

Ramos, Adriana Vaz; PhD; Pesquisadora do Grupo ESPACC da PUC/ SP;  
[drinalina@mercoskill.com.br](mailto:drinalina@mercoskill.com.br)

## O DESIGN DE APARÊNCIA DE ATORES E O TEATRO PÓS-DRAMÁTICO

### Resumo:

A maneira como são caracterizados os atores em espetáculos teatrais contemporâneos nos instiga a aprofundar o olhar e buscar compreender a configuração da pluralidade fragmentária que constitui a cena artística de nossos dias.

**Palavras chave:** design de aparência de atores; teatro pós dramático; figurino.

### Texto:

Um olhar um pouco mais atento para as maneiras como são caracterizados os atores na pluralidade fragmentária que configura a cena teatral contemporânea pode vir a levantar alguns questionamentos.

É freqüente nos depararmos com atores vestidos cenicamente com objetos que nem sempre são exatamente roupas. Ou com rostos cobertos por malhas onde apenas a boca se mostra expressiva<sup>1</sup> ou ainda corpos nus maquiados complementados por somente um adereço insólito, como é o caso dos artistas de Butoh, são alguns exemplos que descrevem as caracterizações cênicas atuais.

Precisamente porque muitas vezes nem mesmo há a utilização de peças de roupas para compor essas aparências inusitadas, o termo *figurino* se mostra insuficiente para designar a complexidade sistêmica da atuação de linguagens que se hibridizam nessas construções que parecem desejar comunicar algo além da mera visualidade.

Para refletir sobre essas criações é necessário buscar desvendar o feixe de relações que essas imagens sugerem, traçando um percurso investigativo que irá de encontro aos projetos dessas construções que são intimamente ligadas às situações cênicas de onde surgem.

---

<sup>1</sup> Vide Imagens da peça “Um porco sentado”. <http://www.youtube.com/watch?V=vm9mw76luFM>

Em tempos de “teatro pós-dramático<sup>2</sup>” ou do “teatro performativo”, como preferem alguns teóricos<sup>3</sup>, em que todo o fazer teatral tradicional está posto em questão, é oportuno ampliar a discussão a respeito da aparência de atores como um poderoso elemento de edificação dos significados de uma obra cênica.

Assim, propomos a criação da expressão *design de aparência de atores* para designar os trabalhos de caracterização contemporâneos, a partir de uma diferenciação do que comumente se entende por *figurino*.

Como uma linguagem, a caracterização de atores pode ser organizada por meio de distintas ações criativas o que nos permite dizer que *figurino* e *design de aparência de atores* são formas distintas de criar e, portanto, produzem diferentes formas de conhecimento.

Uma ação criativa que seja distinta da mera função de referência usualmente apresentada pela concepção do *figurino* de um espetáculo que, em geral, é tomado como uma parte acessória da representação, é o que buscamos nomear *design de aparência de atores*.

Entendemos como *figurino* a ação criativa produtora de um desenho referencial que antecede o espetáculo em que se insere o ator/ personagem, como é o caso dos figurinos de uma determinada época ou de uma determinada região geográfica, por exemplo. Por outro lado, a ação criativa para a realização de um *design de aparência de ator* é análoga à ação de um *designer*, pois requer um modo de ver, de atuar e de expressar suas idéias que não se confunde com a competência técnica de um desenhista de figurinos.

Um figurino do século XVII, por exemplo, poderá até mesmo ser desenhado e executado apenas por bons técnicos, como um desenhista e uma costureira, pois a forma e a modelagem que caracterizam esse período histórico encontram-se disponíveis para pesquisa. Entretanto, o modo *design de aparência* de organizar a caracterização de atores deve ser resultado de um projeto, cujo trabalho exige do designer outras competências além da técnica do desenho, do manejo de tecidos e do conhecimento da história da indumentária, pois o que se cria não é apenas uma roupa, mas uma nova informação figurada em aparências inusitadas.

---

<sup>2</sup> Vide Hans-Thies Lehmann. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

<sup>3</sup> Vide Sílvia Fernandes. **Teatralidades contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

O projeto é o que distingue esse modo de construir aparências de atores, por esta razão utilizamos o termo *design* que na língua inglesa significa *projeto* (LAROUSSE CULTURAL, 1995: 1858). Apesar de este termo ser utilizado com maior freqüência para designar o desenho industrial por meio do qual a indústria poderá executar o objeto desenhado em grande escala, não é este sentido do termo que interessa para nossas colocações.

A junção de arte e técnica visando o propósito em desenvolver, com materiais inusitados, objetos artísticos para o uso cotidiano e não apenas para contemplação, objetos que estejam em constante contato com as relações do homem e seu espaço, tal como idealizou a escola Bauhaus, entre outros grupos das Vanguardas Soviéticas da primeira metade do século XX (AZEVEDO, 2006: 29), são os sentidos que acompanham a idéia de um design que nos interessa perseguir.

Todavia, o *design de aparência de atores* pertence a outro contexto, diferente daquele que inspirou a Escola Bauhaus, e, para compreendê-lo como produto da contemporaneidade, é necessário entendermos a evolução do conceito de design.

Se os significados desse termo dizem respeito à elaboração de objetos projetados com valor artístico e criados para o consumo de classes economicamente menos privilegiadas, esses significados também indicam um contexto histórico-cultural, no qual havia uma cultura de classes que buscava a superação de sua condição, invariavelmente, imposta pelos grupos detentores do capital. Esse era o objetivo da Bauhaus, no entanto, Giulio Carlo Argan (1998) esclarece que hoje vivemos um tempo em que a cultura de classe se transformou em uma cultura de massa, vista como um sistema global de informação. Portanto, nesse contexto, o objeto de valor artístico deixa de ser o foco de criação, pois este se volta para a produção de tal cultura. O autor explica que:

É evidente que uma metodologia moderna de projeto só pode concernir à cultura de massa e ao sistema de informação. A crise do objeto, identificando-se com a consciência dos limites já superados de uma cultura ocidental, não é reversível; portanto, não pode mais haver um *design* dos objetos, ou um *product*

*design*, seja qual for sua escala de grandeza, mas apenas um design dos circuitos de informação (1998: 263).

O *design de aparência de atores* pertence a este processo e, por isso, podemos dizer que, nesse caso, o que se projeta não é um objeto e sim uma informação organizada sobre o corpo do ator.

O produto do design não necessita manter uma correlação com estilos anteriormente executados, pois, como informação, ele aparece como portador de um conjunto de mensagens, organizadas pelo designer, porque seu projeto é algo que vai além de um desenho, é “o momento de invenção que dá ao produto a visibilidade que vai além da visualidade, superando a simples atração sensível que estimula os olhos” (FERRARA, 2002: 56). Em outras palavras, entendemos como *figurino* uma informação preexistente, já dada, enquanto o *design de aparência de atores* é uma nova informação construída.

As considerações tecidas não se restringem apenas a reconstituições históricas ou geográficas, mas a todo trabalho de caracterização de atores que ignore a possibilidade de construção de nova informação por meio da aparência de um ator, ou tome esta aparência meramente como veículo para exibições decorativas ou de criações da moda vigente.

É importante deixar claro que essas distintas nomeações são fruto da intenção de criar um instrumental analítico e não configuram nenhuma espécie de julgamento a respeito do trabalho que se exerce nos meios profissionais.

Em suma, o que foi colocado até o momento pode ser resumido, em poucas palavras, na idéia de que denominamos *figurino* os trabalhos de caracterização que buscam mimetizar o real e apenas utilizam a aparência de atores como imagem sinalética ou decorativa, enquanto que sob a designação de *design de aparência de atores* estão as caracterizações que exibem aparências incomuns, muitas vezes sem linearidade histórica ou qualquer outro referente existente, porém construídas em íntima sintonia com a obra em que estão inseridas e, por assim serem, produzem conhecimento por instigarem o receptor a desvendar seus significados.

Entretanto, a diferenciação proposta não se esgota na idéia apresentada, ao contrário, encontra paralelo em diferentes discussões

apresentadas por inúmeros pensadores. Em seu texto “A crise do design<sup>4</sup>”, Argan assevera que a programação é uma “pré-ordenação calculada e quase mecânica” (1998: 251), que tende a não mais preceder o projeto e sim substituí-lo. Por outro lado, o projeto contempla todas as possibilidades do devir (histórico). Traçando um paralelo entre as sociedades democráticas, que se autoprojetam, e as sociedades absolutistas, que são projetadas por grupos de poder (1998: 253), o autor explica que o projeto se abre para a configuração de diferentes situações enquanto a programação impede a escolha e a decisão, conferindo-as ao poder (1998: 251). Se o programa trabalha com cálculos e modelos pré-existentes, a matéria-prima do projeto é a imaginação. Segundo Argan:

A imaginação é a faculdade que nos permite pensar em nós mesmos de forma diferente do que somos e, portanto, propor uma finalidade além da situação presente. Sem imaginação pode haver cálculo, mas não projeto. O projeto não é mais do que a predisposição dos meios operacionais para por em prática os progressos imaginados (1998: 266).

Com base nas conceituações feitas por Argan, podemos dizer que o modo *figurino* de organizar a caracterização de atores trabalha com um programa, enquanto que o modo *design de aparência* elabora um projeto para cada realização artística.

É possível que a tendência ao apego em usar a nomenclatura *figurino* para designar a aparência geral de atores seja um traço hereditário do naturalismo/ realismo, estilos em que as representações artísticas eram valorizadas por sua capacidade de mimetizar referenciais existentes.

Um exame nos dicionários da língua portuguesa permite ver que, no verbete *figurino*, há somente uma breve menção ao figurino como traje teatral e todos os demais significados do termo indicam algo que se relaciona com “modelo ou exemplo” (FERREIRA, 2004: 895-896).

Um modelo ou um exemplo é algo que existe anteriormente e indica qual caminho deve ser seguido, copiado, imitado. Em outras palavras, um modelo é

---

<sup>4</sup> Vide Giulio Carlo Argan. **História da arte como história da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

algo que serve de referência para alguma realização. Assim entendemos como *figurino* o modo técnico de organização da linguagem caracterização 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.

É possível também que o naturalismo/ realismo, seja uma forma de ver e pensar a arte em conformidade com os antigos paradigmas que regiam a cultura do Ocidente, da Renascença até a metade do século XX (FERRARA, 2007: 29). Entretanto, como propostas surgidas em meio às vanguardas artísticas européias, o naturalismo/ realismo guarda uma aura de experimento entre as muitas experiências de concretizar novas formas e concepções de arte, oriundas daquele período, e decisivas para que, no teatro, se passasse a pensar nos modos de caracterizar atores como uma linguagem comunicante.

O momento em que vivemos exige que padrões sólidos e configurações pré-dados sejam revistos, pois como ensina Zygmunt Bauman (2001), nosso tempo hoje é marcado por uma modernidade que, como um líquido, não pode ser presa nem fixada e que também, por sua fluidez, derrete tudo o que é sólido, como as convicções do passado.

Sem preocupações miméticas de espelhar a realidade, tampouco de apresentar uma linearidade temporal ou uma coerência geográfica, as criações de design de aparência de atores parecem sintonizar-se com o momento atual, apresentado pela metáfora construída por Bauman, que tem início quando tempo e espaço “deixam de ser aspectos entrelaçados” e não mais se prendem “numa estável e aparentemente invulnerável correspondência biunívoca” (2001: 15). Escreve o autor:

Os fluídos, por assim dizer, não fixam o espaço nem prendem o tempo. Enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo (resistem efetivamente a seu fluxo ou o tornam irrelevante), os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la; assim, para eles, o que conta é o tempo mais do que o espaço que, afinal, preenchem apenas “por um momento” (2001: 8).

Para a construção de um *design de aparência de atores*, o designer joga com a “possibilidade sincrônica que permite resgatar, em tempos diferentes, espaços criativos similares que levam à superação da história como sucessão de fatos organizados em seqüência, por força de um espaço condicionado” (FERRARA, 1999: 168).

Assim procedendo, na trama formadora da aparência do ator, é possível encontrar informações provenientes de diferentes formas culturais, pertencentes a tempos e espaços distintos, mas que, ordenadas pelo designer e relacionadas aos demais componentes de uma cena artística, constroem a imagem projetada. De acordo com nossas afirmações anteriores, essa nova imagem produzida configura uma informação e, dessa forma o designer passa a qualificar-se como um designer de informação.

Por fim, podemos dizer que o *design de aparência de atores* pertence ao teatro multiforme que se faz em nossos dias que, segundo Lehman deve sua constituição à “onipresença das mídias na vida cotidiana desde os anos 1970” (2007: 27). Contudo, o espaço do *design de aparência de atores* no teatro pós-dramático está na afirmação do autor de que esse modo de organização do texto teatral não trabalha com imagens previamente definidas do ser humano, mas, sim, com “novas possibilidades de pensamento e representação (...) aqui projetadas para o sujeito humano individual” (2207: 20).

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AZEVEDO, Wilton. **O que é Design**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.

FERRARA, Lucrecia D' Alessio. **Design em Espaços**. São Paulo: Rosari, 2002.

\_\_\_\_\_. **Olhar Periférico**. São Paulo: Edusp, 1999.

\_\_\_\_\_. (org.). **Espaços Comunicantes**. São Paulo: Annablume, 2007.

FERNANDES, Sílvia. **Teatralidades contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. Curitiba: Positivo, 3ª edição, 2004.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

RAMOS, Adriana Vaz. **O Design de Aparência de Atores e a Comunicação em Cena**. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2008.