

## **O Design de Aparência de atores e a formação de figurinistas na SP Escola de Teatro**

**Autora:** Adriana Vaz Ramos - SP Escola de Teatro

Formar figurinistas é uma tarefa que necessita bastante reflexão, sobretudo porque se trata de uma carreira em que os profissionais são, na sua maioria, autodidatas. Minha história não difere, também comecei como uma autodidata. Entre erros e acertos, segui estudando e me dediquei a sistematizar uma pesquisa a respeito do assunto, voltando meus mestrado e doutorado para tal investigação. A oportunidade de fazer esse artigo permite que eu exponha determinados pontos da minha pesquisa e também pontue algumas questões sobre as quais me debruço há décadas, ao longo da minha vida profissional. Como todas as disciplinas artísticas, a criação de figurinos não é de algo simples, nem tão pouco objetivo. À parte de toda subjetividade que tal tarefa carrega no seu cerne, enfrentamos a quase total inexistência de cursos voltados para a carreira em questão.

Como uma autodidata na profissão, enxergo com maior clareza a necessidade de existirem cursos especializados capazes de orientar os primeiros passos a serem trilhados na carreira de figurinista. Mesmo ciente de que nenhuma escola tem o poder de fornecer todos os subsídios necessários para a formação de um profissional, seja em qualquer campo de atuação, considero de enorme valia os cursos voltados para a área em questão. Isso porque, além da transmissão de procedimentos técnicos, fomentar questionamentos e instigar pesquisas é o que se deseja quando há a proposta de formar artistas.

Exceto as faculdades de artes cênicas de todo o país, com as disciplinas de cenografia e indumentária e algumas faculdades de moda que possuem a disciplina figurino em sua grade, tenho conhecimento apenas da existência do curso de Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio de Janeiro, criado na década de 1970, que possui duas habilitações: cenografia e figurino. Somente na última década, começaram a surgir alguns cursos livres especializados, dedicados à formação de figurinistas. Diante dessa situação, podemos perceber que figurinistas ainda são, quase na sua maioria, autodidatas.

Um reflexo dessa conjuntura é a falta de material bibliográfico produzido em nosso país, específico ao campo do figurino. São poucas as publicações existentes, apesar de, felizmente, terem surgido algumas dissertações e teses voltadas para questões pertinentes a essa área. Considero ainda não existir tão pouco um consenso entre os pesquisadores de figurino, quanto à terminologia relativa à disciplina, realidade que, segundo meu entendimento, dificulta muito as pesquisas.

Em meu livro<sup>1</sup>, resultado da minha tese de doutorado, busquei refletir a respeito da maneira como são construídas as aparências de atores em espetáculos contemporâneos. Procurei ir além das classificações que colocam o figurino como parte da cenografia e para sistematizar minha pesquisa, criei alguns termos que pudessem corroborar no sentido de compreender as possibilidades de geração de significados trabalhados nas complexas

<sup>1</sup> "O design de aparência de atores e a comunicação em cena". Editora Senac São Paulo, 2013.

aparências de atores que figuram nas cenas da atualidade, muitas delas, sem a presença de cenários ou até mesmo de figurinos. Assim, ante a falta de expressões verbais adequadas para expressar minhas reflexões, senti a necessidade de cunhar novos termos para conduzir minhas análises e sugeri a denominação "caracterização visual de atores", para designar a linguagem que, em realizações artísticas, é trabalhada diretamente sobre o corpo do ator com figurinos, adereços, penteados e maquiagens para construir sua aparência física, a fim de traduzir, em matéria plástica sensível e concreta, os traços de caráter ficcionais representados em uma dada obra.

Apresento aqui, de forma reduzida, parte do meu trabalho, com a intenção de prosseguir meu raciocínio e gostaria de deixar claro que minhas colocações são fruto do escopo de criar um instrumental analítico e não configuram nenhuma espécie de julgamento a respeito do trabalho que se exerce nos meios profissionais. Observando a complexidade das construções contemporâneas sobre os corpos dos atores, entendi que a linguagem da caracterização visual pode ser organizada, pelo menos, de duas maneiras distintas.

Há a ação criativa que produz uma construção de caráter histórico ou referencial, cuja elaboração pode anteceder a cena a ser criada. É o caso dos figurinos de uma determinada época ou de uma determinada região geográfica, por exemplo. Essa criação busca mimetizar o real e, em geral, tem um caráter técnico acentuado. Entendo que para essa maneira de organizar a caracterização visual de atores a denominação "figurino" cabe perfeitamente, pois, como explicam os dicionários, os significados deste termo indicam algo que se relaciona com um "modelo ou exemplo"<sup>2</sup>. Para ser um modelo ou um exemplo, algo precisa existir anteriormente a uma determinada criação, pois indica qual caminho deve ser seguido, copiado, imitado. Em outras palavras, um modelo é algo que serve de referência para alguma criação. Por essas razões, entendo o figurino como o modo técnico de organização da linguagem caracterização visual de atores, que busca referência na realidade sensível das formas acabadas da natureza e funciona, na cena, como índice de idade, localidade, época, fator social etc.

Por outro lado, há outra forma de organizar a caracterização visual de atores que produz aparências inusitadas, muitas vezes sem linearidade histórica ou qualquer outro referente existente, porém construídas em íntima sintonia com a obra em que estão inseridas e produzem conhecimento, porque instigam o receptor a desvendar seus significados. A esta maneira de organizar a caracterização visual denominei "*design* de aparência de atores". Trata-se de uma construção que extrapola as funções de referencialidade normalmente atribuídas ao figurino. Não busca mimetizar o real e tão pouco observa linearidades históricas ou geográficas. São criações oriundas do processo conjunto de elaboração da cena e somente podem ser compreendidas dentro de tal contexto artístico, de modo relacional. Isto porque a aparência de atores é um complexo feixe de relações e apenas no interior dessa complexidade poderemos buscar sua significação. O modo *design* de aparência de atores de organizar a caracterização visual busca fazer algo para além do que se mostra e, para tanto, é fruto de um projeto originado em um processo criativo e não apenas deriva de um modelo anteriormente programado.

---

<sup>2</sup> Aurélio Buarque de Holanda Ferreira. Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa. Curitiba: Positivo, 3ª edição, 2004, pp. 895-896.

Após as distinções apresentadas, voltamos à questão central desse artigo: como formar figurinistas. Torna-se mais claro que esta não é uma tarefa simples. Talvez dessa dificuldade derive da falta de cursos especializados que verticalizem as diferentes maneiras de trabalhar as aparências de atores como uma linguagem cênica com grande potência de gerar sentidos.

Em meio à enorme carência de cursos nesse campo, surge em 2010 a SP Escola de Teatro - centro de formação das artes do palco<sup>3</sup>, com o curso técnico de Cenografia e Figurinos, com duração de dois anos.

Oferecendo formação em oito áreas do teatro (cenografia e figurino; técnicas de palco; sonoplastia; iluminação; direção; dramaturgia; atuação e atuação para humor), o projeto pedagógico da SP Escola de Teatro é de ensino modular, não hierárquico e não acumulativo. A escola entende que a prática, o fazer artístico em si, proporciona aos aprendizes valiosos subsídios para o desenvolvimento de suas carreiras artísticas. Dessa forma, além das aulas teóricas, trabalhando sobre diferentes eixos temáticos<sup>4</sup>, os aprendizes devem realizar durante cada módulo, três experimentos, cada um deles com diferentes tempos de preparação. A cada semestre, divididos em oito grupos todos os aprendizes, das oito áreas da escola, trabalham a temática proposta pela pedagogia em uma organização semelhante ao processo colaborativo, praticado por várias trupes teatrais da atualidade.

Meu contato com a SP Escola de Teatro levantou muitas questões sobre as possíveis maneiras de formar figurinistas. O curso de cenografia e figurino desta escola possui maior ênfase nas questões cenográficas, porém, não acredito que essa constatação represente algum tipo de prejuízo para o aprendiz que busca uma formação em figurino. A dinâmica da proposta pedagógica trabalhada na SP Escola de Teatro, permite vivenciar uma não hierarquia entre os saberes, busca-se o ensino inter e transdisciplinar, proposição que privilegia o entrecruzamento de percepções trazidas por professores e aprendizes, vindos de trajetórias bastante variadas, e que encontra sua realização na atividade prática. Pode-se dizer que o aprendiz é instigado a construir sua formação de forma ativa.

Em cada um dos quatro módulos, os aprendizes têm contato com diferentes componentes que trabalham conteúdos diretamente ligados ao fazer do figurinista, mas são eles quem devem completar as lacunas que por ventura existirem. Lançados a resolverem situações estéticas e teóricas na prática dos experimentos, os aprendizes experenciam um fazer semelhante aos dos autodidatas, com a vantagem de estarem em uma escola, onde

<sup>3</sup> A SP Escola de Teatro pode ser conhecida no endereço <http://www.spescoladeteatro.org.br>.

<sup>4</sup> De acordo com o *site* da SP Escola de Teatro, lemos a respeito do eixo temático: Na conjunção da forma com o conteúdo, e vice-versa, as linhas de pensamento da SP Escola de Teatro atravessam ideias, linguagens e estéticas. São elas que orientam o Eixo Temático. Este ora tangencia as fontes históricas, ora persegue a ruptura potencializada no ato de criar no mundo de hoje. O Eixo Temático contextualiza estilo e época, a saber: Verde – elementos do realismo; Amarelo – elementos do épico/ narrativo; Azul – elementos da improvisação e da performance; Vermelho – elementos do teatro contemporâneo.

sempre há algum professor para orientá-los. Talvez a frase "o importante é não estar pronto", que a escola estampa nas camisetas dos aprendizes formandos, explique esse caminho pedagógico. Considero essa proposta extremamente válida, sobretudo depois de ver os excelentes resultados obtidos nesses 5 anos de existência da escola.

Analisando as construções das aparências dos atores realizadas nos experimentos da escola, desde sua fundação, pude concluir que todas seguiram a classificação do *design* de aparência. Mesmo em situações em que existia a necessidade de uma caracterização visual mais referencial, os aprendizes acabaram sempre utilizando elementos indiciais, aqueles que sugerem possíveis significados, deixando aberta a leitura ao público. Em outros termos, o *design* de aparência de atores produz um simulacro e não uma simulação, pois não busca ser algo que não é, ao contrário, é auto referencial. Acredito que isto seja decorrência das escolhas pedagógicas da SP Escola de Teatro que privilegia a oferta de subsídios para que os aprendizes desenvolvam sua própria linguagem criativa, sintonizada com o contemporâneo, em detrimento de um ensino formal, estruturado nos moldes do século XIX.

Se os aprendizes tivessem que desenvolver figurinos históricos ou estritamente referências, com certeza teriam encontrado bastante dificuldade em fazê-lo. Um formato de curso que oferecesse uma formação mais abrangente para um figurinista talvez devesse abarcar diversas disciplinas que levem em consideração os diferentes modos de trabalhar a linguagem caracterização visual. Apesar do importante trabalho que desenvolvemos na SP Escola de Teatro, a lacuna ainda persiste.

Aproveito o espaço que me foi oferecido para relatar o trabalho que desenvolvi nas aulas desse primeiro semestre de 2015, para elucidar a maneira como conduzimos o ensino de figurino na SP Escola de Teatro.

O Módulo Azul é sempre voltado para o entendimento do "teatro performativo"<sup>5</sup>, assim, a direção pedagógica da escola propôs utilizar como disparador dos trabalhos, para esse semestre, o material proveniente do livro "O que é cidade" de Raquel Rolnik (1988). A intenção era provocar uma reflexão a respeito das vivências urbanas, sobretudo daquelas geradas no entorno das sedes da escola, no centro de São Paulo, e as incontáveis interações provenientes da multiplicidade de tipos humanos que ali habitam. A pergunta "Qual é o seu nome?", operacionalizou as elaborações dos experimentos, enquanto o grupo europeu Rimini Protokoll e suas criações de teatro documentário funcionavam para ilustrar pedagogicamente as realizações do semestre.

Passo a descrever a seguir o componente ministrado (o curso): NOME/ CÓDIGO/ AVATAR

A indagação "Qual sua identidade?" é o que move qualquer trabalho de caracterização visual de atores. Sempre partimos desse questionamento para projetar os figurinos, as maquiagens e todo o *design* de aparência dos atores em uma dada cena artística.

---

<sup>5</sup>A esse respeito vide Silvia Fernandes. Teatralidade e performatividade na cena contemporânea. Revista Camarim, nº 46, 1º semestre de 2012, p. 20.

Nesse Módulo Azul, em sintonia com a proposta pedagógica da escola, a fim de transmitir aos aprendizes a ideia de *design* de aparência como modo de caracterizar atores, trabalhamos com os conceitos de avatar (segundo o semiótico Gustavo Cavalheiro, 2010), de montagem de atrações (segundo Eisenstein, 1994) e de tradução intersemiótica e equivalência. Entre outros aportes teóricos, tais conceituações foram utilizadas para a formulação da ideia de *design* de aparência de atores, por essa razão as escolhi para serem estudadas no componente.

Estudamos também as técnicas de maquiagens contemporâneas e estendemos a questão do *design* da aparência na performatividade para as modificações corporais, bastante feitas nos dias de hoje, tais como *piercings*, próteses, tatuagens e cirurgias plásticas, práticas comumente observadas nos corpos dos habitantes das grandes cidades.

Após algumas aulas teóricas, passamos a realizar um trabalho, feito integralmente nos horários das aulas, em que os aprendizes entraram em contato com todo o processo de construção do *design* de aparência de um personagem, situação em que tiveram a oportunidade de entender a potência da caracterização visual como uma linguagem comunicadora de sentidos em cenas artísticas.

Método: divididos em cinco grupos, os aprendizes fizeram pequenas derivas em torno das sedes da escola, para a escolha de cinco tipos/personagens urbanos.

Escolha feita, cada grupo realizou uma mini fotonovela virtual, traçando ficcionalmente como dramaturgos, as características da vida do personagem eleito, numa elaboração semelhante à criação de um avatar da internet.

A partir daí começaram os projetos e estudos e as realizações concretas das caracterizações, estudo de maquiagem, figurinos, adereços, pois tudo foi realizado também no tridimensional, em um ator (ou em algum colega de sala) e depois foi fotografado, gerando assim a mini fotonovela virtual. Estas estão hospedadas em *microblogs* do *tumblr.com*.

Performatividade: os criadores de tal mini fotonovela (os aprendizes), tornaram público seu trabalho por meio de uma ação performativa. Saíram às ruas, colando lambes<sup>6</sup> com frases emblemáticas a respeito de cada personagem criado.

Ao lado de cada frase, no mesmo lambe, está estampado um *QR Code*. Ao apontar para o *QR Code* com um celular ou *tablet*, o transeunte entra, imediatamente, no *microblog* e encontra a mini fotonovela, conhecendo assim, mais detalhes sobre o personagem que originou o lambe em questão.

As conceituações eleitas como aportes teóricos para o exercício proposto são constitutivas do modo *design* de aparência de caracterizar atores. A ideia de "avatar" está na base do exercício, pois a proposta era justamente "avatarizar" cada figura urbana escolhida pelos

---

<sup>6</sup> Derivado de "lambe-lambe", o termo lambe (em inglês chamados de *posters-bombers*) são cartazes artesanais, feitos para serem colados pela cidade. Constituem uma modalidade da arte urbana contemporânea.

grupos, no entorno da escola. Tal como descreve o semioticista Gustavo Cavalheiro, avatarização é o

*"processo de transformação de pessoas civis em corpos imagéticos ciberculturais conhecidos como avatares com perfis de usuários e personagens participantes de ações coletivas, ou apenas representações de suas individualidades para acesso e inter-relação com outros egos-personagens digitais"* (CAVALHEIRO, 2010, p. 22).

Para os aprendizes, a criação de um avatar fictício para uma pessoa real, proporciona a oportunidade de experimentar a elaboração de uma dramaturgia e um consequente aprofundamento nos projetos de seus trabalhos.

As construções de aparências de atores que não se limitam aos parâmetros de um modelo referencial e utilizam na organização dos trabalhos informações oriundas de diferentes culturas e de diferentes linguagens, geram dessa maneira um conflito que se equipara à noção de "montagem de atração", formulada por Sergei Eisenstein. Este cineasta russo idealizou uma forma de montar seus filmes a partir do conflito gerado entre a sequência das imagens, colocadas nos quadros de edição de seus filmes, causando um potente estranhamento no receptor: signos que, aparentemente, pertencem a contextos diferentes, surgem lado a lado, na mesma construção, a fim de gerar sentidos.

Eisenstein, antes de conhecer o cinema, era um homem de teatro. Formulou seu método de montagem cinematográfica com base na noção de "espetáculos de atrações", denominação criada pelo autor para definir uma oposição ao teatro mimético naturalista. O circo e o *music-hall* inspiraram Eisenstein a pensar uma forma de montar os espetáculos, inicialmente de teatro e mais tarde de cinema, que inserissem cenas conflitantes com a causalidade linear da obra, para gerar sentidos (RAMOS, 2013, p. 111).

O trânsito entre os *modus operandi* de diferentes linguagens é algo corrente nos trabalhos artísticos contemporâneos. Da mesma maneira, projetar um *design* de aparência para um ator também exigirá do *designer* o entendimento desse fluxo entre os códigos de diversas linguagens, por esta razão trabalhei com os aprendizes a noção de "*tradução intersemiótica*", a fim de desenvolver o que Julio Plaza (2013) colocou "*como pensamento em signos, como trânsito dos sentidos, como transcrição de formas na historicidade*" (PLAZA, 2013, p.14).

É importante frisar que todas as formas de construções mencionadas só se completam com a leitura que o receptor fará delas. Trata-se de elaborações que permitem que se ultrapasse o nível da mera constatação passiva, para proporcionar ao receptor um papel ativo, ao fazer com que seu repertório cultural seja invocado para o desvendamento da nova informação.

Estas são as cinco frases dos lambes e os cinco QR Codes de cada grupo:



**Figura 1. Eu sou cocô de pombo radioativo.**



**Figura 2. Eu sou Esperanza, carregando Sueño nas costas.**



**Figura 3. Eu sou Frida.**



**Figura 4. Eu sou os olhos do cego e a cegueira da visão.**



**Figura 5. Eu sou o Senhor dos Empregos**

## Referências:

- BERTHOLD, M. História mundial do teatro. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- CAVALHEIRO, G. A sociedade do avatar: do eu heteronímico ao cibercultural. São Paulo: Dissertação de mestrado, PUC/SP, 2010.
- EISENSTEIN, S. A forma do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.
- FERNANDES, S. Teatralidade e performatividade na cena contemporânea. Revista Camarim, nº 46, primeiro semestre de 2012.
- FERREIRA, A. B. de H. Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa. Curitiba: Positivo, 3ª edição, 2004.
- PLAZA, J. Tradução intersemiótica. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- RAMOS, A. V. O *design* de aparência de atores e a comunicação em cena. São Paulo: SENAC/ São Paulo, 2013.
- ROLNIK, R. O que é cidade. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.