

“Figurinar: uma opção de mercado para o designer de moda”

Luzanira Carvalho de Oliveira¹

Resumo: esta comunicação apresentará o projeto "Figurinar" em suas etapas de atuação e em seus propósitos pedagógicos. Os propósitos serão avaliados passo a passo, levando-se em conta as etapas do processo: etapa teórica, etapa de pesquisa de campo e etapa de trabalho prático. Ao fim deste processo, o projeto leva o grupo a refletir sobre suas práticas e sobre o próprio campo da Moda.

Palavras-chave: Teatro. Figurino. Design.

“Figurinar: uma opção de mercado para o designer de moda” é um projeto interdisciplinar desenvolvido no curso de Design de Moda da Faesa/ES, que visa a desenvolver a criação de figurinos para teatro e experimentar as várias possibilidades criativas que esta atividade interdisciplinar proporciona.

O que instigou a criação do projeto foi perceber a existência de uma lacuna no mercado local para essa demanda. Atuando como professora das disciplinas de Laboratório de Criatividade, Composição e Tecnologia Têxtil desde 2001, passei a incentivar a formação de grupos empreendedores entre os alunos e a apontar para os futuros designers novas possibilidades de atuação. Entre estas, a atividade de figurinista despontou como um espaço tanto para experimentações plásticas quanto para a formação de profissionais requisitados e pouco disponíveis no mercado de trabalho. Esta rica atividade interdisciplinar, ligada à leitura de textos e interpretação plástica de personagens, pode proporcionar para o grupo muitas possibilidades criativas inusitadas, além de formar profissionais específicos; mesmo que, ao término da atividade, o participante busque outras formas de atuação, a experimentação interdisciplinar funcionará sem dúvida como diferencial criativo.

O projeto é dividido em etapas que começam com a pesquisa do texto teatral. Nesta fase, os alunos realizam leituras das falas dos personagens para os quais irão desenvolver o figurino. O processo é intenso. É necessário mergulhar na psicologia do personagem, identificar sua maneira de estar no mundo. As impressões captadas

¹ Prof^ª. do Curso de Design de Moda da FAESA – Faculdades Integradas Espírito-Santenses; graduada em Artes Plásticas/UFES e Especialista em Artes Visuais/UFES.

inicialmente serão fundamentais no próximo passo. Como apontamos anteriormente, a experiência em si já enriquece e proporciona ao grupo, material criativo além de instigar o trabalho coletivo.

O segundo momento consiste em assistir aos ensaios e tentar captar as especificidades da montagem para a qual se trabalhará, entendendo as intenções do diretor do espetáculo, ou seja, a forma como trabalha a luz, o movimento, a expressão corporal e demais aspectos que ressaltam sua interpretação daquele texto. Vale frisar que essa sintonia do profissional figurinista com os outros participantes instiga o trabalho colaborativo e as relações interpessoais, duas qualidades essenciais não apenas para designers, mas também para todo e qualquer profissional.

Na busca pela definição do perfil psicológico do personagem (elaborado primeiramente pelo autor do texto e repensado pelo diretor), que deverá culminar com a concepção adequada do *look*, o projeto considerou, em uma apropriação de Fischer-Mirkin, que: “*A vestimenta é uma janela para o ser consciente e o inconsciente ... revela muito de como nos sentimos ... nossos desejos, nossas fantasias e nossos valores*” (FISCHER-MIRKIN, 2001, p.17).

Após lerem o texto e assistirem aos ensaios, os alunos saem para a segunda etapa, a pesquisa de campo, visitando brechós e lojas especializadas. Simultaneamente à realização dos primeiros *croquis*, é feito um estudo dos elementos que irão compor o cenário. A criação do figurino não pode ser isolada do processo criativo do espetáculo como um todo. Ele deverá servir à narrativa, ser um dos elementos constitutivos da cena teatral. Portanto, para alcançar o resultado final, é de fundamental importância que todos os envolvidos participem do processo de elaboração. Assim, as conversas com o diretor, os atores e o cenógrafo são primordiais para que o resultado pretendido seja atingido.

A terceira etapa constitui o desenvolvimento prático propriamente dito. Depois de conhecer o texto e inteirar-se da forma de trabalho do diretor e do grupo teatral, tem início a elaboração da cartela de cores, de tecidos, adequando os mesmos às características dos personagens e aos efeitos visuais do cenário, ajustando-os ao contexto narrativo e histórico da peça, ficha técnica e as medidas dos atores.

São consideradas, ainda nessa etapa, as especificidades de uma vestimenta teatral. A modelagem adaptada para o teatro deve permitir a troca rápida das peças entre uma cena e outra e ajustes para diferentes tamanhos, visto que um personagem pode ser interpretado por vários atores e podem ocorrer substituições durante a temporada. Tais detalhes específicos da profissão, aqui trabalhados, sem dúvida serão a marca diferencial destes profissionais quando estiverem atuando no mercado.

Além de confeccionar as vestimentas, faz-se necessário um levantamento dos acessórios que acompanharão cada peça e as cenas. Para estas etapas, são realizados novos encontros com os atores que irão experimentar as peças, auxiliando na adequação e ajustes do figurino.

Fica claro que as etapas aqui citadas são distintas. Para o bom desenvolvimento de atividades tão diversas, antes da realização das etapas descritas acima é montado um cronograma de desenvolvimento metodológico que otimiza tempo e divide tarefas de forma equilibrada. Equipes trabalham paralelamente nas atividades, pois os participantes são alunos com horários limitados de trabalho. Assim sendo, segundo o cronograma: a primeira etapa é de ordem teórica, contextualizando o momento histórico-cronológico, realizam a leitura das falas dos personagens, iniciam as pesquisas de campo em brechós e lojas especializadas em acessórios específicos, assistem a ensaios da peça, definem com o grupo teatral as concepções e interpretações das cenas e personagens.

Na segunda etapa intensificam-se as pesquisas de campo, mas já tendo em vista o desenvolvimento prático, com atividades de criação de croquis, fichas técnicas, levantamento de materiais, medidas dos atores, modelagens. O diferencial do trabalho se dá a partir do estudo de aberturas e fechamentos especiais dos figurinos, e ainda ajustes para diferentes tamanhos. A terceira etapa é a concretização final do trabalho, ou seja, o corte das peças, a costura, a primeira prova, finalização das costuras, acabamentos, bordados e aplicações.

Após a entrega dos figurinos, uma última atividade é o processo de avaliação do grupo de figurinistas, levando em conta os resultados obtidos, dificuldades encontradas e soluções adotadas. Nestas reuniões todos se manifestam, argumentam e registram

possíveis propostas para novos trabalhos. Neste momento, cumpridas as etapas; teórica, de pesquisa de campo e de confecção, o grupo refaz seu percurso, revê e repensa as questões, reavaliando sua atuação e elaborando novas hipóteses que poderiam ter sido aventadas. Assim, com estas reuniões, há uma reflexão sobre o processo, a fim de aprimorá-lo. Este momento, do ponto de vista pedagógico, é essencial, pois, refletindo sobre todos os passos, mesmo que um aluno não tenha participado ativamente de uma das atividades, ele conhecerá o ciclo que vai da teoria à confecção.

Como orientadora deste projeto, avalio o processo de pesquisa e desenvolvimento como uma atividade benéfica para a compreensão dos passos necessários à atuação nesse mercado de trabalho, pois o aluno contextualiza de forma interdisciplinar o conhecimento adquirido nas diferentes disciplinas do curso. O caráter didático-pedagógico do projeto se fortalece numa visão abrangente de adequação de diversos códigos e linguagens, indo além do componente isolado de cada área, beneficiando o aluno na compreensão de sua participação profissional e nas eventuais mudanças sociais e culturais com as quais interage.

A inter-relação entre equipes – a dos artistas e a dos figurinistas – permite trocas entre duas dinâmicas diversas de trabalho, além de demonstrar na prática as vicissitudes de um projeto coletivo. Ou seja, o aluno aprende ouvir, avaliar, ponderar e a submeter-se às necessidades de um cliente, sem perder seu espaço de criação; assim, formam-se espontaneamente os núcleos de liderança, as divisões de atribuições conforme as habilidades, e os grupos trabalham em harmonia.

Como todo processo, o Projeto Figurinar apresenta operações que se inter-relacionam de forma dinâmica e contínua, sistematizando reflexão, decisão, ação e revisão, tendo como base o planejamento e a avaliação que subdividem e levam a uma nova ação, num ciclo contínuo. O aluno de Design de Moda que participa deste projeto vislumbra um campo de atuação e suas particularidades. E, vale frisar que, este processo de aprendizado não cessa: mesmo que o aluno venha a se dedicar a outro ramo dentro do Design, a experiência desenvolveu suas capacidades de trabalho em grupo, de inter-relação pessoal, mostrou-lhe novas dinâmicas de trabalho, além de ter enriquecido sua bagagem cultural.

Ampliando ainda mais o espectro de questões, do ponto de vista geral do Design de Moda, o projeto incorpora questões culturais e artísticas, agregando novos valores ao processo criativo da área, fazendo com que o profissional da Moda seja conhecido em sua totalidade, e não apenas a partir de imagens estereotipadas e empobrecedoras que circunscrevem este profissional ao universo das confecções.

Para o aluno, esta ampliação do campo de perspectivas pode fazer toda a diferença, levando-o a repensar sua função social como Designer de Moda, pois faz com que ele se pense como um agente da cultura e não apenas de mercado. Incentivar as atividades culturais e o intercâmbio da Moda com as Artes é uma das propostas do projeto. Se o olhar didático específico é da preparação de um profissional mais qualificado, o mesmo olhar de forma mais ampla visualiza a quebra de um paradigma em relação às funções do Designer de Moda.

O Projeto Figurinar é palco ativo dentro do processo de aperfeiçoamento profissional na área de Design de Moda no Espírito Santo, realizando prestação de serviços e fortalecendo a Arte como um caminho no desenvolvimento social e cultural.

REFERÊNCIA

FISCHER-MIRKIN, Toby. **O código do vestir:** os significados ocultos da roupa feminina. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

BIBLIOGRAFIA

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

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** Petrópolis: Vozes, 1987.

SILVA, Ignacio A. (Org.). **Corpo e sentido:** a escuta do sensível. São Paulo: Unesp. 1996.

LAVAR, James. **A roupa e a moda:** uma história concisa. Tradução brasileira Glória Maria de M. Carvalho. São Paulo: Companhia das letras, 1989.

MULLER, Florence. **Arte e moda**. São Paulo: Cosac & Naify, 2000

Breve Currículo

Luzanira Carvalho é Especialista em Artes Visuais pela Universidade Federal do Espírito Santo-2001; professora de Laboratório de Criatividade, Composição e Tecnologia Têxtil na FAESA desde 2001. Atua profissionalmente também nas áreas de Consultoria para Criação e Desenvolvimento em Moda no Espírito Santo. É artista plástica, com pesquisas e exposições na área de fotografia e escultura. Presta assessoria para escolas de samba e projetos sociais na área de Design, Artesanato e Educação.