

PROCESSOS CRIATIVOS EM FIGURINO

Pereira, Maria Ignez Botelho; Bela.; SENAI/Cetiqtmbpereira@gmail.com

Pinto, Aguinaldo Conrado; Ms; PUC-Rioguido.conrado@gmail.com

Neiva, Mari Lucia Cardozo; Especialista;
SENAI/Cetiqtmari.c.neiva@gmail.com

Resumo

O presente estudo visa a análise e comparação de processos criativos em figurinos para acrobacia aérea da empresa de entretenimento canadense Cirque du Soleil e da empresa brasileira Lúmini Espaço Art. O objetivo é desenvolver um processo adaptado seguido pela criação e concepção de um figurino para acrobacia aérea para a Lúmini. Acredita-se que, com esta experiência, é possível se obter um resultado mais criativo e organizado desenvolvendo novas formas de pensar processos em figurino.

Palavras Chave: processo criativo; circo; figurino e acrobacia aérea.

Abstract

The present study concerns the analysis and comparison of creative processes in aerobic costumes for the Canadian entertainment company Cirque du Soleil and the Brazilian company Lumini Espaço Art. The point is to develop a tailored process followed by the creation and making of a costume for aerobatics for Lumini. It is believed that with this experience, it is possible to obtain a more creative and organized result developing new ways of thinking processes in costume.

Keywords: creative process; circus; costume and aerobatics.

No presente trabalho busca-se identificar, partindo da análise de duas vivências particulares, a relevância que o registro de cada etapa da construção de um trabalho de figurino pode ter, não só para a memória do espetáculo, mas sobretudo para o aprendizado e aperfeiçoamento de um processo criativo.

Buscamos em 2011, ao desenvolver um figurino para espetáculo de acrobacia aérea da companhia de dança Lúmini Espaço Art aplicar o mesmo nível de organização e categorização das etapas que observamos na experiência de trabalho no guarda-roupa do espetáculo Quidam do Cirque du Soleil em janeiro de 2010 e em leituras e pesquisa posteriores a cerca do processo de criação da companhia.

A acrobacia aérea possui diversas particularidades, pois o artista precisa ao mesmo tempo de segurança, conforto e um resultado estético coerente com o proposto pelo espetáculo. Para desenvolver um figurino que seja confortável, seguro e, ao mesmo tempo adequado esteticamente é preciso trabalhar diretamente com o artista, compartilhando ideias e informações. Foi através desta troca que pudemos iniciar nosso processo.

E o primeiro desafio foi então o de adaptar uma metodologia utilizada em uma grande empresa como o Cirque du Soleil, com espetáculos de grande extensão comercial a uma companhia de dança que se percebe mais como um projeto social do que como uma modalidade de negócios e por fim, numa dimensão física muito menor, construir uma memória de processo que possibilitasse a análise crítica interna por parte dos bailarinos, coreógrafo e figurinista e a compreensão do trabalho empreendido por parte do público externo. Sem perder de vista o fato de que o objetivo de elaborarmos este estudo era o desenvolvimento de um novo processo adequado às necessidades da Lúmini Espaço Art, a fim de aproveitar melhor o tempo e prevenir possíveis erros, em busca de resultados mais eficientes, partimos para a análise das especificidades de cada trabalho.

A princípio, iremos analisar o processo criativo em figurinos do *Cirque du Soleil* diante da experiência vivenciada nos bastidores do espetáculo *Quidam*, - já mencionada no presente trabalho – somada a pesquisa bibliográfica sobre o tema.

Segundo o livro “*Cirque du Soleil : 25 years of costume design*”, (2009) quando o Cirque estava no início de sua jornada, uma dúzia de artesãos apaixonados fizeram os figurinos que deram vida aos seus personagens. Atualmente, por volta de 400 especialistas trabalham para dar continuidade a este trabalho estimulados por uma paixão em comum e pela alegria de trabalharem juntos a fim de superar limites. As noções de hierarquia estão implícitas na empresa, e cada um tem sua função específica, mas no momento da criação todos têm o direito de participar. “...as idéias evoluíam, combinávam-se com as outras, até ficarem mais originais, mais criativas. Aí, quando ficava pronto, nunca dava para saber de quem tinha sido a idéia – mas, também, pouco importava.” (HEWARD, 2006, p.44) Considera-se que quanto mais profissionais de diferentes origens estiverem envolvidos no produto final, mais rico o mesmo será.

Os criadores dos figurinos do *Cirque Du Soleil* trabalham todos de formas diferentes. Alguns buscam inspirações através da pesquisa de imagens, outros já começam esboçando rascunhos e outros escrevem poemas inspirados no personagem em questão. Alguns têm tendência ao visual contemporâneo e ou buscam referências históricas, mas não importando a abordagem ou o estilo, é o grupo como um todo que concretiza a criação. Há diversas fontes de inspiração que são utilizadas pelos profissionais do figurino tais como: filmes, história geral, livros de ciências, moda, movimentos das artes visuais, ópera e revistas.

Uma vez coletada esta informação, eles criam uma forma de mosaico para apresentar ao diretor para que possam dividir as idéias. O próximo passo é aprofundar a pesquisa e construir a característica de cada personagem. A partir de então, a visão do figurinista principal – o que assina o espetáculo - começa

a ter forma e produz-se os primeiros esboços que são transmitidos para a equipe de criação. Há especificações muito importantes em criação de figurino para circo.

[...]movement is the number one concern, with comfort and safety being of utmost importance. Adding volume to the body, even small amounts, should in no way hinder the artist's movement."

[...] movimentação é a preocupação número um, somada a conforto e segurança representam a máxima importância. Acrescentar volume ao corpo, mesmo pequenas proporções, jamais deverá entrar o movimento do artista." (CLÉMENT, 2009, p.18)

Há duas formas de pesquisa de materiais no Cirque. A primeira é a pesquisa de campo; onde os profissionais irão em busca de materiais novos que variam de tecidos ou malhas a novos materiais a serem experimentados. "Materiais utilizados para encanamento, aviação ou até de esportes aquáticos podem ser encontrados em componentes de um figurino ou outro."¹ (CLÉMENT, 2009, p.86) A segunda é a pesquisa na *Material's Library*, uma biblioteca de Materiais desenvolvida pelos profissionais do R&D², ao longo da trajetória do *Cirque*, armazenou amostras de tecidos de cores inusitadas, materiais industriais improváveis, todo o tipo de protótipos inteligentes, um mais criativo do que o outro e até : "Tecidos [...] resistentes à água, a prova de fogo ou fosforescentes ao lado de tecidos fotocromáticos dos quais os pigmentos mudam de cor quando expostos a luz."³ (CLÉMENT, 2009, p.86) Uma vez coletadas as amostras de materiais a serem utilizados, os mesmos são experimentados em suas infinitas possibilidades passando por diversos beneficiamentos. A partir daí, são desenvolvidos os primeiros protótipos e ao experimentá-los poderá se testar a proporção, o volume, a força do material, o peso e a cor em relação a elasticidade e a fluidez do movimento.

¹ . "Materials are used for plumbing, aviation or even water sports may be found in the components of one costume or another."

² Desenvolvida em 1993, a equipe de "Research and Development", ou R&D (pesquisa e desenvolvimento), que gerencia a biblioteca de materiais, é também responsável por documentar e disseminar informação sobre o que foi desenvolvido em produções anteriores possibilitando futuras pesquisas para espetáculos.

³ "Fabrics that are water resistant, fireproof or phosphorescent lie alongside photocromic fabrics whose pigments change colour when exposed to light."

Avaliando possíveis modificações que possam ser feitas, parte-se para a construção do guarda roupa primário do artista. É importante avaliar alguns detalhes para que se possa prevenir erros como, por exemplo, o tempo de troca de figurinos e a durabilidade e manutenção dos mesmos. A prevenção de erros não quer dizer que os mesmos sejam abomináveis, desde que não coloquem em risco a segurança do artista. Afinal, “... um acidente não passa de uma oportunidade disfarçada para sermos criativos.” (HEWARD, 2006, p.21) Saber transformar os erros em soluções inteligentes é fundamental nesta área.

As informações coletadas sobre figurino ao longo dos anos no *Cirque du Soleil* tornam-se parte de sua experiência, mas cada novo espetáculo requer uma nova pesquisa. Este fato ocorre também no Espaço Lúmini Art e, através de dados coletados através de uma entrevista com o diretor geral da escola, iremos traçar as características do processo criativo da Lúmini.

No que tange à Lumini, contudo, e, na visão de Sérgio Machado, seu criador e coreógrafo, a noção de hierarquia é fruto de um processo de experimentação construído ao longo de sua existência. Considera-se que houve uma mudança de pensamento a partir do momento em que se percebeu que a liderança é um processo natural onde se pode oferecer o que se possui de melhor ao grupo.

Mas hoje, a Lúmini tem material cênico distribuído em diversos galpões em vários lugares. Segundo Sérgio a sede da Lúmini tem 600 m de área construída com o maior aproveitamento de espaço possível. Consta-se que é preciso ter mais espaço. Sérgio Machado argumenta que se tivesse mais espaço armazenaria melhor seus materiais e arquivaria técnicas desenvolvidas, mas diz não ser a sua maior preocupação. “Eu gosto [...] da ordem que existe no caos. Eu gosto do inusitado, do inesperado. Acredito que o resultado sempre será melhor porque acabamos ganhando uma experiência muito grande...”

Sobre o processo criativo da Lúmini, afirma-se que atualmente discute-se bastante a respeito de cada detalhe das etapas a fim de tentar prevenir erros. Adota-se o desenvolvimento de protótipos, pois os mesmos têm a função de experimentar o resultado estético e prever os possíveis problemas, evitando assim desperdício de dinheiro e tempo.

Dependendo da proposta e do prazo para desenvolver cada espetáculo, o processo criativo se dá de formas diferentes. Quando o prazo é suficiente, é elaborado um vasto estudo sobre cada detalhe dos elementos cênicos. Desde o início da experimentação dos primeiros movimentos coreográficos, já começa a se falar de cenário, figurino e iluminação. A questão do tempo então é fundamental para o desenvolvimento de uma pesquisa que enriqueça o trabalho. Outra questão fundamental no andamento do processo criativo são os recursos financeiros, pois segundo Sérgio, “Não tendo dinheiro, é preciso ser muito criativo e usar o que você tem [...] A primeira versão do espetáculo *Matéria*, foi feito com sucata, com lixo[...]”

Na Lúmini, todos os bailarinos e pessoas envolvidas no espetáculo ajudam a desenvolver o cenário e os figurinos. Pesquisa-se a coerência de cada elemento, os figurinos, adereços e maquiagem, desenvolve-se um conceito e parte-se para a construção de protótipos a partir de material mais acessível.

Mesmo com todo cuidado na hora de desenvolver os elementos cênicos, Sérgio afirma possuir diversas experiências com erros. Segundo ele, estes erros sempre contribuíram para um aprendizado que só acrescentam à qualidade técnica do trabalho da Lúmini.

Ao analisarmos os fundamentos dos processos criativos do *Cirque du Soleil* e da Lúmini, percebemos algumas semelhanças e diferenças. Estes fatores se justificam pela própria trajetória das empresas, pois a construção de suas histórias mostra-se um fator determinante para o processo criativo desenvolvido por cada uma delas.

Podemos perceber que no quesito hierarquia, as duas empresas possuem semelhanças, pois consideram que a etapa de concepção de ideias, deve ser o mais rica possível, englobando o máximo de opiniões e ideias de toda a equipe. Apesar de cada um ter uma função definida, todos tem o direito de opinar e participar mesmo que – para manter certa ordem - a palavra final seja de apenas um responsável por cada setor.

O responsável por cada setor em ambas as empresas tem autonomia para tomar decisões, pois os donos da empresa vêem seu funcionamento como um corpo, onde cada órgão e cada célula tem sua função independente.“ [...] cada pessoa que eu conhecia não passava de uma nota dentro de uma grande sinfonia, mas era absolutamente imprescindível.” (HEWARD, 2006, p.117)

Quando se trata especificamente de processos em figurino há uma diferença fundamental entre o *Cirque du Soleil* e a Lúmini. A primeira empresa possui uma estrutura gigantesca que foi construída ao longo de mais de 20 anos, através de muita luta, mas com o auxílio fundamental do governo canadense.

All the costumes of Cirque du Soleil shows are created in the Costume Workshop at the International Headquarters in Montreal and all are custom-made. The workshop, the only one of its kind in North America employs specialists in fields as diverse as patternmaking, sewing, hat making, shoemaking, textile design, lace making, and wig making. By the end of 2009, the workshop will have produced more than 25,000 costume pieces.

(Todos os figurinos dos espetáculos do Cirque du Soleil são criados no *Costume Workshop* (Oficina de Figurinos) no *International Headquarters* em Montreal e são todos feitos sob medida. A oficina, a única do tipo na América do Norte emprega especialistas em campos tão diversos como Criação de estampas, costura, construção de chapéus, construção de calçados, *design* têxtil, execução de bordados e criação de perucas. Ao final de 2009, a oficina terá produzido mais de 25,000 peças de figurino.) (CLÉMENT, 2009, p.52)

Já a Lúmini, com seus atuais 600m² construídos e seu material distribuído em alguns galpões pelo Rio de Janeiro, não possui uma oficina especializada em figurinos ou qualquer lugar montado especialmente para a sua confecção. Diferente do *Cirque*, não é sempre que trabalha com

figurinistas, pois geralmente não possuem verba suficiente para montar uma equipe completa e também por algumas vezes não terem construído uma relação positiva com estes profissionais.

Apesar destas diferenças estruturais, que são fruto de questões culturais e políticas, o pensamento do processo criativo em figurinos nas duas empresas requerem uma pesquisa minuciosa, a fim de se obter um resultado rico e coerente. Percebe-se, porém, que o pensamento de manutenção do conhecimento coletado ao longo da experiência profissional está muito mais evidenciado nas práticas desenvolvidas pelo *Cirque du Soleil*.

Feito esse diagnóstico partimos então para a experimentação de um processo criativo em figurinos para acrobacia aérea na Lúmini, tentando aproveitar o que podemos retirar de melhor de ambos os processos; o da empresa canadense e o da brasileira.

Entende-se que quanto mais rico e intenso for processo criativo na concepção visual de um espetáculo, mais interessante será o resultado do mesmo. É importante observar que não é possível copiar os processos criativos de outras empresas. Cada empresa tem seus ideais, suas crenças, e seus objetivos traçados. É possível, porém fazer adaptações para aprimorar o processo como um todo.

Assim como cada processo tem suas particularidades, cada espetáculo possui uma demanda diferente. Antes de se elaborar cronogramas e reuniões, é preciso entender estas características particulares e aí sim desenvolver, com toda a equipe, um processo criativo que seja favorável a todos.

A Lúmini Espaço Art, até então, ainda não havia desenvolvido um pensamento sobre a manutenção e organização das informações coletadas ao longo de sua existência. A percepção de que amostras de tecidos, pigmentos, inovações podiam ser armazenadas é fundamental para a possibilidade de consultas futuras desse material. Nosso exercício foi o de desenvolver uma

pequena, mas rigorosa, biblioteca de materiais como registro do processo e recurso de pesquisa para espetáculos futuros.

A etapa que registramos a seguir foi a de experimentação em beneficiamentos. Os beneficiamentos, trabalhos que são feitos sobre as matérias primas, foram executados primeiramente em pequenos retalhos para experimentação. Os processos utilizados nesta etapa incluem tingimento, pintura a mão, desgaste e adereçamento.

Todas as amostras beneficiadas foram armazenadas e organizadas em uma espécie de Biblioteca de materiais, (FIG 1) para que possam servir futuramente de fonte de pesquisa para outros trabalhos. Esta pequena biblioteca contém amostras de tecidos de casa teste descrito abaixo inclusive os que não foram aproveitados para o produto final. Cada amostra apresenta material da matéria prima, materiais utilizados, quantidades, métodos e observações. Esta idéia foi retirada e adaptada do processo criativo do *Cirque du Soleil* conforme vimos no anteriormente.

Primeiramente com a fotografia da pele do artista como base, testamos o tingimento de tom de pele no tule com elastano. Após uma grande dificuldade, alcança-se um resultado razoável, que mais se aproximaria do tom de pele do artista.

Para solucionar imitar um patchwork sem acrescentar volume ao figurino, fez-se um desenho que servirá como stencil e imprimiu-se em acetato. Parte-se então para a pintura a mão, utilizando camadas finas de tinta para tecido sobre o supplex azul claro. (FIG 2)

Alguns beneficiamentos devem ser executados com o figurino montado, então foi elaborado um desenho colorido para facilitar a comunicação com a costureira que iria desenvolver o macacão base.

Após confeccionado, o macacão recebeu uma pintura á mão imitando uma tatuagem e sombreados nos apliques dourados.

Após diversos testes para confeccionar a peruca, percebeu-se que seria melhor os dreads em tecido serem diretamente aplicados no cabelo do artista, fazendo tranças para fixá-los. Desta forma, se obteve um bom resultado estético e se garantiu uma melhor fixação e conseqüentemente a segurança do artista. (FIG 3)



FIG 1 – Miniatura da biblioteca de materiais.



FIG 2 – Amostras de tingimento e pintura



FIG 3 – Produto Final com foco na peruca e pinturas feitas á mão

Desenvolver um método adequado para o registro de processos em figurino é fundamental para que não se perca de vista erros e acertos vivenciados. Materiais, beneficiamentos e testes devem ser cuidadosamente descritos e se deve reservar ao menos uma pequena amostra para futuros estudos ou pesquisas. Desta forma, garante-se o máximo de aproveitamento do processo criativo de cada espetáculo e somado a isto se obtêm um arquivo criativo que cresce a cada trabalho realizado

Referências

BABINSKI, Tony. **Cique du Soleil: 20 years under the sun**. New York, Harry and Abrams Inc. 2004.

CLÉMENT, Ronald. **Cirque du Soleil: 25 years of costumes**. Québec: Cirque du Soleil Inc., 2009.

HEWARD, Lyn. **Cirque du soleil a reinvenção do espetáculo**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2006

SILVA, Ermínia. **Respeitável público... o circo em cena**. Rio de Janeiro: Funarte,2009.

WEBSITES ACESSADOS

http://pt.wikipedia.org/wiki/Papel_mach%C3%AA , visita em 01 de junho de 2011.

<http://www.aprendebrasil.com.br/reportagens/circo/orfei.asp>, visita em 21 de outubro de 2010.

<http://www.circonteudo.com.br/v1/>, visita em 20 de abril de 2011.

<http://www.cirquedusoleil.com/en/welcome.aspx>, visita em 27 de outubro de 2010.

<http://www.infoescola.com/artes-cenicas/historia-do-circo/>, visita em 25 de outubro de 2010.

http://www.revistacontinente.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=2497&Itemid=62, visita em 26 de outubro de 2010.

