

## **O figurinista e o processo de criação de figurino**

Paula Iglecio (Pós-graduação em Têxtil e Moda - USP)

Profa. Dra. Isabel C. Italiano (Pós-graduação em Têxtil e Moda - USP)

### **Resumo**

O presente trabalho tem como proposta discutir o processo de criação de trajes de cena e o papel do figurinista nesse processo. Descreve as etapas da concepção de figurinos tradicionais e apresenta a proposta inovadora de criação de figurinos utilizada no Théâtre du Soleil. Indaga como os figurinos podem contribuir para a cena e construção do personagem numa obra e inicia um comparativo entre os diferentes processos levando a um entendimento sobre a importância do figurino como elemento comunicador.

### **Abstract**

This paper aims to discuss the process of creating costumes and costume designer's role in this process. Describes the process of traditionally creating costumes and presents the innovative proposal for the creation of costumes used in the Théâtre du Soleil. Discusses how the costumes may contribute to the construction of scene and character in a play and starts a comparison between the different processes leading to an understanding of the importance of costume as an communicator element.

Palavras chave: Figurino; Processo de criação, Figurinista.

Keywords: Costume; Creation process; Costume designer.

### **Introdução**

Figurinistas criam figurinos (ou trajes de cena). Figurinos complementam o personagem, colaboram no entendimento da trama e trabalham com o imaginário do receptor.

O figurino é a “pele” do ator e é de grande importância o ator se sentir bem dentro do figurino de seu personagem e utilizar o traje para comunicar a essência do espetáculo.

O figurino, quando incorporado pelo ator, é eficiente, está bem resolvido. Um figurino equivocado pode arruinar uma interpretação e, conseqüentemente, uma trama.

Alison Lurie em “A linguagem das roupas” (1977) aborda o ato de vestir como uma forma de linguagem própria, uma forma de comunicação não verbal composta por elementos que funcionam como uma espécie de “vocabulário” cujo léxico é composto por cores, formas, tecidos, textura, volumes e modelagens como meio de expressão.

O figurino, além de um elemento comunicador, é um elemento comportamental absolutamente indispensável para os atores. Certos símbolos são mais do que fundamentais para o reconhecimento dos personagens. O figurino é para alguns atores como algo sagrado, como uma veste usada num ritual ou numa cerimônia religiosa.

Ele marca a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão do mundo. Muitas vezes ele aparece antes do gesto, da palavra. La Motte (2010) trata esse aspecto partindo da questão “Porque as pessoas vestem roupas?” e declara que as razões não mudam, as roupas estabelecem o período, o local, a cultura e as condições.

Plasticamente, o figurino de uma obra obedece, quase sempre, a conceitos estéticos propostos pelo diretor do filme, peça, novela, ópera, etc. Algumas vezes a direção pode solicitar a reprodução de uma pintura ou algo similar.

O simbolismo é a raiz da criação dos figurinos, que se tornam metáforas da personalidade de seus personagens, sendo que as roupas refletem suas ações e condições, mesmo aquelas que atuam como pano de fundo e que estabelecem um mundo povoado pelos personagens principais (La Motte, 2010).

Segundo a definição de Adriana Leite e Lisette Guerra (2002):

O figurino representa um forte componente na construção do espetáculo, seja no cinema, no teatro ou na televisão. Além de vestir os artistas, respalda a história narrada como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marca a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e sua visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público.

Normalmente, o figurinista é o responsável por esse elemento comunicador.

Figurinista é o responsável pela criação de roupas e acessórios seguindo o perfil dos personagens propostos pelo autor e/ou diretor, em filmes, óperas, balés, peças teatrais, novelas, seriados e outros programas de televisão. O figurinista pode desenhar todo o guarda-roupa ou optar por um mix de peças criadas por ele, em composição com outras já disponíveis no mercado (SABINO, 2007).

Figurinistas trabalham a partir de um roteiro para vestir personagens que são interpretados por atores. Para existir o figurino é necessária a existência de uma história, sendo que os figurinistas atuam no mundo da ficção. É evidente que os profissionais que vestem os apresentadores dos jornais televisivos ou programas de entretenimento também são chamados de figurinistas e observa-se que, em ambos os casos, existem roteiros. Este artigo, porém, tem como foco o trabalho do figurinista dentro da dramaturgia.

O Figurinista tem que conhecer a fundo a história do personagem, pois o figurino tem que revelar a época em que se passa a trama, o perfil psicológico do personagem e sua posição dentro da estória. Além de conhecimentos específicos sobre a obra: o local onde são filmadas as cenas, o tipo físico dos atores e as orientações de luz e cor feitas pelo diretor da obra (BATISTTI, 2009).

Os figurinistas devem ter formação cultural ampla e um grande sentido de observação, ver e contemplar as coisas a sua volta, como as pessoas nas ruas, as tribos urbanas com suas diferentes formas de comportamento, os mendigos, os idosos, enfim, tudo que acontece ao seu redor pode ser útil, isto chama-se trabalho de observação.

Para este profissional é importante beber de todas as fontes de aprendizado: filmes de época, peças teatrais, espetáculos de dança, concertos musicais, livros e exposições de arte. Tudo pode ser inspiração ou referência.

A pesquisa é fundamental para os figurinistas e para o processo de criação dos trajes de cena, seja num roteiro de época ou num roteiro contemporâneo. Faz parte da metodologia do trabalho do figurinista um amplo tipo de pesquisas: pesquisa histórica, de campo (quando possível), de hábitos, comportamental, de costumes, de gestos, cultural, de cores, de materiais, de moda e orçamentária.

Somente a partir destas diretrizes, o figurinista começa a busca de referências para a criação do figurino. Um exemplo disso é apresentado na figura 1, que mostra uma imagem do *making off* do filme *Ensaio sobre a Cegueira*, onde o diretor Fernando Meireles apresentou referências de vários pintores, entre eles Pieter Bruegel, na pintura “A Parábola dos Cegos” (1568).

Em linhas gerais, a pesquisa de imagens feita em livros, internet, revistas, álbuns de fotografias, capas de discos, fotos de pessoas nas ruas, e outras possibilidades, é uma das primeiras etapas do trabalho do figurinista, seguida de croquis, estudo das cores, pesquisa de tecidos, materiais, roupas prontas, acessórios, enfim tudo o que envolve a vestimenta.

O olhar apurado de um figurinista analisa esteticamente a fotogenia do figurino e tecnicamente o caimento desta roupa no corpo do ator que o vestirá. Muitas vezes o

figurino deve disfarçar ou salientar imperfeições do corpo humano, tais como: barriga saliente, quadris largos, braços gordos, e muitas outras.



**Figura 1.** À esquerda, cena do *Making-off* do filme “Ensaio sobre a Cegueira” (2008), dirigido por Fernando Meireles e à direita uma referência artística do pintor Pieter Bruegel.

Pode-se dizer que o figurinista é um profissional que veste o personagem de acordo com seu estado de alma, roteiro e o tipo físico do ator. Fazer figurino é entender a vestimenta, seus aspectos sociais e culturais, e sua inserção no mundo do espetáculo. O figurinista ilustra o espetáculo com vestimentas que auxiliem os atores em seu trabalho, dando o suporte e distinguindo seus personagens por meio de seu visual.

Hoje considero um privilégio ser figurinista e encarar o desafio que é vestir um ator, seja ele de cinema, TV ou teatro. Ao mesmo tempo em que acho que são as grandes personalidades que realmente lançam moda não necessariamente as passarelas – vide Madonna com Gaultier e Galiano e, nos anos 50, Audrey Hepburn com Givenchy – o ator e a atriz não têm necessariamente (eu diria até quase nunca) a altura e o peso das modelos de passarela. Então surge o desafio de adaptar a tendência da moda às silhuetas nem sempre esbeltas e longilíneas como as que se vêem nos desfiles e nas revistas. Ou seja, eu preciso vestir os imprevistos das pessoas de carne e osso. Preciso vestir idades, pesos, alturas, cores de cabelo, cores de pele, ambições, frustrações, sexualidades (CARNEIRO, 2003).

La Motte (2010) destaca o papel do figurinista (designer), não apenas durante o processo de criação do figurino, mas também durante a produção (de um filme, neste caso), desenvolvendo atividades como: alterar o visual de um personagem, se necessário, manter a integridade do visual do filme, tomar decisões para o próximo dia de filmagem, manter-se a par das mudanças do roteiro e tomar as medidas, relativas ao figurino, decorrentes dessas mudanças, estabelecer o visual do extras, entre outras.

Os croquis dos figurinistas, em geral, já incorporam posturas ou tipos físicos para melhor caracterização do personagem, diferente dos croquis dos estilistas, onde sempre as roupas são desenhadas sobre silhuetas magras e longilíneas.

### **O processo tradicional de criação do figurino**

A criação do figurino é um processo artístico, onde arte e design, e seus diversos aspectos, se reúnem para produzir um elemento comunicador. Valese (2003) trata desse aspecto, discutindo o processo de criação em expressão tridimensional:

Pensar a arte e o design é pensar, também, nas transformações, nos processos, na recepção e nas interpretações possíveis, a partir do seu caráter de comunicabilidade.

O processo de criação de figurino se enquadra nessa categoria de elementos tridimensionais que Valese discute, onde, a criatividade, a escolha dos materiais e o uso de processos adequados, irão sofrer alterações no percurso do processo de criação. Parte-se de referências visuais e bagagem cultural, mas acrescenta-se o uso de novas tecnologias.

Nesse processo, a importância está não apenas no criar, mas no transmitir o que se pretende, fazendo com que o público perceba, ainda que de forma intuitiva, a mensagem ou os signos que estão representados no figurino.

Valese (2003) destaca que “no processo de criação, o fazer artístico está permeado por investigações pessoais e referenciais” e que, quando a criação da obra é finalizada, inicia-se outro processo “o de reinterpretação e participação do público/receptor, de forma ativa, estabelecendo, através da recepção e fruição da obra, a comunicação”.

Desta forma, o processo de criação do figurino segue, na maior parte das vezes, uma série de etapas que, apesar de não formar um roteiro rígido, pressupõe uma sequência similar básica, apresentada por diversos autores.

A proposta de criação de figurino de Ingham e Covey (1992), que destaca a criação de figurino para teatro, parte da *leitura do texto*. A primeira leitura é feita para se entender o enredo, compreendendo do que se trata e o que acontece com os personagens. Nesse momento é importante que o figurinista sinta sua própria resposta ao texto e, a partir daí, faça leituras adicionais, se necessário. Após a(s) leitura(s) a análise é iniciada. Nos casos onde o texto é o elemento central para a composição do figurino, o figurinista deve identificar os principais elementos de limitações e possibilidades para os personagens. Porém, para muitos figurinistas, conforme as autoras, apenas algumas anotações sobre o

texto são necessárias, uma vez que as discussões com o diretor são suficientes para estabelecer os aspectos base do figurino.

Ingham e Covey (1992) propõem um roteiro para *análise do texto*, com um conjunto de perguntas, cujas respostas caracterizarão a estrutura da produção. Essa análise envolve, por exemplo, definir o espaço e tempo onde a estória se passa, quem são os personagens, suas características e função no transcorrer do texto. A partir daí, é elaborada uma tabela com o transcorrer da ação nos diversos atos (e suas cenas), especificando onde e quando cada ato transcorre, bem como a participação de cada personagem e a identificação de seus trajes.

É o momento de se encontrar com o diretor e iniciar as *discussões de ordem prática e estética*, que permitirão estabelecer as características gerais do figurino a ser produzido, bem como os detalhes das peças utilizadas pelos personagens em cada uma das cenas.

É bom lembrar que, na prática, as discussões com o diretor ocorrem diversas vezes, já que essas interações visam alinhar o trabalho do figurinista com a visão do diretor. Porém, os principais encontros são pré-determinados.

A partir daí, o figurinista inicia a *pesquisa do figurino*. Na verdade, esta pesquisa já foi iniciada a partir da leitura do texto, mesmo que na base de conhecimento própria do figurinista, ou seja, sua memória. No caso de figurinos históricos, as autoras destacam a importância do aspecto espaço-temporal, para caracterização dos trajes. Mas, mesmo em caso de figurinos não realistas, pode ser necessária uma busca sobre o vestuário histórico, que servirá de base para sua criação. As autoras propõem a criação de uma ficha com as características do ambiente onde a estória se passa, bem como as características básicas do vestuário da época, sugerindo sua pesquisa em bibliotecas públicas, de universidade, livros, periódicos, revistas, jornais, fotos, quadros, vídeos, museus, bem como outros locais de acesso.

Tendo estabelecido as características básicas do figurino, o figurinista parte para os *desenhos preliminares* e a paleta de cores. As autoras sugerem que, com o objetivo de comunicar suas ideias ao diretor, os figurinistas devem produzir desenhos com proporções precisas e nível de detalhamento apropriado, sugerindo, nos desenhos, a necessidade e as características de padronagem dos tecidos e detalhes como pregueados, franzidos, bordados e acessórios, uma vez que, mesmo sendo uma fase preliminar, a introdução desses detalhes já pode ser iniciada.

Partindo da análise do texto, pesquisa do figurino e discussões e delimitações feitas pelo diretor, o figurinista parte para a *finalização dos desenhos* do figurino. Esses

desenhos já possuem todo o detalhamento necessário para sua produção, como estampas, recortes, volumes, acessórios e cores bem definidos, além de um conjunto de anotações adicionais.

Um exemplo de desenho (ou croquis) proposto para o filme “Alice no país das maravilhas” pode ser visto na figura 2.



**Figura 2.** Croquis da figurinista Colleen Atwood para o filme “Alice no país das maravilhas” (2010)

Assim, como principais etapas, as autoras propõem:

1. Leitura do texto
2. Análise do texto e criação da tabela de ação
3. Discussões iniciais com o diretor
4. Pesquisa do figurino
5. Desenhos preliminares
6. Apresentação e discussão com o diretor
7. Finalização dos desenhos

La Motte (2010), que destaca, em seu livro, a criação de figurino para o cinema e televisão, apresenta praticamente as mesmas atividades que Ingham e Covey (1992),

porém, de uma forma não linear. O autor trata os aspectos delimitados na lista acima, discutindo as características de cada um deles. Propõe a leitura do texto e algumas questões como, por exemplo, “Qual o tipo da estória? Drama, comédia, ação?”, “Qual o período?”, “Que tipo de ação existe?” e “Qual é a estória e quem são os personagens?”. Durante essa leitura, o autor sugere que o figurinista comece a desenvolver o estilo do figurino, estabelecendo regras com base no que se quer obter e as razões da sua escolha.

O autor trata, também, da pesquisa visual, propondo quatro aspectos principais dessa busca: silhueta, linha (de corte e confecção), detalhes (da construção, incluindo tecidos, ornamentos e acessórios) e cores. O autor indica que a maioria dos períodos é reconhecida por suas silhuetas e que mesmo o desenho de figurino para um espetáculo futurista, começa com o estabelecimento da silhueta, e pergunta “o que melhor reflete o personagem ou suas condições: liso, pesado, em camadas, um corpo levemente coberto ou um completamente escondido?”.

Detalhes sobre a teoria da cor e suas implicações sob luzes e contrastes também são levados em consideração na definição do figurino, assim como apresenta desenhos iniciais ou completos. Seus desenhos completos são bastante realistas, com grande nível de detalhe e algumas anotações adicionais.

Assim, La Motte (2010) e outros autores, como Cunningham (2009), por exemplo, apresentam o processo de criação similar ao de Ingham e Covey (1992), o que mostra que, com o passar do tempo, este processo pouco se modificou, na visão de alguns autores.

## **O processo de criação diferenciado do Théâtre du Soleil**

O Théâtre du Soleil surge na década de 60, a partir da Associação Teatral dos Estudantes de Paris, criado por Ariane Mnouchkine.

Em entrevista no Centro Internacional de Formação e Pesquisa em Artes Cênicas (ECUM), em 2002, Ariane afirmou que

(...) no começo o Teatro de Soleil era um bando de artistas que não sabiam nada e eram muito ambiciosos. Pensavam realmente que iriam revolucionar o teatro, sem saber nada. E o que nós queríamos era ter uma vida de aventuras, um encontro da palavra, nós sabíamos que uma das últimas aventuras modernas é participar de uma trupe de teatro, e isso eu confirmo. Após 37 anos de existência, eu ainda confirmo: provavelmente, uma das últimas aventuras modernas é participar de uma trupe de teatro (VIANA, 2010).



Depois de um começo difícil, onde as montagens eram vistas por um público reduzido, Ariane e seu Théâtre du Soleil passam a ser reconhecidos e vistos no mundo todo. Até a montagem de *Sonho de uma noite de verão*, 1968, a trupe trabalhava sobre textos já estabelecidos, mas, a partir daí, Ariane passa a trabalhar, com seu grupo, em improvisações e processos de criação coletiva.

No processo de criação coletiva, Ariane propõe a improvisação sobre determinado tema e os atores criam livremente. Após horas de improvisação, determinadas cenas são descartadas e outras mantidas para o espetáculo.

Porém, conforme afirma Viana (2010), “os trajes ainda não eram tão elaborados como resultado do processo criativo dos artistas, interferindo diretamente nas opções estéticas do espetáculo”, mas, a partir da montagem do espetáculo *1789* o processo de criação do figurino mudou.

O figurino de *1789* foi desenvolvido por Françoise Tournafond que foi, também, uma das fundadoras do Théâtre du Soleil. A proposta de Tournafond, segundo Viana (2010), foi baseada na criação coletiva. Assim, os livros que Ariane mostrava e que continham referências históricas, base para a criação do trabalho, apoiavam o início do processo que ia tomando forma, à medida que os atores improvisavam.

Devido a essa forma de trabalho, surge a necessidade de cores, formas e acessórios para compor os trajes que vão sendo criados conforme as improvisações dos atores. A figurinista fica com a responsabilidade de adequar os trajes propostos pelos atores, durante o processo de criação do espetáculo, para garantir que sejam adequados às necessidades da encenação. Para o processo, os atores têm à disposição uma série de trajes históricos, comprados de outras produções (já usados em outros espetáculos), além de peças que eles próprios buscam em brechós, para compor as roupas do personagem e de tecidos e acessórios que os atores podem agregar aos trajes. A presença do figurinista, ainda conforme Viana (2010), “é fundamental do ponto de vista da execução final porque vai fazer a ‘tradução’ dos desejos do ator. O ator pode saber manifestar um desejo, mas não sabe, muitas vezes, realizar aquilo que propõe”.

O resultado é um figurino que tem linguagem própria e força de expressão (VIANA, 2010).

Se compararmos o processo de criação de figurino que o Théâtre du Soleil utiliza, com o processo tradicional de criação apresentado anteriormente, vemos que, das etapas apresentadas pelos autores na seção anterior, algumas são executadas em diversas iterações, como ciclos do processo de criação e algumas são, simplesmente, descartadas.

As etapas executadas não são realizadas de forma linear, na sequência apresentada no processo tradicional.

A discussão com o diretor se faz todo o tempo, desde o início, quando Ariane orienta os atores na criação e composição do personagem, sendo que a criação do figurino permeia estas atividades e se faz em diversas etapas, até sua finalização pelo figurinista. Por exemplo, em uma entrevista realizada por Fausto Viana e Rosane Muniz (VIANA; MUNIZ, 2007), a figurinista do Soleil, Marie-Hélène Bouvet, declara que os detalhes já são pensados desde o primeiro dia de ensaio.

Muitas vezes o primeiro dia de ensaio é muito rigoroso. Por exemplo, as máscaras de *Tambores sobre o dique* foram criadas desde o primeiro dia de ensaio, para todo o elenco, para as marionetes. Foram feitas com meias-calças, com espumas por baixo dando enchimento nas bochechas. Os atores faziam todos os dias, desde o primeiro ensaio (VIANA; MUNIZ 2007).

A pesquisa do figurino e a composição do personagem utiliza um vasto conjunto de elementos. Liliana Andreone, relações públicas do Théâtre du Soleil, diz que “para cada espetáculo há muitíssima documentação. Escrita, de fotos, filmes, livros... Os atores têm todo o momento para trabalhar com informações”. Além disso, Liliana destaca que, para gerar imagens e ideias, os atores também viajam, para que possam trabalhar com as informações que recebem. De forma que a pesquisa para o figurino é mesclada com a pesquisa para a composição do personagem, realizada tanto pelos atores quanto pelo figurinista.

Como a composição do figurino é realizada desde os primeiros ensaios, não existe a necessidade de desenhos preliminares ou finais e a discussão com o diretor ocorre durante todo o processo de preparação do espetáculo. No Soleil os figurinistas não fazem desenhos ou modelos, uma vez que, dentro do processo colaborativo de criação, os figurinos sempre estão sujeitos a mudanças (VIANA, 2010). A responsabilidade pela criação dos figurinos fica, notadamente, dividida entre toda a equipe, diferentemente dos processos tradicionais, onde a responsabilidade é exclusiva do figurinista. O autor ainda diz que, no Soleil, “os atores trabalham nos figurinos. São chamados a participar, costurar, montar, sugerir peças”, acontecimento improvável nos processos tradicionais de criação de figurinos.

## **Conclusão**

A criação de trajes de cena se diferencia da criação de vestuário de moda, uma vez que existe completa liberdade de criação, independente de estilo, tendências ou aspectos

sociais, impostos pelo produto de moda. Desta forma, o processo de criação pode ser trabalhado livremente, inovando no uso de materiais, de formas, volumes e cores.

Além disso, é importante estimular diferentes formas de criação de figurino, saindo do tradicional proposto por diversos autores e indo além da proposta utilizada no Théâtre du Soleil, com seu processo criativo inovador.

O presente trabalho não pretende declarar que os processos tradicionais de criação de figurino sejam ultrapassados ou que resultam em figurinos de baixa qualidade. Apenas não podem ser tomados como a única opção no trabalho de criação dos trajes de cena. É dentro desse contexto e embasamento que o presente trabalho propõe uma alternativa para o processo de criação de figurino: no estímulo à criatividade e liberdade de expressão, não vinculado a um roteiro pré-estabelecido, com o uso de técnicas já conhecidas de modelagem do vestuário e que são completamente aplicáveis ao processo questão.

## **Referências Bibliográficas**

BATISTTI, F. P. **Moda e figurino: unilateralidade**, Primeiro Encontro de Paranaense de Moda, Design e Negócios, Maringá, 2009.

CARNEIRO, M. **No camarim da oito**, Rio de Janeiro: Aeroplano Editora e Senac Rio Editora, 2003.

CUNNINGHAM, Rebecca. **The magic garment: principles of costume design**. Long Grove: Waveland Press, Estados Unidos, 2. Ed., 2009.

INGHAM, Rosemary; COVEY, Liz. **The costume designer's handbook**, Heinemann Educational Books, Portsmouth, Estados Unidos, 2. Ed., 1992.

LA MOTTE, Richard. **Costume design: the business and art of creating costumes for film and television**. Michigan: McNughton & Gunn, Estados Unidos, 2. Ed., 2010.

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

LURIE, Alison. **A linguagem das roupas**, Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

SABINO, Marco. **Dicionário da Moda**, Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

VALESE, Adriana et al. **Faces do design**, São Paulo: Editora Rosari, 2003.

VIANA, F. P. **O figurino Teatral e as renovações do século XX**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

VIANA, F. P., MUNIZ, R. "Os figurinos de Les Éphémères", Sala Preta – Revista de Artes Cênicas, Núm. 7, pág. 117-122, Departamento de Artes Cênicas, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.