisabeth Murilho da. "A juventude da beleza": a moda e o comportamento juvenil na revista Veja de 1980. **Principia:** Caminhos da Iniciação Científica, v. 18, n. 1, 2018. Disponível em: < https://periodicos.ufjf.br/index.php/principia/article/view/29781/20220> Acesso em: 14 jan. 2023.

RAINHO, Maria do Carmo Teixeira. **Moda e revolução nos anos 1960**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2014.

RODRIGUEZ, Miguel Angel Schmitt**. Cinema clássico americano e produção de subjetividades:** o cigarro em cena. 2008. Dissertação (Programa de Pós-graduação em História) – Departamento de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/91803> Acesso em: 11 jan. 2022.

SANT'ANNA, Denise Bernuzzi. **História da beleza no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2014.

SILVA, Elizabeth. M. da. Baila Comigo: os esportes e a moda esportiva a partir da influência do audiovisual. **dObra[s] – revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, *[S. l.]*, v. 12, n. 27, p. 47–60, 2019. Disponível em: https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/982. Acesso em: 05 dez. 2022.

SOUZA, Gilda de Mello. **O espírito das roupas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

VEBLEN, Thorstein. **A Teoria da Classe Ociosa:** um estudo econômico das instituições. Tradução: Olivia Krähenbühl. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

ZIRBEL, Ilze. O Lugar da mulher na antropologia pragmática de Kant. **Kant e-prints**, v. 6, n. 1, 2011, p. 50-68. Disponível em: <https://www.cle.unicamp.br/eprints/index.php/kant-e-prints/article/view/307> Acesso em: 20 out. 2022.

Agradecimentos

Revisor do texto: Matheus Couto Hotz, Bacharel em letras – Licenciatura em português. E-mail: hotzmths@gmail.com.

As artistagens de Iberê Camargo na criação dos figurinos para o balé "As Icamiabas"

Iberê Camargo's artistic talents in creating the costumes for the ballet "As Icamiabas"

Ana Cleia Christovam Hoffman[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5514-9545

[resumo] O campo da moda se aproxima ao do figurino, não apenas pelo uso das roupas e acessórios, utilizados em uma caracterização, mas também por sua representatividade ao mostrar visualmente a cultura e o comportamento de uma sociedade em um determinado tempo. Iberê Camargo em 1959, no Rio de Janeiro, realizou uma série de estudos de figurinos para o balé "As Icamiabas", inspirado em um conjunto de lendas e documentos legados pelos primeiros cronistas que estiveram na floresta amazônica e que tiveram contato com o grupo de mulheres guerreiras. O objetivo principal deste artigo é abordar a representação construída por Iberê Camargo para o figurino de "As Icamiabas". Para isso, apresenta a lenda que permeia o imaginário cultural brasileiro e descreve como foram representadas as figuras presentes nesse balé artístico. A metodologia parte de uma revisão bibliográfica e descrição dos figurinos a partir dos relatos encontrados na literatura específica sobre o mito das icamiabas. Como resultados, é evidenciada, na interpretação artística de Iberê Camargo, a mistura de elementos que remetem à cultura indígena, tais como as pinturas na pele, mas também são incorporadas roupas que não fazem parte do contexto cultural e imaginário da lenda, porém fazem parte da proposta artística: um espetáculo de balé.

[palavras-chave] **Icamiabas. Figurino de balé. Iberê Camargo. Lenda. Muiraquitã.**

[abstract] The field of fashion is close to that of costume design, not only because of the clothes and accessories used in a characterization, but also because of their representativeness in visually showing the culture and behavior of a society at a given time. In 1959, in Rio de Janeiro, Iberê Camargo carried out a series of costume studies for the ballet "As Icamiabas," inspired by a set of legends and documents bequeathed by the first chroniclers who

[1] Doutora em Educação. Universidade Feevale. hofana@gmail.com. http://lattes.cnpq.br/8380090076778971.

were in the Amazon forest and had contact with tribes of warrior women. The objective of this article is to address the representation constructed by Iberê Camargo for the costumes of the ballet "As Icamiabas." To this end, this article is concerned with presenting the legend, which permeates the Brazilian cultural imagination, and describing how the figures in this artistic ballet were represented. The methodology is based on a bibliographical review and a description of the costumes, based on the accounts found in the literature on the plural dress of native peoples. The results show that Iberê Camargo's artistic interpretation includes a mixture of elements that are reminiscent of indigenous culture, such as skin paintings, but also incorporates clothes that are not part of the cultural context and imagery of the legend, but are part of the artistic proposal, a ballet show.

[keywords] **Icamiabas. Ballet costumes. Iberê Camargo. Legend. Muiraquitã.**

Recebido em: 01-10-2024.
Aprovado em: 22-12-2025.

Introdução

Os figurinos desempenham um papel crucial na criação da atmosfera e na narrativa visual de qualquer produção, seja teatral, seja audiovisual, de balé ou outras artes das representações. O campo da moda se aproxima ao do figurino, não apenas pelo uso das roupas e acessórios, utilizados em uma caracterização, mas também por sua representatividade ao mostrar visualmente a cultura e o comportamento de uma sociedade em um determinado tempo.

Iberê Camargo em 1959, no Rio de Janeiro, realizou uma série de estudos de figurinos para o balé "As Icamiabas", inspirado em um conjunto de lendas e documentos legados pelos primeiros cronistas que estiveram na floresta amazônica e que tiveram contato com o grupo de mulheres guerreiras. Lenda, mito ou realidade, essa narrativa inspirou diversas produções audiovisuais.

Além da decupagem dos personagens, das inspirações para criação, e processos de tradução para se chegar ao resultado satisfatório, é essencial considerar a funcionalidade dos figurinos, por meio de modelagens e uso de matéria-prima, garantindo a liberdade de movimento necessária para a execução das coreografias complexas e expressivas do balé. Compreende-se também a necessidade de uma abordagem interdisciplinar, que abrange história, antropologia e *design* de moda, para oferecer uma visão abrangente sobre a importância dos figurinos na construção da identidade e da narrativa do balé.

Ao explorar os estudos de figurino realizados por Iberê Camargo para "As Icamiabas", este artigo busca apresentar a representação construída pelo artista. Para isso, apresenta a lenda, que permeia o imaginário cultural (não apenas brasileiro), e descreve como foram representadas as personagens presentes nesse balé artístico.

A metodologia parte de revisão bibliográfica e descrição dos figurinos a partir dos relatos encontrados na literatura sobre. Embora os corpos das icamiabas sejam marcados essencialmente pela nudez, a literatura deixa pistas simbólicas que são incorporadas ao projeto de figurino proposto por Iberê Camargo. A partir disso, percebe-se como elementos visuais e culturais foram integrados para criar uma representação autêntica e impactante das guerreiras amazônicas no palco. Vale lembrar que este projeto, pelo pouco que se sabe, não foi executado. Portanto, esta análise parte do estudo dos desenhos desenvolvidos por Iberê a partir de revisão bibliográfica sobre o mito das icamiabas.

Este levantamento ajudou a verificar as figurações e simbologias utilizadas para representar o povo[2] indígena na contemporaneidade, trazendo uma compreensão do exercício de tradução e transcriação que figurinistas e ilustradores podem utilizar como recurso estilístico e cultural. Percebeu-se, no caso de Iberê, que ele levou em consideração tanto os aspectos míticos da obra quanto as especificidades para o figurino de balé.

Mitos e lendas: mulheres devoradoras e feminino diabólico

Segundo Barthes (1993, p. 145), 'mito' tem sido usado para descrever os elementos da cultura contemporânea que possuem um "caráter imperativo, interpelatório". Entendendo que a história seja "passível de mitificação assim como o mito é invadido pela história" (Ruthven, 1997, p. 22), o mito é decorrência de um processo, colocando-se como significador dos processos culturais. A abordagem semiológica de Barthes (1993) entende o mito como uma fala, representada através da matéria (mesmo no caso do mito oral, materializado pela língua) manifestada pela forma. Relacionados com a cultura popular, os mitos barthesianos são representações construídas historicamente, que atingem amplamente a coletividade como mitos da sociedade burguesa, mas, acima de tudo, são utilizados para explicar fatores sobrenaturais.

Segundo Cascudo (2012, p. 396), "o mito pode ser um sistema de lendas, gravitando ao redor de um tema central, com área geográfica mais ampla e sem exigências de fixação no tempo e no espaço". Diante do exposto, compreende-se que as figurações imaginárias são personificações de um modelo específico de identidade, bastante amplo em suas manifestações dentro da cultura. Isso porque podem tanto estar atreladas a lugares sociais ocupados por sujeitos, representando um título de nobreza ou uma categoria legitimada em práticas culturais, como também serem representações artísticas, literárias e dramáticas que aparecem em todas as instâncias da arte. Não apenas em personagens fictícios, mas nas figuras públicas, personalidades históricas e pessoas que encontramos no cotidiano.

---

[2] Os termos "tribo" e "índio" foram respectivamente substituídos por povo (etnia, grupo) e indígena em todas as passagens literárias do material consultado para construção desta pesquisa. Acredita-se que todos são termos problemáticos, cujo uso torna pejorativo e estereotipado, referindo-se a algo ou alguém não civilizado. O termo "tribo" não compreende toda diversidade de etnias que existem entre os povos indígenas no Brasil; o termo "índio" foi atribuído por colonizadores portugueses quando aqui chegaram e em menção às Índias.

É possível traçar os contornos e perfis, descrever as formas, saliências e reentrâncias de suas subjetividades, frequentemente deparando-se com resíduos das figurações imaginárias às quais refere-se: a princesa, o herói, o clérigo, o louco, a feiticeira, o governante, o monstro e tantas outras. Estas figurações não estão arraigadas a nenhuma identidade cultural facilmente discernível, como gênero, classe, nacionalidade, de modo que é impossível delimitá-las, pois pertencem a um imaginário de certa forma universal. Mesmo que estas figuras usem roupagens que as caracterizem num determinado tempo e espaço, seu significado personificador é arquetípico. Jung (2000) empregou o termo 'arquétipo' para designar o conteúdo de formas com forte ressonância psicológica, cuja incidência é universal, pois podem ser encontradas em todas as civilizações.

A História da Arte, por exemplo, ilustrou o feminino diabólico por intermédio das *femmes fatales* e mulheres livres do simbolismo, a versão da esfinge grega. O arquétipo da mulher fatal presentifica a figura diabólica da mulher, a que mata, a cortesã despida de moralidade. Estas *personas* são apontadas por Paglia (1992) como a mulher-vampiro, ou *vamp*. Segundo ela,

> O poder de fascinar da vampira deriva da legendária capacidade da serpente de imobilizar sua presa fixando os olhos nela. O medo que paralisa o animal e o que paralisa a pessoa sob o olhar do vampiro são o mesmo. Uma emanação da cruel hierarquia da biologia (Paglia, 1992, p. 316).

Dentro dos ideais estéticos decadentistas do século XIX, tais figuras emergem para exemplificar o "símbolo da feminilidade pervertida" (Chevalier; Gheerbrant, 1989, p. 390). A figura bíblica de *Lilith*, a *Salomé*, de Oscar Wilde (1854-1900), as bacantes no poema *A morte de Orfeu*, de Olavo Bilac (1865-1918*),* traz o retrato do tipo de mulher fatal romântica, porém dominadora e com papel erótico estabelecido: "Gênios maus, monstros alados, de corpo de ave, cabeça de mulher, garras aceradas, odor infecto, elas atormentam as almas com perversidades incessantes". O trecho que faz referência às harpias descreve que estas "simbolizam as paixões viciosas, tanto os tormentos obsedantes que o desejo faz sofrer quanto os remorsos que se seguem a satisfação" (Chevalier; Gheerbrant, 1989, p. 484).

A partir das denominações de Koltuv (2017), Lilith, ora Deusa, ora demônio, ora tentadora, ora assassina, ora noiva de Satã, ora a esposa de Deus, "sempre em chamas nos portões do Paraíso" (Koltuv, 2017, p. 38), descreve as imagens de humilhação e diminuição que remetem à figura feminina. Certamente, em boa parte se remetem à figura de Lilith, tendo em vista que ela está presente nas mitologias suméria, babilônica, assíria, cananeia, persa, hebraica, árabe e teutônica. Lilith é o oposto da virgem Maria, que é vista como um arquétipo da grande mãe, pois está ligada à Terra, às coisas mundanas, e sua sexualidade pertence a si própria. Figuras como a de Lilith se relacionam com a de Salomé no transcorrer da história:

> Ocasionalmente ligada a orgias rituais, sexuais ou sacrifícios à lua do sangue menstrual [...]. A jovem é frequentemente caracterizada como não-humana, no sentido comum da palavra; ora ela é desconhecida, ora de origem bizarra, ora sua presença é estranha, ora ela atua ou padece de modo curioso, o que nos faz concluir que a jovem é de natureza mítica e fora do comum (Jung, 2000, p. 185-186).

Salomé, de Oscar Wilde, remonta o mito bíblico. No mito, a dançarina encanta Herodes e pede a cabeça de João Batista, que é decapitado e servido em uma bandeja. No romance de Oscar Wilde, mito e literatura se misturam, mas o fato é que a figura da mulher simbolista, a mulher trágica, segue sendo elevada a sua monstruosidade, são *vamps*, disfarçadas: "Parece uma princesinha cujos olhos são de âmbar. Através das nuvens de musselina, sorri como uma princesinha" (Wilde, 2002, p. 28). Salomé foi uma das figuras femininas mais aclamadas no fim do século XIX.

O mito não pode ser confundido com a lenda. As indígenas guerreiras icamiabas, enquanto lenda, mostram o "episódio heroico ou sentimental maravilhoso ou sobre-humano, transmitido e conservado na tradição oral popular, localizável no espaço e no tempo" (Cascudo, 2012, p. 396). Porém, enquanto mito, estão representadas no teatro, na literatura, na novela e no cinema. Nestas representações, a mulher aparece entre figuras diabólicas, pois reúne em si todas as características do feminino perigoso, independente da cultura à qual faz parte, como conheceremos a seguir, por meio do mito das icamiabas.

O mito da mulher sem lei e a lenda do muiraquitã

Na ontologia amazônica, a terra é o corpo dos indígenas. A lenda das icamiabas, também chamadas de "Cunhãs-teco-imãs [...] que pode significar mulheres sem lei ou mulheres fora da lei" (Guido, 1937, p. 15), narra a existência de um povo constituído por mulheres indígenas guerreiras. Além deste significado, há ainda referências que traduzem do tupi *i + kama + îaba*, significando "peito partido". Essas amazonas são a origem do nome do Rio Amazonas. Essas mulheres possuíam uma organização avançada e enfrentavam suas próprias batalhas contra ameaças externas. Armadas com seus arcos, elas utilizavam estratégias bem planejadas para proteger o seu povo.

A primeira documentação oficial sobre esse povo ocorreu em 1541, feita pelo frei Gaspar de Carvajal e Francisco de Orellana durante uma expedição à Amazônia. Nos registros, observa-se uma visão de uma América paradisíaca, destacando as riquezas naturais, como a fauna e a flora. No entanto, essa visão também trazia uma perspectiva de dominação e exploração. Isso sugere que o olhar eurocêntrico estava focado no capital e nos benefícios, sempre sustentado pela narrativa religiosa cristã:

> Província de mulheres guerreiras, que sustentando-se *sósinhas*, sem varões, com os quais apenas de tempos em tempos tinham *cohabitação*, viviam em suas aldeias, cultivando as suas terras e alcançando com o trabalho de suas mãos todo o necessário para o seu sustento (Carvajal; Rojas; Acuña, 1941, p. 266, grifo acrescido).

Durante sua expedição, os exploradores notaram que, à medida que avançavam mais profundamente na floresta, aumentava o "perigo", pois à frente encontrariam um grupo de guerreiras indígenas fortes e "perigosas". Essas mulheres eram temidas e consideradas o povo mais organizado da região. É possível afirmar que os colonizadores sentiam um grande receio só de ouvir falar dessas guerreiras, afinal, "ele não se achava diante das Amazonas, isto é, mulheres guerreiras governantes de um reino" (Sampaio, 1974, p. 15). Relatam que, ao avistá-las, foram recebidos de forma agressiva, com flechas disparadas em sua direção.

Dessa maneira, no romance é narrado o primeiro encontro entre as mulheres guerreiras e Carvajal, Orellana e seus homens:

> As Ykamiabas estão subindo o monte, quando avistam os estrangeiros. Mais que depressa, trocam os objetos de uso doméstico por armas de guerra. Com os cabelos amarrados em volta da cabeça para melhor combater os intrusos, elas se preparam para o ataque. A expedição é pega de surpresa. Mais que depressa, Orellana reúne a tripulação para revidar o ataque. Os espanhóis descem dos bergantis aos poucos, e, espalhando em canoas atiram num grande exército que se forma à sua frente. Eles já sabiam da nossa presença – grita Orellana aos expedicionários [...] mesmo em pequeno número, as mulheres guerreiras, combatem a expedição. Cobertas com pequenas tangas, elas se escondem entre as árvores para deferir-lhes com mais segurança suas flechas. Os espanhóis querem vê-las de perto. Aproximam-se da costa, sem se importarem com a grande quantidade de flechas e paus atirados em sua direção. Curiosos, querem conferir a habilidade das decantadas mulheres. Impressionados com a sua altura, observam-lhes a pele bronzeada, ombros largos, os cabelos trançados e enrolados à cabeça, e a nudez à mostra. Para se defenderem, elas reagem. Os espanhóis respondem com armas de fogo, arcabuzes e balestras (Melo, 2012, p. 136).

Os registros da expedição indicam que durante o confronto houve várias mortes entre as icamiabas e entre os colonizadores e que, apesar de possuírem armas de fogo mais avançadas, estes últimos foram forçados a recuar. A força e a habilidade das guerreiras eram inquestionáveis; Orellana, por exemplo, "ficou tão impressionado com a força e resistência daquelas mulheres que, ao retornar à Espanha, relatou ao rei o que havia presenciado, reforçando ainda mais a lenda das Amazonas, mulheres guerreiras" (Santos, 2017, p. 43).

As icamiabas ganharam notoriedade por meio das descrições feitas pelos colonizadores. No entanto, não há uma confirmação precisa dessas narrativas, deixando a linha entre lenda e realidade ainda indefinida (Sampaio, 1974). Nos relatos, essas mulheres são frequentemente retratadas de maneira desumanizada, quase monstruosa, sem sentimentos maternos e com uma independência vista de forma negativa. Além disso, a sexualização dos corpos contribuía para o fomento de expressões segundo as quais elas viviam em estado animal. Conforme Federici (2017, p. 383), isto mostra a "incapacidade dos europeus em considerar as pessoas com quem se encontravam como verdadeiros seres humanos".

Outras descrições corroboram a construção do estereótipo literário. Para Guido (1937, p. 22), "Carvajal conta que aquelas mulheres eram musculosas e andavam nuas inteiramente, tapando apenas o sexo; que com arcos e *frechas* guerreavam como dez índios". Outros detalhes são evidenciados por Raminelli (2018, p. 25), ao explicar que a sexualidade indígena no período colonial mostra que "como os homens, as mulheres andavam nuas e arrancavam todos os pelos que cresciam sobre a pele, inclusive pestanas e sobrancelhas. Os cabelos femininos cresciam naturalmente, não eram tosquiados na frente e nem aparados na nuca".

Sabe-se que as culturas se despem e se vestem para atender seus costumes e tradições. Portanto, pode-se compreender que as "roupas" das icamiabas são representadas tanto pela nudez quanto pelas pinturas corporais e demais ornamentos. Dentre as intervenções indígenas no corpo, é possível ainda citar o apreço das mulheres pelos cabelos. Tranças e cordões pintados de vermelho o adornavam. Diferente dos homens, não furavam os lábios, nem a face, somente as orelhas (Raminelli, 2018).

Cascudo (2012) e Raminelli (2018) apontam para tais vestígios históricos, quando descrevem a sua aparência. "Estas mulheres são muito alvas e altas, com cabelo muito comprido, entrelaçado e enrolado na cabeça. São muito membrudas e andam nuas em pêlo, tapadas as suas vergonhas, com seus arcos e flechas nas mãos" (Cascudo, 2012, p. 42). Isto sugere que, provavelmente, aquilo que predominava nas vestes das mulheres indígenas retratadas era a nudez quase completa, com o uso de apenas uma tanga.

É notório lembrar a moral que o vestuário assume diante deste paradoxo entre o corpo vestido e o corpo nu, que vai além dos aspectos culturais normatizados, atravessando as relações de poder, mas passam também por um processo de exteriorização de si e da produção de modos de vida, como é possível perceber nos povos originários.

Essa moral do corpo desnudo é passível de ser comparada com as aparições dos últimos anos em produções artísticas e culturais que incluem as indígenas icamiabas, como a novela "Novo Mundo", da Rede Globo, exibida em 2017. Percebe-se que o figurino cobre excessivamente o corpo das personagens. Neste caso, o que se pode considerar é tanto os recursos de licença poética para criar em torno do conjunto de características histórico-culturais quanto a impossibilidade de retratar os corpos nus. A trama se passa no século XIX e teve em torno de 20.000 figurinos confeccionados e distribuídos "entre elenco, figuração e adereços", segundo a figurinista Marie Salles.

Ao retomar os aspectos em torno da lenda, relata-se que em certa época do ano os indígenas afortunados eram recebidos no país das icamiabas, terra daquelas valorosas cunhãs. Isso ocorria após longas jornadas de viagem, através dos caminhos líquidos daquela região encantadora, em que o Jamundá levava as suas águas para uma vasta extensão de lagos e lagoas (Guido, 1937).

> Segundo tradição corrente na Amazônia, uma república de mulheres teria existido nas margens do rio Jamundá, nas fraldas da Serra de Itacamiaba, chamada também de Jaci-taperê, junto a um lago a que os nativos deram a denominação poética de Jaei-uaruá (*espêlho* da lua). O nome de icamiaba, dado a essas mulheres teria vindo da serra a cujos pés moravam, de lta-caa-meen-auá, Itacamenaba

> ou Itacameaba, de que *fizerám* depois Itacami'aba. O seu significado seria a pedra do mato *sôbre* a qual se dão, que se refere à tradição segundo a qual as Icamiabas se entregavam, naquele lugar, aos índios das tabas vizinhas que iam visitá-las em determinada época do ano e receber das suas mãos os mágicos amuletos verdes (Guido, 1937, p. 15, grifo acrescido).

O amuleto verde referido é o muiraquitã. A lenda do muiraquitã contém muitos simbolismos. Sua tradição diz que se trata de um amuleto da sorte, esculpido em pedra jade e amazonita, que assume a forma de animais, como o sapo. A lenda conta que as icamiabas, guerreiras que viviam às margens do Rio Amazonas, mergulhavam em lagos durante as noites de lua cheia para buscar pedras no fundo do rio. Os amuletos verdes, conhecidos como muiraquitãs, eram conhecidos como símbolos de fertilidade, crença hoje praticamente esquecida na tradição popular e reincorporados como crença religiosa apenas (Sampaio, 1974). Juntas, estas duas lendas mostram a conexão do ser humano com a natureza, representadas, conforme visto na seção a seguir, por meio dos figurinos para um espetáculo de balé.

Simbologias para o figurino do balé "As Icamiabas", de Iberê Camargo

Esta seção apresenta os estudos de figurinos de Iberê Camargo para "As Icamiabas", comparando com os rastros míticos e simbólicos encontrados na literatura em torno da lenda das icamiabas e da lenda do muiraquitã.

Em 1959, no Rio de Janeiro, Iberê realiza uma série de estudos de figurinos para o balé "As Icamiabas". Com libreto[3] de Circe Amado[4], música de Cláudio Santoro[5] e coreografia de Harald Lander[6], foi inspirado em um conjunto de lendas e documentos legados pelos primeiros conquistadores e cronistas que estiveram na floresta amazônica e que tiveram contato com as mulheres guerreiras. Simboliza a apoteose das arcaicas civilizações americanas e o nascimento de um novo mundo (Iberê Camargo, 2024). Sabe-se que, recentemente, foram localizados esboços de croquis para uma proposta de figurino de balé. Até janeiro de

---

[3] Os libretos procuraram descrever o espetáculo, apresentando seu argumento, sua estrutura de entradas e personagens, os versos dos poemas cantados e, quando era o caso, os cortesãos e as damas que desempenhavam os papéis. Alguns deles mostram-se ainda mais completos, compondo-se de prefácios explicativos, discursos e considerações (Couto, 2022).

[4] Circe Amado é filha do famoso escritor brasileiro Jorge Amado e da escritora Zélia Gattai. Circe é conhecida por seu trabalho como tradutora e editora, contribuindo para a preservação e divulgação da obra de seu pai. Possui forte ligação com a literatura e cultura brasileira.

[5] Claudio Santoro (1919-1989) foi um destacado compositor, maestro, violinista e educador brasileiro. Nascido em Manaus, ele começou a estudar violino e piano ainda jovem, e seu talento precoce o levou a estudar no Rio de Janeiro com o apoio do governo do Amazonas. Sua obra é vasta e variada, abrangendo desde trilhas sonoras para filmes até composições eruditas.

[6] Harald Lander (1905-1971) foi um renomado dançarino e coreógrafo dinamarquês, conhecido por revitalizar o *Royal Danish Ballet*. Sua composição mais famosa, "Études" (1948), é um balé de um ato que começa com exercícios tradicionais de balé na barra e termina com exibições espetaculares de estudantes avançados. Em 1953, Lander tornou-se mestre de balé da Ópera de Paris e, em 1964, abriu seu próprio estúdio nesta cidade.

2021, acreditava-se terem sido produzidos para o balé "Rudá", de Villa-Lobos, mas novos documentos apontam para o projeto de Circe Amado, embora ainda sem registros de que tenha sido encenado.

No caso desta pesquisa, originada a partir do estudo dos figurinos de Iberê Camargo para "As Icambiabas", cabe lembrar que se trata da incorporação de uma cultura popular dentro do balé que é visto culturalmente como cultura erudita. Não acreditamos nestas classificações que colocam a concepção de cultura como conceito reacionário, ou seja, de alta e baixa cultura. Portanto, apreciamos a possibilidade de pensar o imbricamento de culturas como linhas que se sobrepõem, tal como a cultura se coloca, plural.

> Não existe, a meu ver, cultura popular e erudita. Há uma cultura capitalística que permeia todos os campos de expressão semiótica. [...] Não há coisa mais horripilante do que fazer apologia da cultura popular, ou da cultura proletária, ou sabe-se lá o que do gênero. Há processos de singularização em práticas determinadas e há procedimentos de reapropriação, de recuperação, operados pelos diferentes sistemas capitalísticos (Guattari; Rolnik, 2011, p. 30-31).

O que Guattari e Rolnik (2011) parecem discutir é a ideia de que não há uma distinção clara entre cultura popular e cultura erudita. Em vez disso, sugerem que existe uma cultura capitalista que influencia todas as formas de expressão cultural. Os autores criticam a glorificação de determinadas culturas, argumentando que todos os tipos de cultura são, de alguma forma, apropriados e recuperados pelos sistemas capitalistas. Portanto, entende-se que a cultura é moldada e reapropriada pelo capitalismo, independentemente de sua origem ou forma. Isso implica que as distinções tradicionais entre diferentes tipos de cultura podem ser menos relevantes do que a influência do capitalismo sobre todas elas.

Com relação a estas manifestações culturais, sabe-se que as artes populares, conhecidas também como folclóricas, vêm ao longo da história sofrendo apagamento, pois a principal marcação entre elas é a história oral, que, passada de pai para filho, vem se perdendo pela falta de interesse das novas gerações. No caso desta pesquisa em específico, carente de literaturas que até então não discutiram os figurinos "As Icamiabas", proposto por Iberê, é marcada a importância da revisão bibliográfica para tal construção.

O campo da moda se aproxima ao campo do figurino, não apenas pelo uso das roupas e acessórios, utilizados em uma caracterização, mas também por sua representatividade ao mostrar visualmente a cultura e os costumes de uma sociedade em um determinado tempo. No caso dos figurinos para balé, explica-se, nos seguintes termos, como as imagens são construídas para os espetáculos: "Como em uma tela, os balés representariam imagens, desenhos, cores e símbolos por meio da decoração, dos elementos cênicos e dos figurinos" (Couto, 2022, p. 17). Inclui-se ainda a composição para este tipo de figurino, no caso do balé clássico que normalmente é mais colado, tanto para a bailarina quando para o bailarino. Fazem parte da composição deste figurino as meias-calças, a sapatilha de meia ponta ou sapatilha de ponta, o *collant*, o tutu e o ornamento de cabelo (coroa, véu, folhas, estrela, entre outros).

A exposição "Modelar no Tempo: Iberê e a Moda", organizada por Gustavo Possamai, responsável pelo acervo da Fundação Iberê, no ano de 2021, apresenta esses estudos de figurinos e mostra como Iberê Camargo explorou a moda em suas obras. O vestuário é um elemento cultural e, portanto, manifesta um tipo de comunicação não verbal. Em "As Icamiabas", temos um excelente exemplo de como a moda e a arte podem se entrelaçar. A moda, nesse contexto, não é apenas vestimenta, mas uma forma de expressão artística que complementa e enriquece a performance do balé, ajudando a contar a história e consequentemente, reflete e produz a subjetividade dos personagens, com um visual impactante. Embora não tenham sido confeccionados e encenados, esses figurinos não só refletiam a estética e a funcionalidade necessárias para a dança, mas também incorporavam elementos culturais e históricos das icamiabas, criando uma ponte entre os trajes utilizados e a narrativa artística.

O desenho do figurino serve para comunicar o conceito e as características de um espetáculo. Dentro deste processo, entra em diálogo o licenciamento poético do figurinista que mistura elementos que cumprem com os referenciais históricos, mas também agrega outros, a partir dos seus *insights* de criação. Trata-se de um processo que, além de antropofágico, devorando elementos diversos, que são sampleados, também é transcriador ao modo de Haroldo de Campos, que Corazza (2011, p. 65) explica ser "mais ou menos inventiva, segundo a habilidade de cada tradutor, nas operações tradutórias". Além das demandas específicas que um projeto de figurino costuma apresentar conforme o tipo de espetáculo a ser encenado, a aparência com que uma figuração é imaginada ou visualizada está intrinsecamente relacionada ao cabedal de referências imaginárias e simbólicas que encadeiam os processos culturais que quem cria está submetido. Portanto, o que um figurinista faz é descrevê-las, dissecá-las, analisá-las em seu teor simbólico e em sua materialidade para que seja possível identificar as inscrições corpóreas evidentes no projeto e implementá-las.

No referente ao balé especificamente, quando o espetáculo acaba, ficam a materialidade dos seus figurinos, os cenários, a música e a experiência memorável de quem encena e de quem assiste. No balé, os figurinos são altamente valorizados, pois não há nenhum texto ou libreto a ser lido. No entanto, sabe-se que "libretos mais elaborados apresentam gravuras, partituras musicais, ou mesmo descrições de detalhes dos cenários, figurinos e/ou da própria representação – isso no caso dos libretos publicados após a realização do espetáculo, em forma de relato ou relação" (Couto, 2022, p. 13).

Para além do referencial artístico, algumas questões ergonômicas precisam ser consideradas, que impactam não apenas nos movimentos corporais, mas no rigor que esta modalidade artística de dança implica. Os figurinos devem permitir uma total liberdade de movimento. Tecidos com elasticidade, como *lycra* e *spandex*, são frequentemente usados para garantir que os bailarinos possam executar movimentos complexos sem restrições. Um dos elementos mais icônicos do figurino de balé clássico é o tutu. Existem diferentes tipos de tutus. Entre eles, constam o tutu romântico, que é mais longo e fluido, e o tutu clássico, que é curto e rígido, projetado para destacar a técnica e a linha das pernas da bailarina.

O tutu romântico tem geralmente um comprimento de 3/4 e saia em formato de sino feita de várias camadas de tule. A barra cai em qualquer lugar entre o joelho e o

tornozelo e flui livremente para enfatizar a leveza e a qualidade etérea dos balés românticos (Tomshinsky, 2010).

Quanto à apresentação dos figurinos criados por Iberê Camargo para "As Icamiabas", o modo como se encontrou para mostrar os desenhos dos figurinos e explicá-los foi a partir do levantamento bibliográfico que existe sobre a lenda. Desde o início, percebe-se a coerência de Iberê Camargo ao incorporar elementos visuais possivelmente encontrados em livros que narram a lenda das icamiabas, mesmo utilizando saias e malhas, que são característicos do balé.

FIGURA 1 – ESTUDO DE FIGURINO PARA O PAPEL DE RAIO DE LUA E CONHORI



FONTE A: Iberê Camargo; Estudo de figurino para o papel de Raio de lua no balé As Icamiabas; c.1959; grafite e guache sobre papel; 34,8 x 25,3 cm; Acervo Fundação Iberê
FONTE B: Iberê Camargo; Estudo de figurino para o papel de Conhori no balé As Icamiabas; c.1959; grafite e guache sobre papel; 35,1 x 25 cm;Acervo Fundação Iberê.

Na Figura 1, são representados os figurinos para Raio de Lua e Conhori, respectivamente. A Figura 1A é para representar Raio de Lua. A lenda das icamiabas conta que elas realizavam uma cerimônia sagrada, durante a lua cheia, para a deusa Yaci, a mãe lua, no lago Yaci Uarua (espelho da lua). A divindade feminina é descrita como "Grande Mãe Lunar"

(Sampaio, 1974, p. 66). É possível interpretar, pelos traços do desenho, um tutu romântico em cores azul e dourado, caindo levemente entre o joelho e o tornozelo. A aparência "espumosa" da saia faz jus ao efeito necessário para que a bailarina possa se movimentar livremente, no corpo sugere-se uma malha própria para figurinos de balé.

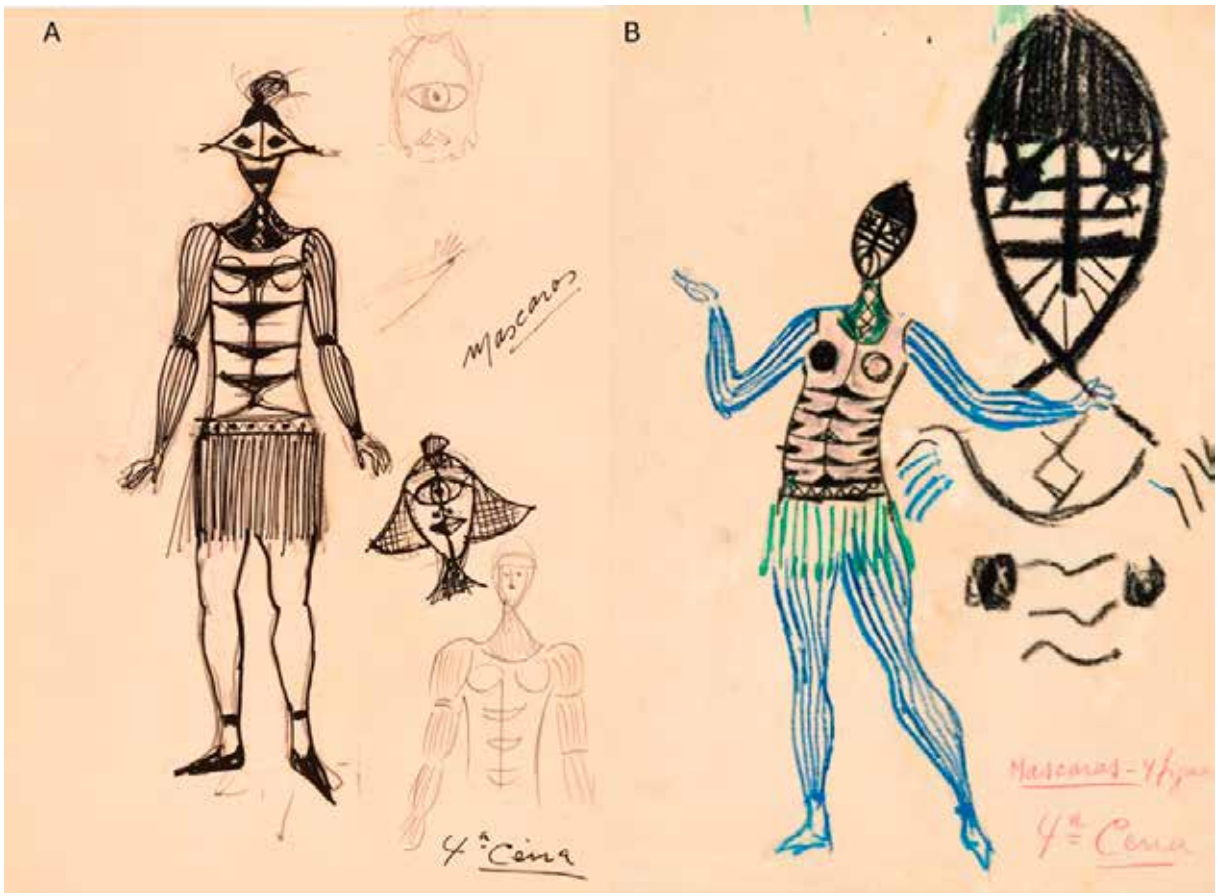
Na Figura 1B está Conhori, a rainha das icamiabas, marca de um povo com muitas riquezas e poder representados pelo uso de um manto vermelho. Seu traje retrata e reforça sua posição dentro da sociedade matriarcal. Uma simples observação pode levar a perceber que o volume da capa sugere que ela seja pesada. No entanto, esta observação, feita a partir do desenho, não coincide com os dados encontrados na pesquisa. Se considerarmos a literatura sobre as icamiabas, provavelmente o manto foi feito com lã de lhama ou de peles de suas caças como sugerem Carvajal, Rojas e Acuña (1941). Porém, é impossível não relacionar e aproximar do manto tupinambá, construído a partir de penas vermelhas e que em 2024 retornou ao Brasil.

> Depois de mais de 300 anos exposto no Museu da Dinamarca, o Manto Tupinambá retornou ao Brasil. O objeto raro e sagrado do povo Tupinambá foi levado à Europa em 1644 e lá permaneceu até julho de 2024, quando foi repatriado. O manto é uma peça com cerca de 1,20 metro de altura, por 80 centímetros de largura. Considerado uma entidade sagrada pelos Tupinambá, é confeccionado com penas de guarás, mas também com plumas de papagaios, araras-azuis e amarelas (Governo Federal, 2024, s.p.).

Ainda sobre o manto, mais detalhes e características visuais que corroboram e aprofundam os dados anteriores são encontrados em Cascudo (2012). Segundo esta autora, "vestem finíssima lã de ovelha do Peru. Usam mantas apertadas, dos peitos para baixo, o busto descoberto, e um como manto, atado adiante com uns cordões. Trazem cabelos soltos até o chão e cabeça coroas de ouro, da largura de dois dedos" (Cascudo, 2012, p. 42). No peito, o acessório lembra o amuleto muiraquitã, em formato de rã.

Nestes relatos, o que mais impressiona é a semelhança com que Iberê Camargo retrata a rainha das icamiabas, Conhori, por meio da sua proposta de figurino. Não há dúvida do cuidado com os rastros literários que se misturam aos licenciamentos poéticos incorporados pelo artista e figurinista.

FIGURA 2 – ESTUDO DE MÁSCARAS



FONTE A: Iberê Camargo; Estudo de figurino (máscaras) para o balé As Icamiabas; c.1959; grafite e nanquim sobre papel; 32,6 x 21,8 cm; Acervo Fundação Iberê.
FONTE B: Iberê Camargo; Estudo de figurino (máscaras) para o balé As Icamiabas; c.1959; lápis de cor sobre papel; 35,1 x 25 cm; Acervo Fundação Iberê.

Alguns croquis de Iberê parecem fazer parte de uma etapa de esboço das ideias, embora muitos deles já estivessem coloridos. Isto fica evidente nos croquis em que são ilustradas as propostas do uso de máscaras (Figura 2A e 2B) para a caracterização do espetáculo. Além da inferência às malhas e ao tutu, figurino próprio para uso no balé, observa-se o uso das máscaras. Este mesmo desenho, cuja máscara apresenta o visual monstruoso, que remete ao Mapinguari, marcado por um olho só, mostra o cuidado do artista em incorporar os elementos fantásticos que faziam parte dos ritos primitivos, presentes na floresta amazônica.

Segundo Cascudo (2012, p. 427-428), esse ser era conhecido como "um animal fabuloso, semelhante ao homem, mas todo cabeludo. [...]. O seu tamanho é de 1,80m aproximadamente, a sua pele é igual ao casco do jacaré, os seus pés idênticos aos de uma mão de pilão ou de um ouriço castanha". Embora o referencial teórico não descreva esse ser com a aparência de um olho apenas, este visual pode ser comprovado através da caracterização proposta na série paraense "Icamiabas na cidade Amazônia", de 2021, para a animação de direção de Otoniel Oliveira e roteiro de Petrônio Medeiros (Icamiabas na Cidade Amazônia, 2021).

No tocante ao uso de máscaras, "chama-se assim por serem comuns entre as *tribus dêsse* ciclo as *dansas* rituais e cerimônias de iniciação em que seus participantes usam máscaras com configurações de animais, humanas ou de monstros fantásticos" (Guido, 1937, p. 142, grifo acrescido). São diversas as manifestações culturais que fazem uso das máscaras e estas podem ser encontradas em várias partes do mundo: Oceania, Indonésia, Polinésia, África, Austrália e nas Américas, incluindo a Amazônia. "No uso das máscaras e *dansas* mascaradas, às vezes, como as de diversos povos antigos, em relação com ritos agrários e mistérios iniciáticos [...] há um início de arte dramática" (Guido, 1937, p.155, grifo acrescido).

Tanto as máscaras quanto os amuletos chamados de muiraquitãs podem ser reconhecidos como totens, ou seja, símbolos sagrados adotados por etnias ou clãs como emblemas de seus ancestrais e protetores. Os totens são muito mais do que simples esculturas; eles constituem símbolos vivos de tradição, sabedoria e respeito pelas raízes culturais e pela natureza. Embora não seja o objetivo deter-se nas ideias complexas do antropólogo Claude Lévi-Strauss sobre o totemismo, é mister considerar o impacto das práticas culturais e a relação entre natureza e cultura, e o impacto significativo na antropologia (Valentin, 2022).

Segundo Valentin (2022), Lévi-Strauss mostrou que o totemismo é uma forma de pensamento simbólico que revela a maneira como as sociedades humanas percebem e interagem com o mundo circundante. "Entre êsses elementos materiais e espirituais podem contar-se as máscaras ritualísticas, emblemas totêmicos ou do espírito ou gênio tutelar do povo" (Guido, 1937, p. 154, grifo acrescido).

Ao encontro destes elementos sagrados representados no figurino para "As Icamiabas", consta um colar todo feito de muiraquitãs, utilizado pela personagem mãe do muiraquitã (Figura 1 e Figura 3). Para este colar eram atribuídos símbolos e funções hierárquicas dentro do grupo:

> [...] a pedra verde não era apenas distintiva de chefia do clã ou da *tribu* os portadores das contas de jade eram os condutores espirituais, os sábios, os mestres, os Filhos do Sol. Como ao Muiraquitã amazônico, relacionavam-lhe histórias de Heróis civilizadores e lendas encantadoras de épocas remotas (Guido, 1937, p. 65, grifo acrescido).

Na lenda das icamiabas, após as relações sexuais sob a lua cheia, as mulheres criavam amuletos esverdeados, feitos com o barro do fundo do Lago Espelho da Lua ou com pedras jade e amazonita, que eram oferecidos aos homens que haviam gerado filhos. Esses amuletos eram moldados em formas de muiraquitã, segundo a tradição.

FIGURA 3 – ESTUDO DE FIGURINO PARA O PAPEL DE MÃE DO MUIRAQUITÃ E RUDÁ



FONTE A: Estudo de figurino para o papel de Mãe do Muiraquitã no balé As Icamiabas; c.1959; grafite e guache sobre papel; 34,9 x 25 cm; Acervo Fundação Iberê.
FONTE B: Estudo de figurino para o papel de Rudá no balé As Icamiabas, c.1959; grafite e guache sobre papel; 34,8 x 25,1 cm. Acervo Fundação Iberê.

Na proposta de figurino, Iberê Camargo faz uma anotação a lápis que informa esta ser a figuração para a Mãe do Muiraquitã (Figura 3A) e, além do colar, em que podem ser observados diversos sapos verdes, se utilizam também de representações de serpentes. Afinal, a lenda diz que ela morava no lago do rio Uaupés e um dia se transformou numa serpente e foi morta por um homem:

> A forma do sapo ou da rã se prendem, ao par de um simbolismo teogônico, múltiplas superstições da magia dos povos ameríndios e outras regiões do globo. Onde quer que se registem práticas de magia ou de feitiçaria, na Antiguidade, na Europa medieval, entre os nossos índios, nossos caboclos ou outras populações rurais do Novo Mundo, que misturaram o folclore[7] ibérico com superstições e crenças

[7] O termo folclore ainda hoje é amplamente utilizado para se referir a festas populares, ao "saber do povo", à cultura popular (expressão preferencialmente utilizada na redação do artigo). No entanto, problematizações pelo uso do termo têm sido comuns, quando levam a uma visão estereotipada e essencialista das culturas, ignorando a diversidade e a complexidade das práticas culturais. Somado a isso a patrimonialização e a comercialização do folclore podem levar à perda de significado e contexto cultural, transformando práticas culturais em mercadorias turísticas.

> afro-ameríndias, encontra-se o sapo representando o papel de agente mágico, encarnação de forças sobrenaturais e tido, não raro, como dotado de poderes terapêuticos e de uma irradiação maléfica ou benéfica, segundo os fins para os quais, na crença popular, é utilizado (Guido, 1937, p. 99-100).

Em várias mitologias, os batráquios simbolizam divindades femininas, como as deusas mães dos cultos matriarcais. Este simbolismo se reflete na cultura popular, onde os amuletos verdes em forma de rã ou sapo, utilizados pelas icamiabas, adquiriram um significado sexual. Esses amuletos eram oferecidos como presentes aos guerreiros escolhidos pelas icamiabas para procriar, reforçando a conexão entre a fertilidade e o poder feminino.

> Ao chegar ao contacto do ar, a substância entregue pela Mãe do Muiraquitã endurecia, e então as Icamiabas penduravam ao pescoço dos guerreiros as mágicas pedras verdes, talismãs de amor e sagrados amuletos que lhes dariam poder *sôbre* os outros homens e os preservariam de perigos (Guido, 1937, p. 92, grifo acrescido).

De acordo com a Figura 3B, "Rudá ou perudá era o deus do amor indígena, encarregado de promover a reprodução dos seres criados" (Cascudo, 2012, p. 623). É conhecido como o deus do amor na mitologia tupi-guarani, comparado ao Cupido na mitologia romana ou a Eros na mitologia grega. Segundo as lendas, Rudá vive nas nuvens e sua principal função é despertar o amor nos corações das pessoas, especialmente entre os guerreiros e as mulheres indígenas. Rudá é uma figura central nas tradições tupi-guaranis e é frequentemente invocado em canções e rituais para atrair o amor e a harmonia. Ele é descrito como um ser belo e gentil.

As divindades femininas representam uma perspectiva mitológica lunar, em contraste com "a religião solar das sociedades secretas dos homens, semelhante a que Izí ou Iuruparí instituiu entre os habitantes das florestas amazônicas" (Guido, 1937, p. 151). Conhecido também como "Filho do Sol", Izí é a figura patriarcal que oprime a mulher. Lenda ou não, esses traços míticos e simbólicos dialogam com o modo como as sociedades e suas culturas se estruturam hoje no Ocidente, revelando a persistência de padrões de poder e gênero.

Izí (Figura 4) ou ainda Iurupari, Bocan (coração mau), Masanqueró (Sampaio, 1974; Guido, 1937), é descrito como "herói mitológico civilizador dos índios da Amazônia" (Sampaio, 1974, p. 67) responsável por elaborar leis duras às mulheres, "que ficaram relegadas a uma situação de total inferioridade e subordinação aos homens" (Sampaio, 1974 p. 69). No entanto, essa visão não é unânime. Segundo Guido (1937, p. 123), a figura em questão não pode ser reduzida a uma entidade demoníaca, pois "é temível, mas não é mau para todos; apenas para aqueles que não seguem seus mandamentos". Deste modo, é possível perceber que Izí desempenha um papel de legislador, com uma aparência descrita de forma impactante por Guido (1937, p. 130): "fogo pela cabeça, pelas mãos e pelo corpo, fazendo barulho com a cara coberta" e dotado de poderes mágicos.

O estudo de figurino para o papel de Izí (Figura 4), elaborado por Iberê Camargo, diverge da descrição literária, apresentando uma figura indígena com traços ocidentais, semelhante a um soldado, o que sugere uma fusão de influências culturais. A representação do personagem sugere um guerreiro, como evidenciado pela forma como segura a lança. Além disso, a imagem revela detalhes da cultura indígena, incluindo pintura corporal. Somados a estes detalhes veste: adorno de cabeça, saia, braceletes e o que parece ser uma sandália.

FIGURA 4 – ESTUDO DE FIGURINO PARA O PAPEL DE IZÍ



FONTE: Iberê Camargo; Estudo de figurino para o papel de Izí; c.1959; lápis Conté e guache sobre papel; 34,8 x 25 cm; Acervo Fundação Iberê.

Embora o estudo inicialmente se concentrasse em descrever os figurinos criados por Iberê Camargo para 'As Icamiabas', que retratam a cultura popular e a religião indígenas da região Norte do Brasil, ao longo da pesquisa emergiu uma motivação para atualizar e aprofundar a reflexão sobre o tema, considerando especialmente a ótica da diferença e os estudos contracoloniais

Nesse contexto, a alteridade deixa de ser reduzida a um exotismo ou subordinação e é retratada de maneira mais autêntica e complexa. Essa abordagem dialoga com o conceito de contracolonialidade, cunhado pelo escritor quilombola Antônio Bispo dos Santos, conhecido como Nêgo Bispo. Segundo Santos (2023), a contracolonialidade é uma perspectiva que se opõe à colonialidade, defendendo a preservação e valorização dos modos de vida, símbolos e significações dos povos indígenas e quilombolas.

Se num primeiro momento as indígenas icamiabas nos deixam a herança cultural que discute importantes questões que se inserem no contexto dos estudos de gênero e sobre os direitos humanos no século XXI, tais como alteridade, igualdade e autonomia, nos questionamos como esta herança foi retratada e se visou produzir diferença ou estereótipo, tendo em vista o olhar expedicionário de Orellana, nos textos literários.

Ao entrar em contato com as fontes bibliográficas referidas, é inegável a constatação: o estereótipo está presente na subjetificação colonial, já dizia Bhabha (1998). Isso colocou as mulheres indígenas, por exemplo, como "aberrações agressivas", uma ameaça às expedições espanholas e portuguesas, quando na verdade estas mulheres estavam a defender seu território e foram aos poucos sendo dizimadas. Aqui já não estamos mais falando da lenda, mas de uma realidade mundial quando se fala na colonização europeia do Mundo Novo (Federici, 2017).

Ao negar a alteridade destas mulheres, tem-se um problema de representação social e cultural e da forma como estas informações chegam até nós. Nas palavras de Adichie (2009), muitas histórias importam. A narrativa mítica, em sua pluralidade expressiva, subverte a noção de uma história única e objetiva, favorecendo uma complexidade de significados e interpretações. A multiplicidade de versões míticas, veiculadas por meio da arte, literatura, cinema e outras formas de expressão, desestabiliza as estruturas de poder e promove uma diversidade de perspectivas sobre as experiências humanas resistindo a uniformização cultural e mantendo as disputas que produzem estéticas e éticas, marcadas por raça, gênero e classe.

O artista Denilson Baniwa chama atenção para o fato de que "índio não é folclore, índio não é enfeite, índio não é fantasia. Índio não é 'índio'" (Saavedra, 2021 p. 32). Assim, compreende-se que a colonialidade reproduz padrões de poder de longa data, "que surgiram como resultado do colonialismo e que definem a cultura, o trabalho, as relações de intersubjetividade e a produção de conhecimento muito além dos limites estritos das administrações coloniais" (Maldonado-Torres, 2007, p. 243 *apud* Ndlovu, 2017, p. 133). Uma perspectiva contracolonial seria, então, buscar, ao revés, o saber da e na própria cultura, incorporando a oralidade e a alteridade (Saavedra, 2021), como sugere Ailton Krenak, líder indígena, ambientalista, filósofo, poeta, escritor brasileiro da etnia krenaque e membro da Academia Brasileira de Letras.

Considerações

Diante do exposto, com o objetivo de trazer a representação construída por Iberê Camargo para o figurino do balé "As Icamiabas" em 1959, compreende-se, primeiramente, as conexões entre forças, campos relacionais e corpos, numa perspectiva ampliada a partir das posições imaginadas das mulheres enquanto mito, seja pela idealização de beleza, seja pelo pecado, poder ou teor antropofágico. É possível entender, como suportes visuais, as imagens especulares com as quais nos identificamos e somos identificados.

A visualização de certos discursos e as imagens que representam "conceitos ideais", que podemos chamar de "mitos", estão intimamente ligados aos modelos de sociedade em que vivemos atualmente. No caso do mito das icamiabas, a figura demoníaca da mulher, que vive sem homem, assemelha-se a uma série de outros mitos presentes em diversas culturas e nações, com narrativas muito semelhantes, mas representações visuais diferentes.

No referente à documentação em torno da obra de Iberê Camargo, sua escassez dificultou o processo da pesquisa, que segue em andamento. A revisão bibliográfica pode comprovar a propriedade com que o artista, neste caso, figurinista, propôs por meio do licenciamento poético da sua criação, uma caracterização que considerou os dados documentais

existentes em torno da lenda, na sua época. Trata-se de uma história sendo contada por meio dos figurinos, em que ocorre uma transferência da cultura popular para a cultura dita erudita, se assim se acreditar em tais classificações sobre alta e baixa cultura.

O exercício realizado permitiu observar os croquis e mergulhar no referencial literário. Foi como pensar um processo ao revés: dos estudos criados pelo artista se chega às fontes bibliográficas e às possíveis conexões, buscando pontos de convergência e explicação para suas escolhas.

Não se sabe ao certo os caminhos percorridos por Iberê Camargo, exceto pelo maestro Claudio Santoro ser natural de Manaus e fazer parte do projeto. Infere-se, aí, um possível caminho para que tal materialidade tenha sido concebida, levando em consideração rastros simbólicos das manifestações culturais presentes na cultura brasileira. O modo transcriador de Iberê rompe com a literalidade e, talvez pela falta de dados, ele se permita fabular de modo transcultural. São artistagens de um processo criador que mistura ideias, estilos e introduz novas e imagens.

No caso do figurino para "As Icamiabas", proposto por Iberê Camargo e inspirado nas lendárias guerreiras amazônicas, o que se observou nos desenhos foi que, por meio de supostas malhas e saias espumosas que refletem a cultura do balé, o artista incorporou os elementos simbólicos encontrados na literatura. As mensagens visuais explícitas e implícitas ajudaram a construir a identidade visual de cada personagem em torno da lenda. Compreende-se que os elementos ajudaram a transmitir a força e a graça das personagens, distinguindo-as entre si.

Embora o enfoque neste artigo tenha sido descrever a figuração proposta por Iberê Camargo para o balé "As Icamiabas", de 1959, é inegável perceber que, simbolicamente, o mito das icamiabas pode refletir a representação feminina que busca ser respeitada na sua alteridade e que defende seu espaço, seu povo e sua origem. Este dado hipotético, sendo transposto para a atualidade, mostra os contornos que a pesquisa pode assumir futuramente, ao envolver literatura, mitologia, ecologia, psicanálise, feminismo, gênero e culturas oriental e ocidental antigas.

Referências

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. **O perigo de uma única história**. Tradução de Juliana Romeu. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.

BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Tradução de Myrian Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

CARVAJAL, Gaspar de; ROJAS, Alonso de; ACUÑA, Cristobal de. **Descobrimentos do Rio das Amazonas**. Tradução de C. de Melo Leitão. Série 5ª. Vol. 203. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1941.

CASCUDO, Luísa da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro.** 12. ed. São Paulo: Global, 2012.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos, mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. Tradução de Vera da Costa e Silva *et al*. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1989.

CORAZZA, Sandra Mara. Notas Org. Heuser, Ester Maria Dreher. **Caderno de notas 1**: Projeto, notas & ressonâncias. Cuiabá: EdUFMT, 2011.

COUTO, Clara Rodrigues. O balé por escrito: preceitos e regras de composição dos balés de corte na França do Antigo Regime (1581-1682). **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, Porto Alegre, v. 12, n. 1, e113668, 2022. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rbep/a/zhyBHKByYPykqx3NSVn4hYS/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 18 ago. 2024.

FEDERICI, Silvia. **Calibã e a bruxa**: mulheres, corpo e acumulação primitiva. Tradução do Coletivo Sycorax. São Paulo: Elefante, 2017.

GOVERNO FEDERAL. **Manto Tupinambá:** Governo Federal celebra retorno do artefato sagrado ao Brasil e reafirma direitos indígenas como uma prioridade. 2024. Disponível em: https://encurtador.com.br/xud7i. Acesso em: 2 dez. 2024.

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Suely. **Micropolíticas**: cartografias do desejo. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

GUIDO, Angelo. **O reino das mulheres sem lei**: ensaios de mitologia amazônica. Porto Alegre: Globo, 1937.

IBERÊ CAMARGO. **Fundação Iberê**. 2024. Disponível em: https://iberecamargo.org.br. Acesso em: 12 dez. 2024.

ICAMIABAS NA CIDADE AMAZÔNIA [Seriado]. Direção: Otoniel Oliveira. Roteirista: Petrônio Medeiros. TV Cultura do Pará, 2021.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução de Maria Luiza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2000.

KOLTUV, Barbara Black. **O livro de Lilith**: o resgate do lado sombrio do feminino universal. São Paulo: Cultrix, 2017.

MELO, Regina Lúcia Azevedo de. **Ykamiabas**: filhas da Lua, mulheres da Terra. São Paulo: Nelpa, 2012.

NDLOVU, Morgan. Por que saberes indígenas no século XXI? Uma guinada decolonial. **Epistemologias do Sul**, Foz do Iguaçu, 1(1), p. 127-144, 2017. Disponível em: https://revistas.unila.edu.br/epistemologiasdosul/article/view/782/651. Acesso em: 27 dez. 2024.

PAGLIA, Camille. **Personas sexuais**. São Paulo: Cia das Letras, 1992.

RAMINELLI, Ronald. Eva Tupinanbá. *In*: PRIORE, Mary Del (org.). **História das mulheres no Brasil**. 10. ed. São Paulo: Contexto, 2018.

RUTHVEN, K. K. **O mito**. Tradução de Esther Eva Horivitz de BeerMann. São Paulo: Perspectiva, 1997.

SAAVEDRA, Carola. **O mundo desdobrável**: ensaios para depois do fim. Belo Horizonte: Relicário, 2021.

SAMPAIO, Fernando. **As amazonas**. São Paulo: Aquarius, 1974.

SANTOS, Antônio Bispo dos. **A terra dá. A terra quer**. São Paulo: Ubu, 2023.

SANTOS, Silmara Aparecida. dos. **Navegando pelo imaginário das águas**: gênero e sexualidade nas lendas brasileiras. 2017. 97 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2017.

TOMSHINSKY, Ida. History of Dancewear. **Academia**, 2010. Disponível em: http://www.academia.edu/download/33223346/HISTORY_OF_DANCEWEAR_(Autosav ed).docx. Acesso em: 23 maio 2024.

VALENTIN, Marco Antônio. **Viola tricolor**: Lévi-Strauss e o pensamento selvagem **Revista de Antropologia**, São Paulo, v. 65, n. 3, e197970, 2022. Disponível em: scielo.br/j/ra/a/CbvXfZTtQHYGnzfZrKTj38N/?format=pdf&lang=pt Acesso em: 23 ago. 2024.

WILDE, Oscar. Salomé. **Salomé**. Tradução de Renata Maria Parreira Cordeiro. São Paulo: Landy, 2002.

Agradecimentos

Agradeço à Gustavo Possamai, responsável pela Fundação Iberê Camargo, pela disponibilidade e autorização em pesquisar no seu acervo.

Revisor do texto: Isaque Gomes Correa, licenciado em Letras (Hab. Português e Inglês) pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) e mestre em Processos e Manifestações Culturais pela Universidade Feevale.

Entre Carnaval e cotidiano: uma estética de apresentação pessoal das personas Bate-bolas e Bate-boletes

Between Carnival and everyday life: a personal presentation aesthetic of the Bate-bolas and Bate-boletes personas

Priscila Andrade-Silva[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8075-3050

Nilton Gonçalves Gamba Junior[2]
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-9576-5353

[resumo] Este artigo apresenta um mapeamento da estética do vestir de um grupo de Bate-bolas e Bate-boletes, protagonistas de uma manifestação cultural do Carnaval do Rio de Janeiro. A metodologia e a análise foram originadas com a tese de doutorado, *A persona no cotidiano e a persona no carnaval: Bate-bolas, Bate-boletes e uma pesquisa sobre a cultura do vestir*, cujo embasamento teórico é transversal, realizado a partir do ponto de vista do design, em diálogo com saberes e práticas oriundos de outras disciplinas, como a sociologia e a antropologia. Tal reflexão parte da análise sobre o fantasiar no Carnaval, mas o coteja com o vestir cotidiano e evidencia a relação centro/periferia, levando em consideração a variante de gênero masculino/feminino. A premissa demonstra que o diálogo entre vestuário e fantasia possibilita um percurso interessante para se investigar técnicas de abordagem de um campo de estudo plural pelo designer na área dos estudos da cultura do vestir, considerado como forma de criação de personas que manifestam em sua aparência um recorte da estética do vestir da periferia carioca.

[palavras-chave] **Persona. Estética do vestir. Carnaval. Cotidiano. Moda.**

[1] Doutora; Universidade Federal do Maranhão; priscila.a.andrade@gmail.com; http://lattes.cnpq.br/0332900895866001

[2] Doutor; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro; gambajunior@gmail.com; http://lattes.cnpq.br/6691982448335709

[abstract] This article presents a mapping of the dressing aesthetic of a group of Bate-bolas and Bate-boletes, protagonists of a cultural manifestation of Carnival in Rio de Janeiro. The methodology and analysis originated from the doctoral thesis, *"The Persona in Everyday Life and the Persona in Carnival: Bate-bolas, Bate-boletes, and a study on the culture of dressing"*, which has a theoretical foundation that is transversal, conducted from the perspective of design, in dialogue with knowledge and practices from other disciplines such as sociology and anthropology. This reflection begins with an analysis of dressing up in Carnival but contrasts it with everyday dressing and highlights the center/periphery relationship, taking into account the male/female gender variant. The premise demonstrates that the dialogue between clothing and costume allows for an interesting path to investigate approaches to a plural field of study by designers in the area of dressing culture studies, considered as a means of creating personas that manifest in their appearance a reflection of the dressing aesthetic of the Rio de Janeiro periphery.

[keywords] **Persona. Dressing aesthetics. Carnival. Everyday. Fashion.**

Recebido em: 24-09-2024.
Aprovado em: 15-11-2025.

Introdução

Este artigo apresenta um recorte da tese *A persona no cotidiano e a persona no carnaval: Bate-bolas, Bate-boletes e uma pesquisa sobre a cultura do vestir* (Andrade-Silva, 2022), do laboratório de pesquisa Dhis (Laboratório de Design de Histórias) do Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio, que compartilha a análise sobre a estética de apresentação visual de personas que integram um grupo social localizado na periferia do Rio de Janeiro. A tese tem como tema uma manifestação cultural urbana carnavalesca e desenvolveu um mapeamento estético dessa performance em amplo espectro, ao analisar seus aspectos materiais, processuais e simbólicos. Neste artigo, apresentamos a metodologia e a reflexão desenvolvida para investigar os processos materiais de apresentação pessoal de alguns sujeitos que integram o grupo social de Bate-bolas e Bate-boletes.

Iniciamos com uma breve apresentação da manifestação cultural para contextualizá-la contemporaneamente e demonstrar sua riqueza material e simbólica. Em seguida, trazemos o embasamento teórico do projeto de pesquisa e o modo como dialogamos transversalmente com autores e técnicas de pesquisa de disciplinas como a sociologia e a antropologia, mas a partir do ponto de vista da área do design. Por fim, compartilhamos a dinâmica de imersão no campo e os resultados da análise, que teve foco na descrição individualizada de alguns integrantes da Turma Fascinação quanto às suas relações com o vestir na manifestação e no seu cotidiano.

Contextualização e relevância da manifestação

Bate-Bolas e Bate-Boletes são grupos de fantasiados mascarados cujas performances ocorrem por ocasião do Carnaval. Os primeiros foliões com esse tipo de caracterização começaram a surgir nos anos 1930 (Pereira, 2008, p.39), na região de Santa Cruz, subúrbio do Rio de Janeiro. No início, apenas homens produziam fantasias individuais, isoladas e improvisadas, sempre cobrindo todo o corpo e o rosto para garantir o anonimato de quem as vestia. Ao longo do tempo, fizeram mudanças na produção da fantasia, que hoje é muito mais complexa, demonstrando um histórico de alterações significativas dentro da própria manifestação.

Nos anos 1980, começaram a se organizar em turmas, comandadas por um "cabeça", o coordenador da produção do festejo e da confecção da fantasia, que passou a ser igual para todo o grupo, de acordo com um tema anual, definido por esse responsável. O tema é uma espécie de enredo, termo usualmente aplicado para falar de Escolas de Samba, mas que já vem sendo empregado pelos protagonistas do rito (Andrade-Silva, 2022). Atualmente, a quantidade de turmas se expandiu e sua localização territorial igualmente. Um levantamento preliminar apontou a existência de cerca de setecentas turmas (Bezerra da Silva, 2023, p. 169) apenas nos bairros periféricos do município do Rio de Janeiro (zona norte e zona oeste), além dos grupos nos municípios de Niterói e São Gonçalo, na Baixada Fluminense e em outras regiões do estado, mas acredita-se que a quantidade real alcance ainda um número maior – e cada turma pode conter de uma dezena a três centenas de integrantes.

A fantasia ainda mantém aspectos estruturais de suas origens: ser majoritariamente usada por homens, ser composta sempre por um macacão ou veste volumosa, uma máscara telada com peruca e capuz, meias e luvas. Esses itens podem variar bastante em modelagem, cores, desenhos, estampas e materiais. Além disso, a fantasia é acompanhada por adereços e acessórios – como sapatilha ou tênis, colete ou casaca, bola, bandeira, sombrinha – e enfeites de mão – como leque, bicho de pelúcia, luvas, meias etc.

Os aspectos materiais da indumentária e os acessórios relacionados a ela vêm se expandindo em repertório, gerando variações nos estilos de fantasias. Desde os anos 1980, a quantidade de turmas e a sua heterogeneidade só aumentam. Hoje, dividem-se em duas grandes classificações: as mais tradicionais, que usam "bexiga", e uma variação mais recente, que usa "sombrinha".

Bate-Bolas é o termo mais coloquial e genérico para nomear todas as variações de estilos de fantasia, carreguem ou não a bola, como descrito acima. O termo mais preciso, tecnicamente, seria "turmas de fantasia", mas preferimos o primeiro, por ser, de fato, aquele usado pelos brincantes do festejo. Ainda há o termo Clóvis, que ora é usado como sinônimo exato, ora como a possibilidade de descrever variações distintas da tipologia de fantasias dos Bate-Bolas. Subtipos criados nesse percurso histórico de experimentações geram novas terminologias, como "Bujão" ou "Capa".

FIGURA 1 – ESTILOS DE FANTASIAS DE BATE-BOLAS.



FONTE: Acervo Dhis PUC-Rio.

Há alguns anos, a manifestação passou a dividir espaço com as mulheres. Elas usam as chamadas vestes de Bate-boletes ou "fantasia feminina" (quando não há bola). Segundo os brincantes, elas surgiram provavelmente a partir dos anos 2010. Após o primeiro contato da pesquisa com as Bate-boletes, percebeu-se o quanto suas fantasias eram diferentes daquelas usadas majoritariamente pelos Bate-bolas e chamou muita atenção o fato de que a maioria não esconde seus rostos com máscaras. Além das diferenças formais e estéticas, os papéis desempenhados por homens e mulheres, no festejo, se distinguem, ainda que comportem muitas similaridades. Essa observação foi identificada como uma oportunidade rica para se entender as questões relativas à estética de gênero, no âmbito da manifestação, isso porque muitas características da aparência desses brincantes são compartilhadas por ambos os gêneros, apesar de também diferirem em numerosos aspectos. Analisar a presença feminina tão recente, então, mostrou ser um objetivo inovador para o campo e a tese que originou este artigo trouxe o tema pela primeira vez.

Diálogo transdisciplinar e transversal

Logo de início, detectamos que o ritual incorporava novidades com frequência, o que valida a importância da pesquisa, que pretendeu atualizar a narrativa sobre o festejo que se configura como um amplo tema de pesquisa. Constatou-se que seria fundamental desenvolver ações de campo e que elas muito se beneficiariam do método etnográfico, notoriamente utilizado pela antropologia, mas que pode colaborar para reflexões na área do design, quando se trata de entender um grupo social.

Dentre as ações da prática etnográfica, destacamos a importância da seleção dos sujeitos da pesquisa. Nossos interlocutores sempre foram vistos como "amigos em potencial", conforme descreveu Jean Rouch, em sua "antropologia compartilhada", que seria o conhecimento ou o produto gerado do encontro com os interlocutores (Gonçalves, 2008), o que nos empenhamos para realizar. Com uma metodologia que pode contribuir para a análise de processos identitários na relação com a moda e o figurino, realizamos um recorte no diálogo entre o ritual e o cotidiano, sempre levando em consideração as situações de uso relacionadas com objetos vestíveis e artifícios de manipulação da estética corporal.

Percebemos que esta análise, que investiga ao mesmo tempo o vestir ritual e o vestir cotidiano, poderia constituir uma rica oportunidade para se delinear a identidade do grupo e a singularidade dos seus integrantes. Tal abordagem se encontra em sintonia com o que propõe Roberto DaMatta, no livro *Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro* (1997). O autor valoriza o interesse em discutir e estudar as peculiaridades de nossa sociedade para carnavais e procissões, quando o tempo fica suspenso e uma nova rotina se repete e se inova, em relação às questões do dia a dia (DaMatta, 1997, p. 18). E ele continua, afirmando que os rituais:

> [...] inventam e sustentam personagens culturais (...) daí porque estes eventos servem, sobretudo na sociedade complexa, para promover a identidade social e construir seu caráter. É como se o domínio do ritual fosse uma região privilegiada para se penetrar no coração cultural de uma sociedade, na sua ideologia dominante, no seu sistema de valores (DaMatta, 1997, p. 29).

> Nos rituais, os indivíduos que dele participam se utilizam da dramatização, ao unir performance e apresentação de si para colocar em foco algum aspecto e, assim, "transformá-lo em instrumento capaz de individualizar a coletividade como um todo, dando-lhe identidade e singularidade (DaMatta, 1997, p. 36).

Apesar de esse olhar de DaMatta suscitar uma interpretação de que há uma divisão clara entre o cotidiano e o rito, nossa pesquisa deixa claro que não. Embora se constituam como práticas tensionadas por ações e objetivos diferenciados e a ruptura no calendário seja um fator determinante, as práticas não são necessariamente excludentes na integralidade. O que nossa análise demonstra é que existe uma transversalidade entre ambas as práticas e respectivos projetos de apresentação pessoal empregados no cotidiano e no carnaval.

No livro *Design e Histórias I* (2013), Nilton Gamba elabora sobre os aspectos epistemológicos e respectivas técnicas de investigação, ao colocar em diálogo materialidades e subjetividades. O livro apresenta o conceito de "design de histórias", considerando que muitos dos fazeres do design (moda, figurino, mídia e produto) unem a narrativa – incluindo a criação ficcional e a comunicação de reminiscências – e o método projetual. Sinaliza que toda experiência tem uma dimensão trágica, que ajuda a organizar a narrativa na "tentativa de solução para a absoluta não comunicabilidade da experiência finda – seja para o outro, seja para si mesmo." (Gamba, 2013, p.13). Portanto, a narrativa não apenas elabora ficções, mas também comunica experiências. Desse modo, o campo do design pode se beneficiar dos estudos sobre narrativa, por meio de muitas linguagens, inclusive não textuais. E o que é narrado (fatos e ficção), muitas vezes, é expresso visual e materialmente. A "pesquisa em design de histórias se coloca exatamente nessas áreas de conhecimento que não só falam de comportamentos, hábitos e cultura, mas especialmente da materialidade, da imagem como veículo de conhecimento" (Gamba, 2013, p. 20). Assim, a produção de conhecimento científico no campo do design se faz legítima para o estudo da experiência narrativa, ao mesmo tempo em que interdisciplinar. Além disso, o instrumental teórico e técnico empregado considera a empiria de forma "mais plástica", o que permite reavaliar leituras de dados qualitativos.

O que pretendemos abordar com o estudo de narrativa e personagem/persona é a sua contribuição para um olhar investigativo que conjuga materialidade e subjetividade, para decodificar a cultura do vestir. Entendemos que um personagem que se revela na narrativa, ao mesmo tempo em que elabora a narrativa de experiências inexoravelmente findas, para lhe conferir sentido e continuidade, elabora seu próprio personagem, para que suas ações façam sentido no cenário onde ele performa na vida pessoal e em grupo. Se elaboramos a narrativa da experiência, elaboramos também o personagem.

Uma das técnicas da pesquisa de mercado em design é a criação de persona (Gasca, 2014). Consiste em "inventar" uma espécie de arquétipo, a partir de dados de pesquisa de um segmento de público consumidor. Ou seja, as informações que descrevem a persona criada não são falsas, mas se baseiam em estatísticas, dados demográficos e na soma de observações coletadas. A essa persona não é preciso corresponder uma imagem única e, por isso, a descrição do seu perfil deve ser completa. Os dados incluem idade, endereço, formação, parentesco e estado civil. Também se contextualizam ações, lugares que frequenta, como se diverte, necessidades, crenças, valores e desejos. Unem-se análises etnográficas (características do setor social), biográficas (histórias de vida) e semiológicas (análise da expressão

material). Essa técnica híbrida ajuda na visualização mais profunda de um campo e, posteriormente, como ponto de partida para a fase de ideação de projetos mais responsáveis. E, na fase de desenvolvimento de alternativas projetuais, elas são confrontadas com hipóteses sempre cruzadas com o perfil da persona e seu contexto social, para confirmar sua validação.

Diferentemente do estudo ficcional, as personas desta pesquisa são reais, traduzidas e interpretadas. Estamos denominando-as de personas sociais e elas são visualizadas através da materialidade do vestir e da apresentação de si, como produção estética que espelha a subjetividade nesse momento do estudo, pois entendemos que estamos revelando não somente o seu perfil, mas também o retrato de um período. Esse processo de entendimento das personas sociais se assemelha, de acordo com Bakhtin (1997), ao processo da criação de "heróis" no âmbito da ficção literária. Para o autor, ele se basearia em conhecimentos por vezes autobiográficos e definiria em profundidade as características de aparência, comportamentos e personalidade, até atingir um momento de tal coerência e completude que esse herói se separaria do seu criador. Narradas as situações que o herói vivencia, ele age "independente" do autor. Assim, também, personas sociais, como as ficcionais, se enredam por papéis mais ou menos articulados em sua consciência.

O conceito de "exotopia" (Bakhtin, 1997) colabora na análise da ficção e também em analogia à vida real. Diz respeito à nossa capacidade de, com empatia, assumir a visão do outro e conferir finitude e completude, tanto às pessoas quanto ao entendimento das motivações de suas produções estéticas.

> Daí decorre diretamente a fórmula geral do princípio que marca a relação criadora, esteticamente produtiva, do autor com o herói, uma relação impregnada da tensão peculiar a uma exotopia — no espaço, no tempo, nos valores — que permite juntar por inteiro um herói que, internamente, está disseminado e disperso no mundo do pré-dado da cognição e no acontecimento aberto do ato ético; que permite juntar o próprio herói e sua vida e completá-lo até torná-lo um todo graças ao que lhe é inacessível, a saber, a sua própria imagem externa completa [...] (Bakhtin, 1997, p. 34).

Conforme Gilberto Velho (2004), o indivíduo, nas sociedades complexas, transita por diferentes "províncias de significados", relacionadas aos ambientes de trabalho, festa, lazer etc. (Velho, 2004, p.33). O autor desenvolve o conceito de "projeto de vida", que é realizado pelo indivíduo ao acionar ações, trejeitos, falas para atuar nesses ambientes. A aparência de um indivíduo, o modo como ele se veste são essenciais para a interação social. Além do tratamento estético do corpo, a escolha do vestuário confere uma aparência específica para os indivíduos no desempenho de seus papéis sociais. Mesmo considerando o fato de o autor não ter abordado a aparência, parece-nos que seria interessante ampliar o conceito de "projeto de vida", de modo a abarcar o processo de dar visibilidade à subjetividade através do vestir e da produção de uma imagem social. Entende-se que essa aparência não seja, necessariamente, estável, mas é relacional com o indivíduo, que aciona um repertório simbólico através das escolhas mais ou menos conscientes para o seu vestir, para transitar pelas províncias de significado.

Podemos, ainda, dialogar com outros autores sobre a questão da importância de se criar uma narrativa para dar sentido à vida e à persona ou personagem social. Assim, Diane Crane (2006) afirma que, para expressar determinada persona, o consumidor pós-moderno sabe identificar, interpretar, discriminar, entre as várias alternativas, interpretando códigos e relacionando identidade com espaços que ocupa para trabalho e lazer.

> O indivíduo constrói um senso de identidade pessoal ao criar "narrativas próprias" que contenham sua compreensão do próprio passado, presente e futuro. Essa compreensão muda continuamente através do tempo, conforme ele reavalia o seu "ideal" segundo suas percepções variáveis de seu eu mental e físico, com base em experiências passadas e presentes (Crane, 2006, p. 37).

Outro autor interessante para este diálogo é o sociólogo Erwing Goffman (1999), que faz uma analogia entre realidade e ficção e aponta a importância de representar e interpretar personagens para a interação social. Em cena, um ator se apresenta sob as características de um personagem, interage com outros personagens e a plateia constitui um terceiro elemento dessa interação. Já na vida real, as pessoas adaptam seus papéis de atuação aos papéis dos outros personagens presentes, que constituem, ao mesmo tempo, a plateia. No livro *A representação do Eu na vida cotidiana* (Goffman, 1999), o autor cita Robert Ezra Park[3]:

> Não é provavelmente um mero acidente histórico que a palavra "pessoa", em sua acepção primeira, queira dizer máscara. Mas, antes, o reconhecimento do fato de que todo homem está sempre e em todo lugar, mais ou menos conscientemente, representando um papel... É nesses papéis que nos conhecemos uns aos outros; é nesses papéis que nos conhecemos a nós mesmos. (...) Em certo sentido, e na medida em que essa máscara representa a concepção que formamos de nós mesmos – o papel que nos esforçamos para chegar a viver – esta máscara é o nosso mais verdadeiro eu, aquilo que gostaríamos de ser. Ao final, a concepção que temos de nosso papel torna-se uma segunda natureza e parte integral de nossa personalidade. Entramos no mundo como indivíduos, adquirimos um caráter e nos tornamos pessoas (Park, 1950, p. 249-250 *citado por* Goffman, 1999, p. 27).

Gillaume Erner é um sociólogo francês que, igualmente, dialoga conosco, afirmando que os indivíduos contemporâneos não são vítimas da moda, mas, sim, precisam assumir uma aparência para se situar em relação a si mesmos e aos outros. A moda oferece opções para que o indivíduo se torne ele próprio, conjugando entre imitação e distinção (Erner, 2005, p. 220). Em sintonia com Gamba (2013), o autor nos fala da necessidade da ficção. A escolha de um estilo, marcas e objetos faz parte do jogo social, que permite transformar a aparência em narrativa e satisfaz a necessidade do ser humano de narrar e ouvir histórias. As marcas e modas são como fábulas que os adultos podem acessar. Erner remete ao filósofo

[3] Robert Ezra Park, Race and Culture, Glencoe, III, The Free Press, 1950.

Paul Ricoeur, que diz que "a identidade é inseparável da narrativa[4]". Temos necessidade de explicar a realidade com histórias (Erner, 2005, p. 236-37).

Encenar a própria história coloca o indivíduo numa postura lúdica em relação ao mundo e esse é o tema do livro *A Moral da Máscara*, de Patrice Bollon (1993), ao abordar a postura de sujeitos que contam ficções com seus estilos de vida. Para o autor, a aparência funciona como um "paraíso artificial", onde as dificuldades do real, como por milagre, são abolidas. Aos poucos, nos tornamos o que apresentamos de nós, aos poucos nossa máscara se torna nosso próprio rosto.

> Os estilos são projeções simbólicas, fantasmas e sociais que não descrevem verdadeiramente a realidade, mas a imaginam, a reinventam com suas cores. São ficções que contamos aos outros e a nós mesmos, representações que, mais do que uma "realidade", se referem umas às outras (Bollon, 1993, p. 223).

> (...) Aqueles que recorrem à aparência como modo de expressão e resistência procuram transfigurar suas vidas, criando completamente para si um mundo e uma identidade de sonho. Eles representam suas próprias vidas. Suas existências são um permanente espetáculo de existências. Indivíduos também desdobrados, eles contam para si próprios e para os outros uma história, uma ficção, que eles interpretam (Bollon, 1993, p. 229).

O interessante é que, em todos estes autores que aqui aproximamos, existe uma analogia com máscara como metáfora para a representação de persona social e, nesta pesquisa, aproveitamos a oportunidade de analisar o Carnaval como momento de criação cultural, realizada pelos fantasiados que performam o rito e contam com a máscara como acessório essencial para expressão de identidade, na verdade transmutação liminar entre persona do cotidiano e persona do rito, como pontua Michel Agier (2011):

> Estabelecem-se, assim, o espaço e o tempo de uma "segunda vida", ou seja, um espaço-tempo liminar em que se experimenta um momento de duplicação de si mesmo. Pois esta duplicação é ela mesma dupla: é, ao mesmo tempo, uma duplicação de contexto, porque criamos um espaço-tempo diferente, fora da vida quotidiana, e também uma duplicação de si mesmo, pois é preciso se colocar "fora de si" para existir sob uma máscara diferente daquela social que faz a pessoa existir em seu cotidiano (Agier, 2011, p. 42).[5]

Metodologia de análise do projeto de vestir

Para apresentar cada persona social, começamos com a realização dos vários "mapas" de análise da produção do festejo, da performance dançante, da vestimenta e da fantasia, com

---

[4] O texto que Erner comenta de Paul Ricoeur é o *Temps e Récits*, coleção Points Essais, vol. 1, Paris: Seuil, 1991.

[5] Tradução nossa.

o emprego de diversas ações de campo: observação participante, entrevistas, pesquisa-ação como integrante de grupo – seja vestindo a fantasia ou saindo com as turmas – sempre acompanhado por registros audiovisuais de alta qualidade. Em seguida, sobrepusemos a camada da história social desse indivíduo para entender suas trajetórias, motivações e referências de vida, pois entendemos que tais personas se definem na dialética entre cotidiano e festa. Para isso, foram realizadas entrevistas em profundidade, para que pudessem narrar algumas de suas histórias pessoais, falar do passado, de planos futuros e dos "projetos de vida", assuntos possibilitados pelo vínculo de amizade e de confiança mútua que estabelecemos em etapas anteriores.

A amostragem obedeceu a um limite da metodologia, que envolveu, anteriormente, imersão geral no ritual e, portanto, muito tempo de realização. Seguiu-se a análise aprofundada de personas sociais com uma amostragem de quatro brincantes. Um parâmetro foi a possibilidade de se ter uma representatividade dos dois gêneros em proporção – dois homens e duas mulheres. Era fundamental incluir o líder de turma e os demais sujeitos foram selecionados por se destacarem em algum aspecto do vestir, mas, sobretudo, pelo vínculo de amizade com eles estabelecido ao longo dos nossos encontros e pela disponibilidade para a dinâmica. Estes indivíduos, juntos, constituem uma amostra de seu grupo social, que, pertencendo a uma sociedade complexa, compartilham visões de mundo, ao mesmo tempo em que transitam por diferentes espaços, exercendo suas singularidades.

Realizamos uma reflexão sobre a identidade visual resultante da apresentação pessoal, em cruzamento com suas subjetividades, que buscamos acessar em entrevistas e na convivência em muitos eventos. Seus nomes são revelados com seu consentimento, após verificarem o conteúdo aqui exposto. Neste sentido, empregamos a metodologia de design participativo em todas as etapas, incluindo a leitura final e a aprovação da narrativa elaborada, como se encontra publicada. Assim, apresentamos quatro integrantes da turma Fascinação: Buda, "cabeça da turma", é um "paizão", com personalidade lúdica e divertida; Henrique parece viver o Carnaval o ano todo; Amanda deixou de ter medo de Bate-bolas para se tornar um deles; e Cláudia, que vive o Carnaval desde a infância.

O roteiro das entrevistas, sempre aberto e semiestruturado, teve sua elaboração inspirada na pesquisa de Jessé de Souza para o livro *Ralé brasileira: quem é e como vive* (2009). Entrevistas, por vezes, puderam ser estimuladas por dinâmicas ou por outras entrevistas com temas correlatos, como processos produtivos. Ao longo do desenvolvimento dessas "outras" conversas, foram trazidas à tona histórias de vida com muitos aspectos da trajetória pessoal.

Referimo-nos aos entrevistados pelo conceito de persona social, entendendo que todos nós, de forma mais ou menos consciente, criamos nossos "personagens" para transitar pelos grupos dos quais fazemos parte. Para esta pesquisa, tiramos partido da observação do Carnaval como uma janela do cotidiano, que nos deu a oportunidade de comparar o personagem do ritual com o personagem do dia a dia, o que ocorreu em outros encontros, ao longo do ano. A dimensão ficcional ou social da criação de personas ganha fértil campo de estudos na vida desses sujeitos com essa experiência dupla em relação ao vestuário.

Ao realizarmos as análises, percebemos que poderíamos criar categorias visuais para descrever as personas, para as quais essas categorias não são as mesmas. Por vezes, determinados elementos, características, gostos e preferências são comuns entre elas, mas ganham distintas relevâncias. Percebemos que existem sobreposições das características e que elas não se excluem. Ao contrário, se atravessam e, eventualmente, alguns de seus

aspectos podem ter mais força e ganhar mais importância na descrição, como observaremos adiante. Vale destacar que as entrevistas foram importantes para o entendimento das motivações que levam esses brincantes a se fantasiarem de Bate-bolas e Bate-boletes no Carnaval e também dos valores relacionados ao estilo de vestir cotidiano.

FIGURA 2 – DA DIREITA PARA A ESQUERDA: BUDA QUANDO JOVEM, HENRIQUE EM UMA RESENHA, AMANDA COM A FANTASIA DE BATE-BOLA E CLAUDIA (NA ESQUERDA) COM AS FASCINET´S.



FONTE: Acervo Dhis PUC-Rio.

Buda: a faixa etária e de gênero e a dimensão mística

Anderson de Souza Mangorra[6] nasceu em 1974 e passou a infância em Realengo. O apelido, Buda, ganhou na época da escola, porque já era considerado um pouco "acima do peso" e gostava de sentar com as pernas cruzadas, como se caracterizam as representações do mestre da filosofia oriental. Fundou a Fascinação, em 17 de abril de 1998. O primeiro tema da sua turma foi o *Wolverine*, um dos heróis da *Marvel*.

Buda adora cinema e tem uma lista de filmes para assistir: *Aladdin, Rei Leão I e II* etc. Seu sonho era viajar para os parques da *Disney,* quando completasse 45 anos. Adora super-heróis, como os *X-Men*, principalmente o *Wolverine*, versão mutante do *Logan*, personagem com superpoderes que, segundo ele, diferem dos poderes normais, como voar e lançar raios.

Os temas das fantasias da sua turma, ano a ano, refletem esse gosto pelo universo infantil da cultura de massa norte-americana. Entre outros temas que a turma já teve estão *Tundercats, Mortal Kombat, Magneto, Mickey Pirata* e *Wolverine* muitas vezes. Buda não gosta de retratar a realidade nas fantasias e, como cabeça da turma, é sempre ele quem propõe os temas, preferindo que sejam relacionados ao universo infantil, pois são mais coloridos e divertidos.

Podemos nos questionar se o retorno a temas infantis na fase adulta indicaria exclusões dos sistemas de consumo de parte dessas produções, como assistir aos filmes, mas não ter acesso aos produtos licenciados ou não visitar os parques temáticos na infância. Esses são alguns exemplos da interação dúbia que envolve imersões e exclusões simultaneamente,

[6] A análise completa sobre o Buda inicia-se na página 92 da tese.

mesmo que Buda mostre uma visão idílica de sua infância, ao nos relatar que essa época foi maravilhosa, o que contribui para se encontrar, em sua fala, uma hipervalorização dessa fase da vida, sobressaindo a visibilidade de uma avaliação positiva. Sua história pessoal, entretanto, traz um aspecto social recorrente na cultura masculina e que encontramos em vários dos sujeitos dessa pesquisa, qual seja, uma permissividade maior para o lúdico, na idade adulta, quando as brincadeiras e padrões da infância tendem a se manter lícitos para homens que permanecem adorando super-heróis, jogos e personagens infantis, com modelos de consumo bem distintos dos grupos femininos. As experiências podem ser lidas como se, finalmente, como adulto, ele pudesse se apropriar do sonho infantil, e tivesse, finalmente, poder aquisitivo para isso.

Quanto ao vestuário, identificamos esse repertório do mundo infantil igualmente nas suas roupas cotidianas e nos *kits*, as roupas e acessórios usados junto com a fantasia. Podem ser desde bermudas e camisetas para usar debaixo da fantasia até porta-copos e porta-celulares, todos identificados com o enredo e a estética do ano.

A representação do universo da indústria de massa voltada a crianças e jovens, presente nas fantasias de Carnaval, e o ritual ligado a liberdades, inversões e vivência de outros papéis sociais se prolonga no dia a dia, como consumo de entretenimento, de uma forma geral. No caso do Bate-bola, por usar máscara e vestir uma roupa que oculta todo o seu corpo, propicia-se esse lugar para a representação, ao esconder a identidade. Mas não que essas experiências não atravessem o cotidiano.

Antes mesmo de ser questionado sobre o assunto, Buda enumerou seus ídolos para o vestir. Falou que admira muito o estilo do Marcelo Falcão – ex-vocalista d'*O Rappa* – e do Mano Brown – *rapper* do *Racionais MC's* –, até mais que as músicas. Também mencionou Will Smith, ator e *rapper* norte-americano: *"Will Smith também é boa pinta e muito elegante, mas terno, pra mim, só em casamento!".*

É consumidor da estética do *rap* e do *hip hop* porque gosta do estilo muito marcado por roupas de modelagens amplas, estilo esportivo que faz referência aos uniformes de basquete americano e que usa muitos acessórios, como bonés, óculos de sol e joias robustas, como o pingente com a silhueta de um Bate-bola e o anel personalizado com uma letra F em relevo.

Os mesmos temas das fantasias inspiram a produção dos *kits* de fantasia, cujo uso não é exclusivo no Carnaval, pois se faz presente no vestir cotidiano. As regatas e bermudas do *kit* lembram, igualmente, os uniformes de basquete, devido à modelagem e ao material empregado na confecção. Possivelmente, essa soma da estética do esporte com a do *Rap* confere o valor ao tênis de marca autêntico, do qual faz questão. Em várias ações de pesquisa de campo, acontecidas fora do período carnavalesco, notamos que vestir a regata do *kit* é recorrente. Buda possui muitas regatas de *kit* com estampas do *Wolverine* e do *Logan*, tema frequente para as fantasias da Fascinação. Um exemplo de atravessamento entre vestir cotidiano e vestir para o ritual, com as roupas do dia a dia trazendo a sua memória.

Ele sempre veste acessórios: bonés, colares, medalhas, braceletes e óculos de sol. Esses itens, que fazem parte também do repertório do vestir cotidiano, compõem os *looks* dos seus ídolos.

Com relação à notável preocupação com a produção da aparência, perguntamos sobre os seus cuidados com cabelo e barba, ao que respondeu:

> O cavanhaque é o poder do homem. Um homem sem cavanhaque não é ninguém. Corto, há muitos anos, com uns irmãos angolanos. Uma dupla. Eles são um barato e cortam do jeito que a gente quer. Tem um detalhe do pé do cabelo. A geometria do quadradinho. (...) Tem que ser. Cabelinho na régua.

É interessante perceber que essa materialidade típica do Carnaval convive com devoções místicas. Na pesquisa de campo, constatamos uma forte devoção a São Jorge, da Igreja Católica e de vários cultos sincréticos. Buda se diz católico não praticante e sua maior devoção é por São Jorge. Em 2015, São Jorge foi tema da turma *Fascinação*, mas dois de seus integrantes não aceitaram o tema e suas casacas foram exclusivas, com a estampa do Wolverine. Buda possui um medalhão de prata com o santo, assim como várias regatas cuja estampa o representa, e pretende fazer uma tatuagem como a imagem do santo.

Henrique e o Carnaval entre carnavais

Henrique Sousa Lima Fernandes[7] nasceu no Rio de Janeiro, em 1991. Sempre morou em Rio das Pedras, bairro da Zona Oeste do Rio de Janeiro, caracterizado por grande desigualdade social, evidente no contraste entre os condomínios de casas de classe média e alta e a favela, na divisa entre os bairros de Jacarepaguá e Itanhangá.

Em 2012, começou a sair com a Turma Escandallo, de estilo sombrinha, original de Rio das Pedras. A turma era composta somente por integrantes masculinos, que, ao longo do ano, frequentavam festas diversas. Em 2022, Henrique mandou fazer uma bandeira para homenagear o pai, que faleceu no início daquele ano, e usou-a na saída da Desorientados, turma que integra, atualmente, na comunidade onde reside. A bandeira apresenta uma fotografia do pai, em uma fotomontagem, portando asas como um anjo e, de cada lado, uma imagem de Jesus Cristo, com os dizeres "*Te Amo Pai: Sentirei eterna saudade do meu pai, que se foi cedo demais. Até um dia, meu herói".*

Sobre a sua relação com a Turma Fascinação, começou com uma história de fã. Ele costumava acompanhar vídeos do YouTube nos quais o Buda aparece. E uma vez, numa festa em Jacarepaguá, em 2013, ele observou que Buda estava presente como jurado, para uma premiação das melhores fantasias, e se apresentou ao ídolo. Quando, em 2014, a Turma Escandallo acabou, ele começou a sair na Fascinação e integra a Turma até hoje, desde 2015.

Há cinco anos, Henrique trabalha com serviços gerais em um condomínio na Barra da Tijuca. Ele trabalha uniformizado, mas somente veste o uniforme quando chega no serviço. Para o deslocamento entre a residência e o local de trabalho, normalmente usa uma camiseta de turma de Bate-bolas e uma bermuda estilo surfista. Possui mais de 50 camisetas de Bate-bola, de várias turmas, pois é um hábito entre os brincantes trocar de camisa nos encontros que se sucedem ao longo do ano e manter as camisetas como espécie de *souvenir* do evento.

[7] A análise completa sobre o Henrique inicia-se na página 102 da tese.

Além das camisetas e regatas que fazem parte do *kit* da fantasia, ele compra outras peças. A maioria da "marca" Fascinação, e assim, praticamente, adquire todos os lançamentos. Ele também acaba revendendo camisetas da Fascinação, principalmente na academia de esporte que frequenta. Quando faz suas compras de tênis e roupas, sempre opta por originais, geralmente em lojas *online*, adquirindo marcas como Asics e Nike, que diz serem muito confortáveis.

Com relação aos temas anuais das fantasias da Fascinação, ele aprova todos. Acabou se tornando fã do Wolverine e tem dois quadros com esse personagem na decoração do quarto do filho. Quando indagado sobre outros personagens que admira, ele diz que não tem muito tempo de parar para ver filmes e acaba não tendo muitos ídolos, a não ser os "personagens da vida real", cabeças das turmas que ele admira.

Gosta de filmes de terror, mas não memoriza quem são os artistas que interpretam os personagens. Escuta músicas, mas não é muito de seguir os cantores nas mídias sociais. Não os conhece pela aparência, somente escuta estilos musicais variados, como *hip hop*, samba, axé e sertanejo. Também não se liga em religião, mas tem as tradicionais camisetas de São Jorge na sua coleção.

Ele se diz vaidoso e, recentemente, começou a pintar o cabelo de preto, para esconder os primeiros fios grisalhos. Quando nos conhecemos, no Carnaval de 2018, ele usava o cabelo descolorido. Esse tipo de cabelo platinado foi muito observado nas ações de campo no subúrbio, usado tanto por crianças como por adultos. Para o Carnaval de 2022, ele optou por platinar somente a barba.

Ao analisarmos o guarda-roupa de Henrique, percebemos que a grande maioria das peças de vestir que ele possui se compõe dos *kits* de fantasias, regatas Fascinação e de outras turmas, adquiridas por trocas com colegas, e camisetas de grupos como o História do Clóvis.

Entre um Carnaval e outro, ou seja, ao longo do ano, os momentos de lazer se resumem a encontros de família, resenhas das turmas de que participa e resenhas do grupo História do Clóvis. Na maior parte desses compromissos, ele se veste como mais gosta, com regata de Bate-bola, bermuda e tênis. Tem algumas calças, bermudas, camisetas com estampas e alguns pares de tênis menos esportivos e um par de sapatos pretos, que diz ter usado uma única vez. Ou seja, estas outras roupas, que não remetem ao Carnaval, ele quase não usa. Já das regatas e camisetas de Bate-bola, ele lembra de cor o ano de cada uma. O seu estilo de vestir parece fazer o Carnaval se prolongar ao longo do ano.

Amanda, mulher ativista

Amanda Luiza Jorge Barbosa[8] nasceu em 1992 e sempre viveu em Campinho, bairro adjacente a Oswaldo Cruz. Conhecer os Bate-bolas na infância a fez crescer com medo deles, devido ao fato de, durante a performance, àquela época, ser comum os mascarados perseguirem e darem bexigadas para assustar as crianças. Depois disso, quando foi ficando mais velha, sempre ouvia as notícias que a mídia divulgava sobre violência envolvendo Bate-bolas e isso, conforme afirma, criou nela uma visão estigmatizada, que depois, já adulta, ressignificou.

[8] A análise completa sobre a Amanda inicia-se na página 110 da tese.

Na escola, era da "turma do fundão"[9], com os meninos, mas se descreve ao mesmo tempo como "*nerd*". Fazia bagunça, mas prestava atenção. Uma professora sempre lhe emprestava livros, para que ela pudesse se aprofundar ou estudar outros assuntos. Foi esta professora a sua inspiração para cursar a graduação em história, curso que completou em 2019, com TCC (trabalho de conclusão de curso) sobre Bate-bolas.

Aos quinze anos engravidou do namorado, Júlio. Ela jamais teve orientação sobre educação sexual, na escola ou em casa. Quando desconfiou de que estava grávida, contou para a mãe. Com o resultado positivo, a mãe logo a apoiou, enquanto o pai levou um pouco mais de tempo para aceitar. Contando com o apoio da mãe, principalmente, completou os estudos. Os pais não a obrigaram a se casar e o namoro durou dois anos.

Quando sua filha, Ana Júlia, estava com dois anos e meio, Amanda começou a namorar Fabrício, conhecido como FB, o braço direito do Buda na administração da turma Fascinação. Teve receio do que poderia acontecer no primeiro Carnaval que passaram juntos, quando foi acompanhar a saída da turma. Desde então, ela perdeu o medo de Bate-bolas.

No segundo ano de namoro com FB, Amanda saiu de Fascinet's, mas disse que não se divertiu tanto e não gostou do "*papel de acompanhante*". Este foi o primeiro ano das Fascinet´s, com cerca de 25 meninas. O tema era Mortal Kombat e, segundo Amanda, *"estava lindo! Mas, de lá pra cá, os namoros e casamentos foram acabando e o grupo feminino foi se dispersando".* De uma forma geral, o componente que primeiro participa da turma é masculino e as mulheres entram em um segundo momento, ao se relacionarem com um dos homens, sendo quase um padrão o fato de que quando um relacionamento acaba, a mulher deixa de integrar a turma.

Em 2010, Amanda e as amigas Thais e Monique, respectivamente namorada e esposa de outros integrantes, vestiram a "fantasia masculina". O tema era São Jorge, em comemoração aos 15 anos da turma Fascinação. Em respeito à sua religião, evangélica, Buda mandou fazer, somente para ela e outro integrante, uma estampa do personagem Wolverine. Todos os outros integrantes carregavam o santo estampado nas casacas. De lá para cá, ela continuou a sair com a "*fantasia dos homens*".

Por usar a "fantasia masculina", ela sente-se até mais motivada a seguir padrões de uma estética de embelezamento considerada feminina. Adora comprar as maquiagens e os tênis em cores que combinem com a fantasia de cada ano. Faz tranças para manter o cabelo "arrumado", aplica cílios postiços, maquiagem e compra brincos novos, também combinando com as cores da fantasia. Comenta que, quando tira a máscara, ainda causa espanto por ser mulher. Tem orgulho de representar esse papel para as mulheres.

Quando perguntada sobre ídolos, pessoas que admira em geral e como inspiração para se vestir, Amanda respondeu, rapidamente, que não havia ninguém em que se inspirasse para se vestir, mas que admirava algumas mulheres inspiradoras: a mãe, Mary, e a socióloga e política Marielle Franco, por seu legado, por tudo que ela fez por negros, favelados, gays e pobres. Também se inspira na cantora Elza Soares, por suas batalhas como mulher e por sua qualidade como artista.

[9] Expressão coloquial que se refere aos alunos que posicionam no fundo da sala de aula, grupo formado normalmente por "agitadores menos estudiosos", em comparação aos alunos "mais aplicados" que sentam nas fileiras da frente.

Salto alto ela usa somente "*se for de enfeite, para ficar sentada".* Ou usa tênis ou outro calçado de solado plataforma, para ir a uma "*resenha leve",* no Grupo Amantes dos Bate-bolas. Quando começou a frequentar eventos de Bate-bolas fora da época de Carnaval, vestia *kit* para ir às resenhas, mas, depois, passou a ir de roupa *"normal, para separar um pouco as coisas".* Diz que faz *"aquela coisa de ligar para as amigas e combinar de ir com o mesmo tipo de roupa"*. Gosta de roupa confortável: short ou bermuda jeans. Se estiver se sentindo magra, veste um *cropped*[10]; bronzeada, um tomara que caia ou, se estiver com um pouco de barriga, veste uma blusa larguinha. Conforme descreve, compra em lojas baratas, como Belíssima, Objetiva e Milli Modas. O que compra de mais caro é tênis de Bate-bola e um jeans para durar, para não "puir entre as cochas". Às vezes, compra sapato na Stylo, mas quase sempre só olha o preço, se cabe no orçamento e se é confortável, sem fazer questão de uma marca específica.

Cláudia no dia a dia

Ana Cláudia Aguiar Silva Ribeiro[11] nasceu no Rio de Janeiro, em 1971. Ela é a caçula temporã de uma família de cinco filhos, tem um irmão e três irmãs. A família sempre gostou de Carnaval e, todos os anos, a mãe passeava com os filhos na rua, para ver a "bagunça" em Nova Iguaçu, um hábito que Cláudia repetiu com seus próprios filhos. Como moravam no centro de Nova Iguaçu, bastava descer o elevador e já estava na Avenida Marechal Floriano Peixoto[12], onde aconteciam desfiles. Assim como seus pais, teve cinco filhos. Cláudia já morou no Morro Azul, favela no Flamengo, mas onde viveu por mais tempo foi em Oswaldo Cruz, bairro que considera como a sua casa. Foi num bar neste bairro que conheceu Diogo, integrante da Fascinação, e estão juntos desde 2017.

Sensibilizou-nos muito ouvir de Cláudia e Diogo a descrição do ambiente onde vivem como um lugar seguro, percebendo que ali o perigo é iminente e muito próximo a eles. E foi nesse contexto que Cláudia compartilhou conosco a história do assassinato de seu filho Thiago, quando tinha apenas 12 anos.

Ela é espírita, do candomblé, e foi apresentada a esta religião por amigos. É filha de Iansã com Oxóssi e, antes de todos os carnavais, faz trabalho para "*pedir às moças e aos rapazes*" pela segurança da turma. Diogo começou a frequentar a religião com ela e, em todos os carnavais, o casal e o filho mais jovem, Lucas, fazem e usam algo para se proteger, uma pulseira ou colar de contas. Acha que um dos momentos mais emocionantes é a reza que antecede a saída da turma, quando oram o Pai Nosso, seguido da Ave Maria, e pedem proteção a São Jorge.

Cláudia pensava que Bate-bolas era "*coisa de briga*". Não os temia, mas nunca teve muito interesse em observar e admirar as fantasias, pois vivia um "outro" Carnaval no Rio de Janeiro. A partir de 2018, começou a acompanhar as saídas da Fascinação. Em 2020, saiu pela primeira vez com a fantasia das Fascinet´s e adorou. A fantasia foi inspirada na história infantil Branca de Neve e os Sete Anões.

---

[10] Tipo de blusa que seja curta o suficiente para expor a região da cintura, umbigo ou abdômen.

[11] A análise completa sobre a Cláudia inicia-se na página 118 da tese.

[12] Principal avenida do município de Nova Iguaçu.

A comparação que ela faz entre desfilar fantasiada para uma Escola de Samba e sair de Bate-bola é que, na primeira, você tem tempo marcado para atravessar a passarela e, quando termina o desfile, "*aquele momento mágico acaba*", enquanto como Bate-bola você passa todo o tempo que quiser com a fantasia e, para onde você vai, as pessoas te olham com admiração, te elogiam.

Cláudia parou de estudar no primeiro ano do ensino médio. Conforme afirma, já fez de tudo nessa vida para ganhar dinheiro, menos roubar. Atualmente, trabalha com serviços gerais para uma empresa de reparos em eletrônicos. Trabalha uniformizada – calça jeans, tênis e uma camiseta da firma – e já sai de casa pronta. A calça jeans só usa mesmo para ir para o trabalho ou quando está frio. Quando não está trabalhando, na rua ou em casa, está sempre usando short ou bermuda jeans, raramente *lycra*, e só usa *top* ou *cropped* para ficar em casa.

Não gasta quase nada com compra de roupas. Desde cedo, aprendeu com as irmãs, Teresa e Rosália, que não podiam ir a lojas caras. Hoje, ela diz que pode comprar roupas nas lojas Objetiva e Abusiva, nas mãos de amigas vendedoras, ou com os "colombianos", camelôs. *"Roupa é a mais barata. Se alguém quiser me dar algo também não me incomodo. Não tenho luxo. Eu faço a minha moda. Hoje em dia, cada uma faz a sua moda. Rico faz a moda, mas eu não sou rica. Sou rica de saúde".* Quando gosta muito de algo, como uma jaqueta jeans que tem da marca Abusiva, espera entrar em promoção. Cláudia tem um único vestido para as ocasiões mais formais, mas para os eventos, ao longo do ano, e na rotina de casa, gosta de vestir as camisetas da Fascinação. Ela e Diogo compartilham as camisetas e também os tênis que ele compra uma vez por ano como acessório da fantasia de Bate-bola.

Com relação aos cuidados com o corpo, ela segue muitos procedimentos. Adora usar os cabelos trançados e troca o penteado a cada dois meses. Tem cinco tatuagens e quer mais. Seus outros procedimentos estéticos incluem o bronzeamento que faz em uma casa de bronze[13], localizada no mesmo bairro onde mora. Ela faz a marcação com fita adesiva e adora ter a "marquinha" definida. Diz que "*ritual mesmo é com as unhas*", que faz em fibra de vidro, "*não vive sem*", pois é super-resistente ao trabalho que executa no seu emprego e às atividades domésticas.

As pessoas que considera como suas referências são ligadas à música e ao Carnaval: a artista Viviane Araújo, Reinaldo, Príncipe do Pagode, já falecido, a cantora Alcione, Raíssa de Oliveira, ex-rainha de Bateria da Beija Flor. Não se inspira em nenhuma celebridade para se vestir, diz que admira suas músicas. Entretanto, gosta de algumas pela forma como se vestem, caso da apresentadora Fátima Bernardes e da jornalista Maju. Admira os cabelos da cantora Ludmilla. Disse, em tom de brincadeira, que queria ser irmã da Ludmila, só para pegar as *laces*[14] dela quando ela trocasse. Chegou a usar *lace* uma única vez, mas não gostou da experiência. Prefere usar tranças, por se sentir mais segura como esse tipo de penteado.

[13] Casa de bronze é um espaço onde se faz bronzeamento natural, mas com aplicação de produto específico na pele e com a marcação desenhada com fita adesiva, de acordo com o modelo de marca escolhido pelo cliente.

[14] *Lace Wig* vem do Inglês, onde *lace* significa tela e *wig* peruca.

Considerações finais

Entre as quatro personas sociais analisadas em profundidade, observamos atravessamentos que lhes são comuns. Porém diferenciados tecnicamente quanto ao gênero. Todas conferem importância aos cuidados com a imagem pessoal, os homens têm barbas e cabelos bem cuidados no cotidiano e no carnaval, as mulheres têm os cabelos tratados e unhas decoradas, normalmente no dia a dia e com mais cuidado ainda no carnaval, quando unha e maquiagem são decoradas de acordo com as cores do enredo anual. No quadro comparativo apresentado a seguir, encontram-se ordenados os **elementos do carnaval no cotidiano** e os **elementos do cotidiano no carnaval**, para cada persona social analisada. Esta síntese demonstra que, entre os homens, o carnaval está mais presente no cotidiano, com uso dos *kits*, camisetas temáticas e itens de vestuário personalizados da Fascinação. Percebemos que o lúdico autorizado na vida adulta masculina permeia as duas situações temporais na dialética que as relaciona. Entre as mulheres, é o cotidiano que se faz mais presente no carnaval, com os cuidados de si intensificados e a quase recusa a usar os *kits* em eventos desconectados do carnaval em situações cotidianas, exceto em algumas festas e resenhas com a turma.

A aproximação com o grupo social ressaltou relações e práticas de uma estrutura social patriarcal e heteronormativa. No dia da saída, homens cuidam de bebida, gelo, equipe de som, fogos de artifício e segurança. Nas resenhas, eles se encarregam do churrasco. Mulheres chegam em cima do horário da festa. Mulheres não participam de decisões, na maior parte das vezes. Homens decidem. Nas resenhas, homens de um lado, cuidando do churrasco ou de fazer a caipirinha, mulheres do outro lado, conversando. Nos hinos[15], a menção às mulheres, "todas de shortinho", "elas vêm de vários lugares para ver a turma", o corpo feminino como objeto de desejo e a certeza de que elas têm atração física por eles. Brincadeiras que poderiam soar machistas em outros contextos. Porém, na convivência, não se levanta esse tipo de questão.

Em diálogo com Butler (2000 e 2003), notamos que as práticas discursivas e não discursivas do grupo social analisado caracterizam os papéis de gênero em oposição binária e se mostram na estética de vestir, nos cuidados de si e nas relações sociais[16].

---

[15] Hinos são as músicas com letras inéditas, compostas a cada ano de acordo com enredo e história da turma.

[16] Judith Butler (2000) fala sobre como a categoria "sexo" é normativa. Ela cita Foucault, que denomina "ideal regulatório", que se refere ao fato de que o "sexo" acaba por produzir os corpos que governa, ou seja, essa regulação acaba produzindo os corpos que ela controla. "Assim, o 'sexo' é um ideal regulatório cuja materialização é imposta: esta materialização ocorre (ou deixa de ocorrer) através de certas práticas altamente reguladas.". E isso se dá ao longo do tempo. Com a interação/reiteração entre corpo e normas, esse "sexo" se materializa. E a reiteração é importante, porque a materialização nunca é completa. Nesse processo, surgem possibilidades de rematerialização "que colocam em questão a força hegemônica daquela mesma lei regulatória" (Butler, 2000, p. 154).

QUADRO 1 – ELEMENTOS DO CARNAVAL NO COTIDIANO X ELEMENTOS DO COTIDIANO NO CARNAVAL.

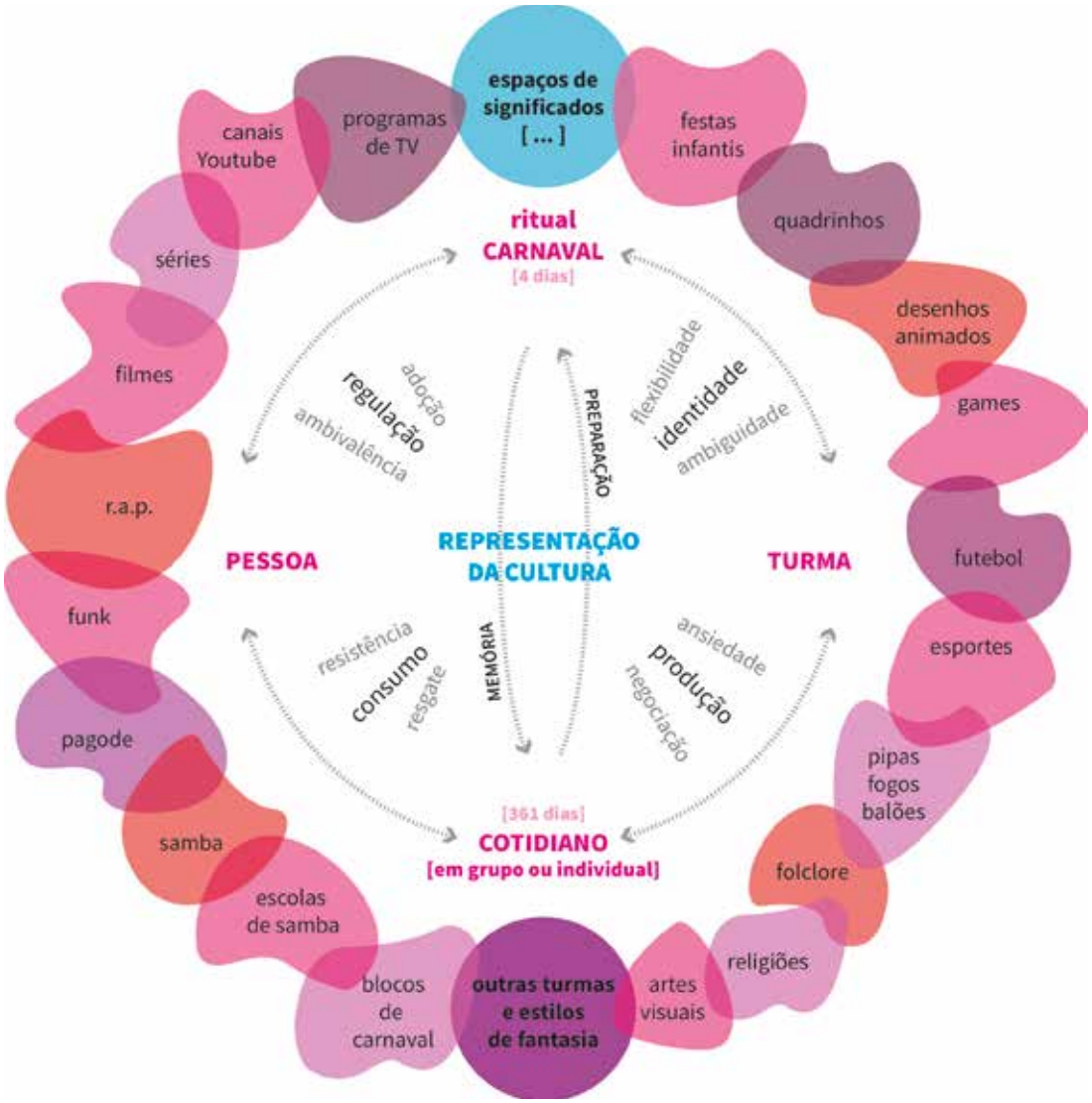
persona social	bate-bolas desde	integra a turma Fascinação desde	elementos do Carnaval no cotidiano	elementos do cotidiano no Carnaval
Buda	infância	1998, mas já participou de outras turmas anteriormente	itens personalizados da Fascinação: meias, bonés, shorts, bolsas, casacos, camisetas etc	personagens da cultura POP como temas das fantasias
			pingente com a silhueta de Bate-bola	
			anel com a inicial F (Fascinação)	
			camisetas dos kits com temática POP	camisetas dos kits com temática POP
			camiseta com símbolo da Fascinação bordado	
			camisetas dos kits com temática mística	camisetas dos kits com temática mística
			o tenis usado na fantasia se torna o tenis do dia a dia	tenis esportivo do dia a dia
Henrique	infância	2015, mas já participou de outras turmas anteriormente	bermudas e camisetas dos kits	bermudas e camisetas dos kits
			itens personalizados da Fascinação: meias, bonés, shorts, bolsas, casacos, camisetas etc	
			Wolverine é o tema da decoração do quarto do filho	Wolverine é o mascote da Fascinação
			camisetas de grupos de fantasias como o "Históia do Clóvis"	
			o tenis usado na fantasia se torna o tenis do dia a dia	tenis esportivo do dia a dia
Amanda	adulta	2011	somente veste as camisetas de kit em festas da turma ao longo do ano	
			cuidados com unhas, sombrancelhas, cabelos	todos os cuidados com unhas, sombrancelhas e cabelos, se intensificam ainda mais no carnaval e incluem maquiagem e unhas decoradas de acordo com o tema da fantasia
			o tenis usado na fantasia se torna o tenis do dia a dia	tenis esportivo do dia a dia
Claudia	adulta	2020	somente veste as camisetas de kit em festas da turma ao longo do ano	
			cuidados com unhas, sombrancelhas, cabelos	todos os cuidados com unhas, sombrancelhas e cabelos, se intensificam ainda mais no carnaval e incluem maquiagem e unhas decoradas de acordo com o tema da fantasia
			o tenis usado na fantasia se torna o tenis do dia a dia	tenis esportivo do dia a dia

FONTE: Elaboração dos autores.

Para cada sexo, deduz-se um gênero, um desejo pelo gênero oposto e as respectivas práticas, havendo somente duas possibilidades. A amostragem pequena não possibilita generalizações, mas identifica uma vivência do gênero de forma expressiva. Essa discussão é, basicamente, pautada por oposições binárias e todas as nuances e possibilidades relacionadas à comunidade LGBTQIAP+ estão aparecendo no grupo ainda timidamente. Mas será que este contexto representa algo muito diverso do que observamos em outros espaços por onde os pesquisadores transitam? Talvez, entre os Bate-bolas, seja um pouco menos velado, um pouco mais autorizado. Ou seriam outras condutas, que ocorrem de outras formas, que chamam atenção dos pesquisadores? Ficam indagações para um possível aprofundamento da pesquisa.

A metodologia desenvolvida para a pesquisa foi sintetizada no infográfico (FIGURA 3) baseado na teoria de cultura e representação desenvolvida por Stuart Hall (2016). Nele busca-se demonstrar a complexidade do contexto no qual se insere qualquer manifestação cultural, como os Bate-bolas e as Bate-boletes. As setas internas representam os fluxos constantes nas relações inerentes ao contexto, nas dialéticas entre grupo e indivíduo, ritual e cotidiano, entre particular e coletivo. A área interna ao contexto é entremeada por palavras que designam as possibilidades de ações que as subjetividades podem estabelecer com os vários espaços de significados que o cercam. Assim, indivíduos e grupo criam, recriam, resgatam códigos para representar as personas rituais e as personas cotidianas e, desse modo, constroem o repertório da cultura. O ritual está presente o ano todo com o cotidiano que o resgata através de memória (passado) e com os preparativos, projetos para o próximo ritual (futuro). E, nos quatro dias de Carnaval, o cotidiano permanece, pois, o ritual é no mesmo território e compartilhado com o mesmo grupo, família e amigos.

FIGURA 3 – INFOGRÁFICO: REPRESENTAÇÃO DA CULTURA BATE-BOLAS E BATE-BOLETES.



FONTE: Elaboração dos autores.

Além de termos trabalhado com um recorte de amostragem no campo do universo da manifestação cultural, ao longo do tempo em que se deram as ações da pesquisa (2017-2022) foi possível identificar mudanças nas características de sociabilidade, de estética e de gênero. Também foram observadas diferenças na criação da manifestação entre localidades, característica que o estudo não teve a oportunidade de aprofundar, mas que colaborou para a identificação de dinâmicas da cultura onde se alternam tendências de renovação e de manutenção. A respeito do retrato da manifestação que aqui apresentamos, temos consciência de que ele, em certo sentido, é efêmero, mas também de que, a todo momento, poderá ser resgatado com este trabalho e com todo o acervo de registros acumulado até aqui.

Ao analisar os resultados alcançados, constatamos que a pesquisa atendeu ao nosso objetivo geral de atualizar uma narrativa sobre o universo dos Bate-bolas, ainda que, em maior profundidade, sobre o estilo de fantasia "bexiga" e a partir de uma turma específica – compreendendo que as formas de agrupamento em turmas podem ser muito distintas quantitativa e qualitativamente. A aplicação da metodologia respondeu ao nosso pressuposto de que a cultura do vestir deste grupo social se evidencia no diálogo entre respectivos modos de vestir para o cotidiano e para o Carnaval, enriquecendo nosso conhecimento sobre a diversidade cultural presente no Brasil e na relação centro x periferia. Constatamos a validade do método investigativo, que poderá ser aprimorado e aplicado para estudar grupos sociais em festejos culturais colaborando para a reflexão acadêmica. A pesquisa abre possibilidades de aprofundamentos e desdobramentos sobre muitos dos assuntos abordados. O conhecimento por ela gerado colabora também com as práticas de mercado de moda e figurino e design em geral como modo de decodificar, analisar e projetar.

Referências

ANDRADE-SILVA, Priscila. **A persona no cotidiano e a persona no Carnaval: Bate-bolas, Bate-boletes e uma pesquisa sobre a cultura do vestir.** Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2022.

AGIER, Michel. **Les dédoublements de soi: esthétique et politique de l'irrévérence.** In: **Mascarades et carnavals**. Organização: Christiane Falgayrettes-Leveau. Catálogo da Exposição, Musée Dapeer, Paris: Éditions Dapper, 2011. p. 41-62

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BEZERRA DA SILVA, Monique. **As espacialidades de pertencimento e existência das turmas de fantasia da metrópole fluminense**. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal Fluminense. Niterói: 2023.

BOLLON, Patrice. **A Moral da Máscara: Merveilleux, Zazous, Dândis, Punks, Etc**. Tradução Ana Maria Scherer. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.

BUTLER, Judith. **Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do sexo**. In: LOURO, Guacira Lopes (org.). O corpo educado: Pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 151-172

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CARNAVAL, Bexiga, Funk e Sombrinha. Direção de Marcus Vinícius Faustini. Rio de Janeiro: KL Produções, 2005. (30 min.). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=RLmJwblZNzc. Acessado em: 2 de abril de 2022.

CRANE. Diane. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas**. Tradução: Cristina Coimbra. São Paulo: Senac, 2006. 500 p.

DAMATTA, Roberto. **Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro**. 6. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

ERNER, Guillaume. **Vítimas da moda?: como a criamos, porque a seguimos**. Tradução: Eric Roland René Heneault. São Paulo: Editora Senac, 2005.

GAMBA, Nilton G. Junior. **Design de Histórias I**. Rio de Janeiro: Rio Book's. 1a ed. 2013.

GASCA, Juan e Zaragozá, Rafael. **Designpedia: 80 herramientas para construir tus ideas**. 1 ed. Madrid: LID, 2014.

GOFFMAN, Erwing. **A representação do eu na vida cotidiana**. Tradução: Maria Célia Santos Raposo. São Paulo: Editora Vozes, 1999.

GONÇALVES, Marco Antonio. **O real imaginado: etnografia, cinema e surrealismo em Jean Rouch**. Rio de Janeiro: Topbooks, 2008.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Tradução: Daniel Miranda e Willian Oliveira Rio de Janeiro: Apicuri, 2016.

PEREIRA, Aline Valadão V. **Tramas simbólicas: a dinâmica das turmas de Bate-bolas do Rio de Janeiro**. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2008.

SOUZA, Jessé; colaboradores André Grillo... [et al.]. **Ralé brasileira: quem é e como vive**. 1 ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

VELHO, Gilberto. **Individualismo e cultura: notas sobre uma antropologia da sociedade contemporânea**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

VELHO, Gilberto. **Individualismo, anonimato e violência na metrópole**. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, v. 6, n. 13, p. 15-29, jun. 2000.

VELHO, Gilberto. **Projeto e metamorfose: antropologia das sociedades complexas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

Revisor: Miguel Farah Neto. E-mail: farahneto@gmail.com

The representation of absence: costume scenography of mid-life women

A representação da ausência: figurino cenográfico para mulheres de meia-idade

Hilary Baxter[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0003-1256-9475

[abstract] The paucity of life narratives in film, television and for stage productions focused on women between the ages of 45 and 60 years has led many of these women to experience a sense of having become invisible. To address this phenomenon, I instigated a cycle of four performances staged between 2017 and 2020. Ideas were developed across the whole cycle and also for each performance. In this article I refer throughout to one performed costume scenography in June 2019, in a South London park. As the scenographer who wrote, directed and designed the performance, I will be discussing the whole process of creation, the subversive elements and how the blurring of boundaries fostered the audience engagement. This discussion includes the context, the development and experimentation with ideas; the interviews that I made with mid-life women using a Photo-Elicitation method, and the realised performance itself. Audience responses captured on the day, formed the data analysis for the final reflection on the achievements of the work.

[keywords] **Costume. Ageism. Performed Scenography. Women's Theatre. Menopause.**

[resumo] A escassez de narrativas de vida no cinema, na televisão e em produções teatrais focadas em mulheres entre 45 e 60 anos tem levado muitas dessas mulheres a experimentar uma sensação de invisibilidade. Para abordar esse fenômeno, incitei um ciclo de quatro performances realizadas entre 2017 e 2020. Ideias foram desenvolvidas ao longo de todo o ciclo, bem como para cada performance individualmente. Neste artigo, refiro-me a uma cenografia performática realizada em junho de 2019, em um parque no sul de Londres. Como cenógrafa que escreveu, dirigiu e desenhou a performance, discuto o processo completo de criação, os elementos subversivos envolvidos e como o rompimento das fronteiras contribuiu para o engajamento do público. Esta discussão inclui o contexto, o desenvolvimento e a experimentação com ideias; as entrevistas que realizei com mulheres de meia-idade utilizando o método de Foto-Elicitação, além da própria performance final. As respostas do público, capturadas no dia da apresentação, constituíram a base para a análise dos dados na reflexão final sobre os resultados da obra.

[1] PhD in Drama & Healthcare from St Mary's University, Twickenham, UK. Independent Researcher in Scenography, Costume and Theatre Education. E-mail: info@hilarybaxter.org

[palavras-chave] **Figurino. Etarismo. Cenografia Performada. Teatro Feminino. Menopausa.**

Received on: 01-10-2024.
Approved on: 09-12-2024.

IMAGE 1 – "HELEN" LIVING STATUE IN THE PERFORMED COSTUME SCENOGRAPHY "WOMEN OF BROCKWELL (MISSING STATUE)" 30TH JUNE 2019.



SOURCE: AUTHOR'S ARCHIVE

The representation of absence: costume scenography of mid-life women

1. Introduction

In both the UK and the US there is an identified absence of mid-life women[2] in visual media, both recorded for screens and in live performances. This absence has been noted in Academy Award speeches[3] in British courts[4] and in Research reports[5]. The bias against female ageing is not new news and sexist ageism has significantly long roots in UK culture. Mary Wollstonecraft, the eighteenth century advocate of women's rights, wrote about the prejudices she had encountered, "A lively writer... asks what business women turned of forty have to do in the world?" (1792: 7). No longer fertile, having been through menopause[6], older women were regarded as unnecessary. Between 2017 and 2020, my research questions focussed on the effects of the end of fertility as being a root cause of this absence. The long shadows of a cultural disregard of older women, has generated archetypal characters with superficial stereotypical personalities. Actor Juliet Stevenson has commented "As you go through life it gets more and more interesting and complicated, but the parts offered get more and more simple" (Segal, 2013: 76). These simplified parts dominate contemporary culture and are often nameless roles e.g. mother, aunty, teacher. Very few lead the drama.

My performed costume scenography "Women of Brockwell (missing statue)" in June 2019, was the third part of my practice-based research inquiry which used a familiar make-reflect-remake[7] cycle of four scenography[8] performances, each staging representations of absence for different audiences. This third performance was intended for a general public audience, and explicitly set out to collect data on audience responses to character narratives through the creation of five "living statues". Being a fully public performance, there were no

---

[2] In this article I have used the term woman/women to reflect sex rather than gender, given that my research interest is the human female menopause, which is connected to the reproductive system and changing levels of oestrogen. There are trans-men who will also experience menopause to a lesser or greater extent depending on hormone levels.

[3] Frances McDormand won the Oscar® for Best Actress at the 90th Oscars® in 2018 and called for more inclusivity for women in film in her acceptance speech.

[4] In 2013 Miriam O'Reilly successfully sued the BBC for age discrimination after being dropped as programme presenter. In 2024, four more women have begun proceedings against the BBC for age and sex discrimination.

[5] The Inclusion List: Series Edition ranks the 100 most inclusive broadcast and cable and streaming series and the top 20 executive producers. The Inclusion List: Oscars Edition provides a 96-year historical analysis of gender and race/ethnicity at the Academy Awards. At http://inclusionlist.org.

[6] Menopause occurs between the ages of 45 and 65 when women are moving naturally from fertility to infertility sometimes referred to as "The Change" in English.

[7] The make-reflect-remake process, often connected with Action Research, is also noted in postdramatic theatre arts practice. (Harvie, & Lavender, 2010: 243)

[8] In contemporary UK professional theatre performances, scenography is generally referred to as performance or theatre design in programme credits, but individual theatre practitioners choose nomenclature fitting their own design work; there is no required consistency in usage. Here, I chose to use the descriptor 'practitioner' for consistency as a link to practice, rather than designer or artist, which might also be substituted.

tickets, as the purchase of a ticket or a fear of unknown performances inhibit inclusivity. Spectators would be invited to take part as they entered the Walled Garden in Brockwell Park.

My research question was framed as engaging a non-theatre public audience, with narratives of mid-life women expressed through a performed costume scenography. The aim was to maximise audience engagement by immediately capturing their responses to the costume scenography, to identify whether specific narratives were generally disliked or hugely preferred. The methodological approaches I used were an "accumulation" or "bricolage" (Lévi-Strauss, 1966 [1962]).[9] of research methods, from Ethnotheatre as well as Costume and Scenography practices. Bricolage has often been deployed in feminist theatre practice to bring together such "found" objects as memories and domestic experiences (Harris, 1999: 136).

The rationale for my choice of methods was their appropriateness and fitness for purpose in addressing my research question of how to overcome barriers in the cultural representation of mid-life women? The questions around representing absence were defined through a scenography practice, drawing upon Donald Schön's critique of question and method: "In order to convert a problematic situation to a problem, a practitioner must do a certain kind of work… i.e. the way of phrasing the problem also enables the strategies." (Schön, 2011 [1983]: 40), and underpinned by the "diverse theoretical and philosophical understandings of the various elements encountered in the act of research" (Kincheloe, 2001: 679). This also enabled the use of ethnographic methods to interview mid-life women, using a specially developed Photo-Elicitation method (Harper, 2002), which contributed spoken and visual data collection. All interview data was anonymised.

Research methods employed:

- Site-specific scenography
- Development of "living statue" narratives and costumes
- Photo-Elicitation interviews with mid-life women
- Costume scenography performance
- Feedback collected from spectators
- Quantitative analysis of spectator's voting
- Qualitative analysis of spectator's comments

Performances are made up of numerous elements, all of which can have separate features, here I used costume, environment, text and movement. In scenography terms, I intended that the performed costume scenography be viewed as an holistic event. The reflection on the scenography interrogates the success of the performance, evidenced through the feedback collected on the interest generated in the narratives of mid-life women and the elements of subversion of the familiar cultural form of static "living statues" built into my research methodology.

[9] Related to the French name for a 'jack-of-all-trades', the bricoleur also carries associations of construction. The utilisation of this term in research strategies has been inspired by Lévi-Strauss's analogy of mythmaking and the 'bricoleur', who uses whatever is to hand for his constructions, a fusion of different elements.

To facilitate engagement for the audience/spectators there would be a certain amount of blurring of boundaries between real-life and the constructed performance. This allowed for an overlap with the use of specifically collected ethnography-based materials. Would the spectators work to understand the overlap or simply not respond to it? Would they engage with the written descriptions, or simply use the visuals to decide which narratives they preferred? Artifice would be used to separate fiction from fact, but familiar concepts would be an important element for audience engagement with the performance narratives, which would be collected in the feedback.

Once an ephemeral performance is recorded "it turns into that document" (Phelan, 2005 [1993]: 31). It has been immobilised, concretely fixed, but images and written language are really only "traces of performance" (Nelson, 2013: 30). In this article, the following two sections detail the embedded ideas of the performance through writing, photographs and audience feedback, which evidences the costume scenography through "traces" of practice and research.

2. Costume scenography

Working definitions of scenography practice are held closely by individual practitioners (Howard with Drábek, 2019: xx), who integrate their thinking into the fluidity of a creative process. "The concept and practice of scenography does not promote existing hierarchies of roles and functions in the creation of theatre, dance or performance." (McKinney & Butterworth, 2010: 5). The scenographer can choose to move across traditional role and creative boundaries between visuals, text and performing. Scenography researchers often emphasise their single interpretation as one amongst many: "an arrangement [...] what might have happened" (Baugh, 2005: xvi) rather than the portrayal of established "truths" or recognised traditions. The importance of avoiding a single narrative of succession is achieved by emphasising that all possible conventions (historical, technical, methodological) remain in use, as an "accumulation" (Burns,1972: 4) that can be used according to taste, need, circumstances or effect. This process culminates in a live performance within a defined space, sometimes a theatre. In the early 1990s, Richard Schechner predicted the benefits of a paradigm shift by moving the focus away from making theatre shows in dedicated venues, to enable many more inclusive performances. "Performance is about more than the enactment of Eurocentric drama. Performance engages intellectual, social, cultural, historical, and artistic life in a broad sense. Performance combines theory and practice." (Schechner, 1992: 9)

In describing my own "accumulation" of conventions, I am foregrounding Hans-Thies Lehmann's postdramatic theories. Lehman offers this definition of a dramatic theatre that is "subordinated to the primacy of the text. In the theatre of modern times, the staging largely consisted of the declamation and illustration of written text." (Lehmann, 2006: 14), which clarifies his postdramatic theatre positioning. This engendered new possibilities for performance-making, using a wide range of different sites rather than theatres. Lehman describes visual dramaturgy as not being exclusively visually organised "but rather one that is not subordinated to the text and can therefore freely develop its own logic" (Lehmann, 2006: 93). The visual languages could have equal if not more value in the development of the scenographic ideas. But ideally, exist as one of several languages of performance, without dominating dramaturgically (Lehmann, 2006: 38). The proliferation of performance-making in the

early 2000s, both public and private (Lotker & Gough, 2013), expanded the understanding of scenography as mise-en-scène, the spatial-built/environmental/immersive/landscape, together with the temporal and/or the kinetic; these descriptors may be used singly or in hybrid combinations. Scenography often prioritises new working relationships and aims to attract diverse audiences, with new understandings that are often worked together with existing conventions, which continue to "accumulate" rather than replace previous practices.

In my performed costume scenography I am referring to a holistic approach to performance-making, in which different elements of production are brought together into a cohesive whole. This chimes with Hans-Theis Lehman's visual dramaturgy within postdramatic theatre practice by using visual material rather than text as the key performance inspiration, whilst also allowing written text to be available to the audience, to enhance the performance, whilst not dominating it. The costumes were the key visual language of my performance, but given the overarching research question, were also not intended to dominate as costume designs, but as a support to the understanding of character narratives. This distinction sets this performance apart from other costume scenography, where the experimental nature of the costumes is central to the intended narrative such as Madaleine Trigg's "Sutre" (2009)[10].

3. Site-specific scenography

The overarching research question focused on the visual representation of UK mid-life women, aiming to address absence with representation and creating a dramaturgy of costume, based on female character development. The scenography would place mid-life women firmly into the public gaze, with visuals as the primary language of the performance. By using public space inclusively, rather than a "closed" ticketed event, the potential for addressing the invisibility of mid-life women would be opened up in a public cultural expression. Even theatre companies using non-traditional performance spaces such as immersive theatre or landscape-based performances, struggle with inclusivity, because these often rely on previously "shared" understandings of established, but unwritten theatre practices. My choice to use a public park on Sunday afternoon, would circumvent the ticket/ advertising/ audience issues as many Londoners walk in the park at the weekend. Paper posters and flyers could be used to publicise the event on the day.

There are many garden parks across London. After careful consideration, this list was narrowed down to a choice of three and then in the Walled Garden of Brockwell Park, I found an old empty statue base or plinth, in an overgrown corner. These become the narrative impetus for my performance, in that the scenography could stage a "competition" for spectators to choose a statue to go on it. This builds upon the existing idea of the Trafalgar Square Fourth Plinth commission programme, a familiar London event, but here the "competition" would be purely fictitious as an interactive performance. The performance would consist of mid-life-women performing as "living statues" with created narratives. The site became the principal driver for both the visual ideas and the character narratives and informed the choice of local

[10] In 2011 Extreme Costume exhibition at the Prague Quadrennial Trigg's dissolving costume, Sutre, was shown as a video, "reflecting society's complicated relationship with self-image" https://aestheticamagazine.com/profile/madaleine-trigg/

community groups to approach for interview. This performance was therefore site responsive, in that ideas could not have been the same anywhere else.

Responding to the Walled Garden[11] as a site for scenography, I visited regularly between February and June 2019. This enabled the development process of the character work to deepen over the months, as the flowers grew and the garden changed in colour and appearance. The juxtaposition of real garden elements and performance was intended to create a "porous" border for the spectators, inviting them to make connections from the real into imagined fictions. As the spectators would come from the general park-going public, I was interested to find out how much engagement spectators would have with the personalities of the mid-life (menopausal) women, and which ideas were the most popular. There might be no appetite for the performance, and this would immediately be reflected in the nature of the written feedback.

IMAGE 2 – WALLED GARDEN SITE PHOTOS TAKEN BETWEEN FEBRUARY AND JUNE 2019. SHOWING WALLED GARDEN ENTRANCE WITH MODEL HOUSES LEFT AND "TEMPLE" FOLLY RIGHT; GARDEN DETAILS: OLIVE TREE, EMPTY PLINTH, SPRING FLOWERS, VISTAS AND WALKWAYS.



SOURCE: AUTHOR'S ARCHIVE

[11] The reasons for using the Walled Garden were both creative and practical. The garden is continuously maintained and is a secluded and reflective environment, with flowerbeds and paved paths, wide enough for wheelchairs. The wall completely surrounds the garden space, with gated access, clearly defining the performance space. The use of the Walled Garden was negotiated with the events team at Lambeth Council.

4. "Living statue" narratives and costumes

The choice of a "living statue" performance with costumed non-speaking characters, links to the early forms of female performances in eighteenth- and nineteenth-century salons, which used "enactment" (Case, 1988: 47) with personal dialogue rather than the mimesis of the theatre. This resonates within my own scenography practice interests. But while salon performances were for elite society, in the twenty-first century, living statues populate public space. They are frequently considered a busking nuisance at tourist sites, and as a degraded art form. However, the statues have great potential for making an immediate "human connection" (Palmer, 2014: 2). This meant that a familiar and under-valued form of street performance, could be re-visited by being shown in an intimate garden site, to be re-presented to highlight the under-representation of women generally in public art and mid-life women in particular. A subversive use of over-familiar conventions.

In her ground-breaking feminist analysis of "Monuments and Maidens" (2000), Marina Warner considers the allegorical female image in public, presented devoid of personality and individuality, preferring allegorical representations of mythical characters such as Athene and/or Britannia. This relates to contemporary campaigns in the UK such as that raised by Caroline Criado Perez in 2016 and the InVISIBLE Women campaign[12] for more "Women On Top of Plinths", who are seeking gender equality in representation, stating that less than 10% of UK public statuary is of ordinary women[13].

Once I had established the "competition" construct of the scenography, and permission from Lambeth Council to use the garden, I began to consider the visual languages of the statues. In addition to the empty plinth found in the Walled Garden, there were two park fixtures just outside the entrance that I wove into the narrative and used as ideas for statue characters. To one side of the gate are three 1940s model houses and on the other a white garden "folly" known as the Temple. The models resembled doll's houses, which could be linked to Henrik Ibsen's character of Nora in "A Doll's House", and the Temple could be used to reference the Greek goddess Athene, a nod to Warner's mythological monuments.

In researching the history of Brockwell Park, I found that a spinster had inherited the western side of the Brockwell estate in 1807. Mercy Cressingham was born around 1796, so was young and unmarried at the time of the inheritance, which automatically passed to Dr Thomas Edwards, when she married him a few years later. Cressingham Housing Estate, which borders Brockwell Park, was named after Mercy, and this link was mentioned by some spectators in the garden. The UK census records indicated that Mercy outlived her husband and died at the age of 55 years, so a middle-aged Mercie became the third statue. For the fourth statue, I was interested in making a character based on the short story "The Space Crone" (1989) by feminist writer Ursula K. le Guin. Le Guin's Crone, although potentially older than a menopausal woman, represented a different female experience, who was family orientated and hard-working; this would intentionally represent some local Lambeth

[12] https://invisiblewomen.org.uk

[13] In London 2019, only two statues portrayed a woman in her mid-life/menopause years: Martin Jennings' "Mary Seacole" outside St Thomas' Hospital, and the recently installed statue of "Millicent Fawcett" in Parliament Square by Gillian Wearing.

residents. The fifth and final statue, Helen, was most closely related to the women I observed walking through the park with dogs and friends on a daily basis. This site-specific collection of "living statues" covering the span of history (Ancient Greece, mid-Victorian 1850s & 1870s, the 1960s and contemporary) would also likely be reflected in other UK parks.

The development process commenced with the use of familiar design methods: historical research, site photographs, observational drawing and ground plans, which were all used to interrogate the first ideas. The site responsivity and immersivity of the performance became more embedded elements as the ideas came to fruition. The final choice of statue colours and position of each statue was only confirmed during June as the changing colours of the flowerbeds developed.

In scenography, the experience of the spectator is paramount within the narrative, and therefore my fictitious explanation of why these statues had been placed in the garden, circumnavigated a reasonable assumption that I was merely decorating the site. I intended to invite spectators to think deeply about the statues, so that it would be a slow and contemplative experience for both performer and audience. The existing layout of the garden with long vistas, benches, low hedges and secluded corners, with distance to walk between the statues, could facilitate the reflective thinking that was being triggered by my request for the audience to judge the statues.

The active spectatorship would be evidenced through a paper-based voting system. Feedback forms were posted in a voting box by the spectators as they left the garden. No subsequent data would be collected, all feedback would be kept anonymous. The forms would be analysed twice. Firstly on the day, immediately following the performance, for first choice results, announced at the end of the performance to conclude the performance. Afterwards, both quantitative and qualitative analysis could be used to elicit a fuller range of responses, emerging from the full data set and the written comments.

5. Photo-Elicitation interviews with mid-life women

The secondary research question involved the choice of ethnography-based methods to inform the scenography, which would concentrate on defining the individuality of female mid-lives outside of menopause, maintaining some focus on working women, as salaried work has obvious importance in women's lives. Concomitantly with choosing the site, I had begun to develop connections with community groups that were local to Brockwell Park, whose women members I intended to invite to interview. Despite setting up requests and visits well in advance, the cancellation of one recruiting event and the difficulty of getting one group together for an introductory session, meant that interview data was collected late in the production process. It generally took a number of visits to build trust for women agreeing to be interviewed. I secured five women's interviews, from three different social groups, as the basis for the costumed characters. The five were all working women or had been employed till recently, and all had worked in London, where they also lived. One interviewee was born in Asia and one in Germany. One identified as a Londoner and another described a "traditional English" upbringing whilst living abroad. Some of the interviewees knew one other; one recommended two others as part of a "snowball" sampling technique. None were previously known to me.

To support my decision to move away from collecting purely text-based data, I created a specific research instrument for the interviews, using a form of "photo-elicitation" (Harper, 2002), book-ended by general questions. By adapting photo-elicitation[14] as a method, visual images became an integral part of the interview, intimately linking the spoken response with image choice. The shift here is from an interviewee answering my (previously decided) questions to more dynamic participation in directing the focus of their responses. A subversion of general interview practices. My adaptation asked individual interviewees, for a response to a large number (100+) of pre-selected images[15]. First by sorting them into two sets: "likes" and "hates", Then re-sorting these two sets into two further subsets. One that would be a very strong feeling about the image (like or hate) and the second subset of images generating weaker reactions. Four piles of images were created. Strong likes, weak likes, strong dislikes and weak dislikes. The interviews used the photo choices to generate individual responses concerning positive and negative visual languages about their midlives as woman.

Concentrating on the images in each sub-set, the interviewees then explained why they liked or hated this image, as I laid out each one from their set on a table surface in front of them, making an instant collage of their responses. First their "likes" followed by a second collage of their "hates". The immediate collaged response was photographed as a visual record of the interview, which was also recorded and later partially transcribed. The focus of this interview was how the women would define themselves, positively, in visuals and spoken language, giving a rich description of likes and dislikes.

Life details from the interviews were used to flesh out the details of likes, interests and life experiences that make up complex personalities and avoid generic stereotypes. I created depth by developing a backstory of personal details for each individual statue. Character ideas came mainly from the interviews, occasionally from their own style. When the interviews were completed, I rebalanced the performance narrative towards visual dramaturgy rather than using verbatim text (commonly used in Ethnography-based drama). I blurred the identity of individual contributors, so that no one interviewee was identified with only one statue.

The statue I based on Mercy Cressingham was re-named Mercie to differentiate her from the real woman, as there is little information about her in the public domain. Mercie's backstory combined her historical reality as a Victorian wife with elements from the interviews which resonated with nineteenth-century female lives: mentions of patriotism (Int 3), her charitable works (Int 2) and the importance of family (Int 5). The census dates placed the real Mercy in the menopause from 1841 to 1851, so Mercie wore the distinctive bell-shaped crinoline skirt and bonnet from the 1850s. The costume was made from a mixture

[14] The different adaptations of photo-elicitation allow for personal responses in an interview and is often used to encourage participants to share their life/circumstances/interests/world view through the taking of photographs, which are then discussed in the interview. In this way, the autonomy of the participant is asserted, in that they can set the terms of the discussion, which otherwise will have been framed by the interviewer.

[15] These pre-selected images were from a complete set of issues of the Radio Times between April and November 2019. This magazine was chosen because it is widely available in print, sold in most local shops and also relates to culture, broadly. It is aimed generally at the UK population, but more often reflects the dominant culture. The Radio Times is read by older generations rather than young people and, supposedly, does not have any left/right political affiliations.

of old and new materials, an existing crinoline underskirt, old lace trimmings and pleated fabrics were painted and sprayed with acrylic colour to seem old and weathered. Mercie's statue, coloured in aged copper verdigris, was placed by the entrance of the garden, a nod to her own ownership of the garden in 1807.

Olive was a modern version of an ancient statue of Athene, known to be missing from the Parthenon, but described in the mid-second century AD (Beard, 2010 [2002]). The description is of a gold-leafed wooden statue, which was assumed to have been burned away before the fifth century AD. In using the idea of this actual missing wooden statue to create an imaginary "missing statue", I re-named Athene as Olive, linking with the olive tree (part of Athene's mythology) growing beside the empty plinth in the garden. Athene/Olive here had become "the patroness of women's work [...] Ergane, Worker" (Warner, 2000 [1985]: 90), which I intended would side-step some of the patriarchal allegorical and mythical baggage. Olive's costume was constructed from old white cotton lengths, dyed into shades of gold and yellow ochre, before being dripped with thin black paint, as if smoke-damaged. Her Greek helmet retained some of Athene's war-like personality, juxtaposed with her meek presentation in the garden.

The actor playing Olive incorporated knitting into her performance (Int 5's craft hobby). Several interviewees had mentioned travelling overseas (Ints 2, 3 & 4), intimated on one level by the journey undertaken from the Parthenon to Brockwell Park, but also in the widespread influence in British public statuary of interpretations of the classical Greek goddess as Britannia (Warner, 2000 [1985]: 47). Olive's damaged gold statue could be seen in the garden and through a window grill next to the park Temple.

Nora's backstory, whilst originating from Ibsen's play, drew from "A Doll's House, Part 2" (Hnath, 2018), in which Nora is aged 45+ years and therefore arguably peri-menopausal[16]. The older Nora was now independent, having educated herself (Int 4), but had not yet been divorced and so was still married (Int 1 and Int 5). Young Nora is referred to by her husband as "his" little bird, referenced in the costume through the suggestion of clipped feathers. Nora's costume had different detailing for the left and right sides of her body. One side reflected her married status, with an intricately coiffed hair style, puff-topped long-sleeved blouse and tight-boned waistband, whilst the other side was less formal, with bare arm and loosely plaited hair. An 1870s early bustle shape was formed by male shirts tied by their sleeves, encasing her body to form the drapery, with a few feathers cut into the fabric of her dress. Nora's white stone statue was placed in front of the red-brick shelter at the far end of the garden.

Violet's name, linked with the tiny garden violets, influenced the colour choice for her Space Crone's overall-type utility space suit. Violet's costume was based on an old boiler suit, with pockets and other details taken from old work clothes. Violet's paint finish resembled a swirling dark skyscape. Her backstory referenced swimming weightless as a child (Int 2) as being similar to floating in space. Her work as a carer (which had been updated from Le Guin's story as Woolworths is no longer trading in the UK), and her preference for "clean" places both came from Int 5. There were numerous drifts of purple flowers in the garden during the spring and early summer, linking the statue closely with the colours that surrounded her in the middle of the flowerbeds.

[16] Peri menopause is the term used for women who are entering their menopause, but are still fertile.

Helen's statue (a modern park user) wore a version of 2019 summer streetwear: loose oversized shirt, trainers and a large cross-body bag. The costume was created from contemporary second hand clothes, spray painted with a bold metallic finish. Helen's back-story had the most links with the interviews, which was appropriate given her "park user" designation within the statue scheme. The "titian" colour of Int 3's hair became the bright copper colour choice for Helen's statue, and the coloured band on the same participant's own skirt inspired a distinctive band on her bag. Helen's back story of audacious youth also came from Int 3, her self-care routine came from Int 2, her love of abstract art from Int 1, and carrying a big bag came from Int 4 and Int 5. Helen's description ends with a quote that if you talk to other people about your life experiences, it can make you "feel a lot better" (Int 5). Helen's statue was placed next to the hedges in the middle of the garden.

Through experimenting with stiffening materials and coloured surface decoration, I first considered a highly realistic statue-like finish for the costume. But this changed to a looser more familiar street-style of "living statue" costumes, so that spectator choices would not focus on the technical accomplishments of fashion/costume details of construction or decoration, but on the overall visual language, supported by narrative details, respecting the integrity of the ethnography-based interview materials. The visual languages of the performance brought together ideas from multiple sources: literature, the interviewees, elements of the park, public statuary and observations of the garden itself, in terms of the seasonal changes as the plants grew and flowers bloomed. The colours of the flower planting informed the final visual languages of the statues and their placement in the garden.

6. Costume scenography performance

"Women of Brockwell (missing statue)" was installed in the Walled Garden, Brockwell Park, South London on Sunday afternoon of June 30th, 2019 (120 minutes' duration) as a site-responsive scenography, with promenading spectators giving written feedback on forms. Collaboration with five female actors each accompanied by a younger female usher.

At the gated entrance to the garden, all visitors were invited to take part in the performance. The premise of the performance was of an imaginary competition for a "statue" to be placed on the real empty plinth in the far corner of the garden. This was explained to each spectator who was then asked to view all five statues and complete a voting form, to rank them in order of preference, giving reasons for their choice. Supporting text was available outside the garden and in a digital space, so the visual dramaturgy of the statues was the pre-eminent language of the scenography. I used the existing empty garden plinth as an imaginary "Fourth Plinth" type competition, which is a familiar concept to many Londoners. As long as the fictional basis of the "competition" was completely understood, then spectators could enjoy the process of judging each statue and ranking them in order of preference, favourite to least liked. 55 voting forms were collected for analysis.

Each statue stood on a small temporary plinth, fifty centimetres above the audience, also raising them to be seen above the garden's hedges. The information about each statue could be accessed during the performance by scanning a Quick Response (QR) code displayed beside the statue. It is worth noting that pre-pandemic, QR codes had fallen into disuse, being regarded as cumbersome and restricted to those who only had smart phones.

By using them as a key tool to access information quickly from a specially created webpage, one for each character, my use here predates their now ubiquitous use in exhibitions and performances, which was regarded as a novelty during my performance.

Spectators read the character description of the personality and backstory narrative of the mid-life woman statue design, sometimes aloud. Each statue was accompanied by an usher sitting near them during the performance, who helped them on and off the plinth. The usher arrangement was primarily for health and safety purposes, to ensure the welfare of both performers and garden plants. The ushers were teenage girls (16+), a younger female "daughter" generation supporting the performance of mid-life women as "living statues".

IMAGE 3 – POSTER, INFORMATION STAND, VOTING BOX, QR CODE STAND, "MERCY" WITH SPECTATORS, LIVING STATUE PERFORMANCE, DETAILS OF CONSTRUCTION, "OLIVE" LIVING STATUE PERFORMANCE, DETAILS OF CONSTRUCTION, WITH SPECTATORS, "VIOLET" DETAILS OF CONSTRUCTION, LIVING STATUE PERFORMANCE, SPECTATOR VOTING.



SOURCE: AUTHOR'S ARCHIVE

Using teenagers as the attendants/ushers for the show contributed a new layer both visually and performatively. The teens weren't costumed, to save pulling focus away from the statues, but each carried a tote bag printed with the performance details. Practically, the ushers were necessary to support the actor's performances, and the actors reported warm relationships with "their" teenagers, which opened potential for further daughter/mother interaction for a later cycle of practice. The ushers also engaged with the spectators by helping them use the QR codes on their phones and explaining some of the details of the performance of their statue. This informally supported the spectators' experience of the performance.

The statue performers were mid-life women actors recruited through a combination of previous work together and word of mouth. The performers were rehearsed during their fitting and asked to develop an interior narrative for themselves, based on the character descriptions, later published on the website. As the statues were not busking (for money), they were asked to engage the audience only through looks, expressions and posture. The statues were allowed to shift position when needed, and were not allowed to make any invitation for physical contact, money or to give anything to spectators. Descriptions of performing as statues were shared with the performers: "to thoroughly entertain an audience that did not expect to be one, and to make random people care for a few minutes". (Palmer, 2014: 29). What I was hoping to achieve was in the nature of "sudden, powerful encounters" (Palmer, 2014: 30). The success of this aim can be evaluated in the comments by spectators, which were overwhelmingly positive on the day. Two performers introduced actions involving props into their characters: Olive was knitting a small square as part of her "craft" backstory, and Nora held a small folding fan, for cooling herself.

Whilst there are many different types of living statues seen in the public space, usually busking, the majority are either young and/or male performers. In 2019, "floating" statues such as Yoda were common. Some were more individualistic, but none were of women who looked older than 30. The deliberate choice of presenting a mid-life woman in the public space and asking the audience to consider not just the visual presentation, but also elements of her life story, underscores the absence of narratives of female ageing in public discourse. My collaboration with the female actors allowed them autonomy from the responses of the spectators. Given that the statues weren't busking, movements could not be triggered by cash, and spectators had to attend closely to the performer to see how and if they could trigger changes.

7. Feedback collected from spectators

The performance concluded for the spectators when they put their voting form in the box, having decided to leave the garden. Spectators were provided with pencils and clip boards to fill in the form, which was formally collected in a box, outside the garden, as part of the "voting" narrative of the scenography. The idea of the "competition" was broadly understood, with a wide age range of spectators taking part, engaged in making individual reflections upon the statues and evidencing active spectatorship. The 55 voting forms were counted on the day and the immediate "winner" of the plinth "competition" (the highest

number of first choice votes) was announced as the end of the performance. The full results, which were scored using the numerical scoring system outlined below, were loaded up on the website soon afterwards.

The feedback form was designed to facilitate the speedy counting of first-choice votes within the 2 hour time slot of the performance and simultaneously collect feedback comments for richer analysis to indicate what level of engagement had taken place. The forms asked spectators to rank the statues in order from one to five for each statue, where one was "liked the most" and five "liked the least". The most popular first choice statue on the day was Nora (white stone), with 21 votes. The form also asked for two written answers providing discursive reasons for the choice of favourite and least favourite statues. The voting forms were numbered, scanned and further analysed using both quantitative and qualitative methods.

8. Quantitative analysis of spectators' voting

All the forms recorded a first choice, although one (no. 2) chose four first choices and one second, and another gave two names as first choice (no. 36). Four forms numbered the first choice (nos. 3, 25, 28 and 55). One form had given only first and second choices (no. 49) and only 49 forms used the full scoring system. As the voting forms were an essential part of active spectatorship, there was no assistance in using the form, so no mechanism to ensure consistency in completion. However, it was the written comments that were of most interest, the rich "soft" data, which gave individual insights into the success of the scenography.

The voting system was designed to establish whether any of the statues had been unsuccessful in connecting with the spectators. Nora was the most preferred with 38% (21 votes) of first choices, with Helen in second place getting 25% (14 votes). Violet was the least preferred first-choice costume with 6% (3 votes), but this order was not simply reversed in the choices for least preferred statues. Here Violet was the middle choice with 20% (11 votes), whilst Mercie and Olive were tied with 25% (14 votes) each. There were five forms (nos. 3, 25, 28, 49 and 55) that did not complete all the voting choices, so the least preferred statue votes were distorted. A better understanding of the spectators' preferences was obtained by considering the total number of points attributed to each statue in the numerical system.

Each spectator could cast 15 points, which meant that 55 spectators could have cast a total of 825 points. The total points recorded were 792, a 96% completion rate, suggesting a high engagement with the performance. This suggests that my aim of audience engagement through the scenography indicating active spectatorship was successfully accomplished.

A further question can also be asked of the data, concerning the individual statues: What level of interest did each one inspire? When all the points were considered, the overall ranking followed that of the first preferences, but the percentages indicated a much more subtle response to all the statues. When the total points were considered, Nora had 202 points (26%), Helen had 168 points (21%), Mercie had 151 points (19%), Olive had 137 points and Violet had 135 points, so the latter two tied on 17%. These overall vote percentages show a much closer spread of marks overall, with the top two over an even share (20%) and the remaining three remarkably close. My interpretation here is that all five statues

were found to be interesting by spectators, who related to different strengths and qualities, and interpreted them as a positive affirmation of the mid-life narratives. This indicated that all the characters had the potential to engage interest, even though the original on-the-day count had indicated otherwise.

9. Qualitative analysis of spectators' comments

The rich data from the forms was in the written comments, where the responses ranged from single words to short paragraphs. Three forms had no written comments (nos. 17, 26 and 51), two forms had one-word comments (nos. 6 and 12) and 18 forms had single- point comments. More than half of the forms therefore offered several comments on what they had liked or not liked about the statues, of which eight forms had ten or more comments. Four forms also offered a general comment on the project, written in the space at the bottom: two offered thanks (nos. 52 and 53) and two commented that it was hard to choose a favourite statue as they liked them all (nos. 5 and 35). There were no disrespectfully critical comments, which was impressive for a show open to the general public. Three of the forms (nos. 12, 14 and 22) were in children's handwriting and older spectators were observed taking part (not always possible to identify by handwriting), evidencing that a wide range of ages were involved in the voting and engaged positively with the performance.

To understand how the spectators had responded to the statues, I identified two questions that could be asked concerning the reception of the scenography and the level of spectator engagement with the statue characters. The first question was about how much of the statue's backstory was mentioned in the spectators' reasoning. This would indicate engagement with the text accessed through the website rather than how the statue looked. The second question asked whether the spectators expressed emotions or feelings about the statues or the performance as a whole.

There were 18 forms (32%) in which the reasons for preference referred to backstory information. These were mostly referencing details of their favourite statue, e.g. "Nora's interest in education and willingness to embrace life" (no. 43), or sometimes their least favourite as well: "Mercie seems weak and without character, seems to settle without argument or opinion" (no. 29). Only one form used the backstory negatively: "I don't like the ursula le guin" (no. 44).

The second question was around how the spectators were moved emotionally or "felt" about the performance. This can be answered by identifying emotions expressed in the comments:

IMAGE 4 – CHART OF SPECTATOR COMMENTS DETAILING EMOTIONAL RESPONSES TO THE LIVING STATUES AND THE SCENOGRAPHY.

#	Written comment	Form
1	I **love** this statue, it was beautiful. My choice is based on the likeness to a statue	no. 1
2	It was the most statue effect, less human. **Love** the expression on the face	no. 4
3	I would **love** to see all of these statues as a permanent fixture in the park & in other public locations...	no. 5
4	She's **scary**	no. 7
5	Very beautiful & l**oved** that she (Nora) spoke many languages & travelled	no. 13
6	the **scary** model!	no. 23
7	Less interested in the costume although still **love** the presence of the statue herself	no. 32
8	NB. I like all of them, there are aspects of all these women that I **love**	no. 35
9	the white created a sense of space and she was highlighted as she was clear to see against the gardens backdrops of green colours. I **loved** her attitude and the frills of the costume. It felt both traditional + contemporary at the same time	no. 39
10	the background for the statue really resonated with me And I **love** the style of the statue. Statue 2 was a close second for the same reasons	no. 46
11	I l**ove** the idea of a statue based on Ursula le Guin – not a type of character you often see as a statue	no. 48
12	Thank you for creating a thought provoking work and adding a wonderful element to a relaxing Sunday walk around the gardens. **Love** the highlighting of women from this age group.	No. 52

SOURCE: AUTHOR'S ARCHIVE

This analysis indicates how emotionally involved the spectators had become with costume scenography and individual characters. Two responses are negative, using the

word "scary" rather than hate; the rest are enthusiastic about the character or performance, expressing strong emotional responses (love) from the audience. From this grouping, we can also see that three spectators expressing emotions (nos. 5, 35 and 52) understood the performance as scenography, the whole experience and three other forms that referred to the event as a whole performance rather than individual statues (nos. 36, 46 and 53). One form (no. 39) commented that Nora's statue "created a sense of space and she was highlighted as she was clear to see against the gardens backdrops of green colours". This comment could be understood as referring to writings by Michel de Certeau on place and space further defined developed by Marc Augé. The nature of a "frequented place" (Augé 1995: 79) which might often be associated with movement but in this performance was wholly to do with presence, as the statues had limited movements.

Other responses indicated different reactions to the connections formed with the performers. Two of the forms (nos. 14 and 22), in children's handwriting, negatively commented that they didn't like the statue that "stared" at them. Two forms (nos. 3 and 30) revealed that the actor playing Olive had winked at them. This was part of the actor's development of Athene's "flashing eyes" (Homer, 2003 [1946]): 323) described in The Odyssey, and was given as the reason for getting a "favourite" vote. One form offered the most critical comment, about the same statue:

> I am programmed to recall Athene as goddess of wisdom, justice, warfare etc (even maths!) rather than "just" traditional craft skills and was a bit disappointed that none of the above were associated with "Contemporary mid-life women"! However maybe this is a telling limitation and unfair evaluation on my part of traditional craft skills! Interesting. (no 47)

This criticism is couched in terms of being thought-provoking and a sense of self-reflection prompted by the work, which is an excellent example of spectator engagement. Also, the comment referred to Athene having a considerable presence in classical history, which was unreferenced in the statue. Although my argument here, from a feminist viewpoint, is that Athene, as an approved representative of patriarchy, has only a limited resonance with contemporary mid-life women, this was also noted and remarked upon in the feedback comment. Still, it was a reminder that classical references can only be deployed with care within the scenography, because of the complexity of their multiple reference points.

No. 28 only voted for Olive and commented "I am a socialist", which showed that they had likely understood the political context of the performance, notwithstanding the obliqueness of their comment. This was also indicated in the references to Nora being "independent" (nos. 29 and 37): Mercie emanating "power" (no. 32), Helen reflecting "calm modernity & confidence" (no. 5) and Violet as "an older looking woman being able to represent the human race" (no. 47).

IMAGE 5 – "NORA" LIVING STATUE PERFORMANCE, CLOSE UP, DETAILS OF CONSTRUCTION, WITH SPECTATORS AND CHARACTER NARRATIVE.



SOURCE: AUTHOR'S ARCHIVE

The importance of the written comments collected from the spectators both evidenced the connection of the spectator to the scenography and confirmed possibilities for a subsequent cycle of practice. However, I decided not to fully encode this soft data for further analysis, and cause a rupture in the reflective practice cycle, because new thinking would be influenced by my choice of analytical tools, rather than identified through my scenography practice. This could mean that a close reading of audience feedback might assume too great a part of the synthesis process, subverting a future outcome towards pleasing an audience. This isn't necessarily a negative thing, if only pleasing the audience is an aim, but in the practice my emphasis rests on encouraging the audience to encounter difficult or even unpleasant ideas.

10. Critical Reflection

The critical reflection on *Women of Brockwell (missing statue)* was the second stage of my make-reflect-remake creative cycle, which then took me forward into the re-making for a fourth, different scenography. For that reason, the overarching research question was to identify positive and negative spectator responses to narratives about mid-life women communicated through the costume scenography. This was the only feedback data collected, to make an assessment of whether any of the character decisions were insufficiently interesting. If this had been the case, then some justification could be given to the current norm of absenting these characters from cultural representations. My claims for subversion are substantiated by a comparison with customary practice. Often this is confused with titillation or voyership say the use of nudity or aggression. But this was a subversive use of a very common and under-regarded art form- the living statue, not used as buskers, but as a considered creation of generally unrecorded lives- mid-life women.

The feedback form did not collect any identifying data from the audience. As this was not a marketing exercise, neither the age, gender or ethnicity was asked for. In a future stand-alone performance, with a different aim, this data might be of more interest, perhaps to understand potential biases. Around twenty or so invites were given to colleagues and friends, not all attended. Some of those invitees who came brought their own friends, unknown to me. Many spectators were simply walk-ins from the park. It might have been useful to identify how many walk-ins joined in, given the intention to appeal to the general public, but on an informal basis, I only recognised a few invitees. Three of the forms were in children's handwriting and older spectators were observed taking part. Given that I had decided not to insist on form-filling being overseen by the ushers, it was interesting to see how differently the form was used, whilst still supplying some or all of the information asked for. Some spectators had reversed numeric system, but the comments made it clear which statue was preferred. A more didactic approach could be adopted for a future iteration.

I was expecting some negative pushback from the audience- objections to the all-female statuary, or the range of characters offered. Although the event was clearly labelled as an imagined competition, one walk-in spectator was clearly bothered by the request to judge the statues, and wanted to discuss this at length with me. This singular response highlighted to me the problems associated with introducing a competitive element, however light heartedly, and is something that I would not repeat in future iterations. Concentrating on a "first" choice winner on the day, gave a specific timeframe for the performance, in collecting immediate responses and reporting back that afternoon, thus engineering an urgency to contributing feedback.

But the feedback form asked for a range of responses for each statue from most to least preferred, and in this format, the statue which had the least first choices was not the least preferred. Here the spread of marks was much closer, so that it was possible to see that the feedback form had collected enough data to allow for some depth of analysis through the mixing of methods.

The unusual event of mid-life women as living statues did not elicit any negative comments from the public either about the ages of the women or the fact that they were only women. I did not describe the living statues as a response to the paucity of female statuary

in the UK, and only one form (no. 52) commented on the age group, noting the unusual feature of the performance. Menopause was not named in any statue's backstory, and the mid-life age of the characters was not specified other than through the performer herself. Two backstories included some references to husbands (deliberately referencing patriarchy) and one of grandchildren, indicating that these were not young women. The feedback indicated that all the narratives were enjoyable and that for some, it was difficult to choose a favourite. The combination of visual languages with some text-based narrative had proved important to facilitate deeper understanding of the character ideas. A few spectators referenced the visuals only for their choice. The feedback evidenced a high level of positive engagement within active spectatorship, even generating new thinking by the spectator.

11. Conclusion

The scenography addressed the absence of female statuary in the UK, and of mid-life women in particular, through making a intervention: a performed costume scenography of "living statues" in a public park space. Using a popular form of 'street' performance within the familiar "Fourth Plinth" public culture concept, enabled a public audience to actively engage with and respond to the character narratives. The identification of a missing statue through the empty plinth, and subsequent redressing of absence by creating competing visual narratives, connected positively with the Walled Garden visitors.

Creating space with the addition of the five statue narratives and the combination of visual languages, showed the achievement of the scenography and evidenced a high level of engagement through active spectatorship. Spectators behaved respectfully to the statues, and were observed reading the information aloud in front of them, often to share with their companions. Using teenagers as attendants facilitated the use of QR code technology and also introduced a new and significantly different layer of energy into the scenography, that of the younger working women and their supportive relationships with the mid-life statues. The support from the written narrative, accessed individually through the spectator's smartphone was an important element for many spectators. But, the feedback forms suggested that for other spectators it was the look or material that had been the basis of their judgement, the visual language rather than the written narratives.

The inclusion of narratives from the interviewees helped blur the boundaries of the artifice, by contributing a more deeper sense of real personality to the statues' backstories – "hoping that the spaceship will be clean!" (no. 47) – but not distracting from their presence in the garden. Using strong colours, for the visual language of each statue made each one a complete visual statement, whilst staying within a group of believable statue colours, albeit stylised. The bright copper colour of the contemporary park going woman (Helen) made it possible to consider her as a personality even though she was identically dressed identically to many of the spectators, but for the colour. The stillness of the statue performances highlighted the restraint (and physical stamina) of the actors, which did not overpower the visual language of the scenography as the primary dramaturgical driver of the performance. The street-style costumes did not distract spectators with over-detailed aesthetics or technical skills.

The positive feedback on the installation, the statues and their backstories suggested that there were no perceptible barriers to representing mid-life women in this way using cultural forms. Comments did not suggest that the elements I previously identified as being subversive had prevented audience engagement. Using the abstractions of statue forms, strong colours and standing on plinths together with the colours of the garden, meant that the women were very visible in the garden space. The spectators expressed connections that they had made with the backstory themes: freedom, self-education, travelling and speaking many languages were all mentioned in comments. The "least preference" statue comments referenced a lack of connection with the backstory. So I had developed narratives of female mid-life that could interest audiences, but were not universally enjoyed. By concentrating on the visual language as a performance, new representations of mid-life characters had been created that were both understandable, relatable and interesting. The absence of these stories and narratives says much more about the views that exist within commissioning bodies, than it does about the potential of audiences to appreciate them. Perhaps this is the kind of "programming" to which spectator no.47 referred. The deep nature of these cultural biases have yet to be interrogated.

References:

AUGÉ, Marc. **Non-places:** introduction to an anthropology of supermodernity**.** London & New York: Verso, 1995.

BAUGH, Christopher. **Theatre, Performance and Technology:** The Development of Scenography in the Twentieth Century. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2005.

BEARD, Mary. **The Parthenon.** London: Profile Books, 2010 [2002].

BURNS, Elizabeth. **Theatricality:** A Study of Convention in the Theatre and in Social Life*.* London: Longman,1972.

CASE, Sue-Ellen. **Feminism and Theatre***.* New York: Methuen, 1988.

HARRIS, Geraldine. **Staging Femininities.** Manchester: Manchester University Press, 1999.

HARVIE, Jen. & LAVENDER, Andy. (eds) **Making Contemporary Theatre.** Manchester: Manchester University Press, 2010.

HARPER, Douglas. **Talking about pictures:** A case for photo elicitation. Visual Studies, 17, 13-26. doi:10.1080/14725860220137345, 2002.

HNATH, Lucas. **A Doll's House, Part 2.** New York: Theatre Communications Group Inc, 2018.

HOMER. Translators Emile V. Rieu revised by Dominic C.H. Rieu **The Odyssey**. London: Penguin, 2003 [1946].

HOWARD, Pamela. with DRÁBEK, Pavel. **What Is Scenography?** 3rd ed. New York: Routledge, 2019.

IBSEN, Henrik. Translator James McFarlane **Four Major Plays**: Doll's House. Oxford: Oxford University Press, 1981 [1879].

inVISIBLEwomen. **Women On Top of Plinths.** Available at: https://invisiblewomen.org.uk. Last visited: 20 jan. 2025.

KINCHELOE, Joe. L. **Describing the bricolage:** Conceptualizing a new rigor in qualitative research. Qualitative Inquiry, 7, 679-692. doi:10.1177/107780040100700601, 2001.

LE GUIN, Ursula. K. **Dancing at the Edge of the World:** The Space Crone. New York: Grove Press, 1989.

LEHMANN, Hans-Thies. Translator Karen Jürs-Munby. **Postdramatic Theatre.** London: Routledge, 2006.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **The Savage Mind.** London: Weidenfeld & Nicolson, 1966 [1962].

LOTKER, Sodja. & GOUGH, Richard. 2013. **On Scenography:** Editorial. Performance Research, 18, 3-6. doi:10.1080/13528165.2013.818306, 2013.

MCKINNEY, Joslin. & BUTTERWORTH, Philip. **The Cambridge Introduction to Scenography.** Cambridge: Cambridge University Press, 2010.

NELSON, Robin. **Practice as Research in the Arts:** Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

PALMER, Amanda. **The Art of Asking:** How I Learned to Stop Worrying and Let People Help. London: Piatkus, 2014.

PHELAN, Peggy. **Unmarked:** The Politics of Performance. [e-library]. London: Taylor & Francis, 2005 [1993].

SCHECHNER, Richard. **A new paradigm for theatre in the academy.** TDR: The Drama Review, 36, 7-10, 1992.

SCHÖN, Donald. A. **The Reflective Practitioner.** Guildford: Ashgate, 2011 [1983].

SEGAL, Lynne. **Out of Time:** The Pleasures and the Perils of Ageing. London: Verso, 2013.

THE INCLUSION LISTS. **Inclusion Initiative.** USC Annenberg. Available at: https://www.inclusionlist.org. Last visited: 20 jan. 2025.

TRIGGE, Madaleine. **Sutre.** Aesthetica, 2009. Available at: https://aestheticamagazine.com/profile/madaleine-trigg /. Last visited: 20 jan. 2025.

WARNER, Marina. **Monuments and Maidens:** The Allegory of the Female Form. Los Angeles: University of California Press, M. 2000 [1985].

WOLLSTONECROFT, Mary. **A Vindication of the Rights of Women**. London: W. Scott, 1792.

Thanks to Pamela Jikiemi, Angela Harvey, Janet Naghten, Claire M. Perriam, and Georgie Talbot for all their talent, stamina and good willingness.

Proof reader Hilary Baxter hilaryquinnbaxter@icloud.com

Metamorfoses visuais: a participação do cenário e da luz na composição do vestuário cênico em espetáculos ao vivo

Visual metamorphoses: the role of scenery and lighting in the composition of stage costumes in live perfomance

Leônidas Garcia Soares[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2758-5454

[resumo] Este trabalho busca trazer uma reflexão sobre o quanto os elementos visuais que compõe a cena de espetáculos ao vivo, principalmente cenário e luz, podem participar ativamente, de forma temporária ou permanente, do que comumente relacionamos com a visualidade da aparência do performer, geralmente composta por vestuário, maquiagem, cabelo, acessórios etc. Para tanto, realizou-se três estudos de caso, a ópera multimídia *O judeu de Malta* (2002), a parceria de Pina Baush com seus designers cenográficos e dois exemplos do diálogo estabelecido entre luz e vestuário na obra de Robert Wilson. Os dados observados e analisados, de forma descritiva e qualitativa-indutiva, em cenas de vídeos e imagens fotográficas levam a constatação que o controle e uso consciente da aparência ou mesmo da metamorfose-transformação dessa aparência em cena é possível em espetáculos ao vivo.

[palavras-chave] **Design cenográfico. Vestuário. Metamorfose visual. Cenografia.**

[1] Doutor em Design Cenográfico pela Facultad de Bellas Artes da Universidad Complutensede Madrid/ Espanha. Professor do Departamento de Design e Expressão Gráfica da Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: leonidas.soares26@gmail.com. CV Lattes: http://lattes.cnpq.br/6636231753759650.

[abstract] This work seeks to bring a reflection on how much the visual elements that make up the scene of live performance, mainly scenery and lighting, can actively participate, temporarily or permanently, in what we commonly relate to the visuality of the performer's appearance, generally composed of clothing, makeup, hair, accessories etc. To this end, three case studies were conducted: the multimedia opera The Jew of Malta (2002), the partnership between Pina Bausch and her set designers, and two examples of the dialogue established between light and clothing in the work of Robert Wilson. The data observed and analyzed, in a descriptive and qualitative-inductive manner, in scenes from videos and photographic images lead to the conclusion that the control and conscious use of appearance or even the metamorphosis-transformation of this appearance on stage is possible in live performance.

[keywords] **Set design. Clothing. Visual metamorphosis. Scenography.**

Recebido em: 24-09-2024.
Aprovado em: 20-12-2024.

Introdução

O objetivo deste estudo é ensejar uma reflexão sobre a participação planejada e controlada de elementos visuais cênicos que, a princípio, não compõem o design de aparência do performer (artista ou intérprete). A busca por demonstrar como estes elementos podem participar ativamente, de forma temporária ou permanente, do que comumente relacionamos com a visualidade da aparência do performer, seja vestuário, maquiagem, cabelo, acessórios etc. Para tanto, realizou-se três estudos de caso: a ópera multimídia *O judeu de Malta* (2002), do artista de mídia e designer Joachim Sauter; o teatro-dança *A sagração da primavera* (1975) e *Lua cheia* (2006), o design cenográfico de Pina Bausch e seus mais constantes parceiros, os designers de cenário Rolf Börzik e Peter Pabst e a designer de vestuário Marion Cito; os espetáculos *Os negros* (2014) e *Quarteto* (1987), dois exemplos do diálogo estabelecido entre luz e vestuário na obra de Robert Wilson. Em termos metodológicos, o estudo está apoiado na bibliografia consultada e nos registros documentais dos respectivos espetáculos. Registros que foram observados e analisados na forma de cenas de vídeos e de imagens fotográficas de forma descritiva e qualitativa-indutiva.

A análise a que nos propomos acontece no âmbito dos espetáculos ao vivo. Ou seja, sem a possibilidade de as imagens serem trabalhadas/editadas em uma pós-produção. Representações ao vivo onde, por um lado, temos um público para quem é direcionada a proposta de aparência visual do performer e a transformação súbita ou a metamorfose sutil que esta mesma aparência visual estará sofrendo em um espaço-tempo real. Por outro lado, temos o designer que está a serviço da obra e que pode contar com o repertório dos recursos intangíveis da luz cênica e os tangíveis do vestuário e do cenário para propor o design de aparência do ator desejado. Eles não podem recorrer a edições tecnológicas e digitais posteriores da imagem, como acontece na área dos audiovisuais. Nesse sentido, estamos baseados no conceito de caracterização visual do ator, proposto por Ramos (2008, tese e 2013,

livro) para trazer seu novo conceito de "design de aparência do ator". Este tipo de design, que abarca todos os elementos visuais que integram a aparência do performer, busca gerar imagens instigantes do artista/personagem. Esta aparência inusitada, que defendemos poder ser construída com elementos externos ao que convencionalmente nomeamos como vestuário, leva consigo características que instigam o receptor a decodificá-la.

Outra questão preponderante para este estudo é que em toda obra pertencente às Artes Cênicas, afora o texto e a representação, existem outros dois elementos fundamentais, estreitamente relacionados entre si: o corpo e o espaço. Em tais circunstâncias, no corpo do performer (também encarado aqui como um espaço em constante transformação) a maquiagem, os penteados, os acessórios e o vestuário (os elementos materiais formadores da caracterização visual do artista), são capazes de transformar o personagem e o espaço cênico, recriando diversas texturas e qualidades visuais. Somado a isso, também se deve levar em conta a incidência da luz, que torna visível (ou invisível) tudo isso no palco.

Portanto, deve-se realçar neste contexto corpo-espaço as presenças determinantes dos elementos que compõem o cenário e a luz cênica, que interatuam constantemente com a aparência visual do performer. Presenças materiais (cenários e objetos cênicos) ou imaterial (luz e projeções de imagens). Elementos concebidos, na maioria das vezes, fora do que está revestindo o corpo do artista (que pouco visualiza e sente a luz e as projeções incidindo sobre si). Elementos que quando incidem sobre o artista projeta sua aparência de forma diferente para o observador. Observe-se que, somado ao espaço, temos o tempo e a ação. Tudo isso deve ser orquestrado pelo corpo do performer com um controle muito preciso dos ritmos, aos quais os elementos visuais (materiais e virtuais) devem se submeter. E eles, da mesma forma, orquestram as mudanças das formas que adquire sua aparência quando interagem com os elementos de cenários e as características da incidência da luz nesse corpo em constante transformação cênica.

Cabe registrar que, no momento da análise, o diálogo estabelecido entre a caracterização visual do artista, os elementos do cenário e a luz cênica foi comprovado, seja na ocorrência voluntária ou não voluntária da transformação da aparência visual do artista durante a encenação. Contudo, deve-se ressaltar que detectamos três tipos de alterações da caracterização visual do Intérprete em nosso estudo:

a) A caracterização visual do artista mais utilizada é aquela que acompanha e demarca visualmente a trajetória e evolução do personagem na narrativa que compõe a obra. Nestes casos, serve para indicar a passagem do tempo na aparência do personagem, mudanças de status, personalidade, estados emocionais ou humor etc.

b) O segundo tipo de mudança é aquele em que a caracterização visual do artista conta com a participação do cenário e da luz. Ou seja, a aparência do personagem também é identificada por um tipo de interferência do cenário e de luz e/ou cor e essa interferência ou tipo de luz pode permanecer a mesma ou mudar à medida que a encenação avança.

c) A terceira é a transformação que ocorre na aparência visual do artista caracterizada por uma mudança de um estado visual para outro em um determinado momento da encenação, resultando em uma nova caracterização visual do artista a partir de então ou no retorno ao estado visual inicial da representação.

Tudo isso vem acontecendo com a participação do cenário e da luz e as alterações de suas propriedades na caracterização visual do artista. O primeiro tipo de mudança identificado, claro, não é a transformação da aparência visual proposta neste estudo. É só a caracterização visual do artista que muda, o cenário e a luz não estão participando e muito menos transformando a aparência do performer.

No segundo tipo de alteração da caracterização visual do artista detectado (o "b"), o cenário e a luz participam ativamente do resultado final. Mas, não acontece uma transformação da aparência, com etapas demarcadas (umas vezes mais visíveis e outras vezes menos visíveis) diante dos olhos do espectador. Desta forma, também não é uma transformação da aparência visual do artista.

A terceira mudança (a "c"), por sua vez, é finalmente considerada uma transformação ou metamorfose da aparência visual do artista, uma vez que o cenário e a luz e o vestuário são transformados de uma etapa para outra da encenação ao vivo, onde a transformação ocorre diante do olhar do público. Ela é evidenciada na pesquisa, providencialmente, por dois tipos de manifestações cênicas: a dança e o teatro.

Estudos de caso

Sauter: projeção de imagem + vestuário

Joachim Sauter (Alemanha, 1959-2021), professor e artista de mídia pioneiro no uso de novas tecnologias em espaços físicos reais. Foi um dos fundadores do estúdio de design de novas mídias Art+Com (1988) onde, como chefe de design da equipe interdisciplinar do estúdio, liderou experimentos inovadores usando novas tecnologias buscando explorar seu potencial para comunicação espacial e arte. Sauter ajudou a desenvolver Terra Vision no início dos anos 1990 e colaborou na produção da minissérie alemã *Batalha milionária* da Netflix (2021), dedicada *in memoriam* a ele.

A ópera *O judeu de Malta* (2002)[2] teve seu design cenográfico composto por cenários e vestuários virtuais. O cenário foi pensado para ampliar o palco com o uso de novas mídias. O cenário estava composto por grandes planos físicos, nos quais é projetada uma arquitetura virtual gerada em tempo real. A inovação dessa encenação, para a época que foi produzida, é que os intérpretes controlam o ponto de vista do cenário não material. A arquitetura virtual se move de acordo com os movimentos e gestos do protagonista da ópera. Além da arquitetura cênica, os vestuários também foram gerados com meios digitais (realidade aumentada). Por meio de um sistema de rastreamento, desenvolvido especialmente para esta ópera, são geradas máscaras digitais (ou silhuetas) dos vestuários em tempo real sobre os intérpretes, de acordo com as silhuetas dos mesmos. A partir dessas máscaras são projetadas texturas que se adaptam exatamente aos intérpretes. Dessa forma, foi possível demonstrar as condições internas e os sentimentos dos personagens por meio de projeções de texturas dinâmicas em seus corpos.

[2] *O judeu de Malta*, de Joachim Sauter. Música de André Werner, Design de vestuário: Jan A. Schhroeder, 75 minutos de duração. A estreia foi no Festival de Ópera de Munique, na Alemanha. O projeto foi encomendado a Joachim Sauter e sua companhia Art+Com Studio, pela Bienal de Ópera de Munique em 1999 e estreou em 2002. Foi um projeto altamente complexo, tanto no âmbito de softwares quanto de hardwares desenvolvidos, cujo objetivo exclusivo foi gerar novas formas de expressão para apoiar a narração no e com o palco (www.artcom.de).

Tecnicamente, o sistema desenvolvido é complexo e eficaz o suficiente para permitir fazer uma projeção precisa apenas nos contornos visíveis dos personagens. Os atores podem mover-se e a projeção segue-os, embora a sua localização esteja em constante mudança. Os atores vestem terno branco e são iluminados por luz infravermelha. Por sua vez, uma câmera infravermelha monitora a cena e gera 25 imagens de alto contraste por segundo. Posteriormente, um algoritmo gera a máscara dinâmica na qual a textura é aplicada e, por fim, essa imagem é projetada no ator por meio de um projetor motorizado colocado exatamente no mesmo ponto da câmera infravermelha (Davis, 2002).

FIGURA 1: O JUDEU DE MALTA (2002)



FONTE: ART+COM STUDIOS. Disponível em: www.artcom.de

Em se tratando dessa obra, a pesquisadora Alice Bodanzky (2007), em seu projeto *Coreografismos*, um sistema cenográfico generativo para dança contemporânea, chega à conclusão que os pontos relevantes desse espetáculo são:

> A utilização da projeção em palco/cena ligada ao som e ao acompanhamento dos gestos, movimentos e posição dos intérpretes; geração de máscara digital ao vivo; a visualidade/plasticidade de um espetáculo construído principalmente pela luz que compõe tanto a gama de cores quanto as possibilidades imagéticas do espetáculo (Bodanzky, 2007, p. 44).

Bausch e seus designers: cenário + vestuário

Pina Bausch (Alemanha, 1940-2009), consagrada como uma das figuras fundamentais da dança contemporânea do século XX, influenciou mais de três gerações de coreógrafos. A artista alemã é considerada "o eixo da cristalização do Tanztheater ou da chamada dança-teatro (ou teatro-dança, segundo outras definições), uma forma de conceber o espetáculo a partir de uma perspectiva complexa, aberta e não linear" (Salas, 2009: recurso eletrônico). A coreógrafa alemã volta dos Estados Unidos para seu país nos anos 1960, período em que

priorizou as experimentações e conheceu o designer holandês Rolf Börzik (1944-1980)[3], que se tornaria seu marido. Com Börzik, Pina começou a criar espetáculos onde o corpo, a luz e o cenário dançavam no mesmo ritmo da música. Todos estes elementos foram cruciais na criação do mundo da dança de Pina Bausch. Poderíamos encontrar semelhanças entre o pensamento de Pina e do encenador estadunidense Robert Wilson no que diz respeito à influência do Surrealismo, embora ela estivesse mais próxima da vida cotidiana do que Wilson. Contudo, a aspiração de criar um espetáculo vistoso era a mesma em ambos os artistas (Kobusiewicz, 2012).

O design cenográfico de Bausch é considerado anti-ilusionista, tendo em conta que o palco, composto por materiais orgânicos ou quotidianos, não se apoia e nem procura explicar a cena. As imagens dos espetáculos da coreógrafa alemã são densas, carregadas de sentido não unilateral. Visualmente elas trazem com muita força o uso dos "cenários de chão", que acrescentam complexidade às festas reflexivas das obras: uma piscina cheia de água em *Arias* 1979), uma grama natural em 1980, um campo de cravos em *Nelken* (1983), uma espessa camada de terra em *Na montanha alguém ouviu um grito...* (1984) ou um muro caído em *Palermo Palermo* (1991). Segundo o filósofo chileno Adolfo Vásquez Rocca:

> O conceito de 'balé pós-moderno', surgido nos meios especializados no final da década de 1970, refere-se a um conjunto de rupturas estético-expressivas, incluindo – entre outras – a eliminação da perspectiva unidimensional em favor de um espaço aberto, ampliado [...] o abandono do tablado clássico por superfícies naturais como grama, terra, folhas secas, flores e até água, fazem parte do estilo que atinge sua expressão máxima nas obras de Pina Bausch (Rocca, 2006, recurso eletrônico).

A revista inglesa *AnOther* (2012) publicou um artigo analisando o vestuário como um dos elementos importantes que ajudaram (e continuam ajudando) a definir a identidade do Tanztheater Wuppertal. Segundo a jornalista da revista, Deisy Woodward, o vestuário da companhia de dança alemã é marcado pelo espírito "orgânico" que rege a encenação. Para a designer da companhia Marion Cito (1938-2023), "isto significava criar vestuários de forma 'especulativa', com algumas suposições sobre a direção que sentia que cada peça deveria seguir, para manter o ritmo do seu trabalho". Os vestuários do Tanztheater mostram os bailarinos especialmente como pessoas normais (vestidos, ternos, salto alto e sapatos comuns) em vez de intérpretes com malhas tradicionais e sapatilhas de balé. Vestidos de noite glamorosos também são um elemento comum, "usados não só como demonstração de beleza, mas também de desejo; de como homens e mulheres interagem entre si e como suas roupas os escondem ou revelam" (Woodward, 2012, s.p.).

Como exemplos da participação dos elementos de cenário e da luz na metamorfose visual que experimentam os vestuários bauschianos vamos nos debruçar sobre duas obras:

[3] No design cenográfico de Pina Bausch os cenários foram criados por Rolf Börzik até 1980 e posteriormente destinados a Peter Pabst. O design de aparência do artista é de Marion Cito, assistente de direção de Bausch desde 1975 e, desde 1980, também designer.

A sagração da primavera[4] e *Lua cheia*[5]. A mística lunar, somada à terra, como ritos de renovação, alimentaram os cultos à fertilidade representados em *A sagração da primavera*, obra em que Pina e Börzik incorporaram símbolos terrestres em uma plástica que retomava referências da pintura de Emil Nolde (1867-1956) e Francis Bacon (1909-1992). Peral e Mateos (2014) enquadram a coreografia do espetáculo no âmbito da representação simbólica, reforçando que os movimentos se uniram à terra vermelha do chão: "sob os bailarinos o poder da terra foi reforçado, da escuridão emerge o corpo dançante agrupado em volumes, simulando arquiteturas..." (Peral; Mateos, 2014, p. 239). O grande responsável pelo impacto visual de *A sagração da primavera* foi Börzik, que forneceu uma estética que combinou perfeitamente com Pina. O cenário era composto pelo chão do palco coberto de turfa, que com o passar do tempo da peça sujava cada vez mais os corpos e vestimentas dos atores. Endicott (2012) observa como a terra é determinante para uma maior percepção das sensações e movimentos no palco: "Os cenários são quase inexistentes, mas a terra gruda na pele suada dos corpos de quem dança esta dança frenética" (Endicott, 2012, p. 71). Segundo Hlebovich (2021), na *Sagração* de Bausch-Börzak o espaço cênico dialoga constantemente com o movimento (e também com o vestuário): "algo que está presente em todas as obras de Bausch e que, especificamente nesta obra, direciona e promove o relacionamento" (Hlebovich, 2021, p. 6-7).

FIGURA 2: A SAGRAÇÃO DA PRIMAVERA (1975)



FONTE: PINTEREST. Disponível em www.pinterest.com

Quanto à luz, o seu calor revelou a estrutura da turfa e a sua cor castanho escuro. Além disso, devido ao movimento dos artistas, o pó de turfa flutuou acima do solo iluminado pelos feixes de luz. Com isso, a luz realça o contorno dos corpos e ao mesmo tempo cria o espaço. Quanto ao vestuário e ao uso das cores, todos os intérpretes usam vestuários na cor areia e cinza, com exceção da protagonista que contrasta com tudo ao seu redor com um

[4] *A sagração da primavera*, de Igor Stravinsky. Direção e coreografia: Pina Bausch; Design cenográfico: Rolf Börzik. Wuppertal Opera Ballet, Wuppertal, Alemanha, 1975.

[5] *Lua cheia (Vollmond)*. Direção e coreografia: Pina Bausch; design de cenários: Peter Pabst; design de vestuário: Marion Cito; design de luz: Fernando Jacon. Tanztheater Wuppertal Pina Bausch, Wuppertal, Alemanha, 2006.

vestido vermelho (Klimczyk, 2010). Segundo Peral e Mateos (2014) uma "organicidade ancestral" era proporcionada visualmente pelas crostas e as manchas do corpo e do vestuário (claras nas bailarinas e escuras nos bailarinos) que era rica em matizes. Para estes autores a estética da mancha marcou o itinerário da limpeza à sujeira, refletindo os corpos nus dos intérpretes: "A cor e a escuridão, os vermelhos e os pretos enfrentaram a terra e a morte. A luz e o chão, a terra e a noite, criaram a atmosfera para o sacrifício feminino que revitalizou a mãe Terra" (Peral; Mateos, 2014, p. 240).

O único elemento cênico é o cenário de solo composto por terra e um tecido vermelho que adquire o status de objeto cênico. Os bailarinos dançam descalços e não usam maquiagem. Em termos de vestuários os bailarinos usam trajes contemporâneos, desprovidos de acessórios. As bailarinas usam vestido branco semitransparentes com alças finas e os bailarinos, sem camisas, usam apenas uma calça preta. As cores denotam as categorias semânticas do feminino (branco) vs. masculino (preto). O tecido dos vestidos brancos e as peles dos bailarinos finalizam o espetáculo sujos e manchados. Segundo a análise realizada por Diniz (2014) do espetáculo *A sagração da primavera* de Pina Bausch:

> Na dimensão cromática os formantes referentes à iluminação cênica estão dentro da gradação claro – não claro – não escuro – escuro, variando entre as cenas os gradientes da claridade ao escuro total. Os formantes referentes ao estão correlacionados à categoria figurativa de gênero (feminino e masculino) e à categoria fundamental identidade (personagens com vestidos brancos) vs. alteridade (personagem com vestido vermelho) (Diniz, 2014, p.185-186).

Ainda em termos da plasticidade em Bausch, a encenação *Lua cheia*, com o design cenográfico de Peter Pabst (n. 1944), é considerada como um marco de revitalização do percurso do design cenográfico na dança alemã. Segundo Peral e Mateos (2014), nesta obra o espaço e o cenário se traduzem em movimentos de muito "impacto visual", o "pensamento primitivo" e a encenação irão "impulsionar a teatro-dança a partir da visão da pintura" (Peral; Mateos, 2014, p. 238). Novamente temos a mística lunar regendo a atmosfera cênica, somada, em seu protagonismo, com a presença constante da água (não mais a terra) e as ricas possibilidades de alternar brilho e sombras que esse elemento pode proporcionar.

O vestuário é transformado em cena, indo de uma textura e cor, quando ainda seco, para outras possiblidades cromáticas e volumétricas quando molhado. Levando em conta também a modificação das silhuetas em movimento e da água como filtro vertical dos fachos de luzes ou como o elemento refletor de luz quando está no solo (luz de ribalta). Citando a crítica do espetáculo de Rosita Bisseau (2007), fica patente o quanto a água em *Lua cheia* assume um protagonismo quando se trata da metamorfose dos elementos visuais que compõem o vestuário:

> Mulheres sonâmbulas em vestidos pretos esvoaçantes, quase invisíveis. É, finalmente, a lua cheia, o delírio orgíaco dos corpos sob uma lua torrencial. Torrentes de água caem no reflexo dos projetores [...] Com suas mulheres em vestidos de noite chapinhando, descalças, à sombra de uma rocha, Pina Bausch desenha um sonho de vida que compatibiliza realidade e fantasia. Até a morte (Boisseau, 2007: crítica/jornal).

FIGURA 3: LUA CHEIA (2006)



FONTE: PINTEREST. Disponível em www.pinterest.com

Wilson: luz, cor e vestuário

Robert Wilson (EUA, 1941) é encenador, coreógrafo, escultor, pintor e dramaturgo. Já tendo atuado também como ator, coreógrafo, iluminador e sonoplasta. Seu estilo é baseado eminentemente na combinação das artes plásticas com a música, sendo considerado um dos precursores do Teatro Visual. Segundo Susan Sontag, o encenador estadunidense é "uma figura monumental do mundo do teatro experimental e explorador do uso do tempo e do espaço na cena. Wilson se inspira em outras obras e nas artes gráficas, o que se condensa em uma tapeçaria composta por imagens e sons (Fontana, 2002, p. 19). Até 1972 o teatro de Bob Wilson estava muito vinculado ao visual, baseado em imagens mais que no texto ou em histórias. A partir de 1974 incorpora a linguagem falada a suas obras, mas segue sendo reconhecido como o encenador de um teatro de imagens. Segundo Hans-Thies Lehmann, em seu livro *Teatro pós-dramático* (2013), o teatro de Wilson é um teatro da metamorfose: "sequestra o observador e o transporta para uma terra de sonhos onde dominam as transições, as ambiguidades e as correspondências [...] Seu lema poderia ser: da ação à transformação". Lehmann afirma que, nos últimos trinta anos, "dificilmente outro artista operou tantas mudanças no teatro e no âmbito dos seus recursos e, ao mesmo tempo, influenciou de forma tão decisiva as possibilidades da sua reformulação" (Lehmann, 2013, p. 135-136). No trabalho de Bob Wilson o estatismo e a atividade interior definem as linhas mestras da sua forma de expressão cênica, que descamba necessariamente em um ato de dilatação temporal e gestual. Tal procedimento implica um traço

wilsoniano não menos determinante; sua obra é considerada visualmente panorâmica[6]. Para Wilson, a narrativa e o dramático seguem o pictórico, numa visão de teatro próxima a de Luis Buñuel no cinema: "Ambos são surrealistas do quotidiano. Inventores de mundos de luz e sombras" (Valiente, 2005, p. 154-155).

Sob a proposição de que em Wilson o corpo dos intérpretes é remodelado pela luz, Morey e Pardo (2003) indicam que essa remodelação segue uma trajetória inversa àquela traçada com os objetos-atores: "Seus corpos muitas vezes parecem deixar de ser um organismo, uma unidade, para mostrar apenas uma parte e ocupar, como no cinema, o primeiro plano". Bob Wilson ressalta que quando se trata de vestuário teatral, este é como o ator, veste-se também a si mesmo: "O traje colocado em cena é textura, cor, forma, linhas sem rosto. O vestido prolonga a linha do formalismo abstrato que a cena mostra. Ele dialoga com os atores que têm rosto" (Morey; Pardo, 2003, p. 54-55, 129). Seguindo nessa linha de pensamento, Wilson detalha seu conceito de vestuário não ilustrativo:

> O vestuário é ator em sentido pleno: é forma, cor, linhas de um conhecimento, de uma cultura. O vestuário não ilustra uma época ou um personagem, é o sentimento da época e do personagem. O vestuário ensina o olhar, o transforma [...] As formas heterogêneas de um vestuário reforçam a individualidade de cada linha, ao mesmo tempo que modificam a forma como cada elemento pode ser visto (Morey; Pardo, 2003, p. 128-129).

A análise mais minuciosa das contribuições de Robert Wilson para o diálogo possível entre a luz e o vestuário e a intencional e possível metamorfose da aparência do performer em seu trabalho pode ser verificada em dois de seus espetáculos. A simbologia do uso pontual da luz e da cor sobre os artistas, em um processo evolutivo durante o espetáculo, acaba por ser uma das marcas registradas de Wilson. Ele trabalha com um controle técnico-artístico minucioso sobre as alterações de luz/cor associado a um projeto detalhado do design de aparência do ator (vestuário, maquiagem, cabelos, assessórios etc.). Usando o mesmo método, ele também pode alterar visualmente os elementos do cenário. Desta forma, Wilson constrói um espaço cênico em constante transformação onde participam todos os elementos envolvidos (incluindo o performer). A título e exemplo cabe observarmos mais de perto o registro fotográfico da metamorfose visual wilsoniana nas obras *Os negros*[7] e *Quarteto*[8].

---

[6] Segundo Percy Lubbock (*The craft of the fiction*, 1921), existem dois modos antitéticos na apresentação de uma história: contar e mostrar, que dão origem ao "panorama" e à "cena" respectivamente. A história contada responde a um mecanismo narrativo, icônico ou pictórico; e a história mostrada responde a um mecanismo dramático: conta-se a si mesma, o narrador permanece invisível, a vida interior dos personagens é revelada através de signos visíveis e sonoros, da ação (Valiente, 2005, p. 154).

[7] *Os negros*, de Jean Genet. Direção e design cenográfico: Robert Wilson; design de vestuário: Moidele Bickel; design de maquiagem: Christelle Paillard e Julie Poulain. Festival D'Automne à Paris, Teatro Odéon, Paris, França, 2014.

[8] *Quarteto*, de Heiner Müller. Uma adaptação condensada de Les Liaisons dangereuses, o romance epistolar do século XVIII de Choderlos de Laclos. Direção e design cenográfico: Robert Wilson. Palácio de Ludwigsburg, Ludwigsburg, Alemanha, 1987.

FIGURA 4 – OS NEGROS (2014) E QUARTETO (1987)



FONTE: ROBERT+WILSON. Disponível em: https://robertwilson.com

Os fragmentos de cenas da obra de Robert Wilson analisados transportam-nos para uma caracterização visual do artista onde a luz é o elemento que participa de forma muito relevante e notável. Fator característico das imagens analisadas, nesse sentido: uso de cores fortes, monocromáticas e contrastantes, tanto no que diz respeito a um personagem em relação ao outro, quanto no que diz respeito a relação estabelecia entre o personagem e o ambiente e o fundo do palco. Muitas vezes a cor-luz gera uma figura achatada-bidimensional em uma única cor, outras vezes gera uma aparência do artista repleta de tons de uma mesma cor, jogando com os elementos que recobrem o corpo do performer.

Quando se trata da transformação da aparência visual durante a cena, Wilson prepara antecipadamente a caracterização visual do artista e a seletividade da fonte de luz. Com isso, como se fosse um pincel, ele faz com que o rosto, os braços ou outra parte do corpo do performer mudem de cor. As aparências dos artistas das imagens analisadas sofrem alterações e metamorfoses expressivas à medida que a encenação avança ou mantém algumas cores básicas como elementos de identidade visual do personagem durante toda a obra.

Considerações finais

As observações e estudo do material coletado leva a constatação de que o controle e uso consciente e planejado da aparência do performer, da metamorfose escalonada e da transformação rápida dessa aparência em cena é possível em espetáculos ao vivo. Essa possibilidade se amplia quando o criador e a equipe envolvida fazem uso planejado dos outros elementos visuais que compõem o design cenográfico do espetáculo, principalmente do cenário e da luz cênica.

Dentro desse contexto, as imagens em movimento e estáticas das quatro obras analisadas comprovam que a possibilidade de uso de elementos não convencionais do design de aparência do artista pode trazer maior diversidade cênica e ampliar as possibilidades do uso de signos visuais. Nesse sentido, dentro do âmbito do material apresentado, o uso da luz e da cor como um elemento de identificação dos personagens está mais presente em *Quarteto* de Bob Wilson, onde as cores vermelho, azul, branco e verde dos filtros de luz identificam os quatro personagens em cena; as duas obras de Pina Bausch nos contemplam como dois exemplos de uso de elementos de cenários participando da metamorfose gradual da aparência do performer, uma usando a terra e outra usando a água; a transformação acontecendo e forma dinâmica e, até mesmo espetacular, diante dos olhos do público pode ser observada em *Os negros*, de Bob Wilson, onde a performer é contemplada com luvas e tem o seu torso coberto por uma vestimenta composta por luz vermelha e, para uma mudança radical de vestuário em pleno palco, a ópera *O judeu de Malta* se utiliza da inteligência artificial para vestir virtualmente os artistas em cena.

Em síntese podemos registrar que a metamorfose ou a transformação da aparência visual do artista foi e é parte fundamental da cenografia de espetáculos ao vivo no recorte de estudos de caso abordados neste estudo. Elas têm sido um recurso utilizado para entretenimento, ornamentação ou simplesmente como forma de captar a atenção do espectador. Contudo, alteração da aparência visual do artista, tal como proposta neste trabalho, não foi ou nem sempre é um recurso visual levado em consideração nos processos de concepção e produção das artes cênicas. Este estudo demonstra que ela, por meio do controle do diálogo entre cenário, luz e a caracterização visual, é sempre um elemento cenográfico vivo, participando ativamente da proposta dramática e estética da obra. Desse modo, revela-se que o diálogo entre cenário-luz cênica-vestuário está sempre acontecendo potencialmente. Mesmo quando não parece óbvio, este diálogo está interferindo na aparência final do artista no palco. Na verdade, o cenário e a luz estão sempre reconfigurando a presença do performer diante do público. Em cada gesto, movimento ou expressão facial, ainda que de forma sutil, os elementos do cenário e a luz fazem parte da imagem que se mostra ao olhar do público, estando ela repleta e sendo completada pelos filtros culturais e pessoais esse mesmo público.

Referências

BODANZKY, Alice Motta Maia. **Coreografismos:** sistema cenográfico generativo para dança contemporânea. 2007. Monografia (conclusão de curso). Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Bacharelado em Desenho Industrial, Escola Superior de Desenho Industrial, Rio de Janeiro, Brasil, 2007.

BOISSEAU, Rosita. El sueño de vida de Pina Bausch, bajo la luna llena y trombas de agua. In: **Periódico El monde**, Paris, França, 19 jun. 2007.

DAVIS, Tony. **Escenógrafos:** artes escénicas. Barcelona, Espanha: Ed. Océano, 2002.

DINIZ, Isabel C. V. C. **A sagração da primavera:** um diálogo entre a semiótica e a dança, 2014. Tese. Faculdade de Letras. Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, Belo Horizonte, 2014.

ENDICOTT, J.A. **Pina's Rite of Spring from inside**. París: L'Arche, Le Sacre du printemps dossier, 2012.

FONTANA, Juan Carlos [transcrição]. Robert Wilson: el arquitecto de la escena contemporánea. In: **Revista Picadero**, Instituto Nacional del Teatro, año 2, n 6, Edición Especial, p. 19-21. Buenos Aires, Córdoba: Argentina, 2002.

HLEBOVICH, Ludmila. **Café Müller y La consagración de la primavera en tensión**. Una lectura del teatro danza de Pina Bausch desde la filosofía de Walter Benjamin, y viceversa. Santa Fe, Argentina: El taco en la brea, Universidad Nacional del Litoral, v. 8, n. 13, 2021.

KLIMCZYK, **Wojciech.** Visionarios del cuerpo. Cracóvia, Polônia: Ed. Korporacja Halart, 2010.

KOBUSIEWICZ, Ada. **La danza de la luz**: la iluminación y la danza contemporánea. 2012. Tese (doutorado). Universidad de Granada. Facultad de Bellas Artes de Alonso Cano, Granada, Espanha, 2012.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro posdramático**. Murcia, Espanha: Ed. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo – Cendeac, Colección Ad Litteram. n. 11, 2013.

MOREY, Miguel; PARDO, Carmen. **Robert Wilson**. Barcelona, Espanha: Ed. Polígrafa, Colección 20_21, 2003.

PERAL, Esther Merino; MATEOS, Eduardo Blázquez. **Divino escenario:** aproximaciones a la historia de las artes escénicas. Madri, Espanha: Ed. Cumbres, Cuadernos Terpsícore, 2014.

RAMOS, Adriana Vaz. **O design de aparência de atores e a comunicação em cena**. 2008. Tese (doutorado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Faculdade de Comunicação e Semiótica, São Paulo, Brasil, 2008.

RAMOS, Adriana Vaz. **O design de aparência de atores e a comunicação em cena**. São Paulo, Brasil: Ed. Senac, 2013.

ROCCA, Adolfo Vásquez. Pina Bausch: danza abstracta y psicodrama analítico (en línea). In: **Revista Observaciones Filosóficas**, Santiago, Chile, n. 3, 2006. Disponível em: www.observacionesfilosoficas.net. Acesso em: 27 jul. 2024.

SALAS, Roger. Muere a los 68 años la coreógrafa alemana Pina Bausch. **El País** (periódico electrónico), 30 jun. 2009, Cultura. Disponível em: http://cultura.elpais.com. Acesso em: 12 out. 2015.

VALIENTE, Pedro. **Robert Wilson**: arte escénico planetario. Cidade Real, Espanha: Ed. Ñaque, Colección Técnica Teatral, 2005.

WOODWARD, Daisy. Pina Bausch costumes [en línea]. In: **Revista AnOther**, Londres, Inglaterra, 2 jul. 2012. Disponível em: http://www.anothermag.com. Acesso em: 27 jul. 2024.

Luciana Balbueno / lucianabalbueno@gmail.com

Per-formar el vestuario en escenografías del cuerpo: diseñar en el campo de la escena expandida

Performing the costume in scenographies of the body: Designing in the expanded field

Mahatma Ordaz Domínguez[1]
ORCID: https://orcid.org/0009-0005-6964-0908

[resumen] El vestuario en el campo de lo expandido tiene como propósito desbordar el medio que lo sostiene: el cuerpo. En este texto, nos enfocamos en explorar las posibilidades del vestuario fuera de los límites del lenguaje teatral, atendiendo a tres elementos: el cuerpo, el espacio y la tela. A diferencia de la escena canónica, la escena expandida no se delimita u organiza como un modelo estable de creación. Este paradigma no sólo nos lleva a reflexionar en nuestro rol como diseñadores sino que nos da la oportunidad de formular lenguajes visuales, acercamientos y conexiones disciplinares con el vestuario[2]. Para este análisis, partimos de la premisa: "si es el cuerpo quien moviliza y pone en acción el vestuario, es entonces, el vestuario quien visibiliza al cuerpo como espacio" (Velásquez[3], 2010, p. 30 citado por Farías, 2022, p. 31). En *Per-formar el vestuario* tomo como caso de estudio el vestuario escenográfico[4] que diseñé para la obra *Somos Arena. Canto de una madre*, una pieza textil que, para su proyección conjunta dos disciplinas: el vestuario y la escenografía.

[palabras-claves] **Vestuario expandido. Vestuario escenográfico. Cuerpo. Piel. Tela.**

---

[1] Maestra en Estética y Arte por la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP). Secretaría en el Comité Ejecutivo de la Asociación Mexicana de Investigación Teatral (AMIT). Vestuarista en el Departamento de vestuario de *Cirque du* Soleil *Joyà*, México. E-mail: ordomahatma@gmail.com. Link: https://www.linkedin.com/in/mahatma-ordaz.

[2] Velásquez afirma "[…] que el vestuario visto desde el proceso creativo no solo se remite a la superficie, la forma y el movimiento, sino que es preciso identificar una dimensión que reúna desde la dualidad mismo tiempo-mismo lugar a la dualidad cuerpo-vestido: lo sentido-el sentido/lo medible-la mediación". (Velásquez, 2010, p. 30 citado por Farías, 2022, p. 31).

[3] VELÁSQUEZ, Mauricio Posada; FERNÁNDEZ, Claudia. **Stranger bodies-Fold bodies/Cuerpos extraños. Cuerpos plegados**, n.5. Fluxus Magazine, 2010. Acceso en: http://www.fluxusmagazine.com/fluxusmagazine_05/fluxusmagazine_05.html

[4] Consultar sobre el concepto de "vestuario escenográfico" en mi ponencia: *The scenic and autonomous (autonomous) pre-existence of scenographic costumes in the multidisciplinary project Somos Arena. Canto de una* madre, presentada en el *Critical Costume* 2024, UCLA, Los Ángeles, California.

[resumo] O objetivo do figurino no campo do expandido é transbordar o meio que o sustenta: o corpo. Neste texto, nosso foco é explorar as possibilidades do figurino fora dos limites da linguagem teatral, concentrando-nos em três elementos: o corpo, o espaço e o tecido. Ao contrário da cena canônica, a cena expandida não é delimitada ou organizada como um modelo estável de criação. Esse paradigma nos leva a refletir sobre nosso papel como designers e nos dá a oportunidade de formular linguagens visuais, abordagens e conexões disciplinares com o figurino[5]. Para esta análise, partimos da premissa: "se é o corpo que mobiliza e coloca o traje em ação, então é o traje que torna o corpo visível como um espaço" (Velásquez[6], 2010, p. 30 citado por Farías, 2022, p. 31). Em Per-formar el vestuario, tome como estudo de caso os trajes cenográficos[7] que desenhei para a peça Somos Arena. Canto de una madre, uma peça têxtil que, para sua projeção, combina duas disciplinas: figurino e cenografia.

[palavras-chave] **Figurinos expandidos. Figurinos cenográficos. Corpo. Pele. Tecido.**

[abstract] The purpose of costume in the field of expanded is to overflow the medium that sustains it: the body. This text explores the possibilities of costume outside the boundaries of theatrical language, focusing on three elements: body, space and fabric. Unlike the canonical scene, the expanded scene is not defined or organized as a stable model of creation. This paradigm leads us to reflect on our role as designers, it gives us the opportunity to formulate visual languages, approaches and disciplinary connections with costume[8]. For this analysis, we start from the premise that: "if it is the body that mobilizes and puts into action the costume, then it is the costume that makes the body visible as space" (Velásquez[9], 2010, p. 30 cited by Farías, 2022, p. 31). In "Per-formar el vestuario" I take as a case study the scenographic costumes[10] that I designed for the play *Somos Arena. Canto de una madre*, a textile piece that, for its projection, combines two disciplines: costume and scenography.

[keywords] **Expanded costume. Scenographic costume. Body. Skin. Fabric.**

Recibido: 01-10-2024.
Aprobado el: 04-11-2024.

---

[5] Velásquez afirma "[...] que o traje visto a partir do processo criativo não se refere apenas à superfície, à forma e ao movimento, mas é necessário identificar uma dimensão que reúne desde a dualidade mesmo tempo-mesmo lugar até à dualidade corpo-vestido: o sentido - o sentido/o mensurável - a mediação". (Velásquez, 2010, p. 30 citado por Farías, 2022, p. 31).

[6] VELÁSQUEZ, Mauricio Posada; FERNÁNDEZ, Claudia. **Stranger bodies-Fold bodies/Cuerpos extraños. Cuerpos plegados**, n.5. Fluxus Magazine, 2010. Acesso em: http://www.fluxusmagazine.com/fluxusmagazine_05/fluxusmagazine_05.html

[7] Sobre o conceito de "trajes cenográficos", veja meu artigo: The scenic and autonomous (autonomous) pre-existence of scenographic costumes in the multidisciplinary project Somos Arena. Canto de una madre, apresentado no Critical Costume 2024, UCLA, Los Angeles, Califórnia.

[8] Velásquez affirms "[...] that the costume seen from the creative process not only refers to the surface, the form and the movement, but it is necessary to identify a dimension that brings together from the same time-same place duality to the body-dress duality: the sense-the sense/the measurable-the mediation". (Velásquez, 2010, p. 30 quoted by Farías, 2022, p. 31).

[9] VELÁSQUEZ, Mauricio Posada; FERNÁNDEZ, Claudia. **Stranger bodies-Fold bodies/Cuerpos extraños. Cuerpos plegados**, n.5. Fluxus Magazine, 2010. Access on: http://www.fluxusmagazine.com/fluxusmagazine_05/fluxusmagazine_05.html

[10] On the concept of 'scenographic costumes' see my paper: The scenic and autonomous (autonomous) pre-existence of scenographic costumes in the multidisciplinary project Somos Arena. Canto de una madre, presented at Critical Costume 2024, UCLA, Los Angeles, California.

Diseñar cuerpos en el campo del vestuario expandido

Las nuevas prácticas del vestuario escénico en el campo de lo expandido han abierto la posibilidad a los diseñadores de vestuario de desbordar el medio que históricamente ha dado sustento al vestuario teatral: el cuerpo de las y los actuantes[11]. A lo largo del tiempo, el vestuario ha aportado lecturas semióticas y propuestas estéticas que lo han posicionado como un medio de significación y de enlace entre los espectadores y la obra. Su capacidad de transmitir, de dar unicidad y de estetizar le han dado autonomía a sus procesos de creación, así también lo han acercado a otras disciplinas, formas de producción y recepción.

En la escena del siglo XX, el vestuario se afianza como el medio visual más efectivo y directo para entablar una comunicación con los cuerpos en escena. La función del diseñador de vestuario se asemeja a la de un semiólogo en el teatro, porque "[...] relaciona el cuerpo, el espacio y el espectador. Su función radica en articular el sentido que el cuerpo quiere generar en el otro, con los códigos reconocibles o posibilitadores de ese encuentro". (Farías, 2022, p. 31). Ahora en el siglo XXI la definición y funciones del diseñador de vestuario son mucho más amplias debido a la variedad de proyectos escénicos en los que interviene, muchos de estos con tintes multidisciplinarios.

Actualmente, el vestuario expandido es una práctica performativa que impulsa a los diseñadores de vestuario a tomar el riesgo de explorar sus capacidades artísticas fuera de los límites del teatro, de la puesta en escena tradicional y de los materiales característicos del vestuario escénico. El vestuario expandido no se delimita y organiza como un modelo estable de creación ceñido a la sombra del texto teatral, sino que es un modelo creativo único y singular que interactúa y explora otras disciplinas audiovisuales e interacciones sociales.

Las nuevas formas de concebir el "espacio escénico", de producir sin un texto o una obra de teatro que justifiquen la existencia de un diseño, han motivado a los diseñadores a independizarse del medio que justifica la creación de un vestuario. La escena expandida ha dado lugar a pensar las prácticas audiovisuales presentes en las artes escénicas como ejes creadores de conceptos y de proyectos artísticos, que han de requerir pedagogías y teorías enfocadas a una nueva praxis del diseño.

En pleno siglo XXI el vestuario reconoce la importancia del cuerpo no sólo como un cuerpo con capacidades mecánicas y elásticas que hay que vestir, sino como un cuerpo con capacidades emotivas y sensibles que fluctúan en la escena performativa entre lo continuo y lo discontinuo[12]. La práctica del vestuario contemporáneo establece una clara conexión con otros elementos compositivos de los cuerpos como por ejemplo, la piel del cuerpo de la

---

[11] El cuerpo escénico del siglo XXI es un cuerpo abierto a nuevas desterritorializaciones, socializaciones, interacciones, aprendizajes y juegos en tanto es cuerpo de la relación y las relaciones: "[…] acontece como apertura de nuevos territorios sensibles, de otros modos posibles de decir, de imaginar, los cuerpos; cuerpo fragmentado, estallado, imposibilitado de incorporar una identidad unificada, en tanto es cuerpo de la relación y las relaciones". (Zaretti, 2015, p. 99). GAONA, S.; Zaretti, A. (Coord.) **Errancias, corporalidad, información y experiencia.** 1ª ed., Neuquén: Centro de Estudios en Filosofía de la Cultura, 2015. Acceso en: https://www.cefc.org.ar/assets/files/Errancias.pdf

[12] "El cuerpo es cruce o encuentro, fusión o contraste entre lo individual y lo social, entre el código y el mensaje, lugar determinante de la producción de sentido". (Olavarría, 2010, p. 7). OLAVARRÍA, María Eugenia. Presentación: Cuerpos(s). **deSignis**, Federación Latinoamericana de Semiótica, vol. 16, julio-diciembre, p. 7-12, 2010. Acceso en: https://www.redalyc.org/pdf/6060/606066735001.pdf. Acceso en: 27 de julio 2024.

actuante, un elemento intrínseco del cuerpo que habita y percibe el mundo real e imaginativo. La piel como vestuario nos permite redimensionarla a nivel de comunicación como un elemento de creación, que aporta al lenguaje visual, a la escena, a la comunicación entre los cuerpos y entre actor-espectador. "La piel también nos desplaza y expande nuestros cuerpos; ejerce como guía de la experiencia del mundo revelándolo a él y a nosotros mismos. La piel es permeable e impermeable. Es superficial y profunda". (Fargas, s.f., párr. 5 citado por Massara, 2015, p. 96).

Cuando reconocemos la piel como parte del proceso del diseño de vestuario, estamos reconociendo su lugar como medio de comunicación interna y externa del cuerpo, primero para sí misma, después con el espacio y el espectador. La piel, desde su función de "vestimenta", expone y protege al cuerpo; sus capacidades biológicas la colocan en escena como un componente dinámico que respira, suda y metaboliza. Es un elemento "[...] de orden abstracto e imaginativo, [que se hace parte del acto] sin dejar de lado su ser orgánico como materia moldeable, de invención y experimentación [...]" (Fargas, s.f., párr. 5 citado por Massara, 2015, p. 96)[13]. Las prácticas artísticas como el bioarte, proponen la piel como "un nuevo cuerpo sin referente", abierto, sin límites, sensible y expresivo: "la piel aparece como lugar abierto, como no límite. La piel donde se proyectan las otras pieles se construye a modo de pantalla, lugar de presentación, de aparición". (Massara, 2015, p. 93).

En cambio, en el acto performático, la piel se presenta como el espacio limítrofe entre el cuerpo y el vestuario; marca la diferencia entre el cuerpo propio y los otros cuerpos. Es decir, "(l)a piel funciona como una frontera porosa, una memoria viva que encarna el cuerpo. Como espacio limítrofe, la piel define al cuerpo por su textura, firmeza, elasticidad, olor y color" (Fargas, s.f., párr. 5 citado por Massara, 2015, p. 97). Una de las funciones más importante de la piel es que, "[...] nos desplaza y expande a nuestros cuerpos; se ejerce como guía de la experiencia del mundo revelándose a él y a nosotros mismos" (Fargas, s.f., párr. 5 citado por Massara, 2015, p. 97). Pensar el fenómeno de la piel en términos de vestuario, es pensar en la necesidad de un estudio propiamente fenomenológico que reconozca la piel como parte de la dimensión del vestuario:

> [...] la piel cumple una doble función. Por un lado, como contenedora, como línea limítrofe que nos define como cuerpos únicos, de una propia textura, firmeza, elasticidad, olor y color. Pero a su vez, la piel también nos desplaza y expande a nuestros cuerpos; ejerce como guía de la experiencia del mundo revelándolo a él y a nosotros mismos" (Fargas, s.f., párr. 5 citado por Massara, 2015, p. 96).

En escena, un cuerpo vestido por las telas o por la propia piel del cuerpo comunica visualmente un mensaje. En términos del vestuario tradicional, el cuerpo vestido se conforma de una "apariencia" que el espectador va descubriendo conforme transcurre la obra. En

[13] "La piel como elemento de orden abstracto e imaginativo, sin dejar de lado su ser orgánico como materia moldeable, de invención y experimentación. […]. La piel también nos desplaza y expande nuestros cuerpos; ejerce como guía de la experiencia del mundo revelándolo a él y a nosotros mismos. […]". (Fargas, s.f., párr. 5 citado por Massara, 2015, p. 96).

sí mismo, "(e)l vestuario no busca revelar sólo la condición social, el clima o cultura del personaje, sino que constituye múltiples significados en esa apariencia que finalmente es descubierta por el espectador". (Farías, 2022, p. 35). Los múltiples elementos visuales y especiales como color, textura, forma, movimiento y peso van agregando significado al binomio cuerpo y espacio. Pero también, el vestido escénico cumple con otra función, la de revelar el encuentro de los cuerpos con los materiales textiles, mismos que se hacen presentes con el movimiento, la dilatación y la retracción de los cuerpos en escena.

En la escena expandida, el vestuario no sólo viste un cuerpo[14], sino que se hace parte del cuerpo de quien lo viste; puede mantener un propósito estético, social, político y ambiental que traspasa los límites de la escena o también puede agregarse como material creativo de la escenografía, la iluminación o la sonorización; traspasando así, los límites disciplinares.

Como lo propone Velásquez (2010): "El vestido habrá de revelar ese encuentro en una serie de acontecimientos que van desde la tracción del movimiento de las extremidades con el textil, la expansión y contracción de la superficie, las ondulaciones producidas por las caídas de ciertos materiales que se encuentran en una determinada relación espacial con el cuerpo [...]" (Velásquez, 2010, s.n., citado por Farías, 2022, p. 31). En sí mismo, un proyecto de diseño abarca, modifica y rebasa a cada cuerpo presente en el acto performativo; asume el cuerpo de cada actuante o performer como el objeto de su diseño.

Cualquier decisión de diseño y de materiales repercuten directamente en la apariencia, movimiento y alcances del cuerpo. Por ejemplo, la piel como vestuario nos permite redimensionar su nivel de comunicación a elemento de creación, porque aporta a la escena un lenguaje visual, entabla una comunicación entre los cuerpos y también, entre el actor y el espectador. "La piel también nos desplaza y expande nuestros cuerpos; ejerce como guía de la experiencia del mundo revelándolo a él y a nosotros mismos. Es superficial y profunda". (Fargas, s.f., párr. 5 citado por Massara, 2015, p. 96).

En el mundo de la moda se denomina "cuerpo vestido a la relación dinámica entre el cuerpo, el vestido y la moda" (Ventosa, 2023, p. 2). De acuerdo con Ventosa (2023, p. 2), el cuerpo vestido es "un vehículo de comunicación individual con características que engloban el cuerpo físico y el cuerpo social, sin olvidar la relación que establecen con los otros cuerpos". El cuerpo vestido es la imagen ambiental, estética, teatral, social, cultural, política y económica que comunicamos a los demás. En escena, el cuerpo y el vestuario son elementos complementarios, hacen una especie de "simbiosis de contenido y continente" (Ventosa, 2023, p. 2). En conjunto estos elementos conforman lo que podríamos llamar: "cuerpo

[14] Fernando Quesada retoma dos dibujos de Oskar Schlemmer: *Delineación espacial y figura*, y *Delineación espacial egocéntrica*, ambos fechados en 1924. El autor ahonda en otras formas de entender el cuerpo y espacio: "[…] el cuerpo debe someterse a las pulsiones del espacio cúbico o intelectivo. Si fuera al contrario caeríamos en el tratamiento de la escena tradicional". (Quesada, 2005, p. 18). QUESADA, Fernando. **La caja mágica. Cuerpo y escena**. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2005. Para Natalia Ruíz (2021, p. 27), estos dibujos encapsulan dos modos de comprender el espacio: "Un modo es intelectual, constructivo y estereotómico, delineación espacial y figura; el otro modo es fisiológico, el espacio vivido corpóreamente, la delineación espacial egocéntrica". RUÍZ, Natalia Capa. **La disolución de la caja escénica.** Escenografía en el campo expandido. 2021.Tesis de posgrado. Universidad Politécnica de Madrid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Acceso en: https://oa.upm.es/68325/1/TFG_Jun21_Ruiz_Capa_Natalia.pdf.

extendido"[15], un concepto acuñado por los artistas e investigadores, Oron Catts y Ionat Zurr (2006, p. 9), que abarca en términos biológicos una nueva clase de ser[16].

El concepto de "cuerpo extendido" deviene de un proyecto que combina los saberes tecnológicos con la biología para experimentar con el tejido humano. La idea es "[...] (amalgamar) la vida del tejido y del fenotipo extendido humano –un cuerpo unificado para fragmentos vivos incorpóreos [...]" (Catts y Zurr, 2006, p. 9 citados por Massara, 2015, p. 91). El paradigma del "cuerpo extendido" es que ha sido diseñado para vivir fuera del cuerpo con el fin de "[...] señalar la necesidad de reexaminar las taxonomías y percepciones jerárquicas actuales de la vida" (Catts y Zurr, 2006, p. 9 citados por Massara, 2015, p. 91). Para el vestuario expandido, la idea de una nueva unidad corporal no humana o pensada fuera de los alcances del propio cuerpo y del mismo vestuario, puede resultar en otras maneras de comprender el cuerpo y su vestir. Por ejemplo:

> Las prácticas de vestuario en las representaciones de artes visuales difieren de las prácticas de vestuario utilizadas en el teatro. Ambas prácticas pueden denominarse también mascaradas, ya que enfatizan la performatividad de la escena en la representación. La mascarada no sólo consiste en ocultan todo el cuerpo y el rostro, sino que construyen paisajes, en los que el traje también se convierte en escenografía, componiendo los espacios (Hoffmann, 2024, p. 230)[17].

La idea del cuerpo y/o espacio vestido es otra manera de nombrar a un cuerpo extendido en escena. Se trata de utilizar el cuerpo como el medio para crear imágenes y movimientos, que hagan del espacio una escenografía en movimiento. La realidad del vestuario va más allá de una imagen elocuente que funciona para contar una historia. El vestuario de un cuerpo expandido pretende descolocar las jerarquías de la escena tradicional, mantiene como fin el cuerpo. La intención del cuerpo en escena es hacer presente el vínculo entre las actuantes, el espacio y el vestuario mediante el dinamismo y la transformación de un vestuario que hace las veces de espacio escenográfico y viceversa.

---

[15] Siguiendo nuevamente a Ventosa: "El cuerpo y el vestido son elementos complementarios contenido y continente forman una simbiosis". (Ventosa, 2023, p. 2).

[16] Un "cuerpo extendido" es "[…] una amalgamación de la vida del tejido y del fenotipo extendido humano –un cuerpo unificado para fragmentos vivos incorpóreos […]. El cuerpo extendido es una metáfora tangible para el ideal utópico de la ausencia de víctimas; al mismo tiempo, paradójicamente, es una encarnación del sacrificio de la víctima". (Catts y Zurr, 2006, p. 9 citados por Massara, 2015, p. 91). CATTS, Oron; ZURR, Ionat. **Hacia una nueva clase de ser-El cuerpo extendido**. Artnodes, Revista de intersecciones entre artes, ciencias y tecnologías, n.6, 2006. Acceso en: www.uoc.edu/artnodes

[17] Traducción nuestra: "As práticas do vestir nas performances das artes visuais se distinguem das práticas dos figurinosusados para o teatro. Ambas as práticas também podem ser nomeadas de mascaramentos, poisenfatizam a performatividade da cena em performance. O mascaramento não consiste apenas em esconder todo o corpo e o rosto, mas construir paisagens, em que o figurino se torna tambémcenografia, compondo os espaços. A arte do corpo, como maquiagem, tatuagens temporárias oupintura corporal, pode ser uma parte importante do figurino expandido. Ela pode ajudar a trans-formar o corpo do performer, complementar o traje e contribuir para a construção visual da perfor-mance".

Escenografías del cuerpo: *Somos arena.Canto de una madre*

Somos Arena es un proyecto escénico situado entre el espacio intersticial del teatro de puesta en escena y del fenómeno performático. En la parte del diseño espacial, conjunté dos disciplinas para cubrir las necesidades performativas del proyecto: la escenografía y el vestuario, ambas sirvieron para crear una pieza única que hace las veces de escenografía y vestuario, a la que llamó, vestuario escenográfico. Para crear este diseño tomé en cuenta un elemento compartido por la escenografía y el vestuario: el cuerpo, el espacio físico que habita una escenografía y que se deja habitar por el vestuario.

Este diseño es parte de una serie de vestuarios en los que estoy trabajando. La actriz María Sánchez lleva a escena su testimonio como madre de un hijo diagnosticado con el síndrome de Angelman, un síndrome que afecta las funciones del sistema nervioso central de quienes lo padecen. María en conjunto con Susana Frank, la directora de escena, son las autoras del texto de la obra. El proyecto nos ofrece una reflexión crítica de cómo se vive la maternidad y el maternaje desde la discapacidad motriz de un hijo y la exclusión social de la familia. La autenticidad de este montaje escénico deviene de la potencialización y autonomía de los elementos visuales. El diseño busca liberar al vestuario de sus propios límites para fusionarlo con el espacio y el cuerpo de las actuantes.

El propósito es experimentar las posibilidades de movimiento del cuerpo humano, especialmente las corporalidades de los cuerpos des-sujetados (Deleuze y Guattari, 2004) o cuerpos considerados no normales ni normativos para la sociedad. La expresión artística de la pieza se extiende fuera de los límites de la textualidad; provee al espectador un mensaje materialmente potente desde la frontera disciplinaria de la escenografía y el vestuario escénicos:

> [...] abrir el cuerpo a conexiones que suponen todo un agenciamiento, circuitos, conjunciones, niveles y umbrales, pasos y distribuciones de intensidad, territorios y desterritorializaciones medidas a la manera de un agrimensor. En última instancia, deshacer el organismo no es más difícil que deshacer los otros estratos, significancia o subjeti-vación. [...] Y el sujeto, ¿cómo liberarnos de los puntos de subjetivación que nos fijan, que nos clavan a la realidad dominante? Arrancar la conciencia del sujeto para convertirla en un medio de exploración, arrancar el inconsciente de la significancia y la interpretación para convertirlo en una verdadera producción, no es seguramente ni más ni menos difícil que arrancar el cuerpo del organismo (Deleuze y Guattari, 2004, p. 165).

En la figura 1, podemos apreciar que el vestuario escenográfico es una pieza textil transparente de 20 metros de largo con diferentes aberturas a lo largo del lienzo texturizado, del que nacen otras dos piezas textiles inspiradas en las esculturas textiles de la artista sueca Diana Orving. Las telas usadas para dar estructura al vestuario son diversas en textura y peso; hay gasas, drapeados, encajes, tules y poliesters. Son piezas diseñadas para ser ensambladas en yuxtaposición, patronadas en diferentes formas y tamaños, sobre todo con formas semicirculares que aportan textura y movimiento al cuerpo y el espacio.

El piso se complementa con los dos grandes lienzos adheridos al vestuario, colgados con tensores desde las varas. Los lienzos también están texturizados a modo de dunas, en

color arena y en tonos cálidos. Estás piezas bajan lentamente para cubrir el escenario, se integran a los objetos escenográficos como si fueran polvo de arena. A lo largo del espectáculo, las telas cumplen varias funciones: visten, se adhieren, envuelven y modifican los cuerpos de las actuantes. En el espacio las telas forman figuras abstractas, se mimetizan con los elementos escenográficos y se extienden a lo largo del escenario para llegar a los espacios que el cuerpo no puede tocar.

FIGURA 1- VISTA DE LA PIEZA DE VESTUARIO ESCENOGRÁFICO CON LOS OBJETOS ESCENOGRÁFICOS Y LA PROPUESTA LUMÍNICA. **L**A ILUMINACIÓN ENFATIZA LA SENSIBILIDAD DE LOS CUERPOS EN ESCENA Y LAS EMOCIONES DE LAS ACTRICES. LA LUZ DA LUGAR AL MUNDO REAL Y AL MUNDO ONÍRICO.



FUENTE: Acervo personal, diseño escénico de Somos Arena.Canto de una madre, render (Isaac Barrios 2024). Cortesía de Isaac Barrios.

Los materiales textiles involucrados en la creación son: la piel del cuerpo, al que reconocemos como el textil orgánico y performativo que todo cuerpo en movimiento lleva a escena. En segundo lugar, están las telas, las cuales funcionan como una segunda piel habitada por el cuerpo de la actuante. Ambos materiales textiles se proyectan, se desenvuelven y modifican los cuerpos, haciéndose parte del vestuario escenográfico.

Cuando hablamos de los cuerpos de las actrices como habitantes del vestuario hacemos referencia a la reflexión de Gutman (2012) sobre "habitar el traje". Gutman afirma que el vestuario escénico se piensa (diseña) para ser habitado por un cuerpo o cuerpos, que se van construyendo sobre el espacio y con el espacio[18] (Gutman, 2012, p. 180 citada por Farías, 2022, p. 35).

En la medida de que el cuerpo va habitando el vestuario[19], la relación cuerpo, vestuario y textil se afianza al grado de amalgamar los elementos técnicos fundamentales del

[18] GUTMAN, Laura. **Habitar el traje. Una reflexión sobre el vestuario teatral**. Cuaderno 39. Argentina:Centro de Estudios em Diseño y Comunicación, 2012.

[19] "Todo construir es en sí un hábitat. No habitamos porque hemos construido, sino que construimos y hemos construido en la medida en que habitamos, es decir, en cuanto somos los que habitan" (Gutman, 2012, p. 180 citada por Farías, 2022, p. 35).

vestuario, es decir, "[...] los tejidos, los sistemas de construcción y las estructuras interiores [...]" (Ventosa, 2023, p. 2) con el diseño, el cuerpo y el espacio. En este orden, el vestuario escenográfico expande los límites técnicos y artísticos del vestuario escénico tradicional.

FIGURA 2-FOTOGRAFÍA DEL ENSAYO DE LA OBRA SOMOS ARENA.CANTO DE UNA MADRE. EXPLORACIÓN CON LOS MATERIALES TEXTILES. LAS ACTUANTES EXAMINAN LA IDEA DE VESTIRSE LIBREMENTE EN ESCENA.



FUENTE: Sep.2023. Acervo personal.

En la figura 2 observamos que las actrices exploran las cualidades de la tela sobre sus cuerpos. La idea de María (la actriz) es esbozar la imagen de una *madonna* melancólica (una referencia a lo sublime de la belleza femenina) sobre el cuerpo de Julia (la música). No obstante, el tipo de tela no le permite avanzar, los pliegues no se forman, por el contrario se desvanecen. Le toma varios minutos colocar la tela sobre el cuerpo de su compañera. Lo que parece ser una acción sencilla, se convierte en una batalla entre el cuerpo y la tela no previstos para el montaje, hasta ese momento.

Al final, la imagen de la *madonna* toma forma a través de los movimientos cerrados y repetitivos de Julia, y la tela se logra mantener sobre su cuerpo por varios minutos. Esta experiencia nos lleva a descartar la tela magali para ejercicios posteriores, sobre todo para la realización de la pieza. Aunque a veces parece muy sencillo seleccionar los materiales para la realización, esta experiencia nos recuerda que las características de las telas juegan un papel determinante en la materialización del diseño. El material textil, su patronaje y costuras determinan en gran medida las posibilidades de movimiento de los cuerpos en el espacio, por tal modo que pueden permitir o no el movimiento armónico de los cuerpos en el espacio.

FIGURA 3-VISTA DEL CUERPO DE LA ACTUANTE INCORPORÁNDOSE A LAS TELAS Y AL ESPACIO. TODO CUERPO FÍSICO RESPONDE A JERARQUÍAS BIOLÓGICAS, Y TRATA DE UNIFICARSE CONTINUAMENTE COMO MATERIA CON LÍMITES.



FUENTE: Acervo personal, diseño escénico de Somos Arena.Canto de una madre, render (Isaac Barrios 2024). Cortesía de Isaac Barrios.

En la figura 3 apreciamos el desbordamiento de los límites del cuerpo. El cuerpo se presenta como un espacio indisoluble, materialmente prolongado y desfronterizado, existiendo entre el espacio y el vestuario (Hopkins, 2017). En la maqueta 3D apreciamos a la actuante realizando movimientos azarosos con las telas; la proyección aleatoria de los cuerpos provee de nuevas formas al espacio escenográfico, logra expandir los límites de la escenografía para tocar los límites del vestuario escénico. Hace visible el cuerpo en una doble función, primero como dispositivo y segundo como espacio de creación.

La integración de las telas, con sus diversas texturas y pesos sobre los cuerpos en escena confirman la idea de atender la piel del cuerpo y el vestuario como una segunda y/o tercera piel. No hay que olvidar que un cuerpo en escena es un cuerpo desnudo que se viste para construir "pertenencias", o un nuevo orden de los cuerpos y experiencias de mundo[20] (Uicich[21] *et al.*, 2015) validadas por la mirada de los espectadores.

En un futuro, para la etapa del montaje se prevé que el espacio onírico presentado en el render se completará al conjuntar los elementos escenográficos con el vestuario escenográfico, el cual está pensado para contrastar y mostrar otra organización del cuerpo femenino en escena.

FIGURA 4-VISTA DE LA ACTUANTE EN BUSCA DE ESTRUCTURARSE COMO "OTRO CUERPO": DESBORDADO, DESCENTRALIZADO Y NO NORMALIZADO EN EL ESPACIO.



FUENTE: Acervo personal, diseño escénico de Somos Arena.Canto de una madre, render (Isaac Barrios 2024). Cortesía de Isaac Barrios.

En la figura 4 la exploración lleva a las actrices a indagar otras configuraciones de sus propios cuerpos en el espacio. En este momento escénico los cuerpos están libres de estereotipos; apuestan por un nuevo orden de los cuerpos que definitivamente difiere de la organización biológica de éstos. La ruptura con la mirada disciplinada del receptor se hace presente. Para llegar a la indisciplinación de la mirada es necesario aceptar otros cuerpos o "cuerpos otros" en escena. Técnicamente, la escenografía funciona como un dispositivo del cuerpo que hace las veces de vestuario y viceversa, configurada por telas organizadas en

[20] "La apuesta a un cuerpo otro, un cuerpo nuevo, se juega en la ruptura de la mirada disciplinada culturalmente, que posibilite ver otra cosa que aquello que no nos permite la naturalización cultural de ciertos valores. Más allá de que la imagen tenga fuerza crítica o disloque los estereotipos o las identidades, es necesario indisciplinar la mirada" (Uicich *et al.*, 2015, p. 88).

[21] UICICH, Sandra. Indisciplinamiento del cuerpo, ruptura de identidades y creación de imágenes: estrategias por unos cuerpos nuevos. En: GAONA, S.; Zaretti, A. (Coord.) **Errancias, corporalidad, información y experiencia.** 1ª ed., Neuquén: Centro de Estudios en Filosofía de la Cultura, 2015. Acceso en: https://www.cefc.org.ar/assets/files/Errancias.pdf

capas, por cuerpos y la piel de estos cuerpos que funcionan como textil performático y vivo que cubre el cuerpo (Fernández, 2016, p. 2). En la lógica de la autonomía del vestuario, el vestuario escenográfico se hace presente como un espacio para establecer conexiones entre los cuerpos, el espacio y los textiles.

Consideraciones finales

En este texto nos dimos la tarea de desbordar los elementos compositivos del vestuario: el cuerpo, el espacio y los textiles, incluyendo la piel como espacio intersticial del proceso. Durante los ejercicios de exploración con las actuantes me di cuenta de que a medida de que el vestuario iba siendo habitado y modificado por el cuerpo de la actuante, el espacio escenográfico se iba haciendo presente con y desde el cuerpo. La pieza de vestuario escenográfico descrita fue pensada originalmente para el montaje escénico Somos arena. No obstante, por sus características, el objeto tomó autonomía del proceso escénico para estructurarse como objeto artístico. A lo largo de dos años la pieza ha sido motivo de exploración artística fuera del teatro, pero también de reflexión teórica.

El desarrollo de este proyecto me ha hecho preguntarme si la práctica del vestuario en el campo de lo expandido visibiliza la necesidad de replantearnos nuevas definiciones para el vestuario y el cuerpo, o de qué manera estructurar un nuevo cuerpo para estas prácticas. Por ejemplo, el estudio de la relación de la piel con el vestuario y su participación en el diseño es un tema poco abordado en la teoría del vestuario escénico. Una de las preguntas que surgieron al trabajar este texto fue que ¿es posible estudiar la piel como un medio de expresión autónomo o cómo elemento de diseño? Por otra parte, me di cuenta de que, al explorar las potencialidades del cuerpo, el espacio y los textiles la intención de representar o interpretar personajes o espacios se vuelve débil, pero se hace más fuerte el vínculo entre los cuerpos de las actuantes, el vestuario y el espacio por el dinamismo de la pieza. Como vestuario la pieza envuelve y transforma los cuerpos de las actuantes, como escenografía son los cuerpos quienes hacen las veces de espacio al expandirse, dilatarse, retraerse, desbordarse y desfronterizarse libre y creativamente. Finalmente, podemos agregar que el vínculo creativo y de comunicación que observamos entre los elementos abordados es más afín a las preocupaciones teóricas y artísticas del vestuario expandido que a las del vestuario canónico. En segundo lugar, trabajar en la autonomía del vestuario escenográfico conlleva retos en el proceso, desde pensar en el planteamiento, las relaciones disciplinarias hasta en los alcances técnicos de los materiales textiles. En tercer lugar, el trabajo del diseñador va más allá de crear objetos funcionales y estéticos, se trata de construir relaciones corporales, espaciales, materiales y sociales con el espacio.

Referencias

CAMPI, Isabel; VENTOSA, Silvia Muñoz (Coords.). **Tejidos, modas y cuerpos:** IV Coloquio de Investigadores en Textiles y Moda. *Chairperson* IV Coloquio de investigadores en textil y moda. España, 2023. Acceso en: https://historiadeldisseny.org/web/wp-content/uploads/IV-COLOQUIO-TEXTIL-LibroActas_LD.pdf

CATTS, Oron; ZURR, Ionat. **Hacia una nueva clase de ser-El cuerpo extendido. Artnodes**, Revista de intersecciones entre artes, ciencias y tecnologías, n. 6, 2006. Acceso en: www.uoc.edu/artnodes

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia**. España: Pretextos, 2004. Acceso en: http://kaleidoscopio.com.ar/fs_files/user_img/textos_estetica%20rececpcion/Deleuze_Guattari_Mil%20mesetas.pdf

FARÍAS, Estefany Moreno. **El cuerpo y el vestuario en la dramaturgia visual contemporánea**. Estudio Teatro. Sala de Ensayos, año 3, n. 4, 2022. Acceso en: https://www.ensad.edu.pe/wp-content/uploads/2022/05/ET4_EstefanyFarias.pdf

FARGAS, Joaquín. **Bio wear**. Acceso en: https://www.joaquinfargas.com/wp-content/uploads/2016/02/biowearespanol.pdf

FERNÁNDEZ, Claudia Silva. **El vestido como artefacto del diseño:** contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño. 2016. Tesis (Doctorado en Diseño y Creación). Universidad de Caldas. Facultad de artes y Humanidades, 2016. Acceso en: https://proyectomedussa.com/el-proyecto-de-diseno-del-cuerpo-vestido-sus-propositos-y-trascendencia/

GAONA, S.; Zaretti, A. (Coord.) **Errancias, corporalidad, información y experiencia.** 1ª ed., Neuquén: Centro de Estudios en Filosofía de la Cultura, 2015. Acceso en: https://www.cefc.org.ar/assets/files/Errancias.pdf

GUTMAN, Laura. **Habitar el traje. Una reflexión sobre el vestuario teatral**. Cuaderno 39. Argentina: Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 2012.

HOFFMANN, Ana. **Peles e panos da cena: Performance Sulcos e a materialidade do grau zero do figurino**. PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, v. 14, n. 32, set.-dez. 2024ISSN: 2238-2046. Acceso en: https://doi.org/10.35699/2238-2046.2024.52671

HOPKINS, Cecilia. Las dos visitas de Kantor a Buenos Aires, **Picaderocuadernos.** El albergue de la memoria Kantor en perspectiva, n. 31, Argentina: Editorial INTeatro, 2017. Acceso en: https://inteatro.ar/editorial/cuaderno-de-picadero-no31/

MASSARA, Gisela. Cuerpo y bioarte, la piel como medio de expresión. **Revista Corpo-grafías: Estudios críticos de y desde los cuerpos**, v. 2, n. 2, p. 88-99, 2015. Acceso en: https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/CORPO/article/view/11156

VELÁSQUEZ, Mauricio Posada; FERNÁNDEZ, Claudia. Stranger bodies-Fold bodies/Cuerpos extraños. Cuerpos plegados. **Fluxus Magazine**, n.5, 2010, p. 30. Acceso en: http://www.fluxusmagazine.com/fluxusmagazine_05/fluxusmagazine_05.html

Agradecimientos

Isaac Barrios, Roseli Arias, Kevin Atherton, Andi Atherton, Fernanda Alcalde, Julián González Frank, Susana Frank y María Sánchez.

Revisoras de texto: Zaida Godoy Navarro. E-mail: zaida_godoynavarro@fitnyc.edu

Rocío Galicia. E-mail: citru.direccion@inba.gob.mx

O processo de criação de figurino para um jogo de videogame e a importância de profissionais da área

The process of creating costumes for a video game and the importance of professionals in the field

Clara Pache[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7831-5091

Rafaela Norogrando[2]
ORCID: https://orcid.org/0000-0001-9813-4944

[resumo] Este artigo pretende demonstrar a importância do papel do profissional da área de figurino ou moda no desenvolvimento de personagens e estéticas na indústria de animação 3D e videogames. Aborda-se as análises baseadas na experiência de criação da figurinista Heli Salomaa (2018) no meio digital. Por meio de um projeto desenvolvido para um teste de jogo de videogame, apresenta-se os métodos de pesquisa, criação e comunicação gráfica de projeto de figurino para quatro personagens com temática em referencial da cultura celta e ambiente futurista – tal qual o trabalho de um *visual development artist*, profissional presente em criações no meio digital de animação 3D e videogames. O embasamento teórico também toma como base entrevistas de profissionais que atuam na área e artigos relacionados ao uso de *software* de desenvolvimento 3D. Pretende-se analisar as ferramentas utilizadas e identificar a importância do profissional capacitado, assim como as transformações que estão surgindo no mercado.

[palavras-chave] **Caracterização de personagens. Reinterpretação histórica. Jogo de videogame realista. Animação 3D. Figurinista.**

[1] Mestre em Design de Moda pela Universidade da Beira Interior, Portugal. Doutoranda em Design de Moda na Universidade da Beira Interior, Portugal. Investigadora no LabCom | IA*, Universidade da Beira Interior, Departamento de Artes, Portugal. E-mail: clarafpache@icloud.com. http://lattes.cnpq.br/6428399912061792.

[2] Doutora em Design pela Universidade de Aveiro. Professora na Universidade da Beira Interior, Portugal. Investigadora no LabCom | IA* e Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design (CIAUD). E-mail: rafaela.norogrando@ubi.pt. http://lattes.cnpq.br/8511467327323125.

[abstract] This article demonstrates the importance of the costume designer or fashion designer role in the development of characters and aesthetics in the 3D animation and video game industry. The analysis of the approach in the creation experience of the costume designer Heli Salomaa (2018) in the digital environment. Through a developed project for a video game test, the research methods, creation and graphic communication of costume design for four characters with thematic reference to celtic culture and futuristic environment are presented — just like the visual development artist, present professional work in creations in the digital 3D animation and video games. The theoretical basis is also based on interviews with professionals working in the field and articles related to the use of 3D development software. It aims to analyse the tools used and identify the importance of a skilled professional, as well as the changes that are emerging in the market.

[keywords] **Character design. Historical reinterpretation. Realistic video game. 3D animation. Costume designer.**

Recebido em: 24-09-2024.
Aprovado em: 21-11-2025.

Introdução

O início do processo de criação do figurino ocorre por meio da leitura de roteiros – no caso de produções performáticas, teatrais e cinematográficas – ou da análise das instruções pela equipe narrativa – em projetos de videogame – para, enfim, iniciar o reconhecimento do perfil psicológico, idade, habilidades e contexto da personagem em questão. Todos os dados são analisados para que possam ser representados como parte da linguagem através da roupa e acessórios que serão utilizados.

A pesquisa desenvolvida através do levantamento de dados e imagens, com base na história, antropologia, arqueologia, pinturas e busca de referências em produções de audiovisual anteriores, é parte dos processos iniciais para o estudo do projeto de criação de figurinos e caracterização das personagens. Para representações históricas, este é um passo crucial para delinear o período que será apresentado.

No momento da pesquisa histórica, costuma também ser feita uma escolha de paleta de cores para representações simbólicas, de forma a enriquecer a narrativa delineada – como será apresentado a seguir com o exemplo de projeto desenvolvido para um jogo de videogame em contexto exploratório. Conforme defende John (2021), a forma como a investigação é conduzida depende de cada projeto, de escolhas circunstanciais, bem como de preferências do designer, diretor ou equipe, mas esta fase de submersão é uma das mais importantes para que exista coerência e não "[...] trivialidade e indulgência em uma estética particular sem um significado mais profundo ou conexão com o texto e a intenção do dramaturgo"[3] (John, 2021, p. 27, tradução nossa).

[3] Tradução nossa para: "triviality and indulgence in a particular aesthetic without a deeper meaning or connection to the text and playwright's intention."

Além do foco no personagem e sua caracterização, o trabalho de um designer de moda enquanto figurinista ganha uma complexidade própria do contexto cênico que traz a problemática do público-alvo. Desta maneira, o desenvolvimento projetual toma também como base o universo semântico no qual o público está inserido. Assim, uma mesma personagem tem sua plasticidade vinculada ao cenário em que atua, às características psicossociais, entre outras, bem como a faixa etária e o tipo de comunicação compreendida pelos espectadores.

As escolhas de caracterização e figurinos das personagens vão além de performances, teatro e produções cinematográficas, estando presentes também no universo dos videogames, de forma que o figurinista ou designer de moda pode ser uma peça fundamental para agregar mais valor a estas produções. Como exemplo, serão apontadas algumas das experiências da profissional da área Heli Salomaa, que vem conquistando seu espaço no mercado digital dos jogos.

Kalmakurki afirma que os figurinistas são profissionais vitais na produção de filmes de animação digital. A importância do figurino em produções digitais pode ser vista, por exemplo, em um livro sobre os figurinos de alguns dos filmes da Disney, lançado pela própria empresa (Kinnunen, 2021). Já Klastrup; Tosca (2009) mencionam o fato de quase não existirem conteúdos que discutam sobre a importância do vestuário no universo dos jogos, por isso neste artigo, pretende-se apresentar um pouco sobre a relevância do profissional e da criação de figurinos e vestuário em jogos de videogame e produções de animação 3D.

Projetos digitais com ênfase histórica

A pesquisa e desenvolvimento com base em levantamento de informações históricas e conhecimentos específicos de silhueta, modelagem e materiais têxteis de períodos históricos, fazem dos profissionais da área do vestuário – tanto dos designers de moda como os figurinistas – peças imprescindíveis para que a concepção e design do figurino e caracterização sejam mais próximas ao representativo real.

A identidade através de elementos de design, tais como cores e materiais, faz com que os figurinos digitais dos personagens transmitam experiências multissensoriais aos espectadores. Isto porque os figurinos podem reproduzir com precisão os materiais do mundo real e o comportamento físico das roupas, o que os torna digitalmente realistas (Kalmakurki, 2021).

Embora não pretenda-se abordar a questão curricular de cursos de Design de Moda e Figurino, é possível afirmar que ambos os cursos, via de regra, ensinam sobre história da moda e indumentária, construção do vestuário e materiais têxteis em direta correlação com um usuário em perspectivas para além da adaptabilidade física (ergonomia).

Para um conhecimento específico do que já está no mercado do entretenimento, o levantamento e as análises realizadas neste tópico prendem-se no mesmo contexto temático do projeto exploratório que será apresentado mais à frente.

FIGURA 1 – PERSONAGENS TRISS MERIGOLD E CIRILLA EM SÉRIE THE WITCHER, 2021 E EM ARTBOOK THE WITCHER 3



FONTE: Elaboração própria com imagens retiradas da série "The Witcher" (Netflix) e do site: EMOTIONTHEORY: The interactive creations of Adam Thompson. Disponível em: https://emotiontheory.tumblr.com/post/120716504796/the-witcher-3-wild-hunt-artbook-chapter-v-allies. Acesso em: 21 jan. 2022.

A série e o jogo de videogame *The Witcher* surgiram a partir da coleção de livros de Andrzej Sapkowski, que teve uma adaptação para o jogo de videogame 3D de RPG[4], ação e aventura, lançado em 2007 (com uma expansão em 2015), conhecida como *The Witcher* 3. Esta versão conta com a publicação de um livro com as artes conceituais pensadas para o jogo, também conhecido como *Art book*[5], lançado no mesmo ano do lançamento da expansão. Neste livro é possível notar que o figurino foi inspirado em alguns detalhes da indumentária das épocas medieval e celta, porém adaptado para deixá-lo mais atrativo e sensual em alguns aspectos, como pode ser observado na Figura 1.

Em adaptações de videogames para séries de televisão ou *streaming* é possível perceber que os figurinos são, muitas vezes, transformados, dependendo da percepção e das escolhas feitas pela equipe de figurino que são apresentadas ao diretor de arte e ao diretor geral, para serem aprovados e, por fim, desenvolvidos. Porém, muitas vezes são escolhidas opções mais fidedignas ao período histórico de representação ou inspiração. Pode-se observar a representação das mesmas personagens apresentadas na Figura 1 com alguns de seus figurinos respectivos, na produção da série para o Netflix, *The Witcher*.

[4] RPG: do inglês *Role Playing Game* é um tipo de jogo onde os jogadores interpretam seus personagens e criam narrativas a partir de um enredo de base.

[5] *Art Book* é um livro com artes conceituais do jogo ou filme de animação. É importante ressaltar que, no ramo dos videogames, utiliza-se os termos em inglês; por isso, mantém-se o jargão com as devidas traduções ou explicações ao longo deste texto.

Como é observado na Figura 1, as personagens *Cirilla* e *Triss Merigold* têm pontos de inspiração nos períodos celta e medieval e demonstram alguma referência aos figurinos do jogo. A gola mais alta, escondendo o pescoço, e o cinto de couro com a tira longa, são semelhanças da mesma personagem *Triss Merigold*. Porém, pode-se notar que a personagem do jogo tem um ar mais sensual e aventureiro, um pouco diferente das senhoras do período histórico, que originalmente usavam vestidos longos e de mangas compridas.

Já no caso de *Cirilla*, que é uma personagem que vai se transformando ao longo da história, vê-se um traje mais rico com um vestido branco e pele nos ombros. Posteriormente, com a evolução da personagem, seu figurino altera-se para uma representação de guerreira. Com botas de couro sobrepostas às calças, protetores de pulsos e um "corpete-armadura", apresenta traços com mais semelhança ao conceito criado para a caracterização da personagem, como apresentado no *art book*.

Em ambas as produções é perceptível que existiu uma pesquisa histórica para basear a criação dos figurinos, acessórios e ambientação. Conforme mencionado anteriormente, especialmente em produções deste gênero, um profissional da área de vestuário dispõe de ferramentas que permitem desenvolver soluções de forma mais prática, aproveitando elementos históricos e realistas.

Embora os tipos de produções sejam diferentes, alguns dos processos são bastante parecidos. Salomaa (2018) afirma que, no universo dos videogames, os *character artists* são os profissionais da área especializados em criar expressões, habilidades, caracterização física e roupas das personagens. Este trabalho segue as instruções da equipe narrativa e as definições pré-determinadas pelo líder da equipe de caracterização*, o lead character artist.* Muitas vezes os *character artists* acompanham o projeto até a pós-produção, pois nesta fase podem surgir possíveis atualizações dos personagens para o consumidor.

Ao observar o processo de construção das personagens neste setor, é possível perceber que algumas atividades são um pouco distintas das funções de um figurinista, que estabelece a aparência da personagem e reage a mudanças se e quando necessário, mantendo a consistência visual de cada um deles. É inclusive válido dizer que a criação e a relação da roupa com o corpo do ator também influenciam e, às vezes, alteram o figurino final, diferente da criação digital, em que não existe a interação física. No entanto, no processo de construção dos figurinos de alguns jogos, este processo envolve um amplo estudo em relação aos caimentos e movimentos do tecido no corpo de manequins ou atores, para trazer realismo a criação, visando evitar o estranhamento do olhar humano em produções digitais (Salomaa, 2018).

No caso de produções cinematográficas, um figurinista normalmente precisa participar de reuniões e se comunicar com diretores, produtores e atores para ter conhecimento de possíveis mudanças do roteiro, para adaptar as criações sempre que necessário. Ele também aplica as pesquisas desenvolvidas com base no enredo, participando e acompanhando da criação para os personagens desde a análise de roteiro, supervisionando todos os aspectos de criação e desenvolvimento até a conclusão das filmagens e, no caso de produções teatrais, conclui o seu acompanhamento na estreia.

Novas tecnologias de representação do vestuário e caracterização das personagens digitais

A integração do setor da moda e dos jogos de videogame já é uma prática estabelecida, como por exemplo a parceria da "[...] desenvolvedora de jogos Square Enix vestiu seus avatares no jogo com roupas digitais projetadas pela Prada, Louis Vuitton e Vivienne Westwood na franquia Final Fantasy."[6] (Tepe e Koohnavard, 2023, p. 37, tradução nossa)

A indústria de animação e a de videogames têm explorado estilos de figurino variados, que podem ser surreais ou realistas. Em jogos como *Assassin's Creed* e *A Plague Tale: Requiem*, que têm a intenção de representar um período histórico verídico, existe uma exigência de que as roupas virtuais sejam mais realistas – tal como o exemplo apresentado anteriormente, que inspira-se em períodos celta e medieval. Nestes casos, o vestuário, ou *skin*[7], é visto como parte fundamental em personagens de jogos que pretendem contar uma história ambientada em um período ou civilização histórica específicos, transmitindo, assim, um grau maior de veracidade e imersão do usuário.

Sobre os tipos de jogos, é possível ressaltar que existem desde as linhas com visuais fantasiosos até os modelos super-realistas; porém, em todos os casos são necessários profissionais de ilustração e desenvolvedores para criar os ambientes, as personagens, a caracterização, os acessórios e os figurinos. Vale ressaltar que, quanto mais fiel à realidade for o jogo, mais importância será dada à pesquisa e aplicação de elementos realistas, tanto em questão temática quanto nos tipos de programas/*softwares*, pois a simulação deve evitar distrações aos espectadores, proporcionando maior imersão. Para isto, os profissionais especificamente dedicados a criação de figurinos e acessórios são mais indicados para integrar as equipes desenvolvimento, que podem conter ilustradores com conhecimentos têxteis e de moda, um figurinista e/ou um consultor da área. Salomaa (2018) afirma que "Métodos e fases das etapas de produção são apresentados como conteúdo para um figurinista estruturar a equipe criativa de uma empresa de jogos"[8] (Salomaa, 2018, p.14, tradução nossa).

Normalmente o jogo de videogame passa por uma validação através de um grupo focal, que realizará testes para verificar possíveis melhoramentos e a adesão do maior número de utilizadores, como forma de perceber melhor seu público-alvo, como apontado a seguir:

> Um dos principais pontos fortes da metodologia de grupos focais é sua natureza exploratória. Os grupos focais permitem que o pesquisador conheça seu público-alvo em detalhes, sem a necessidade de suposições a priori ou perguntas de pesquisa. Além disso, os grupos focais podem servir como fonte de novas ideias

[6] Tradução nossa para: The game developer Square Enix dressed their in-game ava- tars in digital garments designed by Prada, Louis Vuitton, and Vivienne Westwood, in the Final Fantasy franchise"

[7] Skin: Do inglês: pele, é a característica física ou indumentária selecionada pelo jogador dentro dos jogos. Esta escolha não impacta na jogabilidade do personagem escolhido.

[8] Tradução nossa: "Methods and phases of production pipeline are introduced as content for a costume designer to study in order to set the creative team of a game company."

> e hipóteses [...] são muito úteis para fornecer contexto e profundidade (Poels; De Kort; Ijsselsteijn, 2007, p. 3, tradução nossa).[9]

O jogo *Beyond: Two Souls*, por exemplo, é uma representação bastante fiel da realidade. Neste caso, pode-se observar uma preocupação ainda maior com a representação das personagens, que são criadas com base em atores conhecidos, como Elliot Page e Willem Dafoe; eles tiveram alguns de seus movimentos e expressões capturados para dar vida aos personagens. Para o realismo decorrido neste jogo, que se passa em um contexto contemporâneo, também foi necessário ter atenção quanto aos figurinos e caracterização. Para este tipo de projeto, existe outro processo para captura de expressões e performance de atores que dão vida às personagens, que posteriormente serão desenvolvidas no software 3D.

Sobre a parte digital, alguns dos programas mais usados por ilustradores e modeladores 3D são o Maya, o 3D Studio Max, o Blender e o Marvelous Designer. Com a aplicação de processos da física, tais como gravidade, peso e atrito, é possível ajustar o peso e a espessura do tecido, por exemplo. A citação abaixo menciona o processo de construção de um figurino de jogo no Marvelous Designer.

> Métodos de modelagem foram recentemente empregados em figurinos digitais por meio de programas de simulação de tecidos, como o Marvelous Designer, que fornece a fabricação de roupas em formato digital. A modelagem e texturização na indústria de jogos corresponde às decisões de costura e material têxtil dos figurinos, e a técnica de gerar movimento para o personagem e a vestimenta CGI por um equipamento de simulação representa o ator que dá vida e movimento ao figurino em artes ao vivo (Salomaa, 2018, p. 21, tradução nossa).[10]

Salomaa (2018) aponta que nas produções de Alan Wake, jogo da Remedy Games, a roupa CGI (do inglês, *Computer-generated imagery*), termo usado para imagens geradas por computador, tem muita importância. Isto porque, em 2010, um de seus criadores afirmou que vários desenvolvedores de jogos publicaram produtos com simulação de tecidos que se assemelhavam a seda ou borracha. Mas como não tinham os níveis de realismo satisfatório para o projeto, um novo *software* de simulação de roupas foi criado. É dito também que nos primeiros anos da indústria de jogos 3D, os objetos e as roupas eram feitos com poucos detalhes do modelo virtual, mas atualmente, com programas mais evoluídos, a tecnologia permite uma reprodução mais realista, o que eleva o nível para a representação do vestuário.

Para a representação cada vez mais próxima ao real, a utilização de *softwares* para desenvolver os filmes de animação e jogos 3D muitas vezes traz a necessidade da criação

---

[9] Tradução nossa para: "One of the major strengths of focus group methodology is its exploratory nature. Focus groups enable the researcher to get to know their target audience in detail without the need for a priori assumptions or research questions. Moreover, focus groups can serve as a source of new ideas and hypotheses [...] are very useful in providing context and depth."

[10] Tradução nossa para: "Pattern making methods have been recently employed in digital costuming via cloth simulation programs such as Marvelous Designer, which provides clothing manufacturing in a digital form. Modelling and texturing in the game industry corresponds to sewing and textile material decisions of live costumes, and the technique of generating movement to the CGI character and garment by a simulation rig represents the actor that provides life and movement to the costume in live arts."

de ferramentas específicas para cada projeto – como é possível perceber na citação a seguir, sobre os filmes de animação "Frozen 2" e "Moana" – sempre com o intuito de ser o mais verossímil possível:

> O cabelo de Anna foi baseado em programas usados para fazer o cabelo em "Moana". Para "Moana", eles desenvolveram um software chamado Quicksilver, que lhes permitiu criar cabelos realistas que poderiam reagir a forças como vento, água e ação intensa (Snyder; Phillip, 2019, tradução nossa).[11]

Já é sabido que a Walt Disney conta com profissionais de desenvolvimento visual *(development artist)* especializados em design de personagens e figurinos no Departamento de Arte, como é o caso da ilustradora Griselda Sastrawinata-Lemay, que atuou em "Raya e o último dragão" e "Frozen 2" ("Storytelling through Costume Design Live Q&A and Exchange - FMX", 2021).

Normalmente as equipes de trabalho dos filmes de animação 3D contam com profissionais de diversas áreas para a sua elaboração. Kalmakurki (2021) defende que o figurinista é um colaborador vital para a equipe multidisciplinar de produção destes filmes.

Outro ponto importante é que, nas animações por computador ou em videogames, a atuação da personagem é desenvolvida pelas equipes, com os animadores e também, às vezes, pelos dubladores. Este aspecto difere dos filmes de performance, em que os atores contribuem através de suas ideias para a criação de identidade da personagem e de sugestões para os figurinos (Kalmakurki, 2021).

O artista de desenvolvimento visual está presente no início do desenvolvimento das personagens. A liberdade de criação deste profissional inicia através de um tipo de ilustração mais solto, normalmente ele está mais focado no conteúdo e ideias narrativas, criando o humor e a paleta de cores para ambientes, personagens, roupas e adereços de um filme de animação ou videogame. Já o *character designer* (designer de personagem) é um profissional de desenvolvimento visual focado exclusivamente no design de personagens. Ele desenvolve a estrutura física de personagens por relação com a realidade ou não, tal como em expressões faciais, poses, mudanças de figurino, etc. Segundo Salomaa (2018), muitos *character designers* apontam que o traje é parte inseparável de um personagem.

> Mesmo que a necessidade de conhecimento sobre figurinos esteja se tornando reconhecida na indústria, designar alguém especificamente para o figurino na criação de personagens de um jogo é raro, e geralmente os Artistas Conceituais ou Artistas de Personagens são responsáveis pelos figurinos como parte do design do personagem (Salomaa, 2018, p. 11, tradução nossa).[12]

---

[11] Tradução nossa para: "Anna's hair was based on programs used to make the hair in "Moana." For "Moana," they developed a software called Quicksilver, which allowed them to create realistic hair that could react to forces like wind, water, and intense action."

[12] Tradução nossa para: "Even if the need of costume knowledge is becoming recognized in the industry, designating someone specifically for costume design in a game character creation is rare, and commonly Concept Artists or Character Artists are responsible for the costumes as part of the character design."

Cada vez mais a busca por figurinos realistas tem se tornado um caminho para profissionais da área. Como apontado por Salomaa (2018), na produção da animação "Brave", da Pixar, recrutou alfaiates para modelar as roupas fisicamente, pois segundo David Baraff – que trabalhou como suporte de sistema de gerenciamento de dados da animação – seria necessário compreender a verdadeira alfaiataria para construir os figurinos em CGI com sucesso.

Atualmente, a maioria das empresas de jogos definem em seus recrutamentos a busca por habilidades extensas de modelagem 3D e texturização, que são necessárias para os cargos de artistas que desenvolverão as personagens – o que excede o conjunto de habilidades usual de um figurinista tradicional. O cargo de *character artist* (designer de personagem) é particularmente relevante para os figurinistas, pois são especializados em criar personagens expressivos e significativos com a combinação de habilidades em maquiagem, cabelo e roupas (Salomaa, 2018). No caso da Remedy Games, a liberdade criativa desses profissionais é limitada pelos conceitos pré-definidos dos personagens desenhados pelo líder da equipe, o que pode variar de empresa para empresa.

Uma figurinista no meio digital: A experiência de Heli Salomaa

Para o diálogo sobre a importância do profissional de figurino ou design de moda no meio digital, é possível citar a Remedy Games, que é um exemplo de empresa desenvolvedora de jogos de videogame que investe em profissionais específicos de figurino. É o caso de Heli Salomaa, figurinista responsável pela criação da indumentária das personagens, com base no roteiro e direção criativa do jogo. Abaixo, na Figura 2 é possível observar a evolução – tanto de *software*, de gráficos e de concepção de figurinos – nos jogos mais conhecidos da empresa, "Max Payne" e "Alan Wake".

FIGURA 2 – IMAGENS DE VIDEOGAMES: MAX PAYNE (2001), ALAN WAKE (2010) E ALAN WAKE 2 (2023)



FONTE: Elaboração própria com imagens retiradas de: REDAÇÃO TECHTUDO. **Lista traz curiosidades da série de jogos de tiro Max Payne**. Disponível em: https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/05/lista-traz-curiosidades-da-serie-de-jogos-de-tiro-max-payne.ghtml. Acesso em: 23 jan. 2022; e ALEX. **Alan Wake 2 Will Have No Direct Connection To The First Game** - Bullfrag. Disponível em: https://www.bullfrag.com/alan-wake-2-will-have-no-direct-connection-to-the-first-game/. Acesso em: 23 jan. 2022.

Em entrevista cedida ao blog da empresa de jogos, Salomaa cita sua experiência ainda como estagiária:

> Antes de começar a trabalhar em um personagem, eu coleto todas as informações que posso encontrar primeiro sobre o mundo em que ele vive, bem como a personalidade do personagem, idade e assim por diante. Em seguida, eu passo por toneladas de fotos para referência. Quando começo a desenhar, desenho uma série de silhuetas primeiro em preto e branco com algumas variações. Depois de escolher as melhores opções da série com o Character Art Lead, crio minha versão do personagem (rosto, corpo) e desenho os figurinos em tons de cinza, focando principalmente na silhueta. Durante a próxima rodada de iteração, passo a definir os cortes das roupas, os acessórios e as cores. Já coleciono opções de textura quando procuro material de referência, mas elas ficam por último.
>
> Desenhei as roupas e fiz uma pesquisa de amostras de materiais como faria em um processo tradicional de figurino. Depois que o design foi aprovado pelos diretores e líderes, comecei a criar as roupas no Marvelous Designer (Remedy Games, 2017, tradução nossa).[13]

Conforme falado anteriormente, no meio das produções digitais, seja animação ou videogame, o profissional *development artist* pode ser também encarregado pela criação e desenvolvimento de figurinos e acessórios, além da criação da personagem, tal como a paleta, o humor, as características físicas etc. Já no contexto de produções cinematográficas, existe a separação em várias equipes: a decisão de escolha dos atores é feita pela direção; a equipe de Arte fica responsável pelos objetos de cena; a equipe de figurino é responsável pela parte que compõe roupas e acessórios do personagem; e existe também a caracterização, que cuida da parte mais ligada ao corpo do ator, como a própria maquiagem, que compõe o personagem.

Porém, o que acontece muitas vezes em produções cinematográficas menores é que a equipe de Arte fica responsável também pela parte dos figurinos. Como observado por Kalmakurki (2021) e mencionado anteriormente, o figurinista é um colaborador vital para as produções, tanto digitais quanto físicas, pois desta forma o produto final torna-se mais aceitável para o olhar humano. Isto pode ser confirmado na citação a seguir:

> As possibilidades de retratar a realidade em jogos aumentam a cada ano e alguns jogos já podem simular, por exemplo, diferentes superfícies de tecido com bastante precisão. Jean Gillmore, figurinista especializada em CGI, disse que o figurino tem que ter mais lógica, parecer mais real, ou se torna uma distração para a atuação do personagem virtual. Se não forem bem desenhadas, texturizadas,

[13] Tradução nossa para: "Before I start working on a character, I collect all the information I can find first about the world he/she lives in as well as the character's personality, age and so on. Next, I go through tons of pictures for reference. When I start sketching, I draw a series of silhouettes first in black and white with some variations. After picking the best options from the series with the Character Art Lead, I create my version of the character (face, body) and design the costumes in grey tones, concentrating mostly on the silhouette. During the next round of iteration I move on to defining the cuts on the clothes, the accessories and the colors. I collect texture options already when searching for reference material, but they go in last.
I designed the clothes and made a research for materials samples as I would in a traditional costume designing process. After the design was approved by directors and leads, I proceeded into creating the outfits in Marvelous Designer."

> equipadas e animadas, as roupas têm uma qualidade plástica, como se fossem feitas de borracha ou plástico, ou mesmo do mesmo material que os próprios personagens. Isso não é aceitável para o olho/cérebro humano, causando uma desconexão (Remedy Games, 2017, tradução nossa).[14]

Em projetos maiores, designers de moda e figurinistas são mais procurados, para que o produto seja mais preciso, em ambos os mercados. No caso dos videogames, Salomaa afirma em entrevista que as equipes já começam a perceber a importância do olhar e da experiência do figurinista para agregar valor aos projetos. É possível observar abaixo um pouco de sua vivência, que a levou a um cargo permanente como figurinista na equipe de personagens na Remedy Games:

> Olhando para os jogos lançados recentemente, muitas equipes de personagens já têm uma excelente visão sobre o figurino dos personagens, mas os figurinistas podem adicionar ao processo seu conhecimento de materiais e construção de figurinos. Minha experiência em figurino é muito tangível e humana. Desejo trazer ao processo um toque de realidade através desta experiência (Remedy Games, 2017, tradução nossa).[15]

Após a fala de Salomaa, fica claro que as competências oriundas da experiência de um profissional da área de figurino e moda ajudam a estruturar e trazer mais realidade aos videogames. Entende-se ainda que esta realidade não estaria unicamente para uma transposição histórica fidedigna ao meio digital, mas este realismo estaria para credibilidade e envolvimento do espectador ou usuário, tal como Lyons defende o trabalho do designer/figurinista em videogames: "Compreender o personagem que você está vestindo em relação ao mundo e ao tempo em que ele existe é importante para criar uma suspensão de descrença crível" (Lyons, 2020, p. xi)[16].

Projeto exploratório: Pesquisa e criação de figurino para jogo de videogame

A temática do jogo de RPG nomeado *7020, Excalibur* foi inspirada nas Lendas Arturianas e na Rainha Boudicca. Porém, por se passar no futuro, no ano de 7020, em outro planeta – com

[14] Tradução nossa para: "The possibilities of depicting reality in games increase every year and some games can already simulate for example different fabric surfaces quite accurately. Jean Gillmore, a costume designer specialized in CGI, has said that the costume has to have more logic to it, seem more real, or it becomes a distraction to the acting of the virtual character. If not properly designed, textured, rigger and animated, the garments have a plastic quality, as if they're made of rubber or plastic, or even of the same material as the characters themselves. This isn't acceptable to the human eye/brain, causing a disconnection."

[15] Tradução nossa para: "Looking into recently released games, many character teams have an excellent view on character costuming already, but costume designers can add to the process their knowledge of materials and costume construction. My background in costuming is very tangible and human related. I wish to bring the process a touch of reality through this experience."

[16] Tradução nossa para: "Understanding the character that you are clothing in relationship to the world and time in which he/she is existing is important in creating the believable suspension of disbelief."

três luas específicas do universo do jogo[17] –, a identidade e materiais antigos e tecnológicos foram trazidos para este novo mundo. Para isto, foi feita uma pesquisa de materiais têxteis tecnológicos atuais, como a impressão 3D, de forma a dialogar com o mundo criado além da pesquisa histórica, como apresentada brevemente a seguir, para contextualizar as criações escolhidas.

Segundo Cartwhight (2021), os celtas eram grupos de pessoas com linguagem e cultura similares que viveram na Europa central. Estes povos espalharam-se pela Europa ocidental e, possivelmente, até o leste da Ásia central. Por ser composto de vários grupos tribais, influenciaram e foram influenciados por várias culturas, incluindo romanos, gregos, italianos, etruscos, espanhóis, povos germanos e escandinavos.

A uma cronologia dessa civilização abrange um período extenso, passando pela Era dos Metais, período marcado pelo uso de metais na confecção de utensílios e armas. O início da civilização celta é datado de 600 a 700 a.C., perdurando até a invasão romana. No entanto, como não existem registros históricos escritos anteriores aos romanos, é difícil determinar com precisão a sua origem (Cartwhight, 2021).

Após a pesquisa com base em estudos de Arqueologia, levantamento de dados e imagem de museus e livros que representam a época, foram selecionados alguns dos materiais dos períodos celta e medieval para criar a identidade das personagens e silhuetas que remetem a época. Foram também selecionadas cores específicas para trazer a simbologia da psicologia das cores para cada um. Outro ponto abordado para cada personagem foi o metal, para representar a classe de personagens principais, jogáveis – Briana – e não jogáveis – Morgana, chefe da guarda e Merlin, como forma de inspiração nos períodos históricos, como "Idade do bronze" e "Idade do ferro".

Na Era Medieval, linho, lã e peles com e sem pelos eram alguns dos materiais têxteis mais usados; metais também eram trabalhados para desenvolver ferramentas e armas. Pode-se notar que alguns metais foram selecionados para dar vida aos figurinos do jogo em questão, além de cada personagem ter um metal atribuído, baseado em sua classe, como mencionado acima.

Já que uma das temáticas apresentadas para o jogo é um futuro desconhecido, optou-se pela criação de alguns personagens humanoides-híbridos. Para este novo universo, foi apresentada a proposta de a narrativa passar-se nas três luas de um planeta nomeado Avalon.

O enredo que envolve a personagem líder do império – a bruxa Morgana –, que desenvolve sua personagem em três fases principais, sendo que passa por transformações físicas, e em seu figurino, conforme as fases lunares. A fase da lua nova é a "incubadora" de seu prisma, que iniciaria o jogo. Este foi determinado como período de escuridão das luas, que fazem translação no planeta, quase alinhadas.

A seguir, as personagens são apresentadas com suas pranchetas de concepção de figurinos, seus acessórios e equipamentos determinados. Neste plano conceitual são aplicados tecidos, metais, texturas e cores definidos, de forma que pretende-se apresentar a criação inicial das personagens, para depois ser desenvolvida virtualmente.

[17] A proposta é a criação de um jogo ambientado em um período histórico que conecta os celtas e o futuro utópico após uma viagem interplanetária ocorrida devido ao fim dos recursos do planeta Terra. A narrativa propõe uma convivência relativamente pacífica entre os últimos descendentes dos humanos vindos da Terra e os híbridos provenientes da união destes humanos com seres do planeta habitado. A nova realidade é vivida em um mundo adaptado às fases de suas três luas – que representam a deusa tríplice –, que influenciam temporalmente o planeta e a líder, que seria uma espécie de realeza híbrida.

Personagens – Design de caracterização e figurino

Os conceitos de figurino foram criados a partir da sinopse e do contexto para projeto de jogo. As personagens principais, para as quais foi feita uma concepção de figurino e caracterização, são as seguintes: Briana, Morgana, Merlin e Chefe da guarda. A seguir são apresentadas algumas de suas características e escolhas de elementos.

FIGURA 3 – FICHA DE FIGURINO DA LÍDER DO IMPÉRIO



FONTE: Autoria da designer Clara Pache.

A líder bruxa Morgana é caracterizada por sua pele muito branca, corpo alongado, membros com pepitas de ouro e joias com o símbolo da deusa tríplice encrustadas na pele. Usa tecidos leves, com transparência sutil na capa, que também leva pepitas brutas, formando desenhos das fases da lua. A referência às fases da lua é caracterizada pela coroa, que "floresce", chega ao seu auge cíclico e depois se encapsula – também uma referência às fases da deusa tríplice: donzela, mãe e anciã. O veludo em seu vestido traz a identidade

remetida à nobreza, e um cajado simboliza o poder. Sua paleta de cores inicia na pureza do branco perolado, para representar algo intocável, e finaliza no vinho *dark cherry*, como sinal de força, poder e perigo.

Já para o Chefe da guarda foram escolhidas as cores em tons de verde e castanho de modo a ilustrar seu coração bondoso, lealdade e ligação com a natureza. Seu metal é o titânio, trazendo leveza e resistência; para representar o guerreiro híbrido de urso, o metal está em sua forma bruta, para que sua bondade fique escondida. A personagem conta também com um dispositivo tecnológico para comunicação e consulta a informações.

O druida e alquimista tecnocrata Merlin usa o azul por ser uma cor que remete à inteligência, ao poder e à segurança. Porém, sua personalidade fria e antissocial pode ser observada em um figurino com traços espinhosos, propício para evitar contactos. As ombreiras e o medalhão com o emblema imperial apresentam a personagem como alguém que estaria ao lado do império, porém seu desejo pelo poder o faz trabalhar em engenhocas para ajudar a derrubar a líder. Seu metal é o ferro; conforme os períodos históricos citados acima, esta será sua ligação com o passado, sendo que, a partir de sua inveja obsessiva pelo poder, ajuda a humana na missão de destruir o império.

Briana é a personagem do *player*, inspirada na rainha Boudicca, conhecida como a rainha vermelha: esta foi uma rainha e guerreira celta da região da Grã-Bretanha que guerreou contra a invasão romana. Esta personagem é uma representação dos sobreviventes da raça humana e tem como cor predominante o laranja, símbolo de liberdade, energia e otimismo.

A personagem, que representa o povo, usa tecidos mais naturais, armas mais rústicas e com traços celtas, assim como um traje mais simples, porém com pequenas tecnologias, além de um bracelete criado por Merlin com dispositivos que a ajudam a seguir o jogo. Este dispositivo é também a tela de pausa para escolha de arma e localizador de portais e fontes de energia. Esta é outra personagem que usa o metal representante de um período celta, o bronze.

A seguir, na Figura 4, é possível ver o conceito criado para estes personagens, com o detalhamento de materiais, cores e acessórios de cada um deles.

FIGURA 4 – CONCEPÇÃO DE FIGURINOS PARA O JOGO *7020, EXCALIBUR*



FONTE: Autoria da designer Clara Pache.

Conforme descrito anteriormente, as criações foram feitas com base em uma análise do perfil dos personagens, usando a representatividade das cores para avivar o conceito da psicologia dos sentimentos através delas. Nesta figura está a concepção final de cada um dos personagens descritos anteriormente, mas é importante ressaltar que para chegar a este ponto, o processo de criação passou pela pesquisa de materiais, para apresentar a época de inspiração definida, tal como o caimento da roupa que foi pensado para estruturar cada um dos personagens.

Considerações finais

Conforme apontado por Salomaa (2018), o mercado de videogames evidenciou a necessidade de uma organização de tarefas muito clara para a produção de figurinos, que ainda tem uma escassa contribuição de profissionais de figurino para a criação de personagens de jogos.

É possível perceber que um profissional *character artist* ou *character designer* é capaz de desenvolver figurinos tal qual desenvolve as características físicas e psíquicas dos personagens através de suas ilustrações, conforme apontado por Salomaa (2018), que afirma que muitos deles são mestres na interpretação de personagens através do figurino, mas poucos têm conhecimento da realidade do vestuário.

Assim como apontado neste artigo e reconhecido na fala anterior, as ferramentas de pesquisa específica, análise e experiências com o desenho de vestuário, caimento, modelagem, tecidos e tecnologia têxtil são conhecimentos intrínsecos ao profissional de moda e figurino, que pode atuar como consultor ou designer de maneira a agregar valor narrativo às escolhas de figurinos e caracterização das personagens.

Visto que as funções de *lead character artist*, *character artist* e figurinista têm seus pontos de ligação, é possível dizer, neste caso, que integrar um figurinista desde o início da produção de um jogo pode fornecer um suporte de narração e conhecimento prático da construção de roupas para as personagens. Isto possibilita um realismo maior, fazendo com que o espectador não tenha distrações, tal como apontado pelas figurinistas Heli Salomaa e Jean Gillmore.

Para exemplificar uma das formas de desenvolvimento de um figurinista, foi apresentado um projeto exploratório para um jogo de videogame fictício, denominado *7020, Excalibur*, para apresentar um pouco dos processos criação de figurinos a partir de uma temática específica, tal como o jogo e a série de streaming *The Witcher*, analisados anteriormente.

É importante ressaltar que mesmo as criações de reinterpretação histórica com base em grandes pesquisas de períodos históricos – que podem se fundamentar em pinturas, manuscritos, trajes e fragmentos arqueológicos do período –, normalmente passam por um filtro com liberdades poéticas do figurinista e do diretor, a fim de tornar o figurino mais atrativo àquela produção, o que pode fazer com que ele não seja completamente fiel ao contexto histórico original.

Tal como apontado por Kalmakurki (2021), os figurinos digitais dos personagens facilitam a imersão do espectador no mundo do filme. Isto pode ser afirmado também em relação aos jogadores, visto que o contexto e a caracterização dos *players* também são de suma importância para esta imersão.

Como pode ser observado, as empresas de jogos já estão começando a abrir espaço para figurinistas em suas equipes. Portanto, o profissional de moda ou figurino que se capacitar para uso dos *softwares* 3D – como destacado por Tepe e Koohnavard (2023) – amplia suas possibilidades de trabalho também no ambiente digital, tornando-se um *character artist* mais completo. Da mesma forma, um profissional de *character design* ou *art*, ao se especializar em figurino, design de vestuário ou tecnologia têxtil, também pode adquirir as competências necessárias para um melhor desenvolvimento dos figurinos.

Referências

CARTWRIGHT, Mark. **Ancient Celts**. World History Encyclopedia, Apr. 2021. Disponível em: https://www.worldhistory.org/celt/. Acesso em: 29 jul. 2024.

KALMAKURKI, Maarit. **Digital character costume design in computer-animated feature films**. 2021. Tese (School of Arts, Design and Architecture Doctoral thesis) – Department of Film, Television and Scenography – Aalto University, Espoo, Finland, 2021. Disponível em: https://aaltodoc.aalto.fi/items/4920a810-26bf-462b-ab1a-8aa6d2f536fd. Acesso em: 29 jul. 2024.

KINNUNEN, Krista. **Costume designers can add significant value to animated films**. Aalto University, [*s. l.*], dec. 2021. Disponível em: https://www.aalto.fi/en/news/costume-designers-can-add-significant-value-to-animated-films. Acesso em: 12 fev. 2024.

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. "Because it just looks cool!" Fashion as character performance: The Case of WoW. **Journal of Virtual Worlds Research**, [*s. l.*], v. 1, n. 3, fev. 2009. Disponível em: https://evols.library.manoa.hawaii.edu/items/4b43884b-5b5d-4483-9aab-b4cf7a53fa21. Acesso em: 29 jul. 2024.

JOHN, Bettina. **Costume Design for Performance**. Wiltshire: The Crowood Press Ltd, 2021.

LYONS, Sandy A. (ed.). **Costume Design for Video Games**: An Exploration of Historical and Fantastical Skins. 1. ed. Boca Raton: CRC Press, 2020.

POELS, Karolien; DE KORT, Yvonne; IJSSELSTEIJN, Wijnand. "It is always a lot of fun!": exploring dimensions of digital game experience using focus group methodology. *In*: PROCEEDINGS OF THE 2007 CONFERENCE ON FUTURE PLAY, 7., 2007, New York. **Anais [...]**.New York: Association for Computing Machinery, 14 nov. 2007. Disponível em: https://doi.org/10.1145/1328202.1328218. Acesso em: 29 jul. 2024.

REMEDY GAMES. **Creating a character's look**. 2017. Disponível em: https://www.remedygames.com/creating-a-characters-look. Acesso em: 22 de jan. de 2022.

SALOMAA, Heli. **Video games and costume art**: digitalizing analogue methods of costume design. 2018. 104f. Thesis (Master's of Arts) – School of Arts, Design and Architecture, Aalto University, Espoo-Finlândia, 2018.

SNYDER, Chris; PHILLIPS, Ian. How Disney's animation evolved from "Frozen" to "Frozen 2". **Business Insider**. 1 vídeo (13 min). 2019. Disponível em: https://www.businessinsider.com/how-disney-frozen-2-was-animated-2019-12. Acesso em: 29 jul. 2024.

TEPE, Jan; KOOHNAVARD, Saina. Fashion and game design as hybrid practices: approaches in education to creating fashion-related experiences in digital worlds. **International Journal of Fashion Design, Technology and Education**, [*s. l.*], v. 16, n. 1, p. 37-45, 2 jan. 2023. Disponível em: https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17543266.2022.2103591. Acesso em: 29 jul. 2024.

Revisora do texto: Rebeca Costa Silva Simonini, graduanda em Tradução pela Universidade Federal de Uberlândia. E-mail: orcamentosimonini@gmail.com.

A moda como fonte de informação: uma abordagem técnica para a organização e a representação documentária de trajes.

Fashion as source of information: a technical approach to the organization and documentary representation of costumes

Maria Cecilia Jardim Barros[1]
ORCID: https://orcid.org/0009-0004-1631-3156

[resumo] Esta pesquisa visa desenvolver uma abordagem sistemática para a Organização e a Representação Documentária de trajes. A análise focou nos registros bibliográficos de trajes em museus, identificando e comparando os elementos descritivos presentes nestes registros com os documentos normativos. A pesquisa, de caráter exploratório, adotou uma metodologia objetiva para explicitar o problema proposto. Realizou-se um levantamento terminológico utilizando vocabulários controlados, com os resultados encontrados em bases de dados nacionais e internacionais. A análise concentrou-se em uma peça representativa da moda: o vestido de luto. Os dados coletados foram consolidados e, com base nos elementos descritivos identificados, foi proposta uma metodologia de representação de trajes de acordo com os documentos normativos. Os resultados mostraram que os registros das instituições selecionadas, a saber, Victoria & Albert Museum, Museu do Traje, Kyoto Costume Institute e FIT Museum, apresentam variações significativas nos elementos descritivos, mesmo tratando-se da mesma peça. Conclui-se que a interoperabilidade entre os sistemas de informação é crucial, respeitando as características específicas de cada instituição e seus usuários. Além disso, é fundamental o estudo das normativas, da teoria e do contexto social para determinar os elementos essenciais na representação de trajes em coleções.

[palavras-chaves] **Moda. Organização e Representação do Conhecimento. Representação Descritiva. Traje**

[1] Mestre em Ciência da Informação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro em convenio com Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, doutoranda em Ciencia da Informação pelo mesmo instituto, graduada em Biblioteconomia e Gestão de unidade de informação pela UFRJ e docente pela UFRJ no curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidade de Informação. E-mail: mcecilia.jbarros@gmail.com Lattes: http://lattes.cnpq.br/1367060418592800

[abstract] This research aims to develop a systematic approach to the Documentary Organization and Representation of costumes. The analysis focused on bibliographic records of costumes in museums, identifying and comparing the descriptive elements present in these records with the normative documents. The research, exploratory in nature, adopted an objective methodology to approach the proposed problem. A terminology survey was carried out using controlled vocabularies, with the results submitted to national and international databases. The analysis focused on a representative piece of fashion: the mourning dress. The data collected was consolidated, and based on the descriptive elements identified, a methodology was proposed for representing costumes according to normative documents. The results showed that the records of the selected institutions - the Victoria & Albert Museum, the Costume Museum, the Kyoto Costume Institute and the FIT Museum - show significant variations in the descriptive elements, even when dealing with the same garment. The conclusion is that interoperability between information systems is crucial, respecting the specific characteristics of each institution and its users. Furthermore, it is essential to study regulations, theory and the social context in order to determine the essential elements in the representation of costumes in collections.

[keywords] **Fashion. Knowledge Organization and Representation. Descriptive Representation. Costumes.**

Recebido em: 24-09-2024.
Aprovado em: 26-10-2024.

Introdução

Uma das principais dificuldades enfrentadas no campo dos acervos museológicos brasileiros reside na preservação e representação das coleções têxteis. A carência de cursos de formação específicos na área resulta em uma escassez de profissionais capacitados para realizarem as representações adequadas que facilitem a recuperação de informações especializadas. Além disso, a limitada literatura especializada em língua portuguesa agrava a falta de apoio e incentivo para o desenvolvimento de pesquisas no tema.

A moda não apenas reflete as relações sociais, culturais e econômicas das classes em sociedade, mas também constitui uma ferramenta essencial para a construção do poder social. Este conceito ultrapassa as fronteiras disciplinares, estabelecendo uma pluralidade de abordagens interpretativas para o mesmo objeto, configurando a moda como uma área transdisciplinar por excelência, devido à sua definição por meio da conjugação de múltiplas disciplinas.

Os acervos de trajes, juntamente de modelos de representação documentária, são de suma importância para a efetiva utilização das coleções. Nesse contexto, a relevância do tema para a Ciência da Informação e da moda justifica-se na medida em que a organização

de qualquer tipo de acervo em um sistema de recuperação da informação requer um conjunto de ações pautadas no tripé: preservação, pesquisa e comunicação, respaldadas pelos paradigmas da Organização e da Representação da Informação e do Conhecimento, e do campo da moda em si.

A necessidade premente de intensificar a exploração de recursos de representação desse tipo de documento (traje), acrescida de estudos de ressignificação e apropriação de formatos de entrada de dados existentes, justifica, contextualiza e agrega relevância científica a esta pesquisa. Os espaços institucionais que abrigam os acervos são locais onde se alocam as inscrições do conhecimento, compostas por objetos de memória com valores simbólicos, estéticos e culturais, por meio dos quais a sociedade celebra a memória para a construção de identidades.

Desse modo, apresenta-se uma investigação de acervos de traje, visando contribuir para o desenvolvimento de uma abordagem adequada para a representação da informação. Para tanto, utilizam-se fundamentos das áreas da Ciência da Informação, Biblioteconomia e Moda, buscando identificar semelhanças e diferenças entre as representações, além de contribuir para a caracterização destes acervos como documentos.

Desenvolvimento

"A moda é fruto do amadurecimento da afirmação do eu, da valorização social do indivíduo e da sua personalidade" (Baldini, 2006, p. 34), se desenvolvendo em resposta a uma demanda constante por inovação estética, manifestada principalmente na aparência, servindo como um indicador de status social nas sociedades modernas.

Moda e Sociedade

A palavra moda refere-se ao "modo", maneira, comportamento, uso, hábito, ou forma de agir característica de um determinado meio, ou de uma determinada época: costume. Corroborando a ideia, João Braga (2011, p. 38) acrescenta que:

> [...] a palavra "moda", esta tem sua origem etimológica na língua latina e deriva de modus, que significa "modo, maneira". Em algumas línguas neolatinas como o português, o espanhol e o italiano, originaram a palavra "moda"; em francês, outra neolatina, deu a palavra mode. Percebe-se que o radical é exatamente o mesmo e, neste entendimento, moda, antes de ser moda, como o senso comum assim o entende, é modo, é maneira. É uma maneira de portar-se é um modo de vestir-se.

Os fatores que motivaram o ser humano a cobrir o corpo incluem aspectos culturais, como o pudor; aspectos físicos, como a proteção, e aspectos estéticos, como a diferenciação social. Embora o termo "moda" frequentemente se refira à cobertura do corpo, abarcando roupas e adornos, ele abrange uma gama mais ampla de elementos visuais e comportamentais que definem, individualizam e contextualizam os indivíduos em seu contexto social. Para Lipovetsky (1989, p. 24):

> [...] a moda não tem conteúdo próprio; forma específica da mudança social, ela não está ligada a um objeto determinado, mas é, em primeiro lugar, um dispositivo social caraterizado por temporalidade particularmente breve, por reviravoltas mais ou menos fantasiosas, podendo, por isso, afetar esferas muito diversas da vida coletiva.

A moda reflete não apenas os modos e civilizações, mas também seus códigos, desempenhando, assim, um papel relevante no meio social e na comunicação subjetiva com o mundo exterior. Em outras palavras, atua como um meio de comunicação simbólica, representando a posição e o status social dos indivíduos, e historicamente, tem sido um instrumento de estratificação social, com as técnicas empregadas na confecção das vestimentas revelando os detentores de poder.

Consequentemente, as classes inferiores, na busca por legitimar seu lugar na sociedade e obter respeitabilidade entre as demais classes sociais, procuram se assemelhar à nobreza, imitando os modos de vestir, o comportamento e os hábitos das classes superiores. Para Mello e Souza (1987, p. 130), a moda é vista como "[...] um dos instrumentos mais poderosos de integração e desempenha uma função niveladora, ao permitir que o indivíduo se confunda com o grupo e desapareça num todo maior que lhe dá apoio e segurança", evidenciando, assim, o desejo material de elevar-se na escala social e atingir, ao menos esteticamente, o mesmo nível da elite.

Para demarcar o distanciamento social e ocultar os vestígios comportamentais e de vestimentas apropriados pela burguesia, as classes superiores são compelidas a inovar continuamente, a fim de legitimar sua posição e evitar a assimilação com os demais segmentos da sociedade. À medida que as outras classes reproduziam os padrões de consumo das classes mais altas da Europa, as elites buscavam diferenciar-se dos outros grupos. A burguesia, em especial, precisava demonstrar sua posição elevada, representando não apenas o patrimônio, mas também o capital simbólico, destacando-se assim perante os demais.

Sobre o capital simbólico, Bourdieu e de Roche (1987, p.164) afirmam que:

> O "capital simbólico" é, na verdade, um efeito da distribuição das outras formas de capital em termos de reconhecimento ou de valor social, é poder atribuído àqueles que obtiveram reconhecimento suficiente para ter condição de impor o reconhecimento.

Roche dialoga com o conceito supracitado ao declarar que a dialética da moda sustenta uma habilidade ímpar de compreender as transformações que ocorrem em sociedade. O "capital simbólico" é, na verdade, um efeito da distribuição das outras formas de capital em termos de reconhecimento ou de valor social, assim como é o poder atribuído àqueles que obtiveram reconhecimento suficiente para ter condição de impor o reconhecimento

> A partir do século XVII, especialmente após o grande movimento de reflexão religiosa nascido das reformas católicas e protestante, a roupa passa a ser o centro dos debates sobre riqueza e pobreza. [...]. Na visão moral cristã, a moda serviu de meio para avaliar a adaptação dos costumes as exigências éticas. Para economia,

> que priorizavam a utilidade e o motor de consumo, ela também foi, um século mais tarde, o exemplo habitual da produção humana que se almejava para a melhoria da sociedade e da vida (Roche, 2007, p. 21).

Ainda de acordo com Roche (2007, p. 70),

> A moda representa a cartada simbólica na batalha das aparências numa sociedade em que a distribuição e difusão das riquezas estavam em processo de mudança, permitindo uma maior ou menor mobilidade social. Era uma questão para a nobreza e para burguesia, para as elites e para os que ainda não haviam chegado.

O conceito de "capital simbólico", desenvolvido por Bourdieu (1987), foi progressivamente construído e está fundamentado em uma estrutura social de categorias. Dessa maneira, a estratificação da sociedade é evidenciada por este capital simbólico, determinado pelo que é valorizado na sociedade contemporânea.

> Bourdieu e Delsaut (1975) fazem um estudo sobre a estrutura do campo da alta costura em Paris, que apresenta distribuição desigual de uma espécie particular de capital entre as diferentes maisons, engendrando a concorrência no campo e as condições para a entrada de novos agentes nessa competição. Os autores referem-se a detentores de um capital de autoridade que conduzem o campo a produzir capital simbólico que, por sua vez, é produtor de crenças. Por exemplo, semanários e revistas especializadas dedicavam páginas a diferentes costureiros, indicando não somente sua posição na distribuição de capital específico, mas representando parte do lucro simbólico e material que eles podiam obter na produção do campo, sendo o efeito de grife do costureiro um ato de magia (Campos; Lima, 2018, p. 110).

No livro *O Casaco de Marx*: Roupa, Memória, Dor, Peter Stallybrass (2016) elucida a noção de capital simbólico descrita por Bourdieu e narra como um objeto de consumo, como o casaco de Marx durante a Era Vitoriana, possuía um valor que ia além do simbólico, ou da simples necessidade de cobrir o corpo. Em sua obra, Stallybrass relata como o casaco de Marx, assim como as vestes de suas filhas, se tornou parte do patrimônio familiar, uma vez que o filósofo penhorava frequentemente o casaco para obter recursos para acessar ao Gabinete de Londres. Paradoxalmente, era o casaco que conferia a ele respeito e legitimidade naquele ambiente, desempenhando, portanto, um papel significativo no meio social e na comunicação subjetiva com o mundo exterior. Em outras palavras, estas ações explicitam a função de comunicação simbólica que a moda assume, representando a posição e o status social de quem a utiliza.

A seguir, discutiremos como a moda e, especificamente, o traje podem ser considerados um documento que expressa informações relevantes. Para tanto, abordaremos a importância da organização e a representação destes documentos para sua recuperação e preservação da memória cultural e histórica.

Organização e Representação do Conhecimento

A Organização do Conhecimento, enquanto campo de estudo, baseia-se fundamentalmente na análise de características e propriedades dos conceitos, de modo que as semelhanças e diferenças possam ser identificadas, determinando, assim, os tipos de relacionamentos entre conceitos. Esta organização documental é viabilizada por meio de processos técnicos, incluindo atividades de classificação, indexação e catalogação.

Buckland (1991, p. 1-2), em sua obra *Information as thing*, analisou os usos do termo "informação" na Ciência da Informação, segmentando-o em três aspectos:

> (1) Informação-como-processo: Quando alguém é informado, aquilo que conhece é modificado. Nesse sentido "informação" é "o ato de informar...; comunicação do conhecimento ou "novidade" de algum fato ou ocorrência; a ação de falar ou o fato de ter falado sobre alguma coisa" (2) Informação-como-conhecimento: "Informação" é também usado para denotar aquilo que é percebido na "informação--como processo": o "conhecimento comunicado referente a algum fato particular, assunto ou evento; aquilo que é transmitido, inteligência, notícias". (3) Informação-como-coisa: O termo "informação" é também atribuído para objetos, assim como dados para documentos, que são considerados como "informação ", porque são relacionados como sendo informativos, tendo a qualidade de conhecimento comunicado ou comunicação, informação, algo informativo.

A análise de Buckland apresenta considerações significativas sobre o conceito de documento, pois, segundo o autor, a «informação-como-coisa» pode ser aplicada a objetos com caráter informativo, ou seja, naqueles que comunicam algo, mesmo sem a presença da escrita. Buckland destaca, além disso, o caráter subjetivo inerente à toda informação, já que, para ele, qualquer objeto pode ser considerado informativo, dependendo do enfoque que lhe é atribuído.

Sob essa perspectiva, todo documento pode ser considerado informacional, no sentido de que todo documento carrega em si "todos os meios que servem para informar e comunicar algo e que não tenham a escrita como principal meio de expressão" (Santos, 2007, p.57). Mais do que uma narrativa bibliográfica, estas atividades suscitam questionamentos sobre a natureza do acervo. Dessa maneira, compreender as diversas nuances de significado e o caráter informacional dos documentos é essencial para uma pesquisa focada em acervos tridimensionais. E, para alcançar estes objetivos, é imprescindível entender, ainda que parcialmente, os diferentes aspectos inferidos a partir do estudo de objetos. Logo, esta pesquisa se dedica à investigação das possibilidades e da delimitação dos objetos como fontes primárias de informação e como objetos em si.

Otlet (1934), citado por Santos (2007, p. 57), em seu *Traité de Documentation,* obra sobre a organização e o acesso ao conhecimento, sugere que todo objeto pode ser considerado documento, ampliando, dessa forma, o sentido do termo "documento", que segundo o autor supracitado, "são todos os meios que servem para informar e comunicar algo e que não tenham a escrita como principal meio de expressão", como manuscritos, arquivos, mapas, esquemas, ideogramas, diagramas, desenhos e reproduções dos mesmos, fotografias de

objetos reais, entre outros. Contudo, na visão de Otlet, o documento circula entre as noções de livro, documentação e bibliografia, ou seja, quanto à documentação escrita.

Suzane Briet (1894-1989), citada por Pinheiro (2002, p. 3), em seu livro *Qu'est-ce la Documentation* (1951), considera o documento como "qualquer traço concreto ou simbólico preservado ou registrado com o propósito de representar, construir ou comprovar um fenômeno físico ou intelectual". A autora ressignifica o conceito de "documento" estabelecido por Otlet, e não apenas o expande para além do suporte escrito, mas também reforça a ideia do autor ao conceituar documento no campo da Ciência da Informação. Portanto, pode-se afirmar que suportes escritos, orais, visuais e objetos podem ser considerados documentos sob a perspectiva do espectador, pois, conforme Briet, um documento é qualquer coisa que pode ser utilizada como instrução ou prova de um fato.

Na sociedade da informação, a necessidade de aprimoramento das técnicas de Organização da Informação e do Conhecimento torna-se cada vez mais relevante na busca por modelos de representação documentária, que visam facilitar a recuperação e o uso efetivo da vasta produção de informação e do conhecimento gerados na contemporaneidade.

Nas visões de Café e Sales (2010, p. 117), percebe-se a preocupação com o tema:

> Em uma visão mais ampla, podemos dizer que precisamos organizar para poder compreender o mundo e nos comunicarmos melhor. [...]. No contexto dos sistemas de informação, a função não é diferente. Organizamos um acervo para compreendê-lo melhor e assim podermos recuperar objetos informacionais, isto é, informações registradas nos mais variados suportes.

Desse modo, a Representação Descritiva torna-se fundamental para organizar e representar os documentos, visando sua recuperação e a preservação da memória no âmbito da moda. Bräscher e Café (2008, p. 5) definem esta representação "como um conjunto de elementos descritivos que representam os atributos de um objeto informacional específico". Para Silveira (2017, p. 7), esta descrição, sob o aspecto bibliográfico, é expressa pelo processo de Representação Descritiva (catalogação), onde "são utilizados padrões, formatos de entrada e linguagens específicos, internacionalmente aceitos, e que têm como objetivo homogeneizar dados que sirvam como embasamento para sua recuperação e intercâmbio".

No desenvolvimento deste estudo, foram aplicados os princípios da catalogação, seguindo os documentos normativos que orientam a representação de um acervo composto por documentos não convencionais.

Documentos normativos

No linear da história da Biblioteconomia, alguns documentos desenvolvidos no âmbito da Representação Descritiva se tornaram um marco para os profissionais da área, cujo objetivo está pautado em fortalecer as diretrizes do Controle Bibliográfico Universal, viabilizar o intercâmbio internacional de dados e orientar os profissionais da informação no que tange os processos de catalogação (Silveira, 2017).

As características da catalogação, juntamente dos conceitos de acepção, sintaxe, semântica e semiótica, estabelecem os fundamentos essenciais para facilitar o processo

comunicativo entre o usuário e o acervo representado no catálogo. Nesse contexto, o foco será a recuperação relevante da informação, especificamente a recuperação do acervo de trajes. Em sentido amplo, a catalogação envolve a representação de algo por meio de metadados, onde se utiliza "algo no lugar de", requerendo, com isso, o uso de padrões internacionais que facilitem o intercâmbio entre bases de dados de diferentes unidades de informação.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, foram selecionados os seguintes documentos normativos: a Declaração de Princípios Internacional de Catalogação (ICP), a Descrição Bibliográfica Internacional Normalizada (ISBD) e, especificamente para este estudo, as diretrizes do *ICOM Costume* (Conselho Internacional de Museus). Portanto, optou-se por utilizar termos e definições que são aplicáveis de maneira ampla a todos os registros bibliográficos. "Em consequência, os elementos de dados que são vistos como especializados ou são específicos para certos tipos de recursos, geralmente não são representados no modelo" (IFLA, 2017, p. 9).

As diretrizes internacionais de documentação para objetos museológicos, como as do ICOM, incluem uma descrição das categorias de dados que podem ser empregadas no desenvolvimento de registros catalográficos, sendo fundamentais para a catalogação dos acervos museológicos, a fim de atender às diversas disciplinas dentro do contexto de museus.

O principal objetivo de aplicar documentos normativos nos registros catalográficos é facilitar a pesquisa e a apresentação de resultados de acordo com elementos essenciais para os registros de trajes, uma vez que estes elementos devem estar alinhados aos documentos normativos adotados para a análise da representação documentária de trajes.

Análise e Resultado

A Representação Documentária realizada em acervos baseia-se na descrição detalhada das peças, assim como no registro biográfico de cada item e suas características físicas, servindo como fonte de informação, contribuindo para a identificação, a localização e a recuperação das peças nos acervos. A partir dos dados fornecidos sobre uma peça de traje, foi possível propor um sistema de catalogação para peças de traje.

A seleção das peças partiu do contexto de traje e impacto social, e cada peça pode revelar informações específicas de contextos sociais diferentes. Logo, optou-se pelo vestido vitoriano de luto, uma vez que a tendência de usar preto para designar o luto foi instituída e popularizada pela Rainha Vitoria, após a morte do príncipe consorte Alberto. Assim, será realizada uma análise de cada registro bibliográfico individualmente e, posteriormente, comparando os resultados entre os registros recuperados de mesma tipologia.

Em 1840, a recém-coroada Rainha Vitória contraiu matrimônio com o Príncipe Alberto de Saxe-Coburgo, estabelecendo, com este enlace, um modelo emblemático para os valores predominantes da época, que exaltavam a domesticidade e a centralidade da família, expressos de maneira marcante na moda feminina, que adotou um estilo recatado e modesto, alinhando-se ao papel idealizado da mulher como figura passiva e dedicada ao ambiente doméstico.

Segundo Stevenson (2012, p. 32-34),

> A ascensão da Rainha Vitoria marcou uma mudança no panorama social pois embora a nova soberana fosse alegre e jovem, seu senso de dever nada tinha de superficial. A sombria moralidade dos anos 1840, em contraste frontal com a frivolidade da década anterior, refletiu-se no vestuário [...]Um aspecto notável da sociedade vitoriana foi a ampliação da classe média, devido à Revolução Industrial e ao subsequente desenvolvimento da infraestrutura do país. [..] O novo status exigia que suas esposas fossem modelo de virtude doméstica: plácida, dignas, delicadas e inativas.

Para este estudo, foram selecionadas quatro instituições que possuem acesso aberto aos registros bibliográficos de seus acervos, a saber: *Victoria & Albert Museum*, na Inglaterra; *Fashion Institute of Technology Museum*, nos EUA; Museu Nacional do Traje, em Portugal, e *Kyoto Costume Institute*, no Japão.

FIGURA 1 – QUEEN VICTORIA MOURNING DRESS



FONTE: Victoria & Albert Museum Disponível em: https://collections.vam.ac.uk/item/O135455/dress-sara-mayer/. Imagem obtida *mediante print* de tela do documento.

A sociedade inglesa, durante a Era Vitoriana, foi marcada por regras de comportamento bastante rigorosas, especialmente em relação aos rituais de morte, nascimento e casamento. E, de modo geral, o ritual de luto era particularmente mais rígido do que os demais, assim, desrespeitar as etapas do luto, bem como suas regras, era visto como um ato imoral perante a sociedade. A Figura 1, acima, exemplifica o luto extremo adotado pela Rainha Vitória, presente nos rituais de morte, conferindo à Inglaterra, durante esse período, as principais influências na moda da época.

> Jornais de costumes e manuais de etiqueta, muito comuns à época, traziam todas as recomendações e dicas a serem seguidas nesses momentos e eram muito populares entre a classe média. [...]. No entanto, nenhuma manifestação do luto era mais necessária e emblemática do que o luto vestimentar. Por meio dele, expressava-se imediatamente o apego ao morto e a tristeza pela perda: a dor pessoal tornada pública e visível, formando uma barreira simbólica entre o indivíduo e o seu meio – a imagem de austeridade que cobra distanciamento da mundanidade. Normalmente contava com dois estágios: luto fechado e meio-luto, cada um com suas regras próprias. Sua cor oficial era o preto, reconhecidamente a cor da ausência de luz e de vida. Os tecidos deveriam ser discretos como os de algodão ou lã, nunca brilhantes ou chamativos como o cetim, a seda e o veludo (Schimitt, 2017, p. 78).

Um dos aspectos mais marcantes da sociedade vitoriana é o seu fascínio pela morte, seja pelo luto prolongado, adotado pela Rainha Vitória após a morte do Príncipe Consorte Albert em 1861, seja pelo sentimento constante de perda, refletido na onipresença da morte durante a Era Vitoriana. Nesse contexto, a moda desempenhou um papel significativo ao acentuar o sentimento de luto prevalente na sociedade, uma vez que, durante a Era Vitoriana, o preto se consolidou como a cor tradicionalmente associada ao luto, tornando-se um fenômeno amplamente popularizado pela rainha à época.

Devido à sua relevância para a moda, foi selecionado o vestido de luto vitoriano como peça para a análise da descrição bibliográfica e foram realizadas buscas nas instituições selecionadas para a pesquisa utilizando o termo "*mourning dress*", para as instituições de língua inglesa, e "vestido de luto", para a instituição de língua portuguesa. Com base nos resultados obtidos, foram selecionadas quatro peças que apresentam as características definidoras de um vestido de luto. Ademais, todas as instituições responderam positivamente, confirmando a recuperação do termo buscado em seus acervos. A seguir, são apresentados os resultados obtidos com a busca nas instituições de moda pesquisadas, incluindo uma análise dos campos de composição dos registros bibliográficos em relação aos documentos normativos listados.

FIGURA 2 - WEDDING DRESS



Fonte: Victoria & Albert Museum. Disponível em: https://collections.vam.ac.uk/item/O78857/wedding-dress-unknown/. Imagem obtida mediante *print* de tela do documento.

Observa-se que o registro ilustrado na Figura 2 contém um maior número de dados descritivos em comparação aos registros apresentados anteriormente. Entre os campos informados, descrevem-se: *artist/maker* (artista/criador); *place of origin* (local de origem); *categories* (categoria); *object type* (tipo de objeto); *parts* (partes); *materials and techniques* (materiais e técnica); *brief description* (breve descrição); *physical description* (descrição física); *dimensions* (dimensões); *marks and inscriptions* (marcas e inscrições); *credit line* (linha de crédito); *object history* (histórico do objeto); *summary* (resumo); *collection* (coleção), e *accession number* (número de acesso).

Cabe ressaltar que, apesar de o registro do vestido de luto do V&A Museum não abranger todas as áreas da ISBD, ele inclui campos de assunto, como "*categories*" e "*object type*", e estes descritores possuem *hiperlinks* que permitem o acesso a outras peças classificadas pelos mesmos termos. No entanto, embora haja algumas evidências que sugerem a aplicação de um vocabulário controlado, não foram encontrados documentos na *homepage* que confirmem formalmente a prática.

FIGURA 3 – MOURNING ENSEMBLE, FIT MUSEUM



Fonte: FASHION INSTITUTE OD TECHNOLOGY MUSEUM. Disponível em: https://fashionmuseum.fitnyc.edu/objects/131729/afternoon-mourning-ensemble-twopiece-dress-veil-parasol?ctx=e83b05cb2c0c9c6b4408061478caee95f15c4319&idx=0 Imagem obtida mediante *print* de tela do documento.

Dentre os campos que compõem o registro da figura 3, evidenciam-se: *people and brands* (pessoas e marcas); *retailer* (varejista); *medium* (materiais); *date* (data); *country* (país), e *object number* (número do objeto). Verifica-se que, no registro da instituição FIT Museum, a descrição inicia-se pelos campos referentes à autoria do vestido. Em 1907, ano de produção do vestido, a prática de utilizar etiquetas e marcas para indicar a autoria e a responsabilidade pela criação e fabricação da peça já estava consolidada. Esse período é marcado pelo auge da Segunda Revolução Industrial, que impulsionou o desenvolvimento da indústria têxtil.

FIGURA 4 – VESTIDO DE LUTO, MUSEU NACIONAL DO TRAJE



Fonte: Museu Nacional do Traje. Disponível em: http://www.matriznet.dgpc.pt/MatrizNet/Objectos/ObjectosConsultar.aspx?IdReg=1109073. Imagem obtida mediante *print* de tela do documento.

Ao analisar a figura do vestido de luto do Museu Nacional do Traje de Portugal ilustrado pela figura 4, vê-se a utilização dos seguintes campos de descrição bibliográfica: n.º de inventário; supercategoria; categoria; denominação; autor; datação; matéria; técnica; dimensões (cm); descrição; incorporação, e origem /historial. Nota-se que a disposição dos elementos descritivos dos registros inicia-se pela última área da ISBD, a área 8, que corresponde ao número de inventário. Por se tratar de uma ficha de inventário, a organização dos elementos é liderada pelo campo mais relevante para a representação, ou seja, a localização do item no acervo.

No que tange ao objeto em questão, o vestido de luto vitoriano, a área 5 de descrição física da ISBD, é um dos campos para a descrição do item. Isso se deve à importância da constituição física do item, que permite sua reprodução fidedigna e a reconstituição de dados originais do objeto.

Embora o ISBD não inclua elementos relacionados ao assunto, os campos "supercategoria" e "categoria" referem-se ao conteúdo temático da peça, mas não foram identificados documentos que orientem a terminologia adotada para a representação documentária do acervo.

FIGURA 5 – JACKET SKIRT



Fonte: Kyoto Costume Institute Disponível em: https://www.kci.or.jp/en/archives/digital_archives/1850s_1860s/KCI_094. Imagem obtida mediante *print* de tela do documento.

A Figura 5 representa o registro do vestido vitoriano de luto do Kyoto Costume Institute, composto por duas peças que fornecem uma visão geral do vestido. Os termos designados para a imagem, "*Jacket"* e "*Skirt*," confirmam esta percepção e substituem o conceito de título ao determinar a expressão pela qual o vestido deve ser atribuído. A utilização de duas peças para compor o vestido também é evidenciada pela área 8 da ISBD, delimitada pelo campo "*inventory number",* que atribui dois números de inventário a este registro: um para a jaqueta e outro para a saia.

Observa-se que alguns elementos dos registros bibliográficos, que constituem o conjunto de elementos explicitados pela *International Standard Bibliographic Description* (ISBD), alinhados às regras de descrição do ICOM, estão presentes nas descrições bibliográficas dos vestidos de luto.

A seguir, serão apresentadas as áreas que compõem a ISBD e que constam nos registros bibliográficos dos vestidos de luto mencionados a fim de evidenciar as áreas da ISBD, seja por declaração *ipsis litteris* da referida área, seja por inscrição subentendida.

Área 1: Área do Título e da Responsabilidade - no que diz respeito ao emprego do título, nota-se que ele não é delimitado por campos específicos, mas, sim, utiliza um formato que orienta o usuário quanto ao conteúdo do registro. Em relação à autoria, que deveria ser mencionada em um campo delimitador específico, nenhum dos registros para o vestido de luto designou um autor, *designer,* ou "costureiro". Este dado é particularmente relevante, dado que o período da Era Vitoriana coincide com o início da alta costura, onde a identificação do estilista, ou *maison*, ocorre devido ao luxo associado aos vestidos. Nos registros analisados, o elemento de autoria está presente na área da ISBD apenas nos registros do Victoria & Albert Museum, do FIT Museum e do Museu Nacional do Traje. O Kyoto Costume Institute (KCI), entretanto, não menciona este elemento. Ademais, a área do título é abordada de forma implícita nos registros citados, exceto no Museu Nacional do Traje, que possui um campo delimitador específico para este elemento.

Área 2: Área da Edição - a área da edição não é mencionada em nenhum dos registros analisados neste estudo. É possível considerar, portanto, que, no contexto de um traje histórico, a edição pode não ser relevante, uma vez que a edição se refere a revisões ou modificações de um item já confeccionado. No caso de trajes históricos, as alterações feitas por outros costureiros podem não ser registradas, pois o foco é na preservação do item original. Na moda, esta prática pode ser referida como réplica ou revivalismo histórico, tendo como objetivo manter a integridade do item original sem considerar possíveis modificações subsequentes.

Área 4: Área da Publicação - de acordo com a ISBD, a área 4 refere-se ao local de publicação, incluindo o local do editor ou distribuidor (IFLA, 2017, p. 48). Para a descrição de trajes, o local relevante deve ser o da *maison* do criador, acompanhado pelos termos "marca" e "etiqueta", que identificam o produtor e o distribuidor da peça. O ICOM, em suas Diretrizes do Comitê de Indumentária, indica que o local descrito na representação deve ser o local de aquisição, dado que, na moda, o fator mais relevante é o estilista da peça, que deve ser discriminado pelos elementos: fabricante, distribuidor, local e data. Verifica-se que o Victoria & Albert Museum (V&A) fornece todos estes elementos em seu registro bibliográfico. O FIT Museum menciona todos os elementos, exceto o fabricante. O Museu Nacional do Traje apresenta apenas a data de produção. No Kyoto Costume Institute, os elementos de data e

local estão implícitos no registro. Contudo, as regras do ICOM especificam apenas a inclusão do local e da data nos registros para este tipo de objeto.

Área 5: Área da Descrição Física – a Área 5 é fundamental para a descrição bibliográfica e representação de itens de produção artística e cultural, como os trajes, e descreve a reprodução fiel do item, além de permitir a conservação e salvaguarda dos dados originais da peça. A descrição física inclui: a técnica empregada; a composição dos tecidos; a colorimetria original, e o estado físico do objeto. A descrição física caracteriza o item como uma vestimenta, possibilitando também a definição de aspectos como apresentação em exposições; tipo de iluminação, e ângulo de visualização. Cada um desses elementos deve ser documentado detalhadamente para garantir a recuperação eficaz do item no acervo, sem que haja a necessidade de contato direto com a peça do acervo. Os componentes típicos desta área incluem: material/técnica, formato, colorimetria e dimensões. Nos registros analisados: o Victoria & Albert Museum (V&A), o Museu Nacional do Traje e o Kyoto Costume Institute fornecem informações completas sobre todos os elementos da descrição física; o FIT Museum, por sua vez, apresenta apenas o tipo de tecido, sem detalhar outros aspectos da descrição física.

Área 6: Área da Série/Coleção - refere-se à descrição de séries ou coleções, crucial para a organização de acervos maiores, onde os itens estão agrupados com base em características comuns. Esta área é aplicada quando um item faz parte de um agrupamento mais amplo, fornecendo informações sobre a coleção ou série à qual pertence. No contexto da descrição de trajes, a área da série/coleção pode ser utilizada para identificar em qual segmento do acervo a peça está alocada, facilitando a localização e a contextualização dentro de um agrupamento temático ou histórico. Entre os registros analisados, apenas o Victoria & Albert Museum (V&A) menciona a coleção à qual o objeto pertence. Os demais registros, incluindo o FIT Museum, o Museu Nacional do Traje e o Kyoto Costume Institute, não apontam informações sobre a coleção ou série, limitando a contextualização do item em um agrupamento mais amplo.

Área 7: Área das Notas - dedicada às notas, é essencial para esclarecer e expandir o entendimento das outras áreas da descrição bibliográfica, e mostra informações adicionais que podem não ser abrangidas pelas áreas anteriores, oferecendo um contexto suplementar e detalhes relevantes sobre o item. Esta área é especialmente útil para incluir observações sobre o histórico da peça, condições de conservação e outras informações que enriqueçam a compreensão do objeto. Todos os registros analisados quanto aos vestidos de luto incluem a Área 7, evidenciando a importância das notas para a documentação completa e detalhada.

Área 8: Área do Número Internacional Normalizado - refere-se ao número de localização do item no acervo, sendo relevante para a identificação e para a recuperação da peça, e serve como um identificador único dentro do sistema de catalogação da instituição, facilitando a localização precisa do item. Todos os registros analisados, incluindo os do Victoria & Albert Museum (V&A), FIT Museum, Museu Nacional do Traje e Kyoto Costume Institute, têm esta área, garantindo a rastreabilidade e o acesso ao item no acervo.

Assunto - Embora a *International Standard Bibliographic Description* (ISBD) não aborde diretamente a catalogação de assunto, este elemento é considerado essencial pelas diretrizes do ICOM para a documentação de objetos museológicos. Os campos supercategoria, presente no Museu Nacional do Traje, e categoria, encontrado no Victoria & Albert Museum,

abordam o conteúdo temático das peças, proporcionando uma categorização que reflete o contexto e a relevância do item dentro do acervo. A catalogação de assunto é o processo de atribuição de descritores ao documento, estabelecendo pontos de acesso temático que facilitam a identificação, a busca, a localização e o acesso a documentos relacionados a temáticas semelhantes. Os termos selecionados oportunizam uma descrição detalhada dos itens, possibilitando a organização e a recuperação de informações relevantes em um acervo ou coleção. A inclusão de termos que definem o conteúdo temático de um item, como o vestido de luto vitoriano, garante que a peça seja corretamente identificada e acessada por pesquisadores e interessados.

Paralelamente, o documento normativo do ICOM Costume (*International Council of Museums*) estabelece diretrizes específicas para a catalogação de objetos museológicos sendo fundamentais para a padronização e para a sistematização da documentação de acervos museológicos, garantindo que os registros atendam às necessidades de diversas disciplinas no contexto de um museu. A adesão a estas normas assegura a consistência e a qualidade das informações catalogadas, facilitando a recuperação e a gestão eficaz dos acervos.

No contexto das diretrizes para a documentação museológica, as especificidades dos objetos definem as relações entre eles dentro das coleções. As Diretrizes para Documentação Museológica abrangem não apenas o registro catalográfico e a organização dos objetos, mas também a representação das características físicas, os dados administrativos e as informações sobre conservação e restauro, e o contexto histórico expresso pelo item.

Os documentos normativos, ao delinearem os modelos conceituais para a Representação Descritiva, oferecem um suporte para a elaboração de esquemas de elementos essenciais na organização e na representação de registros bibliográficos, sobretudo no contexto de acervos de trajes. Estes documentos fornecem uma base metodológica que facilita a integração e a recuperação eficaz de informações acerca dos itens de moda, promovendo uma gestão mais robusta e informada dos acervos.

Conclusão

Baseando-se nos Princípios Internacionais de Catalogação (2016), é possível afirmar que os registros atendem ao princípio da significação, pois mencionam itens essenciais para diferenciar as peças. As informações presentes nos registros bibliográficos são suficientes para individualizá-las em relação aos demais registros do acervo. E a relevância dos registros é destacada pelo resumo histórico, que os descreve e os contextualiza dentro do acervo. Este princípio, portanto, afirma que os registros bibliográficos devem refletir os elementos relevantes para os usuários, permitindo a distinção entre as entidades, o que foi alcançado conforme demonstrado.

Como já mencionado, os campos que compõem a área 5 da ISBD, assim como a área de notas que descrevem a peça, são essenciais não somente para a interpretação do usuário quanto à peça exibida, mas também para a contextualização da peça na história da moda. A área da descrição física torna-se essencial para a interpretação da peça pelo usuário ao conter campos relevantes para a descrição bibliográfica das peças. Observa-se também que os campos em que as instituições não delimitam os elementos da peça em questão são su-

pridos pelas informações contidas na área de notas. Logo, a relevância da área de notas para o registro bibliográfico atribui à peça o detalhamento e a especificação das particularidades extrínsecas e intrínsecas que compõem o item, ampliando e enriquecendo a sua descrição.

Por sua vez, o vestido de luto do Museu Nacional do Traje é um exemplo típico de vestimenta vitoriana, seguindo todas as regras de conduta e vestuário da época. A descrição física destaca alguns itens de luxo presentes na constituição do vestido, como o uso de seda, cetim, renda, vidrilhos e cauda. Assim, a utilização destes materiais é justificada na área de notas, que informa que, apesar de ser um vestido de luto utilizado em decorrência do falecimento do pai da proprietária, a peça foi usada durante seu casamento, caracterizando-o como um traje de meio-luto.

Como já mencionado, cada instituição organiza seus dados para facilitar a interpretação do usuário. No entanto, observa-se que o registro apresentado pelo V&A Museum é mais detalhado em comparação aos demais, uma vez que fornece resumos históricos que situam o usuário em relação aos antecedentes do item.

O V&A Museum descreve minuciosamente o ciclo de vida das peças, abrangendo desde sua criação e função até sua deposição na instituição. Estas informações são cruciais para a compreensão da evolução das vestimentas. Além disso, as imagens incluídas nos registros ilustram o contexto de criação e as ocasiões para as quais os itens foram produzidos, oportunizando uma visão mais completa e contextualizada do acervo.

Em relação às figuras do vestido de luto, observam-se diferenças notáveis na representação das peças entre as instituições. Por exemplo, a imagem fornecida pelo FIT Museum destaca um luto fechado e sóbrio, refletindo o pesar e a tristeza pela perda. No entanto, o vestido é confeccionado para uma mulher jovem ou adulta, evidenciado pela marcação acentuada da silhueta.

Em contraste, a peça no Kyoto Costume Institute apresenta um vestido de luto fechado, mas voltado para uma mulher idosa. A cintura larga, a saia com maior amplitude e o uso de tecido pesado são características que transmitem a sensação de um corpo coberto, conforme os rituais de luto da Era Vitoriana para mulheres de idade mais avançada. Estas diferenças na confecção e *design* dos vestidos ilustram como as normas de luto eram adaptadas às diversas faixas etárias e status sociais durante o período.

A estrutura dos registros bibliográficos do Kyoto Costume Institute (KCI) indica uma organização distinta, onde a área de notas precede frequentemente os demais elementos descritivos dos itens selecionados. Esta disposição é particularmente relevante para os usuários do KCI, pois o campo de notas contextualiza a peça dentro da moda ocidental e do período histórico ao qual pertence.

O campo de notas, ao preceder as áreas 1 a 6 da ISBD, desempenha um papel crucial na ampliação e na clarificação das descrições fornecidas, pois não apenas oferece uma visão mais profunda sobre o item, assim como pode abordar aspectos que não são cobertos pelas áreas padrão da ISBD. As notas podem elucidar a história bibliográfica do item e estabelecer conexões com outros elementos descritivos, enriquecendo a compreensão global do objeto para o usuário. Este campo é, portanto, essencial para uma interpretação abrangente e informada dos registros, refletindo a importância da contextualização na documentação de trajes e peças de moda.

Dessa forma, pode-se concluir que não é possível determinar, de maneira definitiva, entre os documentos normativos selecionados, aquele que melhor atende aos registros bibliográficos no âmbito da moda. Consequentemente, torna-se necessária a convergência destes documentos para determinar os elementos essenciais à descrição bibliográfica e à sua eficaz recuperação.

Considerando as nuances que cada documento normativo apresenta e com base em seus elementos constituintes, foi possível desenvolver uma proposta de registro catalográfico contendo os elementos considerados essenciais para a descrição bibliográfica no campo da moda. Esta proposta visa integrar os princípios *da International Standard Bibliographic Description* (ISBD), as diretrizes do ICOM Costume (*International Council of Museums*) e os Princípios Internacionais de Catalogação (2016), garantindo uma abordagem abrangente e coerente para a catalogação e recuperação de registros de moda.

Neste contexto, "[...] o aperfeiçoamento de um sistema descritivo universal de vestuário e acessórios que dê conta da diversidade de objetos, favorece o entendimento de profissionais de nacionalidades e culturas variadas" (Benarush, 2014, p. 6). Pode-se, portanto, inferir que os elementos que compõem a proposta de catalogação de traje são relevantes para a busca e para a recuperação de informações pelo usuário, viabilizando o acesso de forma eficaz aos documentos.

A unificação e o aprimoramento dos padrões descritivos garantem que a catalogação de peças de vestuário seja compreensível e acessível a uma audiência global. Esta abordagem não só promove a padronização e a consistência na representação documental, mas também facilita o intercâmbio de informações entre instituições de diferentes regiões e culturas. Assim, ao integrar elementos descritivos essenciais de forma meticulosa, a proposta de catalogação visa proporcionar uma experiência de pesquisa mais intuitiva e eficiente, aprimorando significativamente a gestão e o uso dos acervos de trajes.

A partir do desenvolvimento da pesquisa, observou-se que a moda é um campo que propicia estudar e narrar os fatos históricos sob o viés cultural, social e comportamental. Dessa forma, o traje é considerado um documento e, como tal, contém elementos que possam representar seus aspectos descritivos e temáticos, possibilitando o acesso à informação. Ao analisar os elementos presentes nos registros dos trajes dos acervos de museus renomados, verificou-se que cada instituição optou por elementos de representação próprios, embora existam muitos elementos em comum. A diferença entre a presença e ausência de elementos pode ser considerada consequência das características próprias de cada acervo, ou do fato de que os elementos são pouco estudados de modo colaborativo e interdisciplinar.

A constatação evidencia a necessidade de um esforço maior na padronização dos registros catalográficos no campo da moda. A harmonização dos elementos descritivos não só facilitaria a recuperação da informação, mas também promoveria uma compreensão mais ampla e acessível dos acervos museológicos. A colaboração entre instituições e a integração de diferentes abordagens descritivas são fundamentais para a criação de um sistema mais coeso e eficiente e que atenda às necessidades dos pesquisadores e do público, oportunizando a preservação e a disseminação do conhecimento a respeito da moda e seus contextos históricos.

Os resultados das análises revelaram que as diversas instituições que possuem acervos de traje utilizam representações generalistas para catalogar itens compostos, em sua maioria, por materiais têxteis. E a pluralidade de itens que englobam a totalidade de campos que constituem o acervo de moda evidenciou a necessidade de uma representação que abrangesse as nuances que compõem o traje.

Os registros bibliográficos analisados na presente pesquisa denotaram que representar as particularidades do traje pode suprir as necessidades informacionais do usuário, bem como viabilizar a correta e precisa representação desta informação. Dessa maneira, através de uma abordagem detalhada e específica, que considere os aspectos descritivos, físicos e históricos dos itens, é possível garantir uma recuperação mais eficaz e uma compreensão mais profunda dos contextos culturais e sociais em que estas peças foram criadas e utilizadas.

Esta pesquisa sublinha a importância de desenvolver um sistema de catalogação mais robusto e específico para trajes, contemplando não apenas a materialidade dos itens, mas também seu significado cultural e histórico. Este sistema pode contribuir significativamente para o campo da moda, oferecendo aos pesquisadores e ao público em geral acesso a informações ricas e contextualizadas, promovendo uma valorização e uma preservação mais eficaz dos acervos museológicos.

Constatou-se também que a aplicação dos documentos normativos abrange não somente as bibliotecas, assim como pode ser utilizada em qualquer unidade de informação e aplicada em outros suportes. Nesse contexto, é possível desenvolver e estruturar um sistema descritivo que contemple as nuances e variedades que abarcam o objeto definido como traje.

Os parâmetros utilizados para o desenvolvimento dos campos que delimitam a descrição bibliográfica, sendo investigados no âmbito da Organização e da Representação de documentos, proporcionaram a identificação das características das peças analisadas e a respectiva interpretação em seus contextos sociais ou simbólicos, inerentes aos aspectos da cultura material no tempo e no espaço.

A aplicação adequada destes parâmetros permitiu uma representação mais precisa e rica das peças de traje, facilitando a recuperação e o acesso à informação. Esta abordagem não só melhora a utilidade dos acervos para os pesquisadores e o público em geral, mas também contribui para a preservação e para a valorização do patrimônio cultural representado pelos trajes.

Portanto, a pesquisa aponta que, ao utilizar documentos normativos e desenvolver um sistema descritivo adequado, é possível atender às necessidades informacionais dos usuários de maneira eficaz enquanto se preserva a integridade e a riqueza dos acervos de trajes.

A colaboração entre Biblioteconomia, Ciência da Informação, Museologia e Moda pode, de fato, enriquecer as práticas de Representação Descritiva e Temática, uma vez que pode levar ao desenvolvimento de sistemas de catalogação mais robustos e precisos, capturando a complexidade dos acervos de traje e outros itens de moda. Por fim, esta sinergia pode ajudar a criar um modelo mais eficaz para a descrição e para a recuperação de informações, beneficiando tanto a organização dos acervos, quanto a experiência dos usuários na busca e na interpretação dos itens.

Referências

BALDINI, Massimo. **A invenção da moda**: As teorias, os Estilistas, a História. 1. ed. Lisboa: Edições 70, 2006.

BENARUSH, Michele Kauffmann. **Termos básicos para catalogação de vestuário**. Rio de Janeiro: Secretaria de Estado de Cultura, 2014.

BOURDIEU, Pierre. **Choses dites Paris**: Minuit,1987.

BRAGA, João. **Reflexões sobre moda**. v.1. São Paulo, Editora Anhembi Morumbi, 2011.

BUCKLAND, Michael K. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science (JASIS)**, v.45, n.5, p.351-360, 1991.

CAFE, Ligia Maria Arruda; SALES, Rodrigo (2010). Organização da informação: conceitos básicos e breve fundamentação teórica. In: Robreo, J.; Brascher, M. (Orgs). **Passeios no Bosque da Informação:** estudos sobre Representação e Organização da Informação e do Conhecimento. Brasília, DF: Ibict.

CAMPOS, Pedro Humberto Faria.; LIMA, Rita de Cassia Pereira. Capital simbólico, representações sociais, grupos e o campo do reconhecimento. **Cadernos de Pesquisa**, v. 48, 2018, p. 100–127, jan. 2018.

FASHION INSTITUTE OF TECHNOLOGY MUSEUM. Mourning ensemble. New York, 2021. Disponível em: https://fashionmuseum.fitnyc.edu/objects/131729/afternoon-mourning-ensemble-twopiece-dress-veil-parasol?ctx=e83b05cb2c0c9c6b4408061478caee95f15c4319&idx=0 Acesso em 31 mai. 2021

IFLA. **Declaração dos Princípios Internacionais de Catalogação**. Tradução para o português sob a responsabilidade de Marcelo Votto Texeira e revisado por Jorge Moisés Kroll do Prado (Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial do estado de Santa Catarina). Haia: IFLA, 2017.

KYOTO COSTUME INSTITUTE. **Jacket Skirt**. Kyoto, 2021. Disponível em: https://www.kci.or.jp/en/archives/digital_archives/1850s_1860s/KCI_094 Acesso em 31 mai. 2021.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do Efêmero**: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Cia. das Letras, 1989.

MELLO E SOUZA, Gilda de. **O espírito das roupas**: a moda no século XIX. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

MUSEU NACIONAL DO TRAJE. **Traje de luto**. Lisboa, 2021. Disponível em: http://www.matriznet.dgpc.pt/MatrizNet/Objectos/ObjectosConsultar.aspx?IdReg=1109073 Acesso em 31 mai. 2021.

PINHEIRO, Lena Vania Ribeiro. Gênese da Ciência da Informação ou sinais anunciadores da nova área. In: AQUINO, Mirian de Albuquerque. **O campo da Ciência da Informação**: gênese, conexões e especificidades. João Pessoa, UFPB, 2002, p. 61-86.

ROCHE, Daniel. **A Cultura das aparências**: uma história da indumentária, séculos XVII e XVIII. São Paulo: Senac, 2007.

SANTOS, Maria José Veloso da Costa. A representação da informação em Arquivos: viabilidade de uso de padrões utilizados na Biblioteconomia**. Acervo: Revista do Arquivo Nacional**. Rio de Janeiro, v.20, n. 1-2, p.57-66, jan/dez 2007.

SILVEIRA, Naira Christofoletti. Um diálogo sobre instrumentos de representação descritiva. **Encontro de Representação Documental** (UFSCar), n.1, 2017. Disponível em: http://www.telescopium.ufscar.br/index.php/enredo/enredo/paper/viewFile/108/97 Acesso em: 20 jan. 2021

STEVENSON, NJ. **Cronologia da moda**: de Maria Antonieta a Alexander McQueen. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

Revisora: Mariana Beraldo Santana do Amaral da Rocha, doutora em Letras - PPG Letras Clássicas, UFRJ, 2020. Email: marianasantanadoamaral@yahoo.com.br

A revisão abrangeu aspectos como correção ortográfica, adequação gramatical e observância à norma culta da língua, respeitando a coesão e a coerência textual do conteúdo apresentado.

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 Silveira[1]
ORCID: https://orcid.org/0009-0003-7186-8878

Maria Regina Álvares Correia Dias[2]
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-7673-0611

Giselle Hissa Safar[3]
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 2024[4]. 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 conceituação. 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 Pesquisa[6] em parceria com o grupo Cia da Farsa[7] 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 sígnicas 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 Farsa, 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 repertório[9] ou em instituições com grandes acervos, como o Projac (Rede Globo[10]), 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, consequentemente, 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 dramatúrgica 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 aflorada" (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).

[13] Gabriel 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 personagens 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 Feluma[14]. 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 harmoniosos. 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).

[14] O 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-estratgica-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[l]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

Análise de trajes de cena: metodologias em estudos brasileiros

Analysis of stage costumes: methodologies in Brazilian studies

Luciana Crivellari Dulci[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2663-8614

[resumo] Este artigo resulta de uma pesquisa em estágio pós-doutoral e busca realizar, por meio de um levantamento em dados secundários, junto a bancos de teses de universidades brasileiras, estudos (teses e dissertações) desenvolvidos a partir de análises das imagens dos trajes utilizados em trabalhos cênicos teatrais. Dados tais como as técnicas de investigação utilizadas para realizar as leituras de significados junto aos trajes de cena, considerando-os como parte relevante da caracterização e tecitura cênica e suas respectivas análises. O fundo teórico do artigo é interdisciplinar e perpassa autorias das Ciências Humanas, Artes e Ciências Sociais Aplicadas. O objetivo deste estudo foi identificar e compor um inventário das metodologias de pesquisa utilizadas nestas análises, para auxiliar futuros pesquisadores em novos estudos que tratem desta temática, com o propósito de conhecer a importância simbólica do traje de cena para a composição das imagens cênicas e sua poética. E assim, colaborar com as discussões epistemológicas do campo científico concernente às Artes.

[palavras-chave] **trajes de cena; metodologias de análise; estudos brasileiros; artes cênicas**

[1] Pós-doutorado em Artes Cênicas pela Escola de Comunicação e Artes da USP. Professora da Pós-graduação em Artes Cênicas e do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal de Ouro Preto. ludulci@gmail.com http://lattes.cnpq.br/0515653620813122

[abstract] This article is part of a result from post-doctoral research and sought to carry out, through a research of secondary data, in the thesis databases of Brazilian universities, studies (theses and dissertations) developed based on analyses of images of costumes used in theatrical scenic works. Data such as the research techniques used to read the meanings of the costumes, which include the costumes as a relevant part of the characterization and scenic fabric and their respective analyses. The theoretical background of the article is interdisciplinary and encompasses authors from the Human Sciences, Arts and Applied Social Sciences. The objective of this study was to identify and compose an inventory of the research methodologies used in these analyses, to assist future researchers in new research and studies that deal with this topic, with the purpose of understanding the symbolic importance of the stage costume for the composition of scenic images. and his poetics. And thus, collaborate with epistemological discussions in the scientific field concerning the Arts.

[keywords] **stage costumes; analysis methodologies; Brazilian studies; performing arts**

Recebido em: 01-10-2024.
Aprovado em: 13-11-2024.

Introdução

Este trabalho resulta de uma pesquisa, em estágio pós-doutoral, realizada na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), sob a supervisão do professor e pesquisador Fausto Viana, referência obrigatória na temática aqui tratada. Buscou-se investigar, em dados secundários, junto a bancos de teses de universidades brasileiras, os estudos desenvolvidos a partir de análises das imagens dos trajes utilizados em obras cênicas teatrais. O recorte escolhido foi levantar todos os trabalhos defendidos em Programas de Pós-graduação filiados à Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas (ABRACE). Esse recorte foi proposital, para reduzir o número de trabalhos, permitindo a finalização da pesquisa no período de um ano (2023-2024). São vinte e um programas filiados à ABRACE, nas seguintes universidades: USP, UFBA (Teatro e Dança), UFMG, UNIRIO, UFRGS, UFRN, UFU, UFPA, UFMA, UFOP, UNESP, UFAC, UFSJ, UFRJ, UDESC, UFF, UFMT, UFG, UNB, UNICAMP. Foram investigados aproximadamente mil e quinhentos títulos de dissertações e teses nestes programas de pós-graduação e apenas nos primeiros onze programas constam trabalhos que investigam trajes. Sobre trajes de cena em espetáculos teatrais não se chega a quarenta trabalhos. Nas teses e dissertações encontradas foram observadas as pesquisas e metodologias usadas para analisar os trajes de cena, sejam elas as difundidas por autores frequentes nestes trabalhos, como Fausto Viana, Patrice Pavis e Roland Barthes e ainda a forma como cada pesquisa organizou seu sistema específico de análise e os elementos utilizados para compreender a importância desses trajes nos espetáculos teatrais investigados pelos autores dos trabalhos acadêmicos.

O objetivo principal deste estudo foi identificar os principais elementos de análise de imagem utilizados para se analisar trajes de cena, com o intuito de compor um inventário das metodologias de pesquisa utilizadas nestas análises, na forma de um protocolo amplo,

que possa auxiliar futuros pesquisadores em estudos que tratem da importância simbólica do traje para a composição das imagens cênicas e sua poética. A sistematização e divulgação de técnicas para se analisar um objeto de estudo visa contribuir para o letramento acadêmico de jovens pesquisadores, assim incluindo-os no campo científico, à medida que estes ampliam seus saberes e linguagens específicas para realizar pesquisas acadêmicas. Espera-se ainda colaborar com as discussões epistemológicas do campo científico concernente às Artes. Um protocolo é como um projeto de pesquisa, não precisa ser totalmente seguido. Contudo, ter acesso a uma estrutura organizada com os elementos essenciais a serem percorridos em uma pesquisa pode auxiliar, sobremaneira, em uma análise que olhe para todos os aspectos possíveis, sobre o material levantado de seu objeto de estudo.

Assim, esta pesquisa procurou reunir dados que possam contribuir com outras investigações que envolvam temáticas semelhantes e até mesmo despertar o interesse por este viés de pesquisa dentro das Artes Cênicas, Ciências Humanas, Ciências Sociais Aplicadas e Moda, em vista da grande relevância que os trajes têm para a composição da identidade das obras cênicas. O pequeno inventário que será aqui apresentado, exemplificando os resultados da pesquisa de pós-doutorado, pode servir de consulta e para o conhecimento a respeito de técnicas metodológicas usadas em análise de imagens, por diversos autores e, mais especificamente, imagens de trajes pertencentes a montagens de obras cênicas teatrais. Os dados inventariados apresentaram registros de diferentes objetos de estudo, com variações de escolhas metodológicas, podendo inspirar futuras investigações, assim ampliando este campo de estudos e pesquisas.

Importância cênica dos trajes

A riqueza cultural de uma obra cênica pode ser compreendida a partir de seus elementos constitutivos, como as linguagens e imagens utilizadas, bem como a sua dimensão simbólica. Estes elementos mostrarão os significados – implícitos e aparentes – das obras, assim como as intenções explícitas e subjetivas dos autores, das inspirações que recebem para a construção das obras e das possíveis e/ou prováveis influências que podem exercer sobre os grupos sociais, tanto dos artistas quanto dos espectadores. “O discurso sobre a ação e a personagem se insere na evolução do sistema da indumentária. Insere-se assim nele, tanto quanto na gestualidade, no movimento ou na entonação, no *gestus* da obra cênica” (Pavis, 1999, p. 169-170).

> Na encenação contemporânea, o figurino tem papel cada vez mais importante e variado, tornando-se verdadeiramente a “segunda pele do ator” de que falava Tairov, no começo do século. O fato é que o figurino, sempre presente no ato teatral como signo da personagem e do disfarce, contentou-se por muito tempo com o simples papel de caracterizador encarregado de vestir o ator de acordo com a verossimilhança de uma condição ou de uma situação. Hoje, na representação, o figurino conquista um lugar muito mais ambicioso; multiplica suas funções e se integra ao trabalho de conjunto em cima dos significantes cênicos. Desde que aparece em cena, a vestimenta converte-se em figurino de teatro: põe-se a serviço de efeitos de amplificação, de simplificação, de abstração e de legibilidade (Pavis, 1999, p. 168).

A maioria dos autores utiliza a palavra figurino para falar dos trajes que se utilizam em cena. Pesquisas com diferentes posicionamentos sobre a terminologia e a conceituação, em defesas que vêm contribuindo para o fortalecimento deste campo de pesquisa.

> Figurino é tudo o que é posto sobre o corpo-atuante enquanto este está em cena, e quando penetra o corpo, mantém seus aspectos visíveis, mas atenta para o que não está ao alcance da vista do público, ou mais: por vezes, põe à vista, à percepção, ao toque do público partes internas do corpo-atuante (Silva, 2010, p. 163).

> Quando o ator está engatinhando no texto, ainda naquela fase de achar caminhos e intenções, podemos dizer com certa dose de humor que ele está nu. Nu, claro, no sentido figurado, mas, de certo modo, também nu fisicamente, porque ainda não sabe com que roupa irá colorir as fantasias que tece em torno do ser imponderável que está gestando no seu íntimo e que tem o nome bem apropriado de personagem. É nessa fase de incerteza dramática que a mão salvadora do mágico das roupas aparece para vestir os nus (Rocha, 2004, p. 15).

Fausto Viana e Dalmir Pereira conceituam traje de cena como "a indumentária, a roupa usada nas artes cênicas – teatro, circo, ópera, balé, musicais – não importa o formato. Pode ser cinema ou performance. Toda cena em que um ator estiver portando um traje vai ter um traje de cena. Claro que você pode falar figurino, não há problema algum, você vai ser entendido. Para nós, figurinos são as gravuras que vinham impressas nas revistas de moda no século XIX." (Viana e Pereira, 2015, p. 6).

Seguirei usando a nomenclatura traje de cena para falar dos trajes com importância direcionada para a construção das identidades das personagens, da cenografia, do espetáculo, assim como para o trabalho do ator em cena. Contudo, respeitando as escolhas e citações de autores quando se referem a figurino, indumentária e à ocupação profissional figurinista. Viana e Pereira (2015) e Patrice Pavis (1999) reforçam a importância que o traje de cena foi ganhando, ao longo do tempo, para a construção do espetáculo. Não é um acessório nem apenas um caracterizador do ator. É peça fundamental e integrante da cena, sendo um significante cênico de muitas revelações.

> No fim do século XIX novos pesquisadores começam a encarar o traje como um complemento fundamental da cena no sentido da adequação do traje à personagem. Não é mais qualquer roupa que serve, muito menos importa se ela é só bonita. Ela tem que servir ao ator na elaboração da sua personagem. O traje de cena começa a ser reconhecido como importante elemento da ligação entre o palco e a plateia, entre o ator e o espectador, transferindo imagens, causando impressões (Viana e Pereira, 2015, p. 7).

Viana e Pereira (2015) apontam os elementos essenciais para a construção de um traje de cena e, consequentemente, para a descrição e análise destes. Seriam cor, forma, volume, textura, movimento e origem. Sobre estes elementos, existem significados culturais para as cores e um código de cores que vem do teatro grego. Importante pensar o significado

de uma "cor" em um traje de cena, considerando a relação do traje com a personagem, com a dramaturgia e com o espetáculo, como um todo, além do significado cultural que aquela cor possa ter em determinado contexto. O elemento "forma" diz sobre a maneira como uma peça de roupa é cortada e modelada, como, por exemplo, uma saia trapézio, godê ou evasê. "As roupas, nos diferentes períodos históricos, passam por formas diversas que ligam sua visualidade àquele período. Sempre é bom pensar nisso para não 'datar' um traje sem querer" (Viana e Pereira, 2015, p. 14). O "volume" se refere ao espaço que os trajes ocupam no palco e deve ser observado em proporção a este, à cenografia, aos corpos dos atores e à iluminação. Já a "textura" do traje diz sobre características dos materiais dos quais são feitos os trajes, para responderem bem à interação com a luz de cena. E ainda observar o "movimento" que deve ter ou não um traje, conforme as necessidades da personagem, prescritas pela dramaturgia. O aspecto "origem", de um traje, fala sobre a localização geográfica de um estilo de indumentária ou uma estética de *design* ou a origem cultural daquela influência, seja pela região, pela religião, por rituais conhecidos, movimentos artísticos e outros tantos aspectos culturais possíveis de se identificar.

Como analisar um traje de cena?

Roland Barthes, Patrice Pavis e Fausto Viana – os autores mais citados pelos trabalhos investigados, como referências teóricas e metodológicas para se analisar trajes – apresentam elementos importantes para analisar trajes de cena. Viana e Velloso (2018), falando sobre o semiólogo estruturalista Roland Barthes, dizem que este não criou um "sistema dos trajes de cena", como o fez em seu livro "Sistema da Moda"[2] (Barthes, 1973), com conceitos e métodos para interpretar trajes de moda. Contudo, citam as variantes nomeadas por Barthes, a saber, forma, ajuste, movimento, peso, maleabilidade, transparência, relevo, volume e dimensão, que poderiam ser usadas, por outros pesquisadores, para se fazer análise de um traje cênico (Viana e Velloso, 2018, p. 15). No artigo *Qual a profilaxia para o seu figurino?* Viana comenta:

> Com poucas exceções, todos os critérios estabelecidos por Barthes para análise semiótica dos trajes poderiam ser aplicados ao traje de cena. Alguns se destacam e têm sido amplamente utilizados por mim na análise dos trajes: cor, forma, volume, textura, movimento e origem (Viana, 2015, p. 78-79).

Viana e Velloso resumem questões e elementos que devem ou não aparecer em um traje de cena, no ato do espetáculo, segundo a classificação feita por Roland Barthes, no ensaio "As doenças do traje de cena":

> NÃO DEVE: Não deve ser um álibi, um ponto visual que distraia o público da realidade essencial do espetáculo. Não deve ser uma espécie de desculpa para compensar a pobreza da peça. Não deve substituir a significação do ato teatral

[2] BARTHES, Roland. **Sistema da Moda.** Lisboa: Edições 70, 1973.

> por valores independentes. O fim de um traje de cena em si o condena. DEVE: Guardar seu valor, sem estrangular ou encher a peça. Aderir-se ao espetáculo. O traje serve à peça um certo número de serviços: se um desses serviços é exageradamente prestado, se o servidor se torna mais importante que o amo, então o traje está doente (Viana e Velloso, 2018, p. 9).

Assim, compreende-se que o traje de cena "tem que estar inserido no contexto da encenação, sendo parte fundamental dela" (Viana e Velloso, 2018, p. 10); deve estar perfeitamente adequado ao cenário e aos outros atributos do espetáculo, tais como a iluminação, a sonoplastia, a maquiagem etc. "O traje deve estar harmonizado, equilibrado, para permitir a leitura do ato teatral, sem atrapalhar em nenhum momento o espetáculo" (Viana e Velloso, 2018, p. 15).

> A relação do traje de cena não se dá diretamente apenas com o corpo do performer ou gerando uma relação entre performer e objeto. A relação é muito mais ampla pois envolve os outros artistas de cena. Essa relação se complementa com o trabalho de diversos outros profissionais que compõem a cena e cujo trabalho afeta o traje. Dentre eles, o iluminador: sem luz, não há figurino. Com determinada luz, obtém-se determinado efeito ou cor. E assim por diante, passando pelo cenógrafo, pelo sonoplasta, pelo maquiador... A grafia da cena, a cenografia, envolve todos nessa arte que em essência é puramente colaborativa (Viana, 2017, p. 135).

> A diretriz mais certeira na definição do que é um bom figurino teatral é a adequação: ao espetáculo, à produção, às capacidades de produção de quem o cria, executa e veste, entre outros. Nada é mais destoante em uma produção do que trajes que saltem aos olhos dos espectadores, mas os atores e outros elementos não. O trabalho contemporâneo nessa área caminha cada vez mais para a perfeita integração entre todas as partes do espetáculo (Koudela e Junior, 2015, p. 78).

> O figurino teatral não pode ser mais relevante que outros elementos da cena. Tal como um quadro, não é apenas um elemento plástico a ser decodificado, mas o recurso que permite à personagem projetar-se para viver o artístico, a representação. O figurino deve ser pensado como elemento artístico integrando conjunto de cenário, luz, música etc. Ele evidencia relações, traços e formas característicos de nossa cultura, proporciona um diálogo com a intelectualidade, com o virtuosismo do nosso tempo (Abrantes, 2001, p. 15).

O semiólogo Patrice Pavis (2011), com sua leitura acurada e afeita à interculturalidade, escreve sobre aspectos relevantes a serem considerados ao se analisar um traje de cena. Com base em seus estudos sobre análises de trajes o autor relata que "(...) observaremos que o espectador se impressiona primeiro pelo que é visível e humano, pela atuação, depois pelos materiais mais 'invasores' como o cenário ou os figurinos e, por fim, por

aquilo que autoriza a própria percepção da iluminação" (Pavis, 2011, p. 162). Pavis destaca a importância de se atentar aos detalhes impressos no traje que será analisado. Os detalhes trazem consigo grandes significados e geralmente são instigadores de pesquisa.

> Deus estaria nos detalhes? Em todo caso, o sentido de uma representação de sua análise está com certeza nos detalhes: um fragmento aparentemente anódino afigura-se muitas vezes característico do conjunto e é preciso saber reconhecer tais detalhes 'insignificantes' que, muitas vezes, se abrigam em alguns elementos materiais privilegiados do espetáculo. Cada sistema significante vale por si, mas constitui igualmente um eco sonoro, um amplificador que diz respeito então a todo o resto da representação (Pavis, 2011, p. 162).

Pavis (2011) organiza as observações de elementos, a serem realizadas, na análise de um traje, em quadros que vão do mais amplo ao mais estreito. O aspecto mais amplo de uma análise é quando se busca relacionar o traje à encenação, "verificando se confirmam ou infirmam os outros dados materiais do espetáculo, qual é o *Costume Design*, a encenação dos figurinos que foi escolhida" (Pavis, 2011, p. 164). O aspecto mais estreito é quando se busca descrever a fabricação dos trajes e quando se busca estabelecer como os atores se investem deles e os vivenciam. O autor também descreve elementos que podem ser observados e desdobrados em uma análise de traje de cena:

- A caracterização: meio social, época, estilo, preferências individuais.
- A localização dramatúrgica para as circunstâncias da ação.
- A identificação ou o disfarce da personagem.
- A localização do *gestus* global do espetáculo, ou seja, da relação da representação, e dos figurinos em particular, com o universo social:

> tudo o que, no figurino, confunde a clareza dessa relação contradiz, obscurece ou falsifica o *gestus* social do espetáculo, é ruim; tudo o que, pelo contrário, nas formas, cores, substâncias e seu imbricamento, ajuda a leitura desse *gestus*, tudo isso é bom" (Pavis, 2011, p. 164).

Pavis destaca ainda que, antes mesmo de interpretar e descrever os trajes de um espetáculo, é bom se questionar como foram elaborados:

> Seriam eles provenientes de uma tradição imutável que fixou e que rege o uso do figurino, como na maioria das tradições de atuação e dança orientais, ou então foram eles criados inteiramente por um figurinista, em função das exigências específicas da peça e do papel, para servir uma encenação original, no sentido ocidental do termo?[...] Poderíamos então - como a respeito da atuação, do espaço ou da encenação - falar do estilo dos figurinos: clássico, romântico, realista, naturalista, simbolista, épico etc (Pavis, 2011, p. 167).

E ao observar e fazer a leitura de um traje em relação aos outros presentes no palco,

captar os sistemas das regularidades que fazem o efeito de uma conexão ou de uma desconexão é uma característica sobre figurinos como vetores-conectores: “as roupas permitem reconhecer a diferença entre prisioneiros e guardas ou entre atores amadores dirigidos por Sade e a boa sociedade napoleônica que veio observá-los” (Pavis, 2011, p. 168).

> Mais seguro e concreto que qualquer outro sistema significante da representação, o uso dos figurinos baseia-se em observações verificáveis, a partir de tramas de signos estritamente codificadas. É por isso que a abordagem funcionalista da semiologia é especialmente apta para a análise dos figurinos. O figurino é, no teatro, um embreador natural entre a pessoa física e privada do ator e a personagem da qual ele veste a pele e os aparatos. Perfeito agente duplo, ele é levado por um corpo real para sugerir uma personagem fictícia: podemos assim abordá-lo a partir do organismo vivo do ator e do espetáculo, ou então, a partir do sistema da moda que ele transmite da maneira mais precisa possível, tão precisamente quanto uma marionete (a qual é muito mais confiável que a carne e a emoção humana). O figurino de teatro é, de fato, ao mesmo tempo, vestido (ou investido) pelo ator e concebido externamente pelo figurinista e encenador. Sua descrição impõe então ao espectador um duplo olhar, ao mesmo tempo existencial (“como o ator se vira com isso?”) e estrutural (“o que isso vira para a produção global do sentido?”) (Pavis, 2011, p. 169).

Atores, nos processos de criação e composição cênica, se baseiam em personagens tipos. Nessa imagem, que representa uma identidade, a composição do traje cênico é essencial. O tipo bem realizado tem uma função simbólica, podendo tornar-se um objeto estético quando representado pela personagem, estimulando o espectador a tomá-la como exemplar e identificar-se com ela. A tipicidade da personagem é definida na sua relação com o reconhecimento que o espectador pode fazer. Umberto Eco, que procura compreender os aspectos mais relevantes que afetam a interpretação, por meio da semiótica, fala em “personagem típica, que significa pensar na representação, através de uma imagem, de uma abstração conceitual” (Eco, 1970, p. 212). As personagens típicas podem exprimir com eficácia condições do estado de uma cultura ou civilização contemporânea à sua realização, constituindo-se em uma tipificação universal quando a personagem pode ser compreendida e compartilhada por espectadores distantes desta, temporalmente.

A imagem funciona como uma forma de comunicação, similarmente à linguagem verbal ou à escrita, à medida que é significativa e transmite ideias por meio de sua forma. A diferença é que a imagem impõe sua significação imediatamente, sem analisá-la, sem dispersá-la (Barthes, 1973). A roupa, fazendo parte da tipificação do ator, é vista aqui como mensagem, que no sistema semiológico é tomado como signo de uma representação que tem o ator como significante de um conceito específico (o significado transmitido): a tipificação que por ora encarna.

> Quando livre das funções parasitárias que podem acometê-lo (hipertrofia das funções históricas, estéticas e suntuosas), o traje tem uma função intelectual e Barthes acreditava que já tinha tido uma função semântica: não era apenas para ser visto, "prestava-se também a ler, comunicava ideias, conhecimentos ou sentimentos", ou seja, era o resultado da interação de diversos sentidos já combinados. Barthes define que o elemento de base do traje de cena é o signo, que ele chama de célula intelectiva ou cognitiva (ligada ao processo mental de percepção, memória, juízo e/ou raciocínio) do traje de teatro (Barthes, 1973, p. 68 citado por Viana e Velloso, 2018, p .12).

Quando observadas as vestimentas ou indumentárias, em qualquer contexto social, incluindo as obras cênicas, seus significados remetem sempre a determinado tempo histórico, ideologias políticas presentes e valores de quem as escolheram. Ao mesmo tempo que uma obra cênica se vale de inspirações, ela também instiga e desempenha um papel de formadora de opinião e de públicos de gosto. Influenciam toda a dimensão estética, o comportamento e os juízos de valor, podendo impactar ações sociais de todos os tipos, do consumo à formação de movimentos políticos.

> Roupas, casas, edifícios públicos e até mesmo os entalhes e os objetos decorativos feitos por artesãos amadores nos revelam muitíssimo sobre as pessoas que os criaram e escolheram. E nossa compreensão de uma cultura depende de nosso estudo do mundo que seus membros construíram e das ferramentas, dos artefatos e das obras de arte que criaram (Dondis, 1997, p. 16).

Outra referência que pode ser seguida por pesquisadores, quando analisar trajes em cena ou mesmo trajes da moda, através da semiologia, é o capítulo intitulado "Análise semiótica de imagens paradas", de Bauer e Gaskell, quando os autores explicam e exemplificam como proceder uma análise semiótica e finalizam o capítulo com um pequeno guia de passos para analisar imagens, que ressalta (Bauer e Gaskell, 2002, p. 340): 1) Importância da escolha do material, das fontes e como se relacionam ao problema de pesquisa; 2) Utilizar texto, imagem e detalhes para auxiliar na identificação de aspectos menos óbvios; 3) Identificar os conhecimentos culturais aos quais as imagens se referem e como o texto se relaciona com as imagens; 4) Conferir todos os elementos e suas inter-relações; 5) Escolha do formato de apresentação da análise e as referências para cada nível de significação. Usando esses autores, Maciel e Miranda (2009) adaptaram o guia feito por Bauer e Gaskell para a análise de imagens paradas de trajes de moda, sugerindo como critérios principais de observação do traje a forma (e modelagem), a cor, os materiais de confecção, as escolhas de composição do traje e o gestual da pessoa que porta aquela roupa.

> Embora as imagens, objetos e comportamentos podem significar e, de fato, significam, eles nunca fazem isso autonomamente: "todo sistema semiológico possui sua mistura linguística". Por exemplo, o sentido de uma imagem visual é ancorado pelo texto que a acompanha e pelo status dos objetos, tais como alimento e vestido, visto que sistema de signos necessitam "a mediação da língua, que extrai seus significantes (na forma de nomenclatura) e nomeia seus significados (na forma de usos ou razões)" (Bauer e Gaskell, 2002, p. 321).

Fausto Viana, no artigo "Traje de cena como documento" (2017, p. 131), trata do traje como um documento importante para se compreender o espetáculo do qual fez parte, "a partir de características materiais contidas nele (tecidos, formas, cores...) e de outros documentos a ele associados (fotografias, croquis...)". Viana cita um roteiro, muito útil, que Susan Pearce[3] (2006), professora de museologia na Universidade de Leicester (Canadá) e especialista em cultura material, criou para o estudo, conservação e análise de objetos e artefatos:

> 1. Estudar a história do objeto, sua procedência e maneira de aquisição; 2. Identificar o material de que é feito; 3. Analisar sua construção e ou técnicas construtivas; 4. Ver o design e, por extensão, o designer; 5. Verificar sua função; 6. Identificar o objeto, em descrição fatual, o mais próximo e detalhadamente possível; 7. Avaliar o objeto – julgamento e comparação com outros objetos, não necessariamente para avaliar o valor financeiro da peça; 8. Realizar análise cultural, a relação do artefato com sua cultura; 9. Verificar aspectos destacados da cultura do objeto; 10. Interpretar o objeto, seu significado, através dos valores da cultura do presente (Pearce, 2006 citado por Viana, 2017, p. 136).

O roteiro acima sugere um estudo dos aspectos culturais, materiais e simbólicos inscritos em um objeto – que podem ser transpostos para os trajes de cena – para levantar o máximo de informações e significados. Um roteiro como este é um bom guia para pesquisas sobre trajes de cena. Acrescentando-se a este roteiro elementos de análise já mencionados anteriormente, nos trabalhos de Barthes (1973), Viana (2017; 2015), Viana e Pereira (2015), Viana e Velloso (2018), Pavis (2011; 1999), Bauer e Gaskell (2002), Maciel e Miranda (2009) poder-se-ia produzir um protocolo para auxiliar descrições e análises dos trajes de cena em pesquisas científicas com importância, inclusive, para a historiografia e memória do traje, do espetáculo e do grupo que o encenou.

Pequeno inventário de metodologias de análise para trajes

Ciente de toda a relevância dos trajes para as artes da cena e conhecendo algumas metodologias e sistemas utilizados por especialistas, na análise de imagens de trajes de cena, a ideia desta pesquisa foi realizar um levantamento, de estudos brasileiros resultantes de análises das imagens e narrativas dos trajes de cena utilizados em trabalhos cênicos teatrais, para compor um inventário das metodologias de pesquisa utilizadas nestas análises. Fez-se uma pesquisa bibliográfica em trabalhos de mestrado e doutorado produzidos em programas de pós-graduação filiados à Associação Brasileira de Pesquisas e Pós-graduação em Artes Cênicas (ABRACE).

Esta pesquisa caracteriza-se como quanti-qualitativa sendo primordialmente qualitativa, de acordo com os propósitos teóricos e analíticos apontados por Bogdan e Biklen (1994, p. 49), ao considerarem que na abordagem da investigação qualitativa "nada é trivial, tudo tem potencial para constituir uma pista que nos permita estabelecer uma compreensão mais esclarecedora do nosso objeto de estudo". Foram utilizadas como técnicas de coleta de

[3] PEARCE, S. M. Interpreting objects and collections. London: Routledge, 2006.

dados qualitativos a pesquisa bibliográfica e o método comparativo. Já como técnica quantitativa, foi utilizada a bibliometria. Por bibliometria, segundo Pritchard, entende-se "todos os estudos que buscam quantificar o processo de comunicação escrita" (Pritchard, 1969, p. 349 citado por Noronha, 2017, p. 121). Assim, levantou-se todas as referências sobre análise de trajes encontradas nas teses e dissertações, bem como todos os elementos de análises usados pelos autores destas pesquisas investigadas, sejam estes provenientes de protocolos de análise, como alguns apontados acima, neste artigo, ou por escolhas próprias, de acordo com os documentos que possuíam e as possibilidades analíticas destes.

O método comparativo foi utilizado para apresentar os estudos e as metodologias de análise de imagens empregadas ao observar os trajes de cena. A comparação (Sartori, 1994) é uma técnica de análise científica importante para se conhecer e interpretar os fenômenos e objetos estudados. Através da comparação pode-se evidenciar regularidades, padrões, similitudes e diferenças nos resultados obtidos por estes pesquisadores, para compreender a importância dos trajes cênicos na composição da obra artística e sua relação com a cultura e questões sociais emergentes à montagem do(s) espetáculo(s).

Neste recorte de pesquisa observou-se que os estudos analisaram, principalmente, imagens dos trajes de cena em fotografias, fotos de cena e/ou vídeo e entrevistas, materiais tratados como fontes documentais. Os estudos não mencionam as teorias da recepção em suas próprias análises, ainda que, em alguns trabalhos, pesquisadores tenham tido oportunidade de assistir aos espetáculos, além da pesquisa em material documental. Vale notar, todavia, a importância de se considerar os espaços de subjetividade em qualquer trabalho acadêmico-científico. Esse levantamento das metodologias e sistematizações de processos de análise revelou que os estudos analisam, principalmente, espetáculos teatrais que contam com a presença de profissionais responsáveis pela idealização e confecção dos trajes cênicos, mesmo os que abordam, também, processos coletivos e colaborativos. Para uma análise de imagens de trajes de cena propõe-se, abaixo, um protocolo com elementos que se julgou de fundamental importância observar.

Sugestão de protocolo de análise para trajes de cena

1. Conhecer a história de vida dos realizadores das obras cênicas: encenadores, figurinistas, seu processo formativo e influências, de todos os tipos, em suas obras. Quando acessível, também do dramaturgo e do grupo teatral estudado.
2. Apresentar, em profundidade, a dramaturgia escolhida como objeto de estudo, bem como suas referências e influências.
3. Identificar os princípios e as referências que nortearam a concepção do espetáculo teatral e dos trajes de cena.
4. Descrever os aspectos físicos, aparentes e materiais do traje, incluindo elementos tais como cor, forma, volume, textura, movimento, origem, ajuste, peso, maleabilidade e transparência.
5. Caracterizar cada figurino separadamente, em termos de características materiais, técnicas construtivas prováveis e intenções simbólicas.
6. Apontar a identificação, tipificação ou arquétipos das personagens, quando houver indicação. Por exemplo: mocinha, bandido, galã etc.

7. Observar, em cada personagem, as intenções prováveis de características psicológicas e sociais destas que podem ser inferidas das próprias características materiais e simbólicas dos trajes.
8. Verificar a adequação do traje aos outros atributos do espetáculo, tais como a sintonia ou contraste com o cenário, iluminação, sonoplastia, maquiagem etc.
9. Interpretar o traje em uma análise cultural que inclua remeter à sua função e usos de origem na cultura referenciada pela dramaturgia e/ou no tempo da montagem do espetáculo.
10. Entrevistar figurinistas e encenadores.

Entre o protocolo e exemplos de análises

Costurar a sugestão deste protocolo em dez passos, com exemplos esclarecedores, para fins pedagógicos, é tarefa de desafiadora condensação. Abaixo seguem alguns dos trabalhos pesquisados que contam com descrições e análises cuidadosas e que apuraram dados relevantes, em pesquisas com fartas fontes documentais. O primeiro passo para uma boa análise a respeito de trajes de cena deve começar pela história de vida e obra de encenadores e/ou figurinistas, para iniciar a leitura das informações disponíveis nas fontes materiais encontradas, à luz de elementos de sua trajetória familiar, profissional e cultural. Os trabalhos abaixo selecionados, para exemplificar o protocolo, realizaram ótimas pesquisas sobre a vida e a obra dos realizadores e ficou evidente, nestes textos, como essas pesquisas contribuíram no entendimento de seus trajes de cena e propósitos.

No trabalho "A indumentária do espetáculo cênico da Paixão de Cristo, em Nova Jerusalém (PE): transformação dos figurinos de Herodes e Pilatos, e transfiguração dos demônios – de 1954 a 2004", de Andréa Queiroz, a autora apresenta a infância do figurinista do espetáculo, Victor Moreira, em Olinda, cidade no estado brasileiro de Pernambuco e, em entrevista, este relata fatos de sua infância que o marcaram e influenciaram a confecção de seus figurinos, como o "farfalhar de saias foi uma imagem que marcou a minha vida. Acho que a questão do volume que ainda hoje eu exploro em minhas criações de figurino deve-se, em parte, à lembrança desta imagem" (Queiroz, 2014, p. 30). O figurinista disse ainda que, para realizar as suas criações dos trajes do espetáculo referido, teve influência de filmes bíblicos que assistiu no cinema e de pesquisas que realizou no próprio livro da Bíblia.

> O Demônio tinha que ter cauda, uma vez que ela representava os falsos profetas, como está descrito na Bíblia no livro de Isaías, capítulo 9:15, "O ancião e o varão de respeito é a cabeça, e o profeta que ensina a falsidade é a cauda". Ele também tinha asas e essas são uma referência ao anjo, que, segundo a Bíblia, foi expulso do céu, porque queria ser melhor do que Deus. [...] Já para a composição do figurino de Pilatos e Herodes, Victor Moreira buscou referências nos filmes a que assistira no Cine Olinda e na *Bíblia Sagrada* e em livros como *História bíblica para os Nossos Dias,* de Stefan Andrews; *A Vida de Cristo*, de Justus Perez De Urbel; e *A Vida Mística de Jesus*, de H. Spencer Lewis, dentre outros (Queiroz, 2014, p. 48).

Coletar informações sobre as influências de outros artistas, dramaturgos, encenadores etc. na obra de quem se escolheu pesquisar sempre pode iluminar percepções sobre as intenções que se pretendiam com os trajes de cena, a partir do que inspira figurinistas e criadores. Sérgio Lessa Ortiz apresenta uma investigação detalhada da vida, obra e influências sobre o encenador Peter Brook, que ele analisa no trabalho "Do espaço vazio ao círculo aberto: rumo à cenografia e indumentária sagradas de Peter Brook":

> Retomando as influências de importantes encenadores contemporâneos em Brook, merece destaque especial o polonês Jerzi Grotowski. Vale ressaltar que existe uma aproximação no trabalho de ambos. Brook reconhece alguns paralelos e pontos de contato entre suas formas de expressão artística. Brook teve um primeiro contato com o trabalho de Grotowski durante o processo com o grupo LAMDA, durante Teatro da Crueldade com a Royal Shakespeare Academy, em Londres, em 1964. Para ele Grotowski é único, pois investia uma investigação sobre a natureza da ação, seu fenômeno, seu significado e, sobretudo investiga os seus processos mentais, físicos e emocionais relacionados ao fazer teatral. Esse processo é tão intenso para o diretor polonês, que estabelece um centro de pesquisa denominado de Teatro Laboratório – em que a falta de recursos não é necessariamente uma desvantagem –, para realizar experiências através da observação dos processos com seus atores (Ortiz, 2013, p. 51).

Descrever cada traje separadamente, em termos de características materiais e intenções simbólicas. Analisar as técnicas construtivas prováveis. Verificar o estilo ou desenho da confecção, segundo influências de momentos históricos, estéticos ou artísticos tais como romântico, naturalista, épico etc. Importante identificar o sentido provável, a função, o significado de cada escolha de traje para cada personagem, seja em cenas específicas, ou para a obra cênica como um todo. Perguntas essenciais: essa função e escolha para o traje é uma referência da cultura de onde se analisa ou foi idealizada pelo encenador em uma proposta original de leitura da dramaturgia? O traje visa provocar austeridade ou desconforto ou riso, por exemplo?

Em "A trajetória de Gianni Ratto na indumentária", Rosane Muniz Rocha fez uma longa e cuidadosa pesquisa sobre a vida, obra, referências e influências no trabalho do diretor e cenógrafo Gianni Ratto, sobretudo no primeiro capítulo da dissertação. O segundo capítulo é dedicado às criações de Gianni Ratto e a autora segue o cuidado de referenciar as influências artísticas, históricas e políticas para a criação dos trajes.

> Mas pelas fotos podemos ver que a criação de Gianni Ratto na indumentária não foi tão revolucionária quanto a da cenografia. O vestido em primeiro plano (figura 1), tem saia rodada, porém sem ancas tão largas e sem sobressaias com aberturas frontais e drapeados. Uma clara opção por um vestido romântico, nos moldes do século XIX, como proposto no texto original. No período, estes vestidos de noite eram usados com apertados e longos *corselets*, mas este nunca foi um hábito para cantoras de ópera, para não prejudicar a respiração (Rocha, 2008, p. 46).

> Esta linha é visível nos figurinos criados por Gianni Ratto, bem cortados, mas simples; típicos de uma pequena cidade russa do século XIX. O xale e a retidão na linha do vestido de Caterina lhe dão um pouco do peso da idade. Em oposição, a gola canoa com blusa branca aparente por baixo e os detalhes nos arremates da gola e da barra jovializam a atriz Mirella Pardi, conforme figura 9. A cintura bem marcada e as tranças na caracterização também colaboram. Além do que parece ser um lacinho no arremate da gola de sua camisa branca. Os trajes são bem cuidados e executados, mas não exigem uma maior dificuldade técnica, apesar de não ser possível conferir qual o tipo do arremate das extremidades do vestido de Varvara (Rocha, 2008, p. 50).

Quanto aos aspectos físicos, aparentes e materiais do traje, deve-se empreender uma descrição detalhada e pormenorizada de sua confecção, incluindo elementos tais como cor, forma, volume, textura, movimento, origem, ajuste, peso, maleabilidade e transparência. Esses primeiros elementos vão colaborar para identificar os tecidos prováveis ou outros materiais usados na confecção. Observar todas as minúcias, como a presença de bordados e pedrarias ou materiais e características pouco usuais na feitura de roupas. Atentar o olhar para perceber elementos conhecidos e desconhecidos do repertório do pesquisador, ainda que pareçam, à primeira vista, pouco relevantes. Os detalhes nunca são acessórios aos trajes, eles são parte relevante e compõem as substâncias dos trajes.

No trabalho "Mestre Nato em narrativas costuradas: estudo de princípios de criação dos figurinos em 'O auto da barca do inferno' e 'A-mor-te-mor'", Graziella Ribeiro Baena relata, longamente, a história de vida do Mestre Nato e como sua trajetória profissional, de percursos não lineares, que incluiu formação em artes plásticas e vivências diversas como frequentar ambientes com mulheres em situação de prostituição, foi constituindo o profissional de múltiplas habilidades, até se tornar figurinista. Em entrevista para a pesquisadora, Nato declara que "a vida não tinha sentido nenhum nessa época, aprendi muito e a inspiração para minhas obras eróticas vêm dessas experiências" (Baena, 2012, p. 27).

> [...] vestes compostas por "macacões" em peça única que, ao vestirem os corpos dos atores, mostravam os desenhos do corpo e uma simulação de nudez. Estes trajes alteravam o corpo dos atores, pois a volumetria do enchimento funcionava como prótese, isto aumentava suas silhuetas e funcionava como uma forma de ocupação do espaço cênico. Ao analisar o figurino é possível associá-lo ao conceito da roupa como segunda pele, pois o que vemos é uma roupa que se propõe ser uma segunda pele, simulando uma nudez, seria como literalmente uma forma de "vestir o nu". Uma nudez grotesca e cômica, mas desenvolvida com seriedade e estudo de anatomia, pois é perceptível o desenho das marcas do corpo, características da figura humana. [...] A volumetria é uma característica do Mestre Nato enquanto artista, que já fazia uso da técnica do matelassê como marca do seu estilo. Outra forte marca do Mestre Nato neste figurino é o caráter sexual, na medida em que expõe os corpos nus de maneira detalhada, mesmo que em uma simulação, com ênfase aos falsos órgãos sexuais agregados ao corpo de tecido. As próteses dos corpos eram um jogo metafórico fundamentado pela alegoria da peça e davam um aspecto grotesco aos artistas (Baena, 2012, p. 78-79).

Interpretar o traje em uma análise cultural que inclua remeter a sua função conhecida, de origem, os usos sabidos na cultura referenciada pela dramaturgia, os valores identificados em sua procedência ou até novos valores e funções atribuídos aos trajes, pela dramaturgia e/ou espetáculo. Considerar, sempre, que os trajes são objetos da cultura material e imaterial de um povo. Daí a sua relação, inequívoca, com os valores, usos, hábitos, sentimentos e impressões das múltiplas culturas.

No trabalho "Os potenciais narrativos do bordado no traje de cena", Maria Celina Gil apresenta os usos do bordado como uma presença diferencial aos trajes de cena, utilizados para potencializar as narrativas das obras cênicas, para além dos efeitos decorativos e enriquecedores atribuídos, comumente, aos bordados. Bordados podem indicar riqueza, brilho, luz, mas podem também indicar peso, estrutura, signos de pertencimento a instituições, ligações com a origem do diretor (ou figurinista ou dramaturgia) e a presença dessa arte(sanato) na cultura de um lugar de referência importante para a obra cênica e/ou para as pessoas que a realizam.

> Se o traje de cena auxilia na transformação do corpo do ator em corpo da personagem, o bordado pode ser um elemento que participa deste ritual. Muitas vezes o bordado não é necessariamente visto pelo público, ou seja, ele é criado para que seja visto apenas pelo ator e, assim, possa o auxiliar na sua transformação. São detalhes que transformam a relação entre o ator e a personagem a partir do traje. Evidentemente, o aspecto decorativo do bordado é muito importante na criação de trajes de cena. Principalmente quando se pensa em trajes para ópera e balé, que costumam ser apresentados em palcos de maiores proporções, os adornos bordados ajudam a adicionar textura, cor e volume aos trajes. Assim eles são visualmente interessantes mesmo à distância. Também tornam os trajes mais ricos dependendo da maneira com que são trabalhados (Gil, 2018, p. 53).

> O método de trabalho de Gabriel Villela como diretor é muito particular. Ele inicia o trabalho pela concepção do figurino e da cenografia. Suas roupas estão sempre carregadas de significados e arquétipos e o figurino tem uma dramaturgia própria. [...] O bordado é um elemento constante e de muita importância em seus trajes. Com ele, Villela guarda relações profundas que permeiam desde sua origem mineira, até sua tradição familiar e as figuras artísticas que mais lhe inspiram esteticamente. Um dos artistas em quem Villela se inspira, tanto na visualidade quanto nos processos de criação, é Arthur Bispo do Rosário (Gil, 2018, p. 103).

O espetáculo "Dia em que a Morte bateu das botas" (Edilson Alves, 2000) faz parte da Cia Oxente, companhia de teatro popular paraibana, e é relatado por Tainá Macêdo Vasconcelos, em sua tese de doutorado intitulada "O traje de cena do ator popular". Vasconcelos (2022) entrevistou os figurinistas do espetáculo e realizou suas análises usando estes dados e incluindo as suas percepções, para além das informações fornecidas pelos profissionais entrevistados, como deve ser o trabalho de uma pesquisadora: relatar o visível e buscar identificar as tramas simbólicas do que não é óbvio ao olhar. Ao falar sobre a personagem "Morte" a pesquisadora utiliza dados da entrevista com o figurinista Nelson Alexandre e também a sua própria leitura do espetáculo, a partir das fontes documentais de sua pesquisa.

> O figurino da Morte puxa para o lado sacro, para o lado espiritual. A gente remeteu a algumas iluminuras sacras, que foram customizadas no figurino da atriz, no sobretudo. Uma capa enorme que não tem manga, a própria manga bufante da blusa é que compõe a capa. É bem interessante a ideia. Essa capa tem um lado neutro, que é a parte externa, já a parte interna tem uma coloração meio vinho, roxo, customizado com umas iluminuras sacras, que remetem a alguns santos e algumas coisas assim, que tem a ver com a atmosfera espiritual. Depois disso tudo pronto a gente foi dar uma envelhecida com *spray*, com tinta, para mostrar que era uma coisa já surrada do tempo. [...] O traje cênico da Morte tem referências no imaginário grotesco da Idade Média. Possui muito volume, com calça fofa e mangas bufantes, utilizando meias compridas e uma capa enorme. Para Nelson Alexandre, o traje da Morte é uma mistura do feminino com o masculino, pois ninguém sabe qual é o sexo dela. A própria interpretação de Jacinta brinca com a questão de gênero, ora com movimentos fluidos e femininos, ora com força e uma certa brutalidade. Nota-se, na imagem 142, a sobreposição de camadas que provocam texturas diversificadas, características do trabalho de Nelson Alexandre. Assim como o trabalho de customização com as iluminuras na parte interior da capa, que remetem a figuras de santos. As franjas e os franzidos acrescentam mais camadas a essas texturas. E como o título do espetáculo diz, a Morte calça botas. O efeito de desgaste no traje também remete a atemporalidade e ao caráter milenar da personagem. As fitas que saem da cabeça aparentam um elmo em conjunto com a touca. Essa leitura do elmo pode estar relacionada com uma das identificações da morte com o diabo, e do diabo como o cavaleiro das trevas (Vasconcelos, 2022, p. 212-213).

Considerações Finais

Esta pesquisa investigou, em estudos brasileiros, como se analisam trajes de cena, e sua importância, em espetáculos teatrais. A riqueza dos dados obtidos foi imensa e grande parte desses dados consta neste artigo. É uma grande alegria, para mim, como pesquisadora, olhar para outros trabalhos de pesquisa e apreciar os objetos de estudo escolhidos, as metodologias, as fontes encontradas, os caminhos possíveis em cada narrativa. Aprendi muito, ampliei meu repertório e por isso desejei compartilhar esses saberes com outras pessoas que intencionem realizar pesquisas no vasto e importante campo de estudos que abrange figurinos, trajes de cena e cenografias. Espero que as reflexões dessa pesquisa possam ainda colaborar com estudos diversos que tenham as imagens de indumentárias, vestimentas e modas, como objetos de pesquisa, em quaisquer dos campos de estudos concernentes às Ciências Humanas, Ciências Sociais Aplicadas e Artes. Quando se fala em Moda como um campo científico de investigação, o conceito indica um espaço de reflexão que inclui todas as manifestações sócio-históricas ligadas ao vestuário e à apresentação pessoal, em qualquer espaço de atuação social.

Observar as metodologias de cada estudo investigado foi importante para constatar a presença de autores, brasileiros e estrangeiros, já reconhecidos por teorizarem

sobre análise de imagem, seja em moda, figurino ou trajes de cena. Importante dizer que a especificidade de cada estudo e dos materiais documentais encontrados confere singularidade também às análises. Nem sempre se pode seguir um protocolo pré-definido, seja pela raridade de fontes documentais que permitam leituras de todos os aspectos contidos na construção dos trajes de cena ou mesmo porque os caminhos de cada pesquisa apontam para relações que vão se apresentando durante o processo e essas ligações ganham espaços e nuances próprias nos textos e análises. Exatamente por constatar as peculiaridades de cada estudo e os elementos que ganharam maior destaque em cada um deles, foi possível sugerir os dez passos essenciais para se analisar trajes de cena em espetáculos teatrais.

As escolhas de cada pesquisador são únicas. Objeto de estudo, enfoque analítico e escrita. Dependendo da dramaturgia, obra cênica e espetáculos escolhidos para se examinar, alguns elementos são acessíveis e outros não. Fontes documentais podem se perder ou estar em estado de difícil identificação. Contudo, alguns caminhos indicam boas possibilidades de análise, como conhecer profundamente a obra cênica que se está pesquisando; buscar dados sobre a vida e a obra do dramaturgo, encenador e figurinista, bem como de suas principais influências; descrever com detalhes as características físicas dos trajes de cena construídos para o espetáculo; identificar as intenções prováveis do figurinista ou encenador, por trás dos aspectos materiais dos trajes; verificar a adequação dos trajes às personagens e aos outros elementos do espetáculo tais como iluminação, cenografia, texto e, fundamentalmente, atentar aos aspectos culturais e ao momento histórico – da obra cênica original e também do momento em que se montou o espetáculo – ao se realizar qualquer análise. Todos os pormenores de um traje jamais são acessórios e sim essenciais à leitura de sua imagem e significado.

Referências

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

BAENA, Graziela R. **Mestre Nato em narrativas costuradas: estudo de princípios de criação dos figurinos em "O auto da barca do inferno" e "A-mor-te-mor".** 2012. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Pará, Belém, 2012. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ufpa.br/bitstream/2011/7741/1/Dissertacao_MestreNatoNarrativas.pdf Acesso em 30 jul. 2024.

BAUER, Martin; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

BOEIRA, Maria Celina G. R. **Os potenciais narrativos do bordado no traje de cena**. 2018. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: https://doi.org/10.11606/D.27.2018.tde-27122018-105257 Acesso em: 30 jul. 2024.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação:** uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Porto Editora, 1994.

COSTA, Carla A. da. **Os Figurinos do Personagem Negro: A Projeção do Vestuário Cênico Na Cena Contemporânea**. 2019. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: http://hdl.handle.net/unirio/13297 Acesso em 30 jul. 2024.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** 6 ed. São Paulo: Perspectiva, 1970.

KOUDELA, Ingrid. D.; JUNIOR, José Simões de A. **Léxico de pedagogia do teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2015.

MACIEL, Eduardo; MIRANDA, Ana Paula C. DNA da Imagem de Moda. **Anais do V Colóquio de Moda**, **ABEPEM.** Recife, 2009. Disponível em: https://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202009/Consumo-de-Moda/. Acesso em 24 jun. 2024.

NORONHA, Dayse; MOMESSO, Ana Carolina. Bibliométrie ou Bibliometrics: o que há por trás de um termo? **Perspectivas em Ciência da Informação**. v.22, n.2, p.118-124, abr./jun. 2017. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.scielo.br/j/pci/a/X4xTbMZNdVXV3MNsYFRnSbQ/?format=pdf Acesso em 30 jul. 2024.

ORTIZ, Sergio Ricardo L. **Do espaço vazio ao círculo aberto: rumo à cenografia e indumentária sagradas de Peter Brook**. 2013. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: https://doi.org/10.11606/D.27.2013.tde-10022014-110825 Acesso em 30 jul. 2024.

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos:** teatro, mímica, dança, teatro-dança, cinema.

Tradução de Sérgio Sávia Coelho. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

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

QUEIROZ, Andréa C. de A. **A Indumentária do espetáculo cênico da Paixão de Cristo, em Nova Jerusalém (PE): transformação dos figurinos de Herodes e Pilatos e transfiguração dos Demônios – de 1954 a 2004**. 2014. Dissertação (Mestrado) -Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/handle/ri/27297 Acesso em 30 jul. 2024.

ROCHA, Rosane M. **A trajetória de Gianni Ratto na indumentária**. 2008. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-13052009-161645/. Acesso em: 30 jul. 2024.

ROCHA, Rosane M. **Vestindo os nus: o figurino em cena**. São Paulo: Editora Senac, 2004.

SARTORI, Giovanni. "Comparación y Método Comparativo". In: Giovanni Sartori e Leonardo Morlino (orgs.). **La Comparación en las Ciencias Sociales**. Madrid: Alianza, 1994.

SILVA, Amabilis de Jesus. **Figurino-penetrante: um estudo sobre a desestabilização das hierarquias em cena.** 2010. Tese (Doutorado) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/9650/1/Tese%2520Amabilis%2520seg.pdf Acesso em 09 dez. 2024.

VASCONCELOS, Tainá M. **O traje de cena do ator popular.** 2022. Tese (Doutorado) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: https://doi.org/10.11606/T.27.2022.tde-13072023-144826 Acesso em 30 jul. 2024.

VIANA, Fausto. O traje de cena como documento. **Sala Preta**, [S. l.], v. 17, n. 2, p. 130-150, 2017. Disponível em: https://doi.org/10.11606/issn.2238-3867.v17i2p130-150 Acesso em 30 jul. 2024.

VIANA, Fausto. Qual a profilaxia para o seu figurino? **Modapalavra e-periódico**, Florianópolis, v. 8, n. 15, p. 59 - 81, 2015. Disponível em: https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002704715.pdf. Acesso em: 30 jul. 2024.

VIANA, Fausto; PEREIRA, Dalmir R. **Figurino e Cenografia para iniciantes**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015. Disponível em: https://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/653 Acesso em 30 jul. 2024.

VIANA, Fausto; VELLOSO, Isabela M. Roland Barthes e o traje de cena. **Anais do XIV Colóquio de Moda, ABEPEM.** Curitiba, 2018. Disponível em: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002918253.pdf Acesso em 30 jul. 2024.

Bricolagem na criação de figurinos: práticas de ensino e de produção artística

Bricolage in costume design: teaching and artistic production practices.

João Dalla Rosa Júnior[1]
ORCID: https://orcid.org/0000-0003-3896-5417

[resumo] Neste artigo, explora-se o conceito de bricolagem na criação de figurinos a partir de uma proposta metodológica que estabelece um processo de produção artística no contexto de formação de atores. Fundamentando a bricolagem como uma forma de pensamento e um princípio criativo, são apresentados procedimentos que elaboram uma abordagem teórica e prática da criação, enfatizando temas como a materialidade da produção artística, a noção de projeto e a definição da pós-produção. O texto aplica a bricolagem como uma abordagem metodológica no trabalho com as referências, apresentando a narrativa de um caso, que se contextualiza no espaço de atuação e na experiência do professor-pesquisador-criador.

[palavras-chave] **Bricolagem. Figurino. Criação. Prática de ensino. Produção artística.**

[abstract] This article explores the concept of bricolage in the creation of costumes based on a methodological proposal that establishes a process of artistic production in the context of actor training. Based on bricolage as a way of thinking and a creative principle, procedures are presented that elaborate a theoretical and practical approach to creation, emphasizing themes such as the materiality of artistic production, the notion of project and the definition of post-production. The text applies bricolage as a methodological approach to cross-referencing, presenting the description of a case, which is contextualized in the workspace and experience of the teacher-researcher-creator.

[keywords] **Bricolage. Costume design. Creation. Teaching practice. Artistic production.**

Recebido em: 24-09-2024.
Aprovado em: 11-11-2024.

[1] Doutor em Design pela PUC-Rio. Professor Adjunto da Faculdade Cesgranrio. E-mail: joaodrjr@gmail.com Lattes: https://lattes.cnpq.br/0397762085270268.

Introdução

Quando pensamos no termo "bricolagem", diferentes referências nos ocorrem devido ao contexto de disseminação do termo. O mais recorrente, nas mídias, associado às propagandas de grande circulação, refere-se ao sentido da expressão "faça você mesmo", cujas palavras se vinculam à tradução da expressão inglesa "*do it yourself*".

Essa expressão pode ser associada ao sentido da palavra na língua francesa. Como o dicionário Larousse (2024), *bricolage* corresponde a uma "atividade manual não profissional que consiste em trabalhos de reparação, instalação ou fabricação realizados no domicílio"[2]. Apesar desse enfoque doméstico, o radical da palavra também é encontrado no substantivo *bricoleur*, aquele que faz bricolagem, e no verbo *bricoler*, cujo sentido se direciona às ações de organizar, reparar ou fabricar alguma coisa.

No contexto das ciências humanas, o termo nos remete diretamente aos estudos do antropólogo francês Claude Lévi-Strauss que, em seu livro *O pensamento selvagem* (1989), lançado em 1962, empregou o termo para descrever a maneira como os povos originários constroem suas realidades sociais e culturais a partir dos recursos disponíveis, muitas vezes de forma improvisada ou não planejada. Nesse caminho, a expressão se transformou e passou a ser empregada como um princípio de criação e, também, como uma abordagem que envolve procedimentos e métodos de pesquisa, como é possível perceber em publicações de diferentes áreas de conhecimento.

Como princípio criativo, a bricolagem se disseminou no campo das artes visuais, uma vez que artistas, principalmente, a partir do início do século XX, passaram a trabalhar com montagens, colagens e objetos que se contextualizavam no desenvolvimento da indústria e na sociedade de consumo, baseada na oferta de mercadorias. Hoje, a bricolagem se pauta pela polissemia das composições que se estabelecem por relações e conexões de diferentes materiais, rompendo com cânones sobre os gêneros das produções artísticas e questionando o universalismo de conceitos (Côrrea; França, 2015; Loddi; Martins, 2010).

Nas artes cênicas, a bricolagem é referenciada na pesquisa do ator, dentro de sua prática de atuação, abrangendo a relação entre estímulos, memórias e experiências pessoais (Carvalho, 2008). Também aparece como abordagem nas investigações sobre o ensino do teatro, em especial, a partir dos cruzamentos das figuras do ator, pesquisador e professor. Inclusive, é no campo da Educação que encontramos inúmeras referências que empregam a bricolagem como uma orientação metodológica (Kincheloe, 2004), uma vez que ela permite a construção de uma abordagem de pesquisa que contempla as múltiplas epistemologias e o cruzamento de diferentes contextos a partir do aspecto interpretativo de todo o conhecimento.

Nos estudos sobre moda e figurino, a bricolagem não parece ter sido considerada como um tema de pesquisa. Nos poucos materiais encontrados, o termo se vincula a processos manuais de produção (Barboza; Prestes; Marques, 2010; Suriani; Millecco, 2017) ou ao modo como profissionais do setor trabalham (Mostaro, 2012). Assim, surge a seguinte questão: como poderíamos compreender a bricolagem na criação de figurinos?

---

[2] Tradução nossa para "Activité manuelle non professionnelle consistant en travaux de réparation, d'installation ou de fabrication effectués dans la maison".

Diante da pergunta, a proposta deste artigo se insere no âmbito dos processos criativos e das metodologias de desenvolvimento de figurino. Partindo da ideia de que a bricolagem estabelece um princípio criativo, o objetivo aqui é apresentar a aplicação de um método que se insere em um processo de criação de figurinos no contexto do ensino e da produção artística em teatro. Para tanto, o ponto de partida é situado na minha experiência como figurinista, designer, pesquisador e professor. O artigo se constitui por uma abordagem teórica a partir do método descritivo que explora o debate de um caso que se contextualiza no espaço de atuação e na experiência do professor-pesquisador-criador, que fundamenta a autoria desta proposta.

Especificamente, o artigo visa explorar a definição de bricolagem, demarcando sua aplicação no currículo do curso de graduação em que eu trabalho. Com isso, as experiências de criação de figurinos no ensino do teatro são colocadas em pauta por meio de procedimentos de produção artística construídos junto aos alunos do curso de Bacharelado em Teatro.

A proposta metodológica apresentada aqui se estrutura a partir da bricolagem, trazendo a técnica de cruzamento de ideias, assumindo a perspectiva qualitativa e destacando temas teóricos e práticos da criação de figurinos. Entre os temas, estão: o processo coletivo de criação, a materialidade dos objetos e das roupas, o diálogo entre moda e figurino, a noção de projeto, a pós-produção artística como forma de trabalho, bem como as questões de autoria.

De modo a conduzir a apreciação das ideias, o artigo se divide em quatro seções. A primeira, que está a seguir, busca fundamentar a bricolagem como um conceito e explorar seus fundamentos teórico-metodológicos. A segunda seção descreve o campo de pesquisa, apresentando os diferentes contextos das práticas de ensino e de produção artística que delimitam as experiências relatadas. A terceira contempla a narrativa prática artística desenvolvida com os alunos, ressaltando o processo de criação de figurinos e o método desenvolvido. Por fim, a última realiza uma incursão reflexiva acerca de alguns temas que despontam da proposta metodológica relatada.

Bricolagens teóricas e metodológicas

No capítulo "A ciência do concreto", Lévi-Strauss (1989, p. 15), utilizou o termo "bricolagem" para contrastar duas formas de pensamento: o mítico e o científico. Para o autor, a forma de pensamento dos povos originários, identificado como selvagem, fundamenta-se na experiência do concreto, em distinção à logica racional da civilização moderna e ocidental. As culturas indígenas organizam e interpretam o mundo pela metáfora do *bricoleur:* alguém que utiliza os recursos disponíveis ao seu redor, adaptando e combinando elementos para resolver problemas ou criar algo novo, sem seguir um plano pré-estabelecido. O antropólogo explora o conceito em comparação ao do engenheiro e, em suas palavras, podemos perceber as especificidades de cada um.

> O *bricoleur* está apto a executar um grande número de tarefas diversificadas porém, ao contrário do engenheiro, não subordina nenhuma delas à obtenção de matérias-primas e de utensílios concebidos e procurados na medida de seu projeto: seu universo instrumental é fechado, e a regra do seu jogo é sempre arranjar-se com os "meios-limites", isto é, um conjunto sempre finito de materiais bastante heteróclitos, porque a composição do conjunto não está em relação com o projeto

> do momento nem com nenhum projeto particular, mas é o resultado contingente de todas as oportunidades que se apresentaram para renovar e enriquecer o estoque ou para mantê-lo com os resíduos de construções e destruições anteriores. O conjunto de meios do *bricoleur* não é, portanto, definível por um projeto (o que suporia, aliás, como com o engenheiro, a existência tanto de conjuntos instrumentais quanto de tipos de projeto, pelo menos em teoria); ele se define apenas por sua instrumentalidade e, para empregar a própria linguagem do *bricoleur*, porque os elementos são recolhidos ou conservados em função do princípio de que "isso sempre pode servir" (Lévi-Strauss, 1989, p. 33).

Embora a definição apresentada por Lévi-Strauss possa sugerir uma oposição entre formas de pensar, o antropólogo brasileiro Viveiros de Castro (2009) alerta que a leitura sobre o conceito de Lévi-Strauss deve se guiar por compreender "o pensamento em estado selvagem", ou seja, "o pensamento humano em seu livre exercício, um exercício ainda não-domesticado em vista da obtenção de um rendimento". Para ele, a referência de Lévi-Strauss sobre pensamento científico, exemplificado na figura do engenheiro, deve ser considerada pelo seu processo de domesticação, como uma espécie de pensamento dentro do gênero "pensamento em estado selvagem". Com isso, a bricolagem representaria esse estado do pensamento não-domesticado e, tendo em vista nossa aplicação na prática de pesquisa em arte, ela "[...] se torna uma abordagem para a produção de sentido que desafia a base da racionalidade estrutural"[3] (Rogers, 2012, p. 3).

Por esse caminho, aproximamo-nos da aplicação do conceito de bricolagem realizada por Michel de Certeau (1998). O autor retoma o conceito na década de 1980, por ocasião da publicação do seu livro *A invenção do cotidiano*, no qual explora como os indivíduos reapropriam e reinterpretam os produtos culturais impostos pela sociedade de consumo. Para ele, a bricolagem corresponde a atos na vida cotidiana pelos quais as pessoas fazem uso das oportunidades e dos materiais disponíveis para subverter práticas e significados hegemônicos. Como Certeau (1989, p. 40) afirma, considerar esses atos "supõe que à maneira dos povos indígenas os usuários "façam uma bricolagem" com e na economia dominante, usando inúmeras e infinitesimais metamorfoses da lei, segundo seus interesses próprios e suas próprias regras".

O exemplo apresentado pelo autor é a sucata. Seu uso corresponde a uma ação tática que envolve a criatividade a partir da reapropriação de materiais disponíveis. O *bricoleur* "[...] que 'trabalha com sucata' subtrai à fábrica tempo (e não tanto bens, porque só se serve de restos) em vista de um trabalho livre, criativo e precisamente não lucrativo" (Certeau, 1998, p. 87). A partir desse contexto, Corrêa e França (2015) sugerem que a concepção oferecida por Michel de Certeau é significativa ao expor a bricolagem como uma forma de criação a partir de objetos consumidos e descartados. O *bricoleur* é um criador cujo trabalho se insere no contexto do tempo presente e impõe questões referentes à dimensão material da produção artística.

---

[3] Tradução nossa para "[...] bricolage becomes an approach to meaning-making that challenges the basis of structural rationality."

Conforme aponta Viveiros de Castro (2009), "a arte é, para Lévi-Strauss, como que o refúgio ecológico do pensamento selvagem dentro do mundo racionalizado e tecnicizado das sociedades modernas." Com isso, a bricolagem pode ser localizada, basicamente, nos movimentos das artes visuais do século XX, que puseram em pauta a materialidade das obras por meio do emprego de objetos não convencionais oriundos da industrialização. Entre inúmeros artistas e procedimentos, podemos citar rapidamente os *objets trouvés* e *readymades* de Marcel Duchamp, as fotomontagens de Man Ray e Hannah Höch, os contrarrelevos de Vladimir Tátlin, as colagens de Pablo Picasso, as *assemblages* de Jean Dubuffet, as experiências surrealistas de André Breton e até as apropriações de Andy Warhol e as pinturas de Rauschenberg.

Historicamente, a colagem se consolidou como uma técnica que se associa à bricolagem, uma vez que a prática artística busca aproximação de elementos ou materiais distintos, sejam eles artísticos ou não. Como sugere o professor Patrice Pavis, a colagem "trabalha os materiais, tematiza o ato poético de sua fabricação, diverte-se com a aproximação casual e provocativa de seus constituintes" (Pavis, 2008, p. 51). Embora ela possa nos remeter à experiência bidimensional de composição, pelas considerações de Pavis, é possível encontrar colagens até mesmo no âmbito do teatro na medida em que os diferentes suportes materiais da prática teatral podem usufruir da técnica de aproximação e sobreposição de materiais heteróclitos. Há colagens dramatúrgicas, verbais, cenográficas e de atuação. Assim, a colagem nos encaminha a compreensão de que a bricolagem corresponde a uma prática que está em diferentes linguagens artísticas, já que ela opera outra postura diante dos processos de criação devido à estrutura do pensamento.

Essa postura também é compartilhada no âmbito metodológico das ciências humanas, uma vez que elas investem na bricolagem como uma abordagem para a definição de uma metodologia de pesquisa que se coloca em distinção às tradições conservadoras de paradigmas positivistas e, especificamente no campo dos estudos visuais, em oposição às convenções das produções artísticas já legitimadas. Dessa forma, assumimos os preceitos da Cultura Visual e da Educação, cujos estudos se fundamentam na posição crítica que o pesquisador assume e na construção metodológica que explora múltiplas abordagens para se contrapor aos discursos monológicos (Rogers, 2012).

A partir de argumentos epistemológicos e filosóficos, Kincheloe (2004, p. 11-12) defende que o poder da bricolagem no âmbito metodológico está na medida em que ela adota o construtivismo e a historicidade como fundamentos da pesquisa e que isso leva o pesquisador a explorar a forma como ele estuda, como o conhecimento é estruturado e como as reivindicações são apresentadas. Sendo um dos autores mais referenciados sobre a conceituação da bricolagem na pesquisa educacional, Kincheloe (2005, p. 327-330) afirma que a bricolagem metodológica exige rigor e que ele se estabelece na medida em que a complexidade da bricolagem é conduzida pelo pesquisador. Adotar uma postura que questione o universalismo dos conceitos e assuma a polissemia representa entender a relação entre poder e conhecimento e, dessa forma, estar ciente do aspecto interpretativo de todo o conhecimento. Além disso, é necessário compreender que os objetos de estudos estão situados em processos vivos e que a pesquisa não pode restringi-los ou isolá-los, bem como é elementar que o pesquisador reconheça que, na pesquisa, há múltiplos contextos que se cruzam e que expor as relações e conexões evidencia a multiplicidade de pontos de vista sobre o fenômeno.

No desenvolvimento do tema deste artigo, destaca-se que a bricolagem, para além de um conceito aplicado à prática de criação de figurinos, é empregada como abordagem metodológica. Ela se expressa no cruzamento dos diferentes contextos em que o objeto de estudo, no caso, o figurino, está localizado. Esses contextos se configuram pelas diferentes posições que ocupo como artista, professor e pesquisador. À medida que a experiência de criação de figurinos explorada aqui é situada na esfera educacional de formação de artistas, as minhas posições refletem os diferentes contextos que o artigo visa pôr em pauta: a educação pelo ensino superior, a pesquisa pela investigação do tema e a produção artística pelo processo de criação.

Por essa razão, adota-se aqui uma metodologia nomeada de "*a/r/tography*". De acordo com Charréu (2013), ela se estrutura pelo cruzamento das diferentes posições, na qual o "a" designa a função do artista (*artist*, em inglês); o "r" alude ao *researcher* (em português, o investigador); o "t" representa o papel do *teacher* (professor), e o sufixo *graphy* remete à etimologia grega *graphien*, que significa "escrever". Essa metodologia "se esforça por ultrapassar as limitações da linguagem como veículo de expressão de experiências humanas que só as artes podem proporcionar" (Charréu, 2013, p. 105). Assim, da bricolagem como princípio criativo, direcionamo-nos a sua compreensão como referência metodológica da pesquisa. Essa constatação reforça o posicionamento epistemológico que pauta o artigo. A seguir, exploraremos os contextos da pesquisa, principalmente, pela apresentação das esferas de produção artística e de ensino em que a criação de figurinos está localizada.

Figurino em campo: contextos e cruzamentos

O campo em que o figurino se coloca como objeto de pesquisa se contextualiza em um espaço que cruza dois diferentes objetivos: a educação e a produção artística. Como artista e professor, minha atuação no ensino superior se circunscreve aos cursos de Bacharelado em Teatro e de Licenciatura em Teatro da Faculdade Cesgranrio.

Desde as suas origens, no ano de 2018, os cursos possuem uma complementação intensa devido à integração dos currículos. A partir de um núcleo comum de disciplinas, os cursos encaminham os estudantes aos componentes curriculares específicos de cada formação. Como é declarado pelo Ministério da Educação por meio das Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação, a Licenciatura em Teatro possui mais horas de curso em comparação ao bacharelado devido à carga horária para a formação docente.

O curso de Bacharelado tem como objetivo a formação de atores. Embora, durante o curso, os estudantes tenham contato com diferentes áreas para o desempenho profissional no mercado de trabalho, o currículo privilegia o campo da atuação, isto é, aquele que se fundamenta no trabalho do ator em cena. Por sua vez, a licenciatura se dedica à formação de professor na área do teatro. Embora possa parecer bastante restrito esse objetivo, o curso busca formar profissionais que tenham um perfil de artista-educador, ou seja, que compartilhem a formação do bacharelado em sua atuação na cena, mas que também estejam aptos às práticas pedagógicas no campo da educação.

Ambos os cursos se estruturam por projetos integradores, ou melhor, a cada semestre há uma disciplina de projeto que concentra o objetivo de experimentação dos conhecimentos organizados nas diferentes disciplinas daquele período. Os dois cursos oferecem

aos estudantes a disciplina de Fundamentos da Cenografia e do Figurino Teatral, na qual os conteúdos referentes ao figurino são propostos juntamente àqueles que aludem ao espaço teatral. A abordagem orientada pelo plano de ensino é teórica e direcionada a uma perspectiva histórica, apesar de indicar a exploração de um conhecimento técnico acerca dos elementos estruturais do espaço cênico e do figurino teatral.

Especificamente sobre os aspectos do figurino, a disciplina conduz a compreensão do aluno para a noção ampla do termo, recorrente no campo das artes cênicas, que se refere àquilo que o ator veste em cena. Pela abordagem histórica, a disciplina visa construir o entendimento dos sistemas vestimentares, delimitando o surgimento da moda como um evento nas diferentes trajetórias da humanidade, assim como registram Viana e Velloso (2018, p. 16-18). Vale destacar que nesse caminho de definições, a abordagem semiológica é aplicada para distinguir os aspectos individuais e sociais do vestuário (Barthes, 2005), que são empregados na composição dos figurinos e que se sintetizam na expressão "traje de cena"[4] (Viana; Velloso, 2018).

Um aspecto importante da disciplina reside no modo como ela contempla a visualidade como uma categoria da cena. Nesse sentido, elementos como espaço, corpo e figurino se tornam as bases de uma composição visual que é construída a partir da experiência de criação. Tomando Roubine (1998) e Scheffler (2019) como referências, a disciplina penetra nas diferentes abordagens dos encenadores ao longo da Idade Contemporânea, indicando princípios de composição de poéticas e experimentações que chegam aos nossos dias. A partir disso, a disciplina demanda que a composição visual da cena também seja integrada ao trabalho do ator. Os elementos espaço, corpo e figurino são tomados como componentes de atuação, bem como indicam alguns relatos de Muniz (2004, p. 44) acerca da relação entre atores e figurinos nos processos de criação.

Quanto à bricolagem, ela só aparece como um item curricular do curso de Licenciatura em Teatro. Na disciplina Bricolagem e Reaproveitamento de Materiais, a bricolagem é nominalmente expressa por meio de sua vinculação com os princípios de criação plástica e com o reaproveitamento de materiais. Ela direciona a criação para máscaras, bonecos, adereços cênicos e elementos cenográficos, tendo em vista o ensino das Artes Cênicas na escola. De acordo com o plano de ensino, o conteúdo programático indica que haja o uso consciente de materiais e que eles sejam selecionados e preparados a partir de transformações criativas de baixo custo, evitando o desperdício. Dessa forma, os objetos indicados como resultados da experimentação material, como bonecos, máscaras e adereços são confeccionados, principalmente, a partir da sucata, levando em consideração que as técnicas plásticas de construção despontem do contato com os materiais e da própria experiência criativa.

Como professor, desde 2019, sou o responsável pela disciplina Bricolagem e Reaproveitamento de Materiais no curso de licenciatura. Ao longo dos anos, direcionei a abordagem da bricolagem aos estudos das formas animadas (Amaral, 2011), conforme é sugerido pelo plano de ensino. No entanto, ultrapassando o contexto de objetos de manipulação que

[4] Para uma maior clareza e padronização, no texto, o termo traje é adotado para expressar a dimensão particular da aparência e das roupas dos personagens, enquanto o termo figurino é empregado para designar o âmbito coletivo e determinado do conjunto de trajes e objetos vestíveis de uma produção artística.

as formas animadas atribuem, estendi a experimentação plástica ao figurino. A partir da criação dos bonecos e das máscaras, passei a provocar os alunos para que a criação chegasse a uma experimentação no próprio corpo do ator, a partir da plasticidade dos trajes. Assim, da tridimensionalidade do boneco como um objeto manipulado pelo corpo, direcionamo-nos à máscara, como um recurso sobre o corpo, até chegar ao traje, na medida em que ele é estruturado pelo corpo do ator, ao mesmo tempo em que estrutura o corpo do ator (Viana; Velloso, 2018, p. 22; Scheffler, 2019, p. 133-134).

Entre 2020 e 2021, assumi a disciplina Fundamentos da Cenografia e do Figurino Teatral, trabalhando diretamente com os conteúdos de figurino e cenografia, realizando um diálogo na formação dos alunos, já que, concomitantemente, também estava à frente da disciplina de Bricolagem e Reaproveitamento de Materiais. No entanto, a partir de 2022, migrei da disciplina Fundamentos da Cenografia e do Figurino Teatral para a disciplina Ateliê de Criação, que somente existe no curso de Bacharelado. Esta disciplina tem como objetivo proporcionar aos estudantes a experiência de uma oficina de criação autônoma, na qual pesquisa e desenvolvimento sejam direcionados pela vivência dos alunos a partir da orientação de um conjunto de professores. Meu papel ao integrar o grupo docente se concentra na direção de arte, considerando o figurino como um objetivo específico do trabalho. Essa mudança significou uma intensificação no âmbito da produção artística: apesar do caráter de ensino por se tratar de uma disciplina, ela ampliou o cruzamento das posições de professor, pesquisador e artista em meu trabalho, pois seu objetivo de oficina impõe um resultado artístico a ser apresentado como finalização da formação dos estudantes no curso.

Diante do desafio, a bricolagem se tornou o princípio a guiar as criações na esfera da direção de arte. Por se tratar de uma experiência contextualizada no trabalho do ator, o objetivo da direção de arte não é exercer a função de figurinista, o que representa um controle na minha posição como artista. O objetivo é promover que os estudantes experimentem a criação do figurino na produção artística, realizando procedimentos individuais e coletivos que se pautem pela materialidade dos trajes. Por essa razão, a bricolagem passou a representar um princípio que orienta o processo de criação que a disciplina demanda, considerando a bricolagem da minha própria experiência nos conhecimentos estruturados nos currículos dos cursos.

Bricolagens e figurinos

Na disciplina Ateliê de Criação, o processo de criação estimulado pelos professores leva em consideração a montagem de uma peça que visa a apresentar o trabalho realizado ao longo de um período letivo que, no caso da Faculdade Cesgranrio, corresponde a um semestre. O processo compreende três orientações distintas: atuação e direção geral, direção de arte e direção musical. As orientações são realizadas por três professores, que assumem cada uma das áreas e acompanham o processo ao longo do período.

A proposta metodológica apresentada aqui é produto das experiências realizadas entre os anos de 2023 e 2024 e que resultaram nas seguintes montagens: "Macondo: um dia em cem anos" (2023/01), "O amor é um franco-atirador" (2023/02) e "O pânico" (2024/01). Durante esse período, estive orientando a direção de arte e integrando o grupo docente com

as professoras Carolina Virgüez e Chiara Santoro[5] e com o professor Theotônio de Paiva[6]. A intenção aqui não é apresentar um relato cronológico dos processos de cada semestre, mas evidenciar um método de trabalho que sintetiza diferentes procedimentos dentro do processo de criação do espetáculo de modo geral e, especificamente, do processo de criação dos figurinos.

Para tanto, emprego a narrativa, de acordo com as indicações de Marilda Oliveira (2011), enquanto relato da experiência vivida em sala de aula e pela qual construímos sentido por meio da descrição e análise dos dados. Sobre tal aspecto, ressalto que, na narrativa, envolvo elementos autobiográficos e exercito a memória (Oliveira, 2011; Hernández, 2013) como fatores que permitem transparecer a reflexividade da postura de pesquisador.

O processo de criação de cada turma se inicia a partir da escolha de um texto que contemple o número de estudantes inscritos na disciplina e o interesse comum de pesquisa. Comumente, adaptações dramatúrgicas são necessárias tendo em vista a relação com o espaço teatral, a linguagem adotada para a montagem, bem como o uso de recursos cênicos e musicais. A seleção do texto se associa diretamente à fixação de personagens, o que corresponde a uma das etapas mais importantes nesse momento inicial do processo. A escolha de personagens pelos atores é um fator decisivo para o processo de criação dos figurinos, já que, a partir de então, começam-se a esboçar problemas criativos para o trabalho com o figurino. Entre eles, destacam-se: o número de cenas; a variação de trajes de um mesmo personagem; a troca de figurinos de um ator ou atriz que possui mais de um personagem; os núcleos de personagens que o texto e a dramaturgia sugerem, entre outros. Todos esses problemas são colocados no trabalho coletivo de criação, mas são elaborados também na ordem individual, de modo que cada estudante dedique atenção às questões práticas de sua atuação.

Com o texto selecionado e os personagens definidos, o trabalho de atuação e de música da montagem se inicia. Nesse sentido, a direção de arte instrui a pesquisa do espaço, uma vez que ela é fundamental para o trabalho de atuação e de música. O processo cenográfico começa nesses primeiros estágios, ao passo que a criação dos figurinos tende a aguardar a atuação se desenvolver, ou seja, a orientação costuma observar que os atores e os próprios professores percebam e sinalizem a necessidade de os figurinos entrarem no processo. Esse momento não é determinado em um cronograma, mas sentido pela dinâmica do trabalho.

Quando tal necessidade é posta em evidência, organiza-se um procedimento coletivo que busca intensificar o processo de criação de figurinos. Nesse procedimento, são estabelecidos alguns códigos da linguagem visual (Dondis, 2007) que o espetáculo irá adotar e, especificamente, os códigos visuais de representação dos personagens (Volpi, 2012). Vale ressaltar que, até chegar ao procedimento, os estudantes são orientados a assumirem uma atitude criativa de maneira que busquem e empreguem, em seus processos de pesquisa de atuação e de música, objetos que julguem estimular o desenvolvimento da criação. Entre

[5] A professora passou a integrar o grupo docente em 2023/02.

[6] O professor participou do grupo docente na montagem de *Macondo: um dia em cem anos*.

os objetos, estão incluídas roupas, itens do vestuário e até mesmo objetos decorativos que assumam uma função de estímulo na criação. No entanto, a orientação é que esses objetos sejam obtidos a partir de uma coleta daquilo que já está disponível aos estudantes, tal qual preconiza as considerações de Lévi-Strauss sobre o *bricoleur*. Em outras palavras, que nada seja adquirido até que os acordos sobre os códigos sejam estabelecidos pelo procedimento coletivo e pelas etapas posteriores de pesquisa individual.

Para o procedimento coletivo, há uma preparação que advém da atitude de coleta de objetos, estimulada em relação à pesquisa de atuação e de música. Antes de chegarem para o dia do procedimento coletivo, todos os estudantes devem armazenar o maior número de roupas e itens de vestuário que considerem ser pertinentes à criação do espetáculo. Em alguns casos, o grupo estabelece critérios para a seleção das peças a partir de avaliações sobre o processo de criação. Os critérios de seleção levam em consideração alguns códigos que se tornam explícitos e estabelecidos como elementos da linguagem visual. Por exemplo, cores de figurinos, formas e volumes das roupas, estilo e décadas de referência, entre outros. Os critérios estabelecidos para a seleção são determinados pelos códigos visuais explorados pelos alunos durante a fase de pesquisa e são determinantes para o procedimento coletivo, que é realizado em conjunto com os professores-orientadores.

Para a preparação do procedimento coletivo de criação de figurinos, a ressalva de não adquirir nenhum item é mantida e a coleta e a seleção devem ser realizadas nas fontes acessíveis para cada estudante. Muitas vezes, os próprios guarda-roupas individuais ou de pessoas próximas são os locais escolhidos. Apesar disso, a preparação não se destina somente à coleta e seleção de itens do personagem (ou personagens) de cada estudante. A orientação é que seja selecionado tudo que possa servir à criação do espetáculo. Inclusive, os professores também participam dessa etapa.

O estímulo a essa atitude de coleta e seleção, tendo em vista a prática do *bricoleur*, concentra a atenção do processo de criação sobre a relação entre corpo e objeto, em especial, o vestuário. Na proposta metodológica, assume-se o vestuário como uma fonte para o processo criativo. Ele se refere ao conjunto de roupas e de outros objetos que estão disponíveis e estabelecem relações sociais, já que seus usos são estruturados e estruturam convenções, aquilo que Barthes chamou de indumentária (Barthes, 2005, p. 268), e que produz o significado de moda (Barthes, 1979). A bricolagem como princípio criativo para o figurino ativa o vestuário como um elemento, que se caracteriza pela plasticidade significante e que é apropriado como matéria para a criação das composições. Portanto, a orientação aos alunos da atitude de busca e seleção de objetos do vestuário reforça o princípio da bricolagem. Quando os estudantes assumem uma postura ativa de observação e pesquisa sobre aquilo que existe no cotidiano deles e que já integra o seu campo de atuação, eles vivenciam simultaneamente processos a partir de uma abordagem da bricolagem: o de criação, como sugere Certeau (1998) sobre a reinterpretação dos produtos culturais na sociedade de consumo, e o de "ensinoaprendizagem", como Nilda Alves (2003) indica nas práticas pedagógicas que manifestam o uso de artefatos do cotidiano. No caso dos figurinos, essa atitude põe em pauta a noção de que o material para a criação, o vestuário, já existe em seu entorno e que ele pode acessá-lo e ressignificá-lo. Assim, é possível dizer que a atitude fortalece o princípio

identificado por Lévi-Strauss de que o *bricoleur* recolhe e emprega os materiais tendo em vista que "isso sempre pode servir" (Lévi-Strauss, 1989, p. 33).

O incentivo à apropriação do vestuário desperta uma relação entre moda e figurino na medida em que os objetos coletados e empregados para a criação estão identificados sob o significado da moda. Uma vez que os alunos obtêm as peças entre o conjunto do seu cotidiano, as roupas, acessórios e outros itens recolhidos representam a lógica do consumo, pois são produtos que estão no ciclo de comercialização da moda. Embora as peças possam ser obtidas em seus próprios guarda-roupas, ou até de pessoas próximas, e, por essa razão, podem ser antigas e estarem fora de uso, elas simbolizam o signo da moda na medida em que passaram pela esfera da produção, da distribuição e do consumo, aludindo a uma referência temporal do próprio fenômeno da moda. Tal contexto se assemelha ao debate conduzido por Ana Hoffman (2012), na medida em que artefatos de moda são adotados como materialidade para uma experiência de criação de figurino, o que estabelece um jogo temporal a partir da montagem que utiliza o corpo do sujeito como suporte. O vestuário que alude ao passado, rotulado como "fora de moda", é ressignificado na composição criativa, evidenciando a característica cíclica da moda e demonstrando uma mudança na função dos objetos. Como Viana e Velloso (2018, p. 9) sintetizam acerca do estatuto da moda e da relação com o figurino: "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".

Para o dia do procedimento, reserva-se um espaço em que todos os estudantes e professores possam circular. Como a preparação estimula a coleta de material, é necessário que o espaço comporte a visualização de todos os itens trazidos pelos estudantes e pelos professores. Geralmente, os espaços escolhidos são aqueles em que a montagem irá acontecer, ou seja, o espaço de apresentação. Isso favorece o processo de criação dos figurinos, já que o diálogo com o espaço auxilia na ambientação e caracterização.

Todos os objetos trazidos são dispostos em alguma superfície. Como a maioria são roupas e, dependendo do número de estudantes, o volume pode ser grande, o chão, comumente, é adotado como o espaço para a distribuição das peças de acordo com seus formatos e funções: partes de cima, partes de baixo, vestidos, calças, casacos... Essa distribuição permite que todos os envolvidos tenham uma visualização panorâmica do material que está disponível para a composição dos trajes. Assim, os alunos são convidados a circularem pelas roupas e observarem o que se apresenta no espaço e quais são os itens que mais lhes chamam a atenção.

Diante do material coletado e distribuído, inicia-se a exploração compositiva, que se refere à ação que cada ator promove ao experimentar no corpo as peças que ele considera mais aderentes à caracterização do personagem. A exploração é realizada por blocos, já que é importante que os demais alunos observem as composições que os colegas realizam. Não há regra para a organização dos blocos, mas, geralmente, eles se formam por núcleos de personagens ou por grupos. Entende-se aqui como núcleo um conjunto de personagens que possuem uma relação já descrita no texto, como, por exemplo, uma família. Por grupo, se agregam personagens que possuem alguns critérios de semelhança: importância, função, ordem de aparição, idade, gênero, localidade, entre outros critérios que podem surgir de acordo com a montagem. Para ilustrar, podemos relatar que, em *Macondo*, houve um bloco que era composto por um núcleo familiar, como está registrado na figura 1. Depois desse, fo-

ram realizados outros blocos, como os dos narradores e os dos personagens que apareciam em um lugar específico. Após a finalização desses grupos, passou-se para os núcleos de personagens que pertenciam a outra região explorada no texto. Vale destacar que a ordenação dos blocos é realizada no momento da experimentação, conforme a percepção do elenco sobre a estrutura da peça.

FIGURA 1 – BLOCOS COMPOSITIVOS DE FIGURINO



FONTE: Acervo do autor. Registros fotográficos dos blocos compositivos de figurino da montagem *Macondo: um dia em cem anos.*

Na ação de criar as composições com os figurinos, os estudantes exploram as formas, cores, texturas de acordo com suas impressões sobre os personagens, como aparece na figura 2. Algumas vezes, eles seguem rubricas do texto ou mesmo ensaiam composições a partir de objetos que já estão em utilização ao longo do processo de pesquisa de atuação. As indicações das rubricas podem sugerir referências para as composições, bem como algumas peças do vestuário que já fazem parte do processo de criação se tornam guias para a exploração de outras possiblidades de composição.

FIGURA 2 – COMPOSIÇÕES PARA PERSONAGENS



FONTE: Acervo do autor. Registros fotográficos das composições de duas estudantes para as personagens Menina Ruiva (parte superior) e Garota do Campo (parte inferior), da peça *O amor é um franco-atirador*.

Todas as alternativas geradas pelos estudantes são registradas por fotografias, que passam a ser consideradas "documentos de trabalho" (Gonçalves, 2020). Cada ator é fotografado individualmente com a composição do traje que criou no espaço de ensaio. No entanto, também são feitos registros das composições por núcleos e grupos de personagens. Esses registros servem como documentos do processo de criação e permitem que os elementos visuais sejam facilmente visualizados, pois, como afirma Flavio Gonçalves (2020, p. 25), tornam-se "indícios que podem servir ao estudo das ações e caminhos que constituem o contexto de concepção de um trabalho em arte". Uma vez que a dimensão indiciária das fotografias fixa o enquadramento e as poses realizadas, por uma perspectiva semiótica, as semelhanças e diferenças visuais das alternativas se evidenciam com mais precisão.

A partir das criações e de seus registros, os estudantes, sob a orientação dos professores, identificam os elementos visuais mais pertinentes para cada personagem e, com isso, inicia-se um trabalho de coordenação das composições, principalmente no que se refere à construção de um código por núcleos e/ou grupos. Essa fase é bastante intensa, já que a ideia de coordenação indica que elementos de diferentes trajes se integrem na busca de uma unidade visual. A cor é o elemento mais explorado, já que ela dirige a percepção da aparência visual devido à luz. Porém, texturas, estampas e formas também são determinantes para a coordenação das composições.

O trabalho de coordenação se fundamenta na ideia de que a composição do traje de cena do personagem se estabelece pelo modo como o corpo do ator e os elementos do vestuário se tornam signos na montagem da peça. Essa fundamentação semiológica se expressa pela própria adoção do termo "traje" (Barthes, 2005; Viana; Velloso, 2018) e pela consideração da encenação como uma linguagem (Roubine, 1998; Pavis, 2008) construída a partir de códigos que dimensionam a visualidade da cena teatral pela interação entre corpo, espaço e objetos (Scheffler, 2019).

Além disso, é nesse momento que o procedimento fortalece o processo de criação como uma "rede", tanto no âmbito criativo, já que explicita um sistema aberto em construção pela interação entre os sujeitos (Salles, 2017), como uma tessitura pela dimensão pedagógica da produção de sentidos (Alves, 2007). Como professor, convoco todos os alunos a apreciarem e opinarem sobre a determinação dos códigos, de modo que as escolham sejam orientadas pelas percepções coletivas.

No trabalho de coordenação, alguns trajes podem ser recompostos devido à escolha dos códigos visuais que guiam um núcleo ou grupo. Assim, ao estudante cabe gerar outra composição, respeitando a determinação do código visual decidido coletivamente. O trabalho de coordenação implica retornos ao material coletado e a uma outra observação do conjunto de objetos disponíveis para a criação. É nessa fase que as alternativas passam a se tornar decisões e, por essa razão, algumas vezes, o trabalho de retorno requer a possiblidade de renunciar a composições geradas e já definidas. Como o processo de concepção ocorre por blocos tendo em vista a sequência das cenas da montagem, grupos ou núcleos finais podem criar a necessidade de revisão dos figurinos de personagens determinados anteriormente.

Nesse contexto, é importante salientar que os retornos e as revisões podem corresponder à permuta de objetos entre as composições criadas, como demonstra a parte superior da figura 3. Isto é, o que estava sendo usado para a composição de um traje de um personagem passa a ser um item fundamental para outro, o que gera um novo trabalho de composição e geração de alternativas para os estudantes.

FIGURA 3 – REVISÃO DE FIGURINO E MANUTENÇÃO DE PEÇAS NOS TRAJES



FONTE: Acervo do autor. Processo de criação do figurino de *Macondo: um dia em cem anos*. Parte superior: permuta de objetos entre personagens. Parte inferior: dois casos de trajes de personagens diferentes realizados pelo mesmo ator.

Especificamente, os figurinos dos personagens que precisam de diferentes trajes, de acordo com a necessidade dramatúrgica, são explorados depois das definições dos códigos visuais. Uma vez estabelecidos os elementos que caracterizam o personagem, um grupo ou um núcleo, a variação é conduzida por meio da exploração e busca de objetos que se mantenham associados aos códigos e atendam a necessidade de um outro traje. Já os atores que realizam mais de um personagem demandam explorações criativas específicas, pois a troca de roupa é um fator decisivo para as diferentes composições. Ao longo das experiências conduzidas, os casos dos estudantes com mais de um personagem foram tratados por meio de efeitos de sobreposição, ou mesmo por composições que compartilhassem peças que eram usadas como opção de continuidade estrutural. Por exemplo, uma calça poderia se manter para os trajes de dois personagens distintos, uma vez que as demais peças que integravam os figurinos se diferenciavam fortemente e se relacionavam aos códigos visuais de cada grupo, como é possível observar na parte inferior da figura 3. Diante disso, é importante fazer a ressalva de que esses recursos de sobreposição e compartilhamento de peças são opções de acordo com a sequência das cenas e o tempo para a troca de figurino. Cada montagem possui necessidades distintas e, geralmente, as questões de figurino não se resolvem de forma rápida e pontual, já que o próprio processo de criação da peça teatral não é linear. Outros problemas criativos podem surgir durante o processo, o que representa os movimentos de retornos e revisões já mencionados.

O procedimento coletivo se encerra na medida em que ele consegue determinar os principais códigos pelos quais os figurinos se estruturam e registrar as diferentes composições. É claro que o procedimento não consegue contemplar todas as questões, já que o processo é vivo. No entanto, o que se estabelece é que, a partir desse procedimento coletivo, ocorram processos individuais que serão conduzidos por cada estudante na busca de atender as necessidades específicas de sua atuação frente ao personagem ou aos personagens que ele interpreta.

O processo individual se configura pelo diálogo com os códigos criados coletivamente e envolve procedimentos de busca, seleção de materiais e criação de alternativas por meio de composições que são realizadas isoladamente e testadas em cena, durante os ensaios, como se pode observar na figura 4. Diante da determinação dos códigos por meio da exploração coletiva e dos processos individuais de pesquisa, necessidades de objetos ou peças de vestuário específicas podem surgir para a composição de trajes. No entanto, isso não representa um problema: a demanda por um objeto, peça ou acessório exclusivo demonstra um aperfeiçoamento dos códigos visuais e ela deverá ser avaliada de acordo com os recursos que a peça tem para que a necessidade possa ser atendida. Situações como essas são recorrentes, sobretudo, no que se refere aos calçados. Por se tratar de um item muito suscetível à variação de tamanho, os procedimentos individuais tendem a concentrar especial atenção na busca pelas melhores opções. Brechós são amplamente explorados pelos estudantes, mas, novamente, há um incentivo por parte dos professores que os alunos mobilizem seus contatos para que o material seja conseguido tendo em vista aquilo que está disponível entre amigos, parentes e pessoas próximas, o que reforça o princípio da bricolagem.

FIGURA 4 – OS CÓDIGOS VISUAIS E OS PROCESSOS INDIVIDUAIS



FONTE: Acervo do autor. Processo de criação do figurino da personagem Terapeuta de *O pânico*. Parte superior e meio: procedimento coletivo de determinação dos códigos visuais. Parte inferior: resultado em cena do traje da personagem após processo individual de pesquisa.

Por fim, no contexto da disciplina Ateliê de Criação, o processo de criação de figurino se desenvolve durante os ensaios, nos quais as composições são avaliadas em cena pelos estudantes e pelos professores. Como responsável pela direção de arte, meu trabalho busca observar e questionar os alunos sobre como as escolhas criam sentido para a proposta da peça. Assim, até o momento da apresentação, podem surgir questões que são tratadas no tempo e nas possiblidades existentes.

Entre os diferentes alunos, os processos podem variar muito em relação à dedicação e ao tratamento das demandas específicas dos personagens. A observação dos diferentes fluxos implica, para mim como professor, uma organização de modo que os tempos individuais sejam respeitados sem que haja impacto sobre os acordos coletivos estabelecidos. De qualquer forma, a compreensão da bricolagem como princípio é evidente na interação entre os estudantes. Pelo procedimento coletivo, a configuração do figurino dos personagens faz com que cada aluno tenha peças de diferentes colegas, o que cria uma diversidade de relações que atesta a rede que o princípio da bricolagem proporciona nos processos criativos e de ensinoaprendizagem.

Considerações criativas

Frente à narrativa metodológica do processo de criação de figurino no contexto específico da prática de ensino da disciplina Atelier de Criação, e no âmbito da produção artística que a montagem da peça estrutura, gostaria de propor uma reflexão teórica sobre alguns temas que a proposta metodológica e os procedimentos implicam. Destacando o figurino como tema central, podemos concentrar a atenção sobre a forma de pensamento que a bricolagem representa e, com isso, explorar a relação entre bricolagem e projeto.

Por meio da figura do engenheiro, Lévi-Strauss evidencia um pensamento que se apoia no projeto enquanto um plano de ação *a priori*. O autor afirma que "[...] o engenheiro sempre procura abrir uma passagem e situar-se além, ao passo que o *bricoleur*, de bom ou mau grado, permanece aquém" (Lévi-Strauss, 1989, p. 35). Isso quer dizer que o pensamento do engenheiro se caracteriza por uma racionalização que implica uma solução pré-definida que necessita de materiais específicos para ser alcançada. Essa noção pode se conformar a questões que alguns figurinistas podem sugerir ao afirmar que a bricolagem exclui um profissional especializado que garante o trabalho material na produção do figurino. Porém, como figurinista e professor, destaco que a proposta metodológica não exclui o profissional. O que ela faz é estabelecer uma outra noção de projeto.

Adriana Vaz Ramos (2013) explora a noção de projeto por meio das definições de Argan (2005), demonstrando como o seu significado historicamente alude a um sentido de programação, o que se associa às considerações de Lévi-Strauss. Identificando uma crise no design, Argan (2005, p. 251-261) sinaliza que a programação advém de uma condição na qual o caráter transformador do projeto é restrito a operações mecânicas e de soluções às contradições da sociedade capitalista. Nesse caminho, o projeto perde seu caráter social de devir histórico e se associa ao lucro e aos regimes reacionários, distanciando-se da imaginação, que, para o autor, é a base do projeto. Esse significado de programação atribuído ao projeto por Argan explicita sua fundamentação teórica no materialismo histórico e vai ao encontro da indicação do pensamento racional do engenheiro por parte de Lévi-Strauss.

Apesar da diferença entre o estruturalismo do antropólogo e o materialismo histórico do historiador da arte, a racionalidade do engenheiro pode se associar às condições ideológicas das soluções que reificam as relações criativas na sociedade capitalista. Com isso, podemos considerar que a bricolagem no processo criativo se difere desse pensamento de projeto enquanto uma programação, mas pode ser entendida como um projeto que envolve a imaginação e se vincula ao devir.

A distinção proposta por Ramos (2013) corrobora esse entendimento. Lançando o termo "design de aparência de atores" (Ramos, 2013, p. 40), a figurinista sugere que a noção de projeto esteja atrelada à realização artística e que se concentre na construção da informação visual. Essa orientação demonstra a fundamentação do pensamento de Argan (2005, p. 261-264) sobre a crise do objeto, na medida em que o produto não se torna o enfoque da prática do projeto, mas, sim, "a representação, o signo" (Ramos, 2013, p. 47), o que reativa a afirmação de Lévi-Strauss (1989, p. 35) ao afirmar que o *bricoleur* opera por meio de signos, enquanto o engenheiro, com conceitos.

Para a nossa proposta metodológica, a adoção da bricolagem como princípio criativo permite que o profissional do figurino compreenda sua prática pelo trabalho com a informação visual da aparência dos atores, o que Ramos (2013, p. 22) nomeia de "caracterização visual". O trabalho de bricolagem na caracterização visual dos atores não exclui o profissional especializado do figurino. O que ele renuncia é uma postura racional e premeditada do profissional e, sobretudo, apartada do processo de criação da montagem teatral, tal qual Rosane Muniz (2004, p. 56-57) apresentou ao registrar o relato de Marília Pêra sobre os figurinos de *Toda nudez será castigada*, de Nelson Rodrigues. Ao declarar que o figurinista da peça não havia acompanhado o trabalho e chegou com "a ideia fechada", isto é, com o "figurino praticamente pronto", a atriz diz que isso implica uma sujeição do ator, e que "o melhor mesmo é quando todo mundo torce junto".

Contudo, alguém pode se perguntar: a ênfase sobre o processo não seria uma perda do trabalho profissional especializado na materialidade do objeto?

Para responder, podemos referenciar a proposta metodológica por meio do conceito de pós-produção, declarado por Nicolas Bourriaud (2009). Conforme aponta o autor, na contemporaneidade, a construção do objeto a partir de noções de originalidade e criação, como uma prática de dar forma a uma matéria bruta, foi substituída por práticas de manipulação e reordenação que não colocam um produto acabado no final do processo criativo. Retomando as noções de Michel de Certeau, Bourriaud (2009, p. 20-21) propõe que a apropriação é uma ação criativa, já que emprega elementos que estão a nossa disposição. Portanto, afirma que a produção artística deve ser considerada como "um local de manobras, um portal, um gerador de atividades [... pois] bricolam-se os produtos, navega-se em redes de signos, inserem-se suas formas em linhas existentes" (Bourriaud, 2009, p. 16).

Na proposta metodológica da bricolagem na criação de figurinos, podemos caracterizar que o processo direciona o foco "a estratégias de mixagem e de combinação de produtos" (Bourriaud, 2009, p. 48). Os procedimentos coletivos e individuais marcados pela determinação dos códigos visuais se estabelecem na medida em que os produtos do vestuário são apropriados e, a partir deles, são geradas inúmeras combinações. As combinações correspondem à materialidade das criações, o que concretiza a composição dos trajes

dos personagens. A aparência dos atores se configura pelo trabalho com os códigos visuais, e isso estabelece uma rede de signos, suscitando uma forma distinta daquela baseada na construção do objeto pela fabricação do produto e pela transformação da matéria-prima.

No âmbito pedagógico, a ênfase sobre o processo também não representa uma perda da especificidade da profissionalização. Além de tramar uma rede entre professores e alunos que potencializa a produção de sentidos, impulsionada pela prática que assume o cotidiano e os artefatos culturais como fontes para o processo de ensinoaprendizagem (Alves, 2003; 2007), a bricolagem se associa à dimensão política do que Boaventura de Sousa Santos chamou de "ecologia de saberes" (2007). Como um paradigma alternativo ao conhecimento monocultural hegemônico, científico e ocidental, a ecologia dos saberes concebe a pluralidade epistemológica que desierarquiza os lugares de dominação na produção do conhecimento. Nesse sentido, a bricolagem reforça a interação entre os saberes, a flexibilidade epistêmica e a valorização da diversidade, o que se associa à noção de uma criação por meio da pós-produção. Estabelecer a criação de figurinos pela apropriação do vestuário e realizar a composição a partir da interação entre professores e alunos ultrapassa a divisão rígida das posições racionais de concepção artística e de educação, que impõe um modelo único de solução ou entendimento. A bricolagem se combina à ecologia dos saberes, integrando diferentes sujeitos, conhecimentos e materiais, para lidar com os desafios complexos da criação artística e da formação de artistas.

Por fim, cabe destacar que caracterizar a proposta metodológica no âmbito da pós-produção e da ecologia de saberes é colocar em pauta a autoria como uma categoria ainda muito defendida pelas posições mais tradicionais da produção artística. Na medida em que o processo relatado aqui envolve procedimentos coletivos e individuais, o que se evidencia é a criação como uma "rede em construção" (Salles, 2017, p. 116), na qual o processo é contínuo e baseado na interação entre os sujeitos. A rede se instala na medida em que há um projeto poético que coloca os agentes em interação e instaura um sistema aberto, que acolhe inúmeras possiblidades, mas que exige escolhas, modos de trabalho e critérios em equipe. No caso da proposta metodológica da bricolagem, considero que a produção artística na formação em teatro corresponde ao projeto poético, e que alunos, professores e demais pessoas envolvidas se colocam em interação, formando uma rede. Os procedimentos adotados no processo de criação de figurinos demarcam os momentos de escolhas, tais quais os atos de seleção das peças do vestuário e as composições vivenciadas no próprio corpo, realizadas pelos alunos a partir de seus personagens. Eles determinam modos de pensar, particularmente pela adoção da bricolagem como princípio. Uma vez que os agentes experimentam a bricolagem, os modos de fazer se estabelecem pela forma de pensamento que ela proporciona, e isso faz com que se instaurem critérios em equipe, em especial no que se refere às responsabilidades no processo de criação.

Bourriaud (2009, p. 99) declara que, nos processos artísticos de pós-produção, o autor se torna uma entidade jurídica, uma vez que, no âmbito teórico e prático, a autoria já vem sendo questionada há tempos. A bricolagem como princípio criativo e como uma abordagem metodológica faz com que a proposta apresentada aqui estabeleça uma rede em que os processos sejam mais horizontais no âmbito da criação de figurinos e nas práticas pedagógicas. À medida que o trabalho do ator é contemplado e inserido nos procedimentos de

criação, o processo rompe com a hierarquização de posições que a divisão social do trabalho na produção artística pode ainda reproduzir. No caso dos procedimentos relatados neste artigo, a interação entre os diferentes sujeitos intensifica o caráter de pesquisa, alcançando a forma mais ampla do sentido de criação e de educação. Com isso, considero que, como figurinista, professor e pesquisador, os processos realizados e suas apresentações demonstram outros modos de conceber a produção artística, que, amparada pelo teor educacional dessa experiência, promove o reconhecimento de outras formas de pensar, o que reforça uma das primeiras considerações sobre a bricolagem.

Referências

ALVES, Nilda. Cultura e cotidiano escolar. **Revista Brasileira de Educação**, n. 23, agosto 2003. Disponível: https://doi.org/10.1590/S1413-24782003000200005. Acesso em: 07 dez. 2024.

ALVES, Nilda. SOBRE MOVIMENTOS DAS PESQUISAS NOS/DOS/COM OS COTIDIANOS. **Revista Teias**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 7, p. 8 pgs., 2007. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/23967. Acesso em: 7 dez. 2024.

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas**: máscaras, bonecos, objetos. São Paulo: EDUSP, 2011.

ARGAN, Giulio Carlo. **História da Arte como História da Cidade**. 5. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BARBOZA, L.; PRESTES, B. ; MARQUES, M. **A customização como prática no setor de moda: aplicação na oficina de artesãs da comunidade de Maceió em Niterói**. Revista de trabalhos acadêmicos da XII Jornada Científica, XI Encontro de Iniciação Científica e III Encontro de Pós-graduação, 2010. Disponível em: http://revista.universo.edu.br/index.php?journal=1reta2&page=article&op=view&path%5B%5D=496&path%5B%5D=399. Acesso em: 18 jul. 2024.

BARTHES, Roland. História e sociologia do vestuário. In: **Inéditos** (Vol.3- Imagem e moda). São Paulo, Martins Fontes, 2005.

BARTHES, Roland. **Sistema da Moda**. São Paulo: Ed. da Universidade de São, Paulo, 1979.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins, 2009.

CARVALHO, Flavio Ribeiro de Souza. **O Ator Bricoleur**. Anais ABRACE, v. 9, n. 1, 2008. Disponível em: https://www.portalabrace.org/vcongresso/textos/processos/Flavio%20Ribeiro%20de%20Souza%20Carvalho%20-%20O%20Ator%20Bricoleur.pdf. Acesso em: 18 jul. 2024.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes do fazer. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

CHARRÉU, Leonardo. Métodos alternativos de pesquisa na universidade contemporânea: uma reflexão crítica sobre a/r/tografia e metodologias de investigação paralelas. In: MARTINS, Raimundo. TOURINHO, Irene. (Org.). **Processos e práticas de pesquisa em cultura visual e educação**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2013, p. 97-113.

CÔRREA, M. R.; FRANÇA, C. A figura do bricoleur em práticas artísticas - DOI 10.5216/vis.v12i2.34486. **Visualidades**, Goiânia, v. 12, n. 2, 2015. DOI: 10.5216/vis.v12i2.34486. Disponível em: https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/34486. Acesso em: 18 jul. 2024.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3a. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GONÇALVES, Flávio Roberto. Documentos de Trabalho: percursos metodológicos. **Revista-Valise**, Porto Alegre, v. 9, n. 16, ano 9, dezembro de 2020, p. 19-39. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/RevistaValise/article/view/87091. Acesso em: 07 dez. 2024.

HERNÁNDEZ, Fernando. Pesquisar com imagens, pesquisar sobre imagens: revelar aquilo que permanece invisível nas pedagogias da cultura visual. In: MARTINS, Raimundo. TOURINHO, Irene. (Org.). **Processos e práticas de pesquisa em cultura visual e educação**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2013, p. 77-95.

HOFFMANN, A. Fiapos, retalhos e (sobras) para possíveis entrelaçamentos entre figurino e moda na construção dos corpos performáticos contemporâneos. In: VIANA, F.; MUNIZ, R. (Org.). **Diário de pesquisadores**: traje de cena. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012, p. 169-183.

KINCHELOE, J. L. Introduction: The power of the bricolage: Expanding research methods. In: Kincheloe, J. L. & Berry, K. S. (Eds.). **Rigour and complexity in educational research: Conceptualizing the bricolage**. Maidenhead: Open University Press, 2004.

KINCHELOE, Joe. L. On to the Next Level: Continuing the Conceptualization of the Bricolage. **Qualitative Inquiry**, Volume 11 Number 3, 2005, p. 323-350. DOI: 10.1177/1077800405275056

LAROUSSE. **Bricolage**. Disponível em: https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/bricolage/11132. Acesso em: 18 jul. 2024.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. Campinas, SP: Papirus, 1989.

LODDI, L.; MARTINS, R. A cultura visual como espaço de encontro entre construtor e pesquisador bricoleur. **Revista Digital do LAV**, [S. l.], v. 3, n. 3, p. 087–108, 2010. DOI: 10.5902/198373482189. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/2189. Acesso em: 18 jul. 2024.

MOSTARO, Marcelo. **O stylist como bricoleur no design de moda**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi, Morumbi, São Paulo, 2012. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1xav2eB7GO6Ov-8QEBHkdFel28Lt2bVqn/view. Acesso em: 18 jul. 2024.

MUNIZ, R. **Vestindo os nus**: o figurino em cena. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.

OLIVEIRA, Marilda Oliveira de. Por uma abordagem narrativa e autobriográfica: diários de aula como foco de investigação. In: MARTINS, Raimundo. TOURINHO, Irene. (Org.). **Educação da cultura visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: Ed. da UFSM, 2011, p. 175-190.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. 3. ed - São Paulo: Perspectiva, 2008.

RAMOS, A. **O designer de aparência de atores e a comunicação em cena**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2013.

ROGERS, Matt. Contextualizing Theories and Practices of Bricolage Research. **The Qualitative Report**, V. 17(48), 2012, p. 1-17. Disponível: https://doi.org/10.46743/2160-3715/2012.1704. Acesso em: 18 jul. 2024.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral:** 1880-1980. 2a. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

SALLES, Cecília Almeida. **Processos de Criação em Grupo: diálogos**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. **Novos Estudos CEBRAP**, n. 79, 2007. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S0101-33002007000300004. Acesso em: 07 dez. 2024.

SCHEFFLER, Ismael. **Teorias da cena**: teatro e visualidades. Curitiba: InterSaberes, 2019.

SURIANI, Ana Cláudia; MILLECCO, Mariana. Entrevista com Beth Filipecki, figurinista de Capitu (2008). **Machado de Assis em linha**, N. 20, Abril de 2017. Disponível https://www.scielo.br/j/mael/a/dZR8FxvstkkwtwywjksYFsF/?lang=pt. Acesso em: 18 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 em: www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/252 . Acesso em 27 julho. 2024.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. Entrevista com Eduardo Viveiros de Castro

(10/05/2009). **Com Ciência, Campinas**, n. 108. Disponível em: <https://comciencia.br/dossies-73-184/web/handlerf209-2.html?section=8&tipo=entrevista&edicao=46>. Acesso em 27 julho. 2024.

VOLPI, Maria Cristina. O figurino e a questão da representação da personagem. In: VIANA, F.; MUNIZ, R. (Org.). Diário de pesquisadores: traje de cena. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012, p. 291-295.

Agradecimentos

Agradeço às professoras Carolina Virgüez e Chiara Santoro, ao professor Theotonio de Paiva e a todos os alunos a parceria e as trocas que motivaram as considerações apresentadas aqui.

Revisor do texto: Wendel Carlos de Sousa, Mestre em Literatura Brasileira (Universidade Federal do Rio de Janeiro). E-mail: wendelcdsousa@gmail.com.

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

Costume Design: visual elements for generating characters

Aline Barbosa da Cruz Prudente[1]
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 consequentemente 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 lantejoula 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 agrupar[2] 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 aluna[3], 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.

Concluímos 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,

[galeria]

1 - TEATRO
LosHermanos | Musical Pré-fabricado 2023
Figurino para espetáculo com dramaturgia e direção Michel Melamed
34º Prêmio Shell de Melhor Figurino 2024 (Rio de Janeiro)
Na foto Yasmin Gomlevsky e Leandro Melo. Foto André Mantelli



2 - EXPOSIÇÃO
Flying Dresses 2007
Exposição individual na Galeria Catherine Bastide, Bruxelas, Bélgica
Modelos Lucille Cocito e Ana Porto. Foto Isabelle Arthuis



3-CARNAVAL

Baile do Sarongue Luz del Fuego 2025

Criação de traje de carnaval com Vitor Dirami, Keren Jacintho e Nassim Elias Harari para desfile de fantasias organizado por Marcus Wagner no Alalaô Kosk

Modelo Aline Aguiar. Foto André Mantelli



4-MODA
Baile da Vogue 2022
Criação de *look* para Leticia Colin e Michel Melamed com pintura em tecido de Chica Capeto e chapelaria Denis Linhares. Foto Marcio Farias





5-TEATRO
Restos na escuridão, uma engenharia reversa 2021-2023
Figurino para espetáculo com direção de Fabio Ferreira encenado por Carolina Virgüez, a partir de textos de Samuel Beckett
34º Prêmio Shell de Melhor Figurino 2024 (Rio de Janeiro) Foto Guga Melgar



6-TV
Polipolar Show 2025
Figurino para programa de tevê concebido e dirigido por Michel Melamed para o Canal Brasil. Estreia em junho de 2025.
Foto Asafe Ghalib



7-TEATRO
Um filme argentino 2024
Figurino para espetáculo escrito e dirigido por Michel Melamed, encenado por Leticia Colin e Michel Melamed
indicado como Melhor Figurino no 19º Prêmio APTR Foto Jorge Bispo



8-EXPOSIÇÃO
Flying Dresses 2007
Exposição individual na Galeria Catherine Bastide, Bruxelas, Bélgica
Modelo Ana Porto. Foto Isabelle Arthuis

dObra[s] VOLUME 18 | NÚMERO 43 | JANEIRO-ABRIL 2025
https://dobras.emnuvens.com.br/dobras | e-ISSN 2358-0003



9-EXPOSIÇÃO
Flying Dresses 2007
Exposição individual na Galeria Catherine Bastide, Bruxelas, Bélgica
Modelo Lucille Cocito. Foto Isabelle Arthuis

dObra[s] VOLUME 18 | NÚMERO 43 | JANEIRO-ABRIL 2025
https://dobras.emnuvens.com.br/dobras | e-ISSN 2358-0003



10-MODA
Desfile Bic por À Colecionadora 2004
Desfile de moda a partir da coleção Caneta, papel e tesoura, vulgo Bic, realizado no Fashion Rio. Foto Guto Seixas

11-MODA-PERFORMANCE
Desfile Modelo Vivo 2018
Criação Luiza Marcier e direção Regina Miranda, realizado na Casa França-Brasil
Modelos Vanessa Pascale, Marc Kraus, Marina Salomon, Patricia Niedermeier, Julia Rezende, Renata Gasparim, Cleber Teixeira, Nina Vicente, Juliana Magalhães
Foto Adriano Fagundes





ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE
ESTUDOS E PESQUISAS EM MODA