

## **Récita: Releitura contemporânea e sustentabilidade na construção de figurinos**

*Récita: Contemporary Reinterpretation and sustainability in building costumes.*

**Luana Esther Geiss, bacharel em Design gráfico e de produto, Universidade do Oeste de Santa Catarina \_ Xanxerê**

luanageiss@hotmail.com

### **Resumo**

O precário investimento e o mensurável público espectador de teatro no Brasil afeta proporcionalmente a estrutura e a expansão dessa arte secular. Desde sempre existe uma demanda por alternativas criativas para compor um espetáculo quando a falta de recursos é recorrente, inclusive na construção de figurinos. Esse estudo pretende discorrer sobre a construção de figurinos, investigando aspectos na própria construção de vestuário e sobre a estética contemporânea, respeitando aspectos sustentáveis no desenvolvimento das peças possibilitando baixo custo de matéria prima e confecção. Nesse contexto foi desenvolvido o projeto “Récita” que compreende a construção de um figurino baseado no ser que pertence e participa do ciclo natural da vida.

**Palavras-chave:** moda, figurino, design, sustentabilidade

### **Abstract**

*The poor public investment and measurable theatergoer in Brazil proportionally affects the structure and the expansion of this secular art. Since there is always a demand for creative alternatives to compose a spectacle when the lack of resources is the applicant, including the construction of costumes. This study aims to discuss the construction of costumes, investigating aspects of garment construction itself and on contemporary aesthetics, respecting sustainable aspects in the development of parts enabling low cost of raw materials and manufacturing. In this context the "Récita" project that includes building a wardrobe based on belonging and being part of the natural cycle of life was developed.*

**Keywords:** fashion, costume, design, sustainability

## **1. Introdução**

A representação está intrínseca na história da humanidade desde a pré-história, quando, vestido com peles de animais, o homem encenava sua própria presa, com rituais místicos e uma forma de comunicação com a natureza. A encenação até hoje, através da arte teatral revela ao homem possibilidades de representar subjeções muito além da realidade e concebe uma comunicação reflexiva artística para o espectador. Infelizmente a maioria dos grupos teatrais no Brasil, hoje, carecem de recursos para desenvolverem seus espetáculos, dessa forma recorrem a alternativas para estruturar cada elemento da cena. Cada aspecto estético e estrutural é de grande significação para o contexto da cena, inclusive o figurino. Segundo Stanislavski (1983, p. 53) “É a máscara que esconde o indivíduo-ator. Protegido por ela, pode despir a alma até o último, o mais íntimo detalhe”, nesse sentido a máscara como significante no figurino, para o autor, é uma extensão do próprio corpo do personagem, relevando sua atuação na cena.

Afim de uma alternativa para desenvolvimento de figurino teatral, com baixo custo e partindo de uma metodologia de desenvolvimento de produto de moda, é crucial inserir na pesquisa aspectos sócio-ambientais. A sustentabilidade há muito deixou de ser uma tese alinhada em segundo plano para o design e metodologias de criação, ela hoje, deve ser discussão primordial e ampla. Segundo Berlim (2009, p.14):

O desenvolvimento sustentável, a sustentabilidade e a responsabilidade para com o próprio homem e seus futuros descendentes exigem uma abordagem diferenciada do paradigma do desenvolvimento.

Nossa compreensão deve ser expandida à da valorização dos recursos naturais, da mão de obra humana, da criação e do consumo dos produtos materiais que nos cercam.

Partindo dessa discussão esse projeto objetiva construir figurinos para teatro numa releitura contemporânea relevando aspectos sócio-ambientais. Assim, visa estabelecer uma metodologia para a construção do figurino para teatro num processo que evidencia um produto sustentável, produzir peças de baixo custo e baixo impacto ambiental, valorizar processos manuais e regionais de confecção e inserir releituras contemporâneas na estética do figurino.

A metodologia introduzida como natureza do problema é aplicada, ainda como forma de abordagem qualitativa quanto a interpretação dos dados obtidos pela elaboração prática do projeto. Do ponto de vista objetivo o estudo percorre a pesquisa exploratória e descritiva, também os procedimentos técnicos são configurados em pesquisa bibliográfica e estudo de caso, esse último analisa o projeto prático “Récita” em questão.

O processo metodológico de design estabelecido, para construção do projeto “Récita” ascende conforme embasamento na “Metodologia de Desdobramento em 3 Etapas” a qual Viana (2005), propõe uma metodologia aberta para desenvolvimento de produto partindo de 3 etapas iniciais, a pré-concepção, concepção e pós-concepção. A metodologia de Viana (2005) é incorporada com a metodologia do Ciclo de Vida do Sistema-Produto analisado por Manzini e Vezzoli (2011), onde discutem o desenvolvimento de produtos sustentáveis

enraizados na conscientização acerca da sustentabilidade ambiental dos objetos produzidos.

## **2. Sustentabilidade e Design**

Pensar em sustentabilidade no design, hoje, é crucial para qualquer projeto. A moda, particularmente, talvez seja a área do design que evidentemente se desalinha com questões ambientais justamente por tramitar um percurso muito veloz no ciclo de vida do produto. A produção, o consumo e o descarte do produto de moda definem uma linearidade da cadeia produtiva com uma obsolescência muito prematura.

Nesse sentido e verificando o novo perfil da sociedade, onde o consumidor está cada dia mais priorizando por produtos sustentáveis, é possível perceber muitos projetos inovadores para moda. Muito mais que projetos inovadores é necessário compreender o novo conceito de sustentabilidade, onde a relação extravasa questões somente ambientais e amplia para questões relacionais do próprio ser humano.

A Carta da Terra declara os princípios éticos básicos e fundamentais para a construção de uma sociedade justa, sustentável e pacífica.

- a. Estimular e apoiar o entendimento mútuo, a solidariedade e a cooperação entre todas as pessoas, dentro das e entre as nações.
- b. Implementar estratégias amplas para prevenir conflitos violentos e usar a colaboração na resolução de problemas para administrar e resolver conflitos ambientais e outras disputas.
- c. Desmilitarizar os sistemas de segurança nacional até o nível de uma postura defensiva não-provocativa e converter os recursos militares para propósitos pacíficos, incluindo restauração ecológica.
- d. Eliminar armas nucleares, biológicas e tóxicas e outras armas de destruição em massa.
- e. Assegurar que o uso do espaço orbital e cósmico ajude a proteção ambiental e a paz.
- f. Reconhecer que a paz é a plenitude criada por relações corretas consigo mesmo, com outras pessoas, outras culturas, outras vidas, com a Terra e com a totalidade maior da qual somos parte. (CARTA DA TERRA, n16 2014)

Neste contexto a sustentabilidade acaba aprimorando o método de projeto em design, o conceito abrange as relações humanas mais coletivas e solidárias e conseqüentemente a relação humana com o mundo mais sensível. A sensibilização começa com o próprio indivíduo, num segundo momento e conseqüentemente a sua relação com o próximo mais afetiva e solidária resulta numa relação social mais afetuosa com o meio ambiente. Querer o seu próprio bem é querer o bem do meio em que vive, é preocupar-se com o meio que deixará para o futuro.

Assim podemos compreender uma metodologia de design, e mais especificamente de moda, onde todo o ciclo do produto, de sua concepção até o descarte, devem abranger relações pessoais e com o meio ambiente, de forma a potencializar o coletivo e causar evitar grandes impactos ambientais.

### **3. Figurino e Estética Contemporânea**

Desde os primórdios o ato de o homem se vestir é caracterizado pela concepção de além das necessidades básicas como a proteção das intempéries naturais ou cobrir o sexo. Os rituais e a caça já estimulavam a representação do homem e a incorporação de um personagem, com adereços e figurinos elaborados.

Desde os primórdios da encenação, o homem se veste para viver uma personagem. Nos rituais pré-históricos, ao usar as peles dos animais capturados e máscaras que representavam seus espíritos, o homem praticava um ato teatral. Ao endossá-los, ele não só ativava sua força, como também, por um espaço de tempo, incorporava os próprios animais e passava a representá-los. Essa transformação só era possível por meio dessa vestimenta, que tinha poderes mágicos. Sem ela não havia transformação, não existia representação (GHISLERI, 2001; LEITE, 2002 apud PERITO e RECH, 2012)

O figurino é elemento fundamental para a construção do personagem e da cena, alicerçado à configurações simbólicas e formais sua construção deve ser alinhada a construção da cena, comunicar o personagem. Viana (2001, p.07), define:

O figurino passa a ser parte fundamental não só do processo do espetáculo, mas principalmente da composição de uma personagem. Esta criação passa a considerar o figurino um objeto externo extremamente importante na complementação do trabalho do ator.

Sendo assim, é importante salientar, que a cena, o figurino e o ator devem estar em harmonia para que a peça tenha sentido e seja compreendida pelo espectador. O teatro contemporâneo isenta características necessariamente realistas na concepção do figurino, o elemento de linguagem na sua configuração visa expressar emoções, a psicologia do personagem e percepções em torno da cena, Costa (2002, p. 38) expõe três classificações para o figurino adotadas por Marcel Martin e Gérard Betton: realistas, para-realistas e simbólicos. Nesse sentido, o figurino contemporâneo tem como principal categorização o simbolismo. Assim o figurino simbólico é “quando a exatidão histórica perde completamente a importância e cede espaço para a função de traduzir simbolicamente caracteres, estados da alma, ou ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos” (COSTA, 2002, P.38).

Enfim, é impossível compreender o figurino isolado dos outros elementos da cena, considerando sua simbologia que traduz o personagem em sua complexidade e o ato da cena que evidencia as sensações e emoções ao espectador.

### **4. Récita**

O uso de roupas antigas e usadas trazem consigo a memória. Em Récita, a memória procura se relacionar com tantas outras memórias para criar a persona, situada em um espaço e narrativa. Assim também o homem, em seu espaço procura fundir sua própria narrativa e identidade a outras, transpondo-se a si mesmo, recriando papéis.

Récita é sobre a construção de personas sensoriais e sua relação com o espaço, sobre os diversos papéis em que atuamos.

A metodologia que norteia o projeto tem como base a o “Método de Desdobramento em 3 Etapas” de Viana (2005), onde o autor, a partir da definição do problema, desdobra o processo em três principais etapas: a pré-concepção, a concepção e a pós-concepção. Sobre essas etapas o autor esclarece “na pré-concepção serão definidas todas as atividades que precisam ser desenvolvidas antes da geração de alternativas e na pós-concepção todas as atividades a serem desenvolvidas após a definição da melhor solução para o projeto” (VIANA, 2005, p. 78).

Segue como adaptação da metodologia a inserção do “Ciclo de Vida do Sistema-Produto” metodologia para desenvolvimentos de produtos sustentáveis analisado por Manzini e Vezzoli (2011) que instituem cinco fases para o ciclo de vida de um produto, as quais são: pré-produção, produção, distribuição, uso e descarte. Neste sentido os autores visam uma análise sistêmica do produto, avaliando sempre as consequências ambientais, econômicas e sociais desse processo, “podemos, portanto, contar toda a vida de um produto como um conjunto de atividades e processos, cada um deles absorvendo uma certa quantidade de matéria e de energia, operando uma série de transformações e liberando emissões da natureza diversa” (MANZINI e VEZZOLI, 2011, p.91).

No projeto Récita, que visa a construção de figurinos para teatro considerando aspectos contemporâneos e processos sócio-ambientais, são definidos os desdobramentos a partir das três primeiras etapas elencadas por Viana (2005): pré-concepção, concepção e pós-concepção.

#### **4.1 Pré-Concepção**

O problema a ser solucionado deve ser definido primeiramente, portanto, tem-se como problema a “Como desenvolver figurinos de teatro através de uma releitura contemporânea relevando princípios sustentáveis e sociais?”.

Definido o problema, a próxima etapa consiste em determinar qual a narrativa que orientará o desenvolvimento do figurino. Para r cita a narrativa definida   inspirada no filme do diretor russo Andrei Tarkovski de 1979 “Stalker”. O filme relata a busca de dois personagens, guiados por um Stalker, a um espa o inabitado e proibido, onde   poss vel encontrar a realiza o dos pr prios desejos. Esse espa o m stico e perigoso responde as atitudes de quem o invade. Assim, Tarkovski, circunspecta um neologismo do pr prio homem em rela o a sua busca pelo desejo pessoal, nessa aspira o suas atitudes v o se moldando cegamente em rela o ao pr prio espa o, inconsequente que somos, agimos em torno de n s, egoc tricos, sem prospectar a relev ncia do meio em que vivemos sobre n s mesmos.

[...] a zona   uma zona,   a vida, e, ao longo dela, um homem pode se destruir ou pode se salvar. Se ele se salva ou n o,   algo que depende do seu pr prio auto respeito e de sua capacidade de distinguir entre o que realmente importa e o que   puramente ef mero. (TARKOVSKI, 2002, p.240)

Seguindo para a próxima etapa da pré-concepção analisa-se todas as informações, afim de arrotear uma compreensão conceitual e formal do que se pretende desenvolver. Evidenciam-se para análise quatro aspectos: narrativa, personagem, figurino e o teatro em si. Essa concepção é compreendida pela análise visual de painéis semânticos alinhados a significância dos elementos.



**Figura 1: Painéis Semânticos . Fonte: elaborada pela autora**

Os painéis semânticos, apresentados na figura 1, discorrem sobre os conceitos a serem inseridos no projeto. O cenário e o personagem são analisados em sua forma estética e simbólica, já o estudo dos figurinos referências sugere alternativas de modelagem, texturas, paleta de cores e aspectos relacionados a construção da peça.

Como etapa final da pré-concepção é feita a escolha da matéria prima para produção do figurino. A seleção da matéria prima tem fundamentação na análise das informações expostas nos painéis semânticos e toma como princípio a metodologia de Manzini e Vezzoli (2001) quanto a etapa de pré-produção, onde os autores atentam para a aquisição dos recursos e sua transformação para uso, evidenciando que a opção mais adequada na questão sustentável é pensar em “recursos providos do descarte, refugos ou excedentes gerados durante a produção”.

Neste sentido a escolha de materiais para Récita advém de peças usadas, retalhos, aviamentos reutilizados e fios descartados da indústria têxtil.

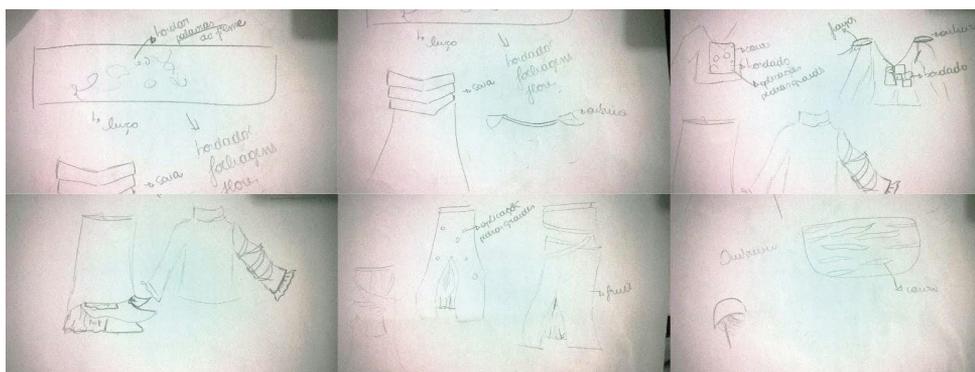


**Figura 2: Matéria Prima. Fonte: elaborada pela autora**

As peças de vestuário da figura 2 são adquiridas em brechós e bazares, usadas e com um valor de custo simbólico.

## 4.2 Concepção

Nesta etapa as ideias devem ser colocadas no papel, a criatividade deve ser livre, ousada e sem preconceitos. Em Récita as ilustrações procuraram buscar o conceito intrínseco discutido na análise dos dados, o personagem foi o alicerce na concepção das formas.



**Figura 3: Geração de alternativas. Fonte: elaborada pela autora**

Na figura 3 é possível observar a geração de alternativas que é desenvolvida por métodos de criatividade sempre baseada na análise dos dados já discutida.

A definição do croqui é baseada nos princípios sustentáveis e sociais no que diz respeito a matéria prima e a produção. Para Récita priorizou a facilidade para construção da peça, possibilidade de técnicas manuais e valorização artesanal, tornando assim, a produção uma possibilidade de renda para grupos sociais menos favorecidos e sem habilidades profissionais destacadas, justamente como alternativa para o desenvolvimento pessoal. Na figura 4 estão representados os dois croquis selecionados.



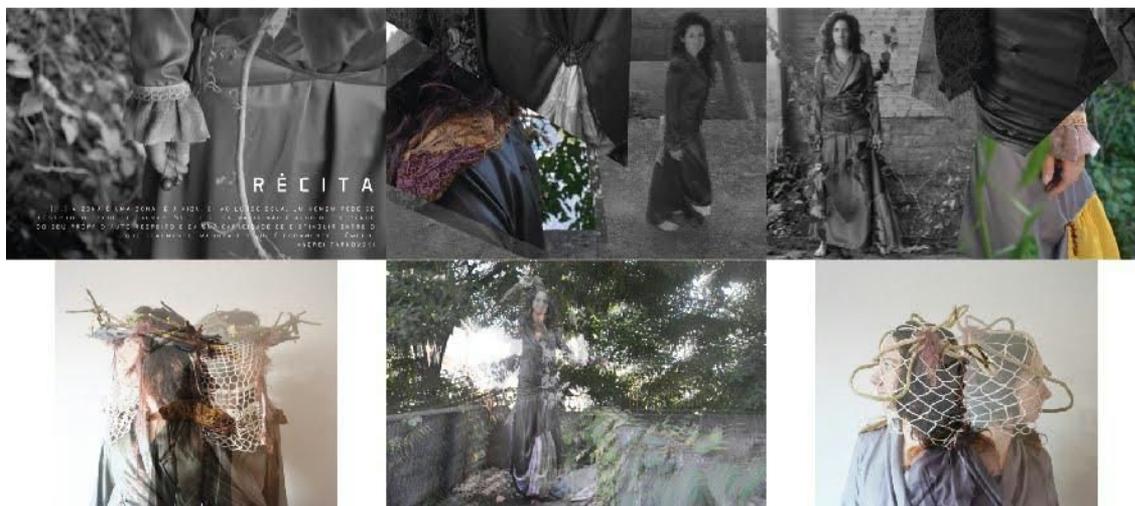
**Figura 4: Geração de alternativas. Fonte: elaborada pela autora**

Assim, definidos os figurinos, segue o projeto para confecção. Evidenciando aspectos sustentáveis ele é concebido de técnicas manuais de costura, bordado e outras aplicações.

### 4.3 Pós-Concepção

Nessa etapa final desdobram-se processos de experimentação e adequação.

O personagem de Récita, incorporado pelo personagem Stalker de Andrei Tarkovski (1979), é místico, misterioso, possuidor de um poder íntimo e capaz de interferir no espaço obscuro. Seu andar é lento, o seu figuro é resultado de tecidos brilhosos num aspecto molhado, detalhes bordados em marrom com formas orgânicas, elementos presentes no próprio espaço natural, o pelo animal é ressignificado em detalhes nos retalhos de tecidos sobre o ombro e a suavidade do vento é permitida na modelagem do vestuário.



**Figura 5: Récita. Fonte: elaborada pela autora**

A figura 5 apresenta o figurino incorporado no personagem e na narrativa, dessa forma, revela ao espectador as reais potências e conceitos da cena, impossível desvincular cada elemento da cena individualmente, o figurino, a personagem e a narrativa completam-se como extensão de si mesmos, (Cortinhas, 2010, p.37) afirma que “O figurino é uma manifestação de visão de mundo e na cena, potencializado pelo ator e pelo panteão de heróis reais ou imaginários, aludem às coisas simbólicas. Ele é o substituto do corpo, o segundo corpo do ator e sua máscara.”

Assim, como processo final da proposta do Ciclo de Vida do Produto, onde deve-se compreender qual o destino das peças após seu uso, é possível alternar para as seguintes

opções: a) todo o material pode ser reaproveitado para assim iniciar outro ciclo de vida; e, b) o material pode ser reciclado, neste caso passando por um processo mais complexo de renovação, onde cada elemento deve ser separado e analisado em sua individualidade e possibilidade de reciclagem.

Récita é uma possibilidade real na construção de figurino elencando aspectos contemporâneos em sua concepção e embasado em métodos de desenvolvimento de produtos sustentáveis e de responsabilidade social.

Assim como o próprio Tarkovski (1979) sugere no filme, Récita em seu “to stalk” (caminhar) busca o encontro do personagem com sua própria fé, a realização de seus desejos e sonhos num espaço onde cada atitude reflete em si mesmo.

## **5 Considerações Finais**

Podemos destacar que o projeto “Récita” compreende em sua complexidade o desenvolvimento de um figurino alinhado as questões sustentáveis e sociais, o projeto com cunho conceitual, evidencia a produção manual como fator para o desenvolvimento social e comunitário, a reciclagem de vestuário como premissa e alternativa para sustentabilidade e ainda abrange uma metodologia de design.

Assim é possível destacar a possibilidade para o design, para o design de moda e para seus produtos específicos, como o figurino, de configurar, tanto no desenvolvimento como no resultado final, um produto sustentável, além de possibilitar uma alternativa de baixo custo para o teatro.

O conjunto de benefícios (sociais, ambientais e culturais) de um projeto de figurino, é possível quando alicerçado à uma metodologia de design e uma pesquisa complexa, onde o principal objeto é o bem estar e a saúde da humanidade perante o espaço (mundo) que vive.

## **6 Referências**

BERLIM, Lilyan Guimarães. *Moda, a possibilidade da Leveza Sustentável: tendências, surgimento de mercados justos e criadores responsáveis*. Dissertação de mestrado não publicada. Instituto de Geociências, Pós Graduação em Ciência Ambiental. Universidade Federal Fluminense. Niterói, RJ, 2009.

CARTA DA TERRA. Disponível em [http://www.cartadaterrabrasil.org/prt/what\\_is.html](http://www.cartadaterrabrasil.org/prt/what_is.html). Acessado em 04 out. 2014.

CORTINHAS, Rosângela. *Figurino um objeto sensível na produção do personagem*. Dissertação do programa de pós graduação em Artes Cênicas pelo Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010.

COSTA, Francisco Araújo. *O Figurino como elemento essencial da narrativa*. In Sessões do Imaginário, Porto Alegre, v. 4, nº 8, p.38-41 agosto 2002.

MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. *O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais*. 1. ed. 3ª reimpre. São Paulo: editora da Universidade de São Paulo, 2011.

PERITO, Renata Zandomenico; RECH, Sandra Regina. *A Criação do Figurino no Teatro*. In 8º Colóquio de Moda, 2012, Rio de Janeiro. Anais 8 Colóquio de Moda, Rio de Janeiro, 2012.

STANISLAVSKI, K. *A Construção da Personagem*. 4.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1983.

TARKOVSKI, Andrei. *Stalker*. 1979

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o Tempo*. Tradução Jefferson Luiz Camargo, São Paulo: editora Martins Fontes, 2002.

VIANA, Flávio Anthero Nunes. *MD3E (Método de Desdobramento em 3 Etapas): uma proposta de método aberto de projeto para uso no ensino de design industrial*. Tese de doutorado. Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC, 2005.

VIANA, Fausto. *O Flerte da Moda com o Teatro e a Teatralidade da Moda Contemporânea*. In: 7º Colóquio de Moda, 2011, Maringá. Anais 7º Colóquio de Moda, Maringá, 2011.