

## TEORIAS DA CRIATIVIDADE COMO SUPORTE PARA A CRIAÇÃO DE FIGURINOS DE DANÇA CONTEMPORÂNEA

*Theories of creativity as a support for the creation of contemporary dance costumes*

Goulart, Henrique de Souza; Esp; Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc),  
henriquesouzagoulart@gmail.com<sup>1</sup>

Silveira, Icléia; PhD; Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc), icleiasilveira@gmail.com<sup>2</sup>

Beirão Filho, José Alfredo; PhD; Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc),  
jbeiraofilho@gmail.com<sup>3</sup>

**Resumo:** Este ensaio textual possui como questão central a discussão sobre como a teoria da criatividade pode auxiliar no processo criativo para figurinos de dança contemporânea. Os resultados demonstram que a teoria da criatividade auxilia na pesquisa para a criação de figurinos, haja vista que através de suas ferramentas mostra-se possível compreender com maior clareza os objetivos, priorizando o ponto de vista dos usuários e a aplicação de métodos simultaneamente, dando assim maior flexibilidade aos processos.

**Palavras chave:** criatividade; figurino; dança contemporânea.

**Abstract:** This textual essay has as its central question the discussion about how the theory of creativity can help in the creative process for contemporary dance costumes. The results demonstrate that the theory of creativity helps in the research for the creation of costumes, given that through its tools it is possible to understand more clearly the objectives, prioritizing the users' point of view and the application of methods simultaneously, giving thus greater flexibility to the processes.

**Keywords:** creativity; costume; contemporary dance.

### Introdução

A problemática da pesquisa está ligada ao processo de criação de figurinos beneficiando-se da teoria da criatividade, utilizando-a como propulsora do processo criativo, uma vez que, o exercício de estímulo da capacidade construtiva inerente aos seres humanos, ao longo de todo o processo, oferece pistas

<sup>1</sup> Tecnólogo em Design de Moda graduado pela Universidade Franciscana - UFN (2018). MBA em Mídias Sociais Digitais UFN (2021). Mestrando e bolsista do Programa de Pós-graduação em Moda (PPGModa), no Mestrado Profissional em Design de Vestuário Moda da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), com a pesquisa " Moda e Vestíveis em Fluxo: criação do que se veste em espetáculos de dança contemporânea";

<sup>2</sup> Doutora em Design (2011) pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Mestra em Engenharia da Produção (2003) pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Especialista em Desenho Industrial, Estilismo e Modelagem de moda (1992) pela Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc);

<sup>3</sup> Graduado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de Santa Catarina (1984), especialização em Costumes de Scene pela Escola Superior em Técnicas da Moda em Paris(1999) , mestrado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (2004) e doutor pela Engenharia e Gestão do Conhecimento/UFSC (2011).

e uma visão holística do problema, conforme nos apresenta Kneller (1978, p. 63), “o criador lê, discute, indaga, coleciona, explora, propõe possíveis soluções e pondera suas forças e fraquezas”. Sendo assim, o presente artigo objetiva investigar como a teoria da criatividade pode auxiliar no processo de criação do figurino de dança contemporânea.


A relevância da pesquisa justifica-se, na busca por pistas que forneçam de forma mais objetivas insights criativos nos mais diversos aspectos que engendram a criação do figurino, indo desde o seu simbolismo, das performances dos atores, o contexto da atuação e o relacionamento do pesquisador com todos os agentes envolvidos na construção da obra. Classifica-se a pesquisa quanto a sua finalidade como básica. Qualitativa em relação ao problema de pesquisa e descritiva quanto ao seu objetivo. Como procedimento técnico trata-se de uma pesquisa bibliográfica com base em livros, dissertações e artigos científicos. A fundamentação teórica abordou: criatividade, figurino e dança contemporânea.

### **Criatividade**

Com a intenção de contribuir e ampliar a discussão sobre a definição e quanto ao seu significado, inicialmente endereça-se o interesse sob a seguinte questão: o que é criatividade?”. De acordo com Alencar (1995, p.15), as dimensões apresentadas nas principais definições propostas para criatividade até hoje, dizem respeito ao fato de a criatividade estar implicada na emergência de algo novo, podendo ser uma ideia ou até mesmo um produto, assim como, pode ser entendida como a reelaboração e/ou aperfeiçoamento do que já existe, contudo, conforme a autora, “não basta que a resposta seja nova; é também necessário que ela seja apropriada a uma dada situação.”

Neste sentido, considera-se a criatividade um potencial inerente ao homem e a realização desse potencial uma de suas necessidades. De acordo com Ostrower (1977), o ato criativo pode ser visto de maneira holística, ou seja, como uma ação integrada em que criar e viver estão amalgamados. Isto posto, é possível entender que, a natureza criativa do ser humano parte do seu contexto cultural, uma vez que todo indivíduo se desenvolve em uma realidade social, onde suas necessidades e valorações culturais moldam os seus valores de vida.

Indo além, amparados por Ostrower (1977), amplia-se o entendimento sobre criatividade para uma perspectiva onde esta representa uma das potencialidades de um indivíduo único e a criação resultante do ato criativo é a realização dessas potencialidades. Sendo assim, o ser




humano é (in)formador, ou seja, através do seu ato criativo, se caracteriza a capacidade de dar forma a algo novo e o seu ato criador parte da capacidade de compreender, que se dá ao relacionar, ordenar, configurar e significar. De acordo com Gomes (2011, p. 19), a “criatividade é o conjunto de fatores e processos, atividades e comportamentos que estão presentes no desenvolvimento do pensamento criativo”. Com base nessa afirmação, o indivíduo criativo na prática projetual alicerça-se em processos sistematizados, ou seja, atividades que envolvem método, treinamento e disciplina.

A criatividade, apesar de ser um potencial inerente ao homem, pode ser ensinada, ativada ou desenvolvida. De acordo com Guilford (1979, p. 183 apud Alencar 1995, p. 28), “não basta encher cabeça dos alunos com conhecimento, embora este seja um passo necessário; é fundamental também instruir os alunos e exercitá-los no uso deste conhecimento”. Para Gomes (2011), a compreensão do processo criativo de maneira holística, atendendo a uma sequência de etapas criativas e de fases de ideação, oferece um domínio maior do problema, o que permite desenvolver soluções mais acertadas.

Sendo assim, é possível afirmar que a criatividade dentro de um processo projetual pode e deve ser estimulada, contudo, demanda de seus agentes dedicação, esforço e, sobretudo, estudo. De acordo com Munari (1997), o profissional que decide trabalhar com processos criativos precisa ter uma “inteligência rápida e flexível, uma mente livre de preconceitos, pronta para aprender o que lhe serve em cada ocasião”. Pensando nisso, destaca Alencar (1995) que, é imprescindível a capacidade de observação ao pesquisador, que deve estar atento a tudo, até mesmo aquilo que possa parecer insignificante no momento, uma vez que, devemos cultivar nosso poder de observação, estimular essa atitude mental de estar sempre em busca do inesperado, habituar-se a aproveitar todas as pistas que o acaso pode nos oferecer.

Considerando o processo de criação artística algo demasiado longo e que demanda de uma grande preparação, assim como, de uma equipe técnica multidisciplinar, é possível afirmar a importância do pesquisador recolher toda a sorte de dados, até mesmo os que não se relacionam diretamente com o problema que se busca solucionar, mas que de alguma podem oferecer caminhos e recursos para a elaboração de soluções mais criativas, que de acordo com Alencar (1995), pode ser definido como uma maneira de fazer do estanho familiar, para que se possa superar as ideias pré-concebidas, afastando-se de uma visão mais estreita e distorcida de algumas dimensões do problema



Desta maneira, de acordo com Weschler (2018, p. 3), a criatividade deve ser conceituada através de uma abordagem mais ampla, em que se fazem necessárias diversos tipos de interações para que seja completa e harmônica não só para o indivíduo como também para a sociedade. Consideram-se aqui, uma sorte de combinações possíveis entre aspectos como habilidades cognitivas, características de personalidade e elementos ambientais.

Na visão de Weschler (2018, p. 3) o comportamento criativo não pode ser entendido como sendo simplesmente o resultado do pensamento ou de uma série de habilidades cognitivas, mas deve ser visto de uma forma mais global, onde aspectos afetivos são relevantes e desempenham um papel fundamental na sua expressão, entendendo-se assim a criatividade como um processo mais global, dependendo do vínculo entre o cognitivo e o emocional. Ante ao exposto, de que maneira a teoria da criatividade pode contribuir no processo de criação de figurinos?

### **O estímulo a criatividade no processo de criação**

Alicerçados no que fora exposto no tópico anterior, busca-se exemplificar caminhos para estimular a criatividade dentro dos processos de criação. Para tanto, sentido, no quadro 01, em conformidade com Gomes (2011) que apresenta os passos necessários durante o processo criativo no desenvolvimento de projetos

**Quadro 01** – Fases do processo criativo de acordo com Gomes (2011).

A	<b>Identificação</b>	Engloba a compreensão das motivações e objetivos, assim na identificação dos problemas;
B	<b>Preparação</b>	Momento da busca por caminhos possíveis para chegar à solução do problema;
C	<b>Incubação</b>	Momento em que permite a ideação ficar em estado latente;
D	<b>Esquentação</b>	Início da elaboração de esboços e formas;
E	<b>Iluminação</b>	Compreensão de relações entre os meios e verificação de lacunas de conhecimento;
F	<b>Elaboração</b>	É a fase de estruturação, de formulação de novos requisitos;
G	<b>Verificação</b>	Fase do processo em que há uma comparação sistemática entre os objetivos propostos e os resultados atingidos.

Como outra possibilidade, busca-se amparo nos escritos de Alencar (1995), onde, conforme o quadro 02, o processo criativo passa por diferentes fases da criação, as quais a autora apresenta como sendo:

**Quadro 02** – Fases do processo criativo de acordo com Alencar.

A	<b>Reflexiva</b>	Momento de pesquisa e de cálculo, equipara-se a etapa de preparação;
B	<b>Amadurecimento</b>	Etapa de pesquisa e de cálculo, equipara-se a etapa de preparação;
C	<b>Iluminação</b>	Descreve-se como o momento em que ocorre o surgimento da ideia, muitas vezes ocorre de maneira espontânea e não esperada
D	<b>Verificação</b>	A última fase implica na avaliação da proposta de solução do problema, amparada no desenvolvimento de uma atividade lógica e racional, onde o criador deve exercer tudo com demasiada criticidade, podendo resultar até no descarte da ideia

Fonte: Alencar (1995).

Ainda pautados nos escritos de Alencar (1995), para a autora é de suma importância que os pesquisadores/criadores estejam atentos a fatores aparentemente insignificantes, salientando o valor da capacidade observação do indivíduo, afinal, podem surgir destes pequenos detalhes informações e impulsos importantes na resolução do problema. Nesse sentido, segundo Beveridge (1988, p. 44 apud Alencar, 1995, p. 34) “nós necessitamos treinar nosso poder de observação, cultivar aquela atitude mental de estar em constante busca do inesperado, e ter como hábito o exame de toda que a chance nos apresentar”.

No que tange a fase preparatória, Kneller (1976, p. 63) ressalta que, “o criador lê, anota, discute, indaga, coleciona, explora, propõe possíveis soluções e pondera suas fraquezas”. Sendo assim, a criação artística não se dá a partir de *insights* divinos, mas sim de uma intensa preparação que pode, inclusive, exigir muito tempo do criador. Uma vez que, para Alencar (1995) o criador deve ocupar-se em recolher todo o tipo de dado que possa sensível ao problema, não obrigatoriamente ligado a ele. Ou seja, ampliar as perspectivas da pesquisa e coleta dados para encontrar soluções criativas, tornando o estranho em algo familiar.

É necessário ressaltar que a fase de iluminação ou momento de inspiração, em que onde surge a ou as soluções para o problema, ocorre após um intenso período de preparação, onde o indivíduo criador trabalha incessantemente, por longos períodos até que se esgotem as ideias. No que se refere ao momento de iluminação, Alencar (1995) esclarece que a inspiração ou solução nem sempre surgem quando debruçados sobre o problema em si, uma vez que contemplar o problema por muito tempo pode levar o criador e fazer com a que mente fique saturada. Sendo assim, deve-se libertar de problemas ou interesses conflitantes e aproveitar até mesmo o ócio como recurso criativo.

Por fim, Ostrower (1987) considera a criatividade como um potencial inerente ao homem, e a realização deste potencial uma de suas necessidades, nesse sentido, criar e viver se interligam. O


ato criador resulta da interligação dos dois níveis da existência humana: o individual e o cultural. E é contemplado pela capacidade de compreender; e esta por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar. Os processos de criação ocorrem no âmbito da intuição, e sendo intuitivos, esses processos se tornam conscientes na medida em que são expressos, ou seja, na medida em que ganham forma. E aqui entende-se a consciência como algo inacabado, que se forma no exercício de si mesma, em uma espécie de desenvolvimento dinâmico, onde o indivíduo na busca por sobreviver e agindo, ao transformar a natureza se transforma também, ou seja, “o homem não somente percebe as transformações como também nelas se percebe” (OSTROWER, 1987, p. 10.).

### **Figurino**

Nas artes da cena não é somente o corpo em movimento que escreve a poética do espetáculo, mas, o conjunto formado por iluminação, som ou a ausência dele, cenário, figurino e maquiagem, são estes todos elementos dramaturgicos essenciais para a construção da cena e seus entendimentos. Ao longo da história, o figurino alterou seus modos e funções e frequentemente esteve ligado à moda e aos costumes de época e, por um longo período, se resumiu apenas a função de embelezar os corpos dos atores e bailarinos.

Leite (2002), afirma que figurino é aquilo que cobre a pele do ator enquanto este está em cena e suas funções variam de acordo com a ideia da encenação a que estão submetidas. Contudo, muito além do aspecto material, o figurino pode ser visto como um símbolo, um instrumento e elemento essencial da narração. Grego (2016) aponta que o espaço emoldura o personagem e o figurino, enquanto elemento visual, estabelecendo um essencial elo de significação entre o personagem e o contexto do espetáculo. O figurino, além de permitir essa ligação entre a figura dramática e o espetáculo, é parte fundamental da própria construção do personagem.

Para Fernandes (2012, p. 7), as peças de roupa em um trabalho de figurino são de suma importância uma vez que determinam a construção imagética de um corpo na cena, Diniz (2012, p. 1), apresenta o figurino como algo que pode ser “tratado como um invólucro, uma segunda pele, cuja função é (in)vestir o corpo de signos, símbolos, um conjunto de informações que colaboram na construção de uma realidade ou contexto específico”, ou seja, o figurino enquanto elemento estético faz parte da visualidade da cena, e por sua potência de traduzir e transmitir signos e sentidos, torna-se um elemento dramaturgico a partir da ação que é construída na cena.



Para Pavis (2008) o figurino apresenta uma função sinalética em sua relação com o dentro-fora da obra, sendo o dentro a relação coesa entre o figurino, a encenação, e os demais elementos da cena e o fora é a sua relação com o mundo e o cotidiano, assim, o figurino emana signos que se relacionam para além do universo fictício da obra. Nesta visão, as funções caracterizadoras do figurino operam tanto no contexto do personagem quanto histórico ao qual a narrativa se insere.

No mesmo caminho, para Fernandes (2012, p. 7) é possível perceber que o figurino é concebido não apenas para compor uma cena, mas que na verdade, pode interferir nela instigando a ação, provocando reações gerando, por sua vez, uma nova relação entre o artista e o que se veste, assim como com o público. Isto posto, o figurino pode ser entendido como o resultado da combinação dos anseios de todos os envolvidos na produção, uma vez que, as possibilidades são imensas em um processo criativo aberto.

### **Figurino de dança**

As peças de vestuário assim como o figurino para a dança não são acontecimentos recentes, nos balés de corte era comum que se dançasse com vestidos longos, volumosos adereços de cabeça que lembravam esculturas, características das roupas usadas na época (FARO, 2011). De acordo com Santos (2018, p. 16), “cada estética de dança tem suas referências impressas no que se veste em cena”.

Junto com outros elementos cênicos, os figurinos compõem a estética da dança e com o passar do tempo, conforme a dança foi sofrendo modificações em seus aspectos técnicos e estéticos dá-se a possibilidade de usar roupas mais leves e esvoaçantes, momento marcado pela dança de Isadora Duncan (1878-1927) e Mata Hari (1876-1917) como na dança dos sete véus, que consistia em deixar cair véu por véu até ficar envolta nua em apenas um único véu. Isadora Duncan (1878-1927) foi a primeira bailarina a dançar seminua no palco, apoiada por costureiros como Paul Poiret, fato que contribuiu para a liberação do corpo e extinção dos espartilhos.

Isadora Duncan foi além, abandonou o uso do espartilho, além de dançar descalça e desprovida de artifícios, de acordo com Rodrigues (2009, p. 84),

Suas danças com véus, túnicas soltas e descalças trouxeram impacto e ruptura nos conceitos estabelecidos tanto no figurino de dança como na influência que causou na moda em si. Essa influência que inspirou costureiros a criar roupas mais soltas ao corpo sem o uso de ajustes, decotes, espartilhos e anáguas que geravam a linha “S” no corpo feminino visto de perfil.

Essa proposta de figurino pautada na liberdade do corpo para se mover de forma espontânea, sem amarras, sob uma perspectiva que promoveu que transformações na técnica da dança clássica tão


consolidada no séc. XVIII, inaugurando o que posteriormente seria chamado de dança moderna. As mudanças observadas, permitem afirmar que a moda esteve aberta as inovações promovidas no campo das artes, especialmente na dança. Os cruzamentos entre figurino e moda, bailarinos, artistas, costureiros e espectadores, contribuiu para que ao longo da história, especialmente ao que viria ser entendido como dança contemporânea, onde essa mudança foi mais drástica, os corpos se libertassem totalmente de qualquer limitação que não fosse intencional, o corpo é celebrado, por vezes, até mesmo nu, e isso diz respeito principalmente ao fato de que não se lida mais com aquilo que se veste apenas como adorno ou adereço e sim, na maioria dos casos, como sendo parte constituída no mesmo impulso da criação coreográfica.

### **Figurino de dança contemporânea**

De acordo com Souza e Mendes (2015, p. 3), para vestir o “corpo dançante” é necessário compreender todas as implicações de vestir este corpo, ou seja, sendo o figurino o elemento cênico mais próximo do intérprete, atuando como uma segunda pele, ele pode interferir, limitar ou até mesmo modificar a visualidade deste corpo, impactando nos movimentos do bailarino. Partindo do que fora escrito anteriormente, apreende-se que figurino é uma reunião de elementos com o objetivo de vestir o corpo na ou para a cena.

Em uma visão mais clássica, é possível afirmar que o figurino age como um elemento caracterizador do personagem, ou atua como uma ferramenta para posicionar o espectador acerca do contexto espaço-tempo do espetáculo. Contudo, de acordo com Guerreiro (2016, p. 19), os autores que tratam do figurino na contemporaneidade criticam o conceito clássico de figurino enquanto elemento que apenas veste o bailarino para o espetáculo, somente com o objetivo de caracterizar, embelezar ou simplesmente vestir o corpo para a cena. E em um contexto contemporâneo, os figurinos podem assumir formas que dificultam a sua compreensão, propondo outros contextos semânticos para o mesmo (VIANA; PEREIRA, 2015, p. 7).

Sendo assim, o conceito de figurino foi atualizado por Diniz (2012), em “Vestíveis em Fluxo: a relação implicada entre corpo, movimento e o que se veste na cena contemporânea da dança”, onde a autora apresenta um novo entendimento para o figurino que se expressa como um elemento relacional entre o corpo e o que veste este corpo, não estando limitado apenas as vestes, mas a qualquer outro elemento ou





objeto que possa em dado momento relacionar-se com o corpo e vesti-lo das mais variadas formas, interferindo, em dado momento, na qualidade, dinâmica ou plástica do corpo.

Assim, com base em Santos (2018, p. 22),

Seus danças com véus, túnicas soltas e descalças trouxeram impacto e ruptura nos conceitos estabelecidos tanto no figurino de dança como na influência que causou na moda em si. Essa influência que inspirou costureiros a criar roupas mais soltas ao corpo sem o uso de ajustes, decotes, espartilhos e anáguas que geravam a linha “S” no corpo feminino visto de perfil.

Diante do exposto, é possível compreender que o figurino para a dança contemporânea ultrapassa o limbo do apenas vestir o corpo para a cena da dança, indo em direção a diversidade de elementos que se relacionam com o corpo de forma compositiva, complementar e intrínseca. Dessa forma, entende-se a criação de figurinos para dança contemporânea, como um território permeado por complexidades que propõem deslocamentos incomensuráveis, características do que é contemporâneo, complexo, do indistinto, o que não cabe ser rotulado.

Entende-se, que em um contexto contemporâneo, é possível perceber que o que se veste em cena passa a ser organizado de modo implicado ao corpo e ao movimento, na construção e na configuração da cena. Diniz (2012, p. 2-3),

no contexto contemporâneo, em que o que se veste é elaborado de modo concomitante à pesquisa de movimentos, não mais como figurino e sim como vestíveis em fluxo, os quais para além da função delimitadora de uma visualidade da cena, provocam outras corporalidades e que não fixam sentidos e significados ao corpo que, em relação, se deixa transformar ao longo da performance.

Ramos (2008), oferece uma reflexão sobre a caracterização visual de atores e salienta que, apesar de existir uma lacuna de trabalhos teóricos sobre o tema, há uma diversidade grande de criações artísticas na construção de aparências. O autor apresenta outros caminhos para entender o figurino,

Denominamos figurino os trabalhos de caracterização visual com predominante caráter técnico, que buscam mimetizar o real e utilizam a aparência de atores como imagem sinalética ou decorativa; sob a designação de design de aparência de atores estão caracterizações visuais que exibem aparências incomuns, muitas vezes, sem linearidade histórica porém construídas em íntima sintonia com a obra em que estão inseridas e produzem conhecimento, porque instigam o receptor a desvendar seus significados (RAMOS, 2008, p. 43)

Diniz (2012) amplia o entendimento para figurino, propondo os Vestíveis em Fluxo: onde o figurino é entendido como sendo um elemento relacional entre o corpo e o que veste este corpo, não estando limitado apenas ao peças vestuário e acessórios, amplia-se à elementos que possam em dado momento possam se relacionar com o corpo em cena e vesti-lo das mais diversas formas, entende-se que a ação de

vestir como “um dos meios pelos quais o corpo produz imagens, corporalidades e aparências” (DINIZ, 2012, p. 87-88).

A proposição dos Vestíveis em Fluxo deriva, então, da noção de Fluxos Vestimentares, ressaltando a relação do corpo e o que se veste, considerado a partir do jogo entre suas materialidades. Ao ser proposto no campo da dança contemporânea, a noção de Vestíveis em Fluxo também se relaciona com as ideias de simultaneidade, possibilidade e transitoriedade, na medida em que, o que se escolhe para vestir o corpo em cena transita entre funções e signos, os quais vão, ao longo da performance, reconfigurando e alterando os sentidos e as formas do corpo em cena. A ideia de vestível em fluxo também suscita a possibilidade de ser algo a ser vestido, ou seja, em algum momento pode vir a cumprir a função de vestir o corpo, mas não necessariamente, se limita a ela [...] (DINIZ, 2012, p. 91).

Ainda conforme Diniz (2012), até mesmo o corpo nu organiza falas e gera sentidos ainda que isento de elementos, nesse sentido o jogo de vestir o corpo com a luz, projeções e a sua relação com objetos cênicos também fazem parte do entendimento dos vestíveis em fluxo. A ideia de fluxo reside na transformação do figurino ou de seus sentidos ao longo da performance.

A dança ao romper com os princípios técnicos e estéticos das convenções clássicas contribui para a quebra de barreiras e propõe novas estéticas, a dança moderna, que se desenvolve na Alemanha e nos Estados Unidos no momento logo após a 1ª Guerra Mundial (1914 a 1918) apresenta um corpo na dança que não pode estar desconectado das transformações do mundo, das interações com a técnica e com as outras artes, neste momento, de acordo com Neder (2005) para Merce Cunningham e outros coreógrafos da época, o foco principal residia no movimento e esse não mais precisaria apresentar uma intencionalidade óbvia.

Nesse sentido, a dança pós-moderna segue na mesma direção, em que há quebra de narrativas, propõe-se novas estruturas e constrói-se em cena uma dança que dialoga com outras linguagens artísticas. Sendo assim, a dança contemporânea configura-se, de acordo com Neder (2005), pela subjetividade de um corpo mais autônomo e consciente, afastando-se da visão de que para dançar é necessário estar preso à uma técnica de dança distinta, sendo assim, pode-se dizer que as possibilidades de construção de movimentos são dilatadas, já que propõe novos códigos e padrões, outras convenções, outra estética.

No contexto contemporâneo de dança, notam-se jogos de oposições nas proposições coreográficas constituídas de caos, de ironia e de criticidade, características conceitualmente presentes nas artes pós-modernas que, de acordo com Santos (2018, p. 17),

Emerge um novo movimento de vanguarda pautado na resignificação dos constituintes da cena. Há uma interação maior com o espaço, entre os corpos, o figurino não obedece a uma narrativa linear, subverte-se a estética no tecer das concepções instauradas e ampliam as

possibilidades interpretativas, dando lugar ao que até então era reconhecida enquanto uma dança pós-moderna.

Seguindo por esta seara, para Giorgio Agambem (2009), a contemporaneidade não está presa as questões fechadas, mas, sobretudo, aos questionamentos, provocações, fissuras abertas, aos terrenos movediços e aos significados que se transformam a cada segundo. Para Louppe (2012, p. 14) a dança contemporânea “faz do corpo em movimento seu sistema de referência”. De acordo com Louppe (2012) a dança contemporânea renunciou as convenções e narrativas que definiam como trabalhar a presença do corpo em cena, podendo agora se apropriar do corpo humano como matéria prima para próprio ato criativo.


Sendo assim, pode-se entender que a dança contemporânea é algo muito maior que simplesmente uma mutação de códigos gestuais em relação a outras expressões da dança. Essa ideia é defendida por Louppe (2012), é por essa via que se deve observar as raízes do projeto contemporâneo de dança, onde a descoberta de um corpo que encerra um modo único de simbolização, alheio a qualquer modelo pré-concebido, ou seja, a dança contemporânea deve sua existência à uma nova concepção do corpo e do movimento, ou, do corpo em movimento.

### **Resultados e discussões**

Com base na abordagem teórica contextualizada, percebe-se que a criatividade é uma catalizadora de novos e potentes insights que servem de alicerce ao processo criativo. Faz-se necessário ressaltar que a ideia de que a criatividade é algo advindo dos deuses, ou restritos à um seleto grupo de indivíduos privilegiados com o dom criativo, não se sustenta. Antes de mais nada, a criatividade é um composto, um amalgama de diversos elementos que circunscrevem cada indivíduo.

No que tange ao processo criativo para figurinos de dança contemporânea, entende-se este como algo que se faz na relação com os demais processos que acontecem durante a criação de um espetáculo, haja vista que para vestir o “corpo dançante” é necessário compreender todas as implicações que isto representa para este corpo na ou para a cena de dança, na sua relação com os demais elementos que compõe o espetáculo, assim como, na relação entre os bailarinos.

Partindo então do entendimento de que figurino não se resume mais àquilo que veste ou adorna o corpo na cena de dança, passa-se a entendê-lo como sendo parte constituída da criação coreográfica, percebe-se a possibilidade para aplicação de recursos da teoria da criatividade, conforme Figura 01, para estimular o processo de criação de figurinos, uma vez que tais recursos estimulam o processo criativo,



tendo em vista que oferecem ao sujeito criador mecanismos para potencializadores que ampliam as perspectivas da pesquisa e coleta dados na busca por soluções mais criativas. A exemplo, o fato de tornar o estranho em algo familiar, tendo em vista que, de acordo com Kneller (1976), o criador deve somar toda a sorte de materiais, assim como, entender a suas fraquezas e potenciais, uma vez que criação de uma obra artística demanda de uma intensa preparação.

Figura 01 –



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Indo em frente, ressalta-se que os pesquisadores/criadores devem atentar à fatores aparentemente insignificantes, salientando o valor da capacidade observação do indivíduo criador, afinal, dos pequenos detalhes, das informações desprezíveis podem surgir impulsos importantes na resolução do problema, assim como, pistas que enriqueçam o processo criativo como um todo.

Por fim, com base nas considerações sobre criação de figurinos e as teorias da criatividade, é possível apreender que o processo de criação para espetáculos de dança contemporânea é permeado de rigorosa produção cênica, o que demanda uma observação zelosa para tudo aquilo que possa poluir a produção. O que vem ao encontro dos escritos de Siqueira (2006) em que, é preciso estar atento para que se tenha limpeza no sentido do significado, subtrair tudo que gera ruídos na comunicação com o público. As ferramentas da criatividade, oferecem, justamente, recursos e para que se tenha o domínio do processo como um todo, promovendo não apenas a pesquisa sobre o tema, mas propondo reflexões e esgotamento de ideias.

### **Considerações finais**

A partir do que foi apresentado, é possível perceber que design deixou de estar atrelado apenas a atributos funcionais e estéticos, chegando à um nível de atuação estratégico, tornando-se mais versátil e apropriando-se de outras disciplinas, beneficiando-se de suas teorias e ferramentas, que podem ser usadas para o conhecimento de todo o contexto criativo, oferecendo ao pesquisador dados aprofundados e úteis ao processo de desenvolvimento de projetos de design.

O uso das ferramentas da teoria criatividade se apresenta como uma alternativa capaz de auxiliar na compreensão do processo de criação de figurinos para dança contemporânea, entendendo a dança de modo geral como arte em que o corpo é o protagonista absoluto, uma vez que a utilização das ferramentas da teoria da criatividade possibilita o conhecimento holístico de todo o processo, seja através do registro dos conhecimentos tácitos inerentes ao fazer da dança contemporânea ou do estímulo à criatividade promovendo desbloqueios.


Nesse sentido, o estudo da teoria da criatividade aliado aos estudos sobre os processos criativos em figurinos para dança contemporânea, onde o corpo dançante oferece subsídios a partir da potencialidade da criação no contato físico, na materialidade, auxiliando na identificação das suas necessidades, permitindo insights criativos para a concepção de soluções mais eficazes às necessidades do processo de criação.

Vale ressaltar que a intenção deste escrito não é sugerir ou universalizar novas maneiras para criar figurino para dança contemporânea o termo figurino, a intenção desta pesquisa é registrar como a teoria da criatividade pode contribuir na criação de figurino, assim como, registrar importância do figurino na construção do personagem, propondo uma reflexão do figurino como um elemento estético, dramático e relacional para a cena, sobretudo de dança contemporânea.

### **Referências**

AGAMBEN, Giorgio. **Qu'est--ce que le contemporain?** Paris, Ed. Payot/Rivages. Trad. al português: Agamben, Giorgio; "O que é o contemporâneo?". *In: O que é o contemporâneo? e outros ensaios.* Tradução Vinícius Nicastro Honesk. Chapecó, Santa Catarina: Argos, 2009, p. 55-76.

ALENCAR, Eunice M.L. Soriano de. **Criatividade.** 2. ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1955. 149 p.



DINIZ, Carolina de Paula. **Do Figurino aos Vestíveis em Fluxo: A relação implicada entre o corpo, o movimento e o que se veste em cena.** 2012. Dissertação (Mestrado em Dança) – Programa de Pós-graduação em Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/7890>. Acesso em: 05 out. 2021.

FARO, Antônio José. **Pequena história da dança.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011

FERNANDES, Marina Carleial. Figurino, uma possibilidade de hibridação entre moda e arte. In: Colóquio de moda, 10ª edição, 2014, Caxias do Sul, **Anais**, Rio Grande do Sul, Universidade de Caxias do Sul, 2014. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO7-FIGURINO/CO-Eixo-07-Figurino-uma-possibilidade-de-hibridacao-entre-moda-e-arte.pdf>. Acesso em: 05 out. 2021.

GOMES, Luiz A. V de N. **Criatividade e design:** um livro de desenho industrial para projeto de produto. sCHDs. Porto Alegre, 2011.

GRECO, Gabriela. **O TEATRO AMBIENTAL E O DEPOIMENTO PESSOAL COMO ESTRATÉGIAS PARA A AÇÃO POÉTICA NA ESCOLA.** Dissertação (Mestrado) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://bityli.com/k5fclwX>. Acesso em: 05 out. 2021

GUERREIRO, Camila Cristina Rodrigues. **Uma dança para o figurino:** análise e criação do figurino para a dança contemporânea. 2016. 35f. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Dança) - Departamento de Artes, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016. Disponível em: <http://monografias.ufrn.br/handle/123456789/3611>. Acesso em: 05 jan. 2022.

KNELLER, George Frederick. **Arte e ciência da criatividade.** 5. ed. São Paulo: Ibrasa, 1978. 121 p. Tradução: José Reis.

LEITE, A. GUERRA, L. **Figurino:** uma experiência na televisão. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LOUPPE, Laurence. **POÉTICA DA DANÇA CONTEMPORÂNEA.** Lisboa: Orfeu Negro, 2012. 400 p. TRADUÇÃO: RUTE COSTA.

MARISCAL, Jessica Segado. **Processos criativos:** da moda ao figurino. 2020. 80 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Design de Moda, Departamento de Artes, Universidade de Beira Interior, Covilhã, 2020. Cap. 2. Disponível em: <https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/10823>. Acesso em: 05 jan. 2022.

MUNARI, Bruno. **Fantasia**. Lisboa: Edições 70, 1997.

NEDER, Fernando. **Contato Improvisação** – Origens, influências e evolução. Gens, fluências e tons. (Trabalho de Conclusão de Curso). UNIRIO – CLA. 2005. Disponível em: <https://bit.ly/3QAET4C>. Acesso em: 05 jan. 2022.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2001. 187 p.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

RAMOS, Adriana Vaz. **O Design de aparência de atores e a comunicação da cena**. 2008. 187 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/5133>. Acesso em: 05 out. 2021.

RODRIGUES, Ana Carolina Jobim. **A moda e dança: um estudo sobre corpo, cidade e representações**. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em: [http://www.ppgcom.uerj.br/?page\\_id=113](http://www.ppgcom.uerj.br/?page_id=113). Acesso em: 13 jan. 2022.

SANTOS, Leandro Pereira dos. **(In)vestindo discursos: um estudo sobre o figurino em obras de dança contemporânea**. 2018. 84 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Dança, Programa de Pós- Graduação em Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018. Cap. 5. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/27477>. Acesso em: 12 jan. 2022.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. **Corpo, comunicação e cultura: a dança contemporânea em cena**. Campinas: Autores Associados, 2006. 234 p.

SOUZA, Pétala Tainá de Oliveira; MENDES, Francisca Dantas. O corpo dançante como suporte para o figurino de dança. In: **ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM MODA**, 5., 2015, Novo Hamburgo. Anais... Novo Hamburgo: Universidade FEEVALE, 2015. Disponível em: <https://www.feevale.br/hotsites/enpmoda/edicao-atual>. Acesso em: jan. 2022.

VIANA, F.; PEREIRA. D. R. **FIGURINO E CENOGRAFIA PARA INICIANTES**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015. 48 p.

WECHSLER, Solange Muglia *et al.* Avaliação multidimensional da criatividade: uma realidade necessária. **Psicologia Escolar e Educacional**, [S.L.], v. 2, n. 2, p. 89-99, 1998. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1413-85571998000200003>. Disponível em: [encurtador.com.br/kmwFI](http://encurtador.com.br/kmwFI). Acesso em: 05 mar. 2022.

