

FIGURINO E UPCYCLING ATRAVÉS DO “LIVRO DOS SERES IMAGINÁRIOS” DE JORGE LUIS BORGES

Resumo: Este texto tem como intenção abordar figurino, criatividade e *upcycling* através da obra literária “O Livro dos Seres Imaginários” de Jorge Luís Borges em uma oficina ministrada sobre Figurino e Ficção no SESC Campinas em outubro de 2016.

Palavras-chave: figurino; *upcycling*; ficção

Abstract: This text intends to approach costumes, creativity and *upcycling* through the literary work "O Livro dos Seres Imaginários" by Jorge Luís Borges in a workshop on Costume and Fiction at SESC Campinas in October 2016.

Keywords: costume; *upcycling*, fiction

INTRODUÇÃO

A pesquisa se apoia na resignificação de objetos variados, cuja função o destinou ao abandono. Porém, através da literatura de Jorge Luis Borges, “O Livro dos Seres Imaginários” (BORGES, 2007) e exercícios tendo como ponto de partida o estímulo criativo. Estas “sobras ou restos de qualquer coisa” tiveram a chance de ter uma nova vida através de figurinos que ilustraram algumas criaturas do bestiário, a partir de uma Oficina oferecida no SESC Campinas. A temática foi “Ficção” e a metodologia empregada foi bibliográfica e empírica por se tratarem de vários módulos de experimentos com relatos do uso de determinados materiais e de como os participantes exerceram sua criatividade manipulando esses materiais. Portanto, a seguir serão relatados os passos do embasamento teórico e pragmático desta experiência, a experiência em si e as conclusões às quais chegamos posteriormente com o término da oficina.

A OFICINA DE FIGURINO E FICÇÃO E O PROGRAMA

Os módulos da Oficina tiveram uma sequência bastante esclarecedora e objetiva (sem deixar de ser utópica), por se tratar de um grupo de alunos bem heterogêneo, em idade e formação, mas interessante, pois, reunimos vários campos do saber e experiências diferenciadas que proporcionaram resultados interdisciplinares.

A primeira coisa necessária foi interpretar o significado de ficção e os tipos de ficção, pois essa foi a temática exigida pelo SESC Campinas para todas as oficinas daquele período.

Foi feita uma explanação sobre o assunto destacando exemplos de livros, filmes, séries e páginas na web.

Na sequência foi estudado “*O Livro dos Seres Imaginários*” de Jorge Luis Borges. Previamente foi feito um mapeamento das criaturas ou monstros que seriam sorteados para os alunos e o porquê da escolha.

Outro módulo teve como conteúdo o significado de *upcycling* com exemplos de *designers* de moda e figurinistas que já utilizaram materiais inusitados.

Posteriormente cada dupla de participantes iniciou um trabalho de aplicar toda aula de estímulo criativo em seu ser imaginário sorteado.

As aulas foram ministradas por professores que trabalham na área de Design de Moda e Jogos Digitais reunindo atividades que pudessem contemplar o exercício da criatividade e sua aplicação no objeto no espaço em movimento: o figurino.

Aulas com sucata, retalhos e TNT foram desenvolvidas com base na técnica de *collage* para criar o *moodboard* do monstro. Além de criação do *facechart* contendo maquiagem e cabelo.

A culminância da oficina foi um desfile performático com modelos escolhidos pelos alunos, contendo maquiagem, “calçado” e figurino. Outro

detalhe interessante foi a trilha sonora que alguns alunos criaram para o desfile de sua criatura. É importante ressaltar que os alunos tiveram aulas destinadas ao uso e manuseio de maquiagem no *facechart* e também uma aula sobre tipos de desfile.

A ESCOLHA DO LIVRO DOS SERES IMAGINÁRIOS DE JORGE LUIS BORGES

Há muito tempo tínhamos tido contato com este extraordinário livro e foi muito bom tê-lo aplicado para uma solução criativa nessa oficina. Sua escolha não ocorreu de forma aleatória ou apenas pela importância que possui, mas também pela apresentação da obra. Trata-se de um besteiário fantástico que contém a descrição de 116 monstros que habitam mitologias e crenças de variadas partes do mundo (como criaturas da cabala., por exemplo). Ao mesmo tempo há obras da imaginação literária de autores como Homero, Shakespeare, Kafka e Flaubert, contendo também as famosas criações da invenção humana como elfos, gnomos e fadas.

O curioso é que o livro é rico em detalhes, mas não contém uma só figura, o que nos chamou atenção para fazer com que os participantes pudessem deixar a imaginação fluir inspirando-se pela descrição e história do monstro.

“Ordenados alfabeticamente, como nas enciclopédias que tanto fascinavam Borges, desfilam diante do leitor os estranhos seres deste ‘manual de zoologia fantástica’ (título da primeira edição desta obra, que saiu em 1957), sustentados pela complexa erudição borgiana, avalizada por seu domínio tanto das línguas clássicas como das modernas. Com frequência, ele mergulha na etimologia para explicar animais exóticos como o cabisbaixo búfalo negro com cabeça de porco ‘catóblepa’ (o que olha para baixo) e o da serpente de duas cabeças ‘anfibesna’ (que vai em duas direções), ou mais familiares, como as valquírias (aquelas que escolhem os mortos) ou as fadas (do latim *fatum*, destino), entidades que intervêm nos assuntos dos homens. Mas a erudição não está a serviço da sisudez de um tratado acadêmico; ao contrário, contribui para o tom lúdico e bem-humorado do livro. O próprio Borges diz no seu prólogo que gostaria que ‘os curiosos o frequentassem como quem brinca com as formas cambiantes reveladas por um caleidoscópio’. E nessa brincadeira, ele faz uma homenagem à imaginação infinita dos homens, capaz de criar os seres mais curiosos e

absurdos como sereias, unicórnios, centauros, hidras e dragões - e eventualmente acreditar neles -, animais que, como disse o crítico Alexandre Eulálio, 'Borges acaricia passando preguiçosamente a mão complacente do dono'." (COMPANHIA DAS LETRAS, 2002)

Realizada a leitura e explicada a grandeza da obra, fizemos o sorteio dos monstros para as duplas de participantes. Pelos estudos decidimos pelos seres imaginários que provocassem e instigassem a criatividade e que rendessem figurinos interessantes. Foram eles: *a bao aqu*, *animais no espelho*, *cila*, *o duplo*, *lâmia*, *a lebre lunar*, *lilith*, *o macaco da tinta*, *a mandrágora*, *odradek* e *o uróboro*.

A etapa seguinte foi propor aos participantes construir um *moodboard* sobre o ser imaginário respectivo. Este painel semântico tem como primícia dispor imageticamente figuras que falem do contexto e referências importantes do monstro. Foi o primeiro contato dos alunos e os elementos que contavam sobre o futuro figurino.

FIGURINO E FICÇÃO

Foi importante explicar o que é figurino e o que é ficção para os alunos, pois como já dito, as áreas de formação de cada um eram muito variadas, haviam alunos da área do teatro, das artes plásticas, arquitetura, antropologia, jogos digitais, design de moda e curiosamente, de medicina veterinária.

Figurino é diferente de produção de moda, possui suas especificidades, carrega consigo toda uma história e sinalização, de acordo com a autora Maria Cristina Volpi Nacif:

“Num espetáculo ou numa narrativa visual, o figurino é um valor agregado à corporificação da personagem e serve como elemento visual de impacto imediato para sua caracterização, além de ter valor narrativo.

- O figurino tem os seguintes atributos:
- É um sistema vestimentar referente a diversos sistemas vestimentares;
- É um objeto que se constrói com os elementos da linguagem visual;

- Representa a natureza da obra literária;
- Expressa as relações estruturais da narrativa, representadas pelas personagens. ” (NACIF, 2012, p. 292)

Os alunos passaram a entender o figurino e as camadas e tessituras que envolvem esse envoltório ou invólucro que, segundo Adriana Leite (2002), faz parte de um sistema com regras próprias que referencia outros sistemas vestimentares, estes relacionados com culturas presentes e passadas. Sendo assim, a representação do figurino pode ser extraída das estruturas desses sistemas. Em outras palavras, o figurino não é a roupa que cobre o corpo do personagem e sim o simulacro da mesma.

Quanto a ficção temos que levar em conta três possibilidades: a ficção em si, que é uma invenção e não situação verídica, por exemplo, uma imaginação dentro do contexto real que vivemos, e é utilizada a partir de situações de nosso cotidiano, mas não existe verdade nos fatos.

Já a ficção científica diz respeito ao imaginário, possui o caráter imaginativo em seu enredo, porém tem base na ciência. As obras de ficção científica costumam ter em comum a aplicação da ciência, os autores conseguem extravasar as fronteiras dos limites científicos impostos pelas leis.

A ficção fantástica já é uma invenção na totalidade, situações impossíveis de acontecer ou existir, na ficção fantástica tornam-se possíveis. É comum magia e realidades impossíveis que a imaginação criativa constrói.

A ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, e em que se torna transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro vivendo outros papéis e destacando-se de si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição fundamental de ser autoconsciente e livre capaz de desdobrar-se distanciar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação.” (CANDIDO , ROSENFELD, *et al.*, 2004, p. 48)

UPCYCLING

Aproveitamos a forte e importante tendência que vem se cristalizando a partir da sustentabilidade que o *upcycling* oferece com a ressignificação de

objetos. Levamos aos alunos esse conceito diferenciando-o do valor da reciclagem, termos muito confundidos. A reciclagem é um processo de transformar coisas velhas em novas enquanto o *upcycling* consiste na reutilização de materiais em seu estado original. Como não precisa dos processos químicos envolvidos na reciclagem, o *upcycling* é considerado uma proposta ainda mais ecológica. Não é necessário gastar recursos como água ou energia: basta pegar algo que seria descartado e reaproveitar o material, em suas propriedades naturais, em algo novo.

Os alunos tiveram o desafio de criar seus figurinos a partir deste conceito. Portanto tiveram que buscar materiais e fazer experimentos em sala de aula como início de um piloto (primeira versão ou experimentação).

Fig 1- Alunas em laboratório de Upcycling (foto de Bruna La Serra)



Fig. 2- A serpente de Lilith a partir de garrafa pet (foto de Bruna La Serra)



Fig.3- Cila em experimentação com condutes e garrafas pet (foto de Bruna La Serra)



CARACTERIZAÇÃO FACIAL E *FACECHART*

Os alunos criaram toda caracterização da face, maquiagem e cabelo ou adereço numa matriz chamada *facechart*, normalmente utilizada pelas marcas de cosméticos ensinando como utilizar os produtos. No laboratório tivemos videografia da série Face Off e em seguida cada dupla teve que criar com maquiagem ou material de pintura (lápiz de cor ou canetas hidrocor) como seria a face dos seus monstros.

Fig. 4- Laboratório de caracterização da face – Lâmia (foto John Kevelin)



Fig. 5- Laboratório com o uso do *facechart* e aplicação da caracterização de Cila (foto John Kevelin)



Segundo Ramos (2012), a “caracterização visual de atores” é um termo criado para designar a linguagem que, em realizações artísticas, diz respeito a todo trabalho direto ao corpo do ator, com figurinos, penteados, maquiagem para construir sua aparência física, a fim de traduzir, em matéria plástica sensível e concreta, os traços de caráter ficcional representados em uma dada obra.

CULMINÂNCIA DO PROJETO

As aulas de uso do conceito do anel de Moebius foram implementadas para se pensar as possibilidades da forma. Especialmente para o *baio aqu* e *mandrágora* foi bastante interessante. Usamos TNT neste laboratório, com cores diversas, cada dupla escolheu a sua para criar para seu monstro uma possibilidade, alguns levaram a ideia desta forma até o final.

Fig. 6 e 7- Recortes da ideia inicial do anel de Moebius e o material (foto de Bruna La Serra)



Fig. 8- Criações finais (Foto de John Kevelin)



O Desfile foi performático e obteve um resultado foi muito produtivo pois, coube a cada dupla de alunos entender que maior parte das vezes as companhias trabalham com verba escassa e o figurino pode ser muito criativo e ainda sustentável. A partir de objetos simples, é possível esteticamente produzirmos uma beleza plástica funcional com embasamento literário e experimentações.

REFERÊNCIAS

- BORGES, J. L. **O livro dos Seres Imaginários**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- CANDIDO, A. et al. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- COMPANHIA DAS LETRAS. [Orelha do livro]. In: BORGES, J. L. **O Livro dos Seres Imaginários**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.
- LEITE, A.; GUERRA, L. **Figurino: uma experiência na televisão**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- NACIF, M. C. V. O figurino e a questão da representação da personagem. In: VIANA, F.; MUNIZ, R. **Diário de Pesquisadores: Traje de Cena**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. p. 291-295.
- RAMOS, A. V. Reflexões acerca da formação de figurinistas. In: VIANA, F.; MUNIZ, R. **Diário de Pesquisadores: Traje de Cena**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012. p. 87-92.