

OFICINA DE FIGURINOS A PARTIR DE ANIMAIS ASQUEROSOS

Course on costumes based on disgusting animals

Peres Falcão, Guilherme; Graduado; Universidade Federal da Paraíba, peres.guiga@gmail.com¹
Coelho, Paula Alves Barbosa; Doutora; Universidade Federal da Paraíba, pabc5364@gmail.com²

Teatro: Tradição e Contemporaneidade

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência de uma oficina de figurinos inspirados em animais asquerosos. Os participantes foram estimulados a experimentar corporalmente animais que são considerados repulsivos por meio de jogos teatrais ligados à bufonaria. A partir dessas experimentações, foram desenvolvidos trajes de cena inspirados por seres asquerosos, especificamente a lesma, a barata, o rato e o urubu.

Palavras-chave: animais asquerosos; oficina de figurinos; trajes de cena.

Abstract: The present work aims to describe the experience of a course on costumes inspired by disgusting animals. The participants were encouraged to physically experiment animals that are considered repulsive through theater games associated with buffoonery. From these experiments, costumes were developed inspired by disgusting beings, specifically the slug, the cockroach, the rat and the vulture.

Keywords: disgusting animals; costume course; scenic costumes.

Introdução

A presente pesquisa relata o processo criativo de trajes de cena dentro de uma oficina de figurinos a partir de animais asquerosos. Partindo de experimentações corporais inspiradas pela técnica da bufonaria, os participantes da oficina desenvolveram trajes a partir de animais asquerosos, especificamente a lesma, a barata, o rato e o urubu. Após a experimentação, foram desenvolvidos painéis imagéticos e croquis para guiar a confecção dos figurinos. Ao final da oficina, cada participante montou e vestiu uma composição visual inspirada em um dos bichos asquerosos.

A pesquisa teve como objetivo a investigação da possibilidade de criação de figurinos tendo como inspiração os animais asquerosos, especificamente a lesma, a barata, o rato e o urubu. A

¹ Licenciado em teatro pela UFPB. Ator e figurinista.

² Doutora em Artes Cênicas pela Escola de Comunicação e Artes da USP. Professora adjunta dos cursos de Bacharelado e Licenciatura em Teatro da UFPB, cadastrada no Programa de Mestrado Profissional em Artes, em rede – Prof-Artes. Coordena a linha de Pesquisa Ator e Cena: processos, poéticas e metodologias, do Grupo Teatro Tradição e Contemporaneidade. Atriz e encenadora integrante do Coletivo de Teatro Alfenim – PB

escolha desses animais surge a partir da pesquisa de Barros (2017), que relata em sua dissertação a experimentação corporal com esses animais a partir de exercícios que aprendeu com Roberta Casanova e Bertrand Landhouser.

Além de Barros (2017) com sua pesquisa sobre bufonaria, textos sobre processos criativos em figurino também fazem parte do referencial teórico deste trabalho. Abreu (2017), Vasconcelos (2016) e Françoço (2015) abordam o tema do processo criativo e o trabalho do figurinista. Zaltron (2017) possibilita, a partir dos *études* propostos por Stanislavsky, pensar a criação da rede de detalhes em torno das figuras dos animais.


Oficina de figurinos

Este texto relata parte das experiências e conclusões da pesquisa de TCC intitulada “Gosma, antenas, pelos e penas: experimentando figurinos inspirados em animais asquerosos” realizada no curso de licenciatura em teatro da UFPB. Especificamente, será abordada a experiência da Oficina de figurinos a partir de animais asquerosos, curso livre com cinco encontros semanais que aconteceu em João Pessoa/PB na UFPB.

A oficina teve como público-alvo artistas e estudantes de arte e contou com sete participantes. Os alunos foram estimulados a criar trajes de cena inspirados em animais asquerosos. O objetivo era compreender como as experimentações corporais e as figuras dos bichos considerados repulsivos e grotescos podem servir como base para a criação de trajes de cena.

Vasconcelos (2016) observa que os figurinistas possuem diferentes formas de pesquisa para construção dos figurinos, seja por meio de croquis, painéis imagéticos ou outros métodos. Na proposição dos percursos criativos na oficina, isto é, na forma como foi conduzido o processo em sala de aula, o ponto inicial foi a experimentação corporal. Cada participante experimentou no corpo a temática dos animais asquerosos e, a partir disso, criou um figurino para si mesmo. Somente depois da experimentação corporal é que surgiram as etapas do painel imagético e do croqui.

A proposta da oficina não era ensinar técnicas de costura, mas pensar e experimentar o processo criativo do figurinista. Nesse sentido, o mais importante era o caminho percorrido por cada



criador, sendo o produto final importante, mas não o objetivo total. É importante notar que alguns participantes estavam tendo ainda os primeiros contatos com a criação de figurinos, então a condução do processo educacional se mostrou importante.

Processos criativos

O trabalho corporal consistiu na criação de personagens com características de animais. Os bichos asquerosos trabalhados foram especificamente a lesma, a barata, o rato e o urubu, animais apontados por Barros (2017) como seres de apetite voraz e que se alimentam de podridão ou seres que vivem nos esgotos.


Os participantes jogaram com as posturas, o olhar, o ritmo de movimentação e os gestos de cada animal asqueroso. A atenção ao movimento e às características do animal permitem a criação de uma rede de detalhes, o que torna possível a criação de um ser específico, não genérico, semelhante aos exemplos dos *études* de animais desenvolvidos por Stanislavsky (ZALTRON, 2017).

Em seguida, cada um escolheu um dos quatro bichos para trabalhar a humanização. A partir dessas personagens, os participantes tiveram que realizar uma cena improvisada, na qual os animais asquerosos fariam um discurso sobre como eles causariam o fim do mundo e se tornariam os novos governantes da terra.

Outro exercício realizado foi o de transformação de humano em animal. Cada um teve que improvisar um discurso sobre um tema que conhecesse bem. Durante a fala, o palestrante deveria ir lentamente se transformando no animal asqueroso escolhido. Esses exercícios tiveram como objetivo a consolidação e a experimentação do personagem animal.

A experimentação corporal foi proposta para que cada pessoa pudesse compreender em si mesma a imagem desses bichos asquerosos. Isso, pois, em seguida, cada um iria desenvolver um figurino para si próprio. A partir dessas criações corporais, foram desenvolvidos os painéis imagéticos para auxiliar o resto do processo.

Nos painéis, era possível observar uma mistura de fotos dos animais asquerosos com referências de tipos de roupas, texturas e cores. A partir dessas referências imagéticas, os



participantes desenvolveram os croquis que guiaram a seleção dos materiais e a construção dos trajes de cena.

Com os croquis em mãos, os participantes partiram para a seleção dos materiais. Alguns foram trazidos de casa pelos alunos, como jornais, arame e peças de roupa. Outros foram garimpados no Laboratório Permanente de Figurino da UFPB (LAPEFI). No acervo do laboratório, os participantes encontraram tecidos e retalhos para a confecção das peças. Ficou acordado que quem utilizasse os materiais cedidos pelo LAPEFI deveria fazer uma doação em contrapartida. Isso é feito para que o acervo de materiais continue em funcionamento, visto que é um projeto que se mantém por meio de doações. Algo semelhante se observa no guarda-roupa do LUME, em que artistas que participaram de processos de oficina podem realizar doações em troca de uma peça de figurino, caso encontrem no acervo do grupo uma roupa para sua criação (FRANÇOZO, 2015).

Diversas técnicas foram utilizadas na construção dos trajes. Como o tempo para confecção de trajes foi de apenas três semanas, alguns participantes tiveram que escolher apenas uma parte do projeto para ser executada. Sendo assim, houve alunos que puderam fazer o projeto completo, enquanto outros construíram apenas uma peça. Isso variou pela complexidade dos trajes e pela facilidade de executar cada parte.

Além disso, muitas técnicas foram empregadas para a construção dos trajes. Alguns participantes trabalharam com a costura para modificar peças de roupas já existentes. Dentre esses, alguns fizeram a costura de forma manual, enquanto outros utilizaram a máquina de costura. Algumas dessas pessoas tiveram contato com a máquina de costura pela primeira vez durante a oficina.

Apenas uma participante não passou por nenhum processo de costura. O animal que ela escolheu foi o urubu. Para o figurino, pensou em construir uma estrutura de arame com penas feitas de jornal que ficasse sobre as costas. A escolha do jornal como elemento do traje foi inspirada pela associação que criou entre o urubu e o repórter carniceiro, que busca as notícias sangrentas. O jornal é, portanto, elemento comunicativo dessa conexão estabelecida pela criadora do figurino.

Figura 1: figurino inspirado em um urubu



Fonte: acervo pessoal, 2022

Outros participantes também realizaram associações entre os materiais utilizados e os bichos a serem representados. Duas participantes que fizeram figurinos a partir de lesmas acharam importante a inclusão da gosma no figurino. Uma pensou na tradução desse material como babados de tecido transparente verde, que costurou à mão nas laterais de uma blusa verde. A outra participante que trabalhou a lesma optou por criar tiras de tecido transparente branco e as costurou de forma que ficaram penduradas no traje, trazendo a ideia de uma gosma que escorre.

Uma participante que escolheu a barata como fonte de inspiração pensou em sua construção a partir de um tecido acobreado que encontrou no LAPEFI. A ideia era que esse tecido fizesse alusão à casca da barata. A partir desse material, costurou um colete que se assemelha ao desenho das costas de uma barata. A criadora do traje relatou que queria que sua barata fosse uma personagem que tivesse presença, pois, em sua experiência pessoal, considera esse inseto como um bicho atrevido e que causa impacto no ambiente em que está.

Figura 2: figurino inspirado em uma barata



Fonte: acervo pessoal, 2022

Nesta associação que cada participante cria entre a aparência ou a personalidade do animal asqueroso e o material a ser trabalhado, podemos perceber o processo criativo em jogo. Os criadores imprimem, portanto, suas peculiaridades pessoais, performando no figurino, ou seja, deixam suas marcas de vida no produto final (ABREU, 2017). Assim, o processo criativo de dois participantes não é o mesmo. Tal fato foi evidenciado pela criação de figurinos diferentes, mesmo quando inspirados em um animal em comum.

Ao final da criação, os participantes vestiram as peças criadas. Para complementar a composição, os criadores usaram roupas do acervo do LAPEFI e maquiagem cênica. Com os trajes no corpo, os alunos retomaram brevemente o trabalho corporal que deu início ao processo. O figurino posto em movimento ganhou novas camadas de interpretação, unindo a materialidade da roupa com o gesto, o olhar e o ritmo de movimentação.

O resultado dessa experiência foi a compreensão da possibilidade de criar trajes de cena a partir dos animais considerados repulsivos ou nojentos. Os participantes foram capazes de criar figurinos a partir do trabalho corporal com os animais asquerosos.


Considerações finais

A pesquisa em questão foi um processo híbrido entre o trabalho corporal a partir de jogos teatrais e o processo manual e criativo de construção de figurinos, a partir de painéis imagéticos, croquis e confecção de trajes.

O objetivo principal era investigar se era possível que a criação de trajes de cena a partir dos animais asquerosos apontasse caminho para uma metodologia de trabalho em figurino. A pesquisa não se propõe, entretanto, a encerrar essa questão, mas a começar a investigação dessas possibilidades.

Algumas questões devem ser consideradas. O trabalho teve origem em exercícios da bufonaria. Entretanto, não se limitou a esse escopo, visto que demandaria um aprofundamento que não caberia em uma pesquisa de conclusão de curso. Trabalhou-se com o grotesco dos animais sem necessariamente passar pela linguagem da bufonaria, embora sejam possíveis diversas conexões futuras.

A oficina em si também não pode ser entendida como algo finalizado. É preciso repetir a experiência, mantendo o que funcionou e repensando as partes que não atingiram o objetivo. Um exemplo de ponto a ser repensado é a duração do curso, visto que o prazo de cinco semanas, assim estabelecido por uma necessidade de cronograma, impossibilitou o aprofundamento em alguns pontos do processo.



Essa primeira investigação dos animais asquerosos como tema para figurino permite compreender que há muitas possibilidades de desdobramento da pesquisa. Uma das possibilidades é a maior aproximação com a linguagem da bufonaria e os elementos do grotesco. Também não se pode excluir a possibilidade de relacionar essa pesquisa com a encenação de um espetáculo de teatro, visto que os processos da oficina tiveram fim em si mesmos. Assim, compreende-se que a construção de figurinos a partir dos animais asquerosos possibilita diversas criações.

Referências

ABREU, A. B. de. **Gaveta de Ideias**: um ponto de vista de processos criativos em figurino no teatro em Salvador. 2017. 137 f. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

BARROS, N. A. de. **Técnica de bufão**: possibilidades teórico-práticas para o ator contemporâneo. 2017. 92 f. Dissertação (mestrado em artes cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

FRANÇOZO, L. de. C. **Lume Teatro**: trajes de cena e processo de criação. 2015. 203 f. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

VASCONCELOS, T. M. **Laboratório de Figurinos**: uma experiência criativa em sala de aula. 2016. 80 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2016.

ZALTRON, M. A. A prática de *études* de animais como exercício para tornar visível a vida criativa invisível do artista. **Caderno de Registro Macu**, São Paulo, 10^a. Ed., p. 56-63, 1^o. semestre, 2017. Disponível em: https://www.macunaima.com.br/cadernos/caderno_10/caderno_10_completo.pdf. Acesso em: 9 jun. 2022.

