



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ
IFCE *CAMPUS* FORTALEZA
MESTRADO PROFISSIONAL EM ARTES

AMIDETE MELO DE AGUIAR

PROCEDIMENTOS POÉTICO- CÔMICOS: FERRAMENTAS NA CRIAÇÃO DE
FIGURINOS PARA PERSONAGENS CÔMICOS

FORTALEZA

2023

AMIDETE MELO DE AGUIAR

PROCEDIMENTOS POÉTICO- CÔMICOS: FERRAMENTAS NA CRIAÇÃO DE
FIGURINOS PARA PERSONAGENS CÔMICOS

Dissertação apresentada ao Mestrado Profissional em Artes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) – *Campus* Fortaleza, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre. Área de concentração: Artes.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Lira Ximenes.

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Instituto Federal do Ceará - IFCE
Sistema de Bibliotecas - SIBI
Ficha catalográfica elaborada pelo SIBI/IFCE, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

AGUIAR, AMIDETE MELO DE.

PROCEDIMENTOS POÉTICO- CÔMICOS : FERRAMENTAS NA CRIAÇÃO DE FIGURINOS PARA PERSONAGENS CÔMICOS / AMIDETE MELO DE AGUIAR. - 2023.

176 f. : il. color.

Dissertação (Mestrado) - Instituto Federal do Ceará, Mestrado Profissional em Artes, Campus Fortaleza, 2023.

Orientação: Prof. Dr. FERNANDO LIRA XIMENES.

1. FIGURINOS. 2. COMICIDADE. 3. TEATRO. 4. CRIAÇÃO. 5. PROCEDIMENTOS. I. Título.
CDD 700

AMIDETE MELO DE AGUIAR

PROCEDIMENTOS POÉTICO- CÔMICOS: FERRAMENTAS NA CRIAÇÃO DE
FIGURINOS PARA PERSONAGENS CÔMICOS

Dissertação apresentada ao Mestrado
profissional em Artes do Instituto Federal de
Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará
(IFCE) - *Campus Fortaleza*, como requisito
parcial para obtenção do Título de Mestre. Área
de concentração: Artes.

Aprovado (a) em: ____ / ____ / ____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Fernando Lira Ximenes (Orientador)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) – *Campus Fortaleza*

Prof. Dr. Francimara Nogueira Teixeira

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) - *Campus Fortaleza*

Prof. Pós-Dr. Samuel Sampaio Abrantes

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ- EBA)

A Deus.

Aos mestres.

E a todas as mulheres e artistas que
contribuíram, direta ou indiretamente, ao longo
da história para que eu pudesse estar aqui.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por tudo.

À minha família (em especial às mulheres), pela resiliência.

Aos artistas, pela inspiração.

Aos amigos, pelo apoio.

A todos que acreditaram em minha capacidade e que me ajudaram no trajeto profissional, e desta dissertação, minha inominável gratidão. Gostaria de agradecer, pontualmente, a Aldrey Rocha, Aline Campelo e ao meu orientador e amigo Fernando Lira, por acreditar e incentivar a figurinista que existe em mim, pois não sei se eu estaria aqui fazendo este estudo sem o empurrão inicial e a parceria que temos.

Ao Grupo CRisE, aos que passaram pelo grupo, em especial a Diego Brito e Gildo Feitosa, muito obrigada. Grata por me receber novamente no grupo, ter apostado comigo nos procedimentos, ter paciência com a louca que reside em mim, o companheirismo em meio a pandemia de Covid-19 e às adversidades da vida e por compartilhar seus conhecimentos a cada encontro e conversa no Meet e WhatsApp.

Aos amigos do elenco atual de “A Noiva e o Condutor” e a todos que passaram por esse espetáculo e me deram o prazer de vesti-los, muito obrigada por acreditar e fazer parte desta realização.

À amiga que me conhece desde sempre, Quezia Brandão Souto, obrigada por entender a ausência, pelos conselhos, incentivos e puxadas de orelhas. Gostaria de agradecer a Beatriz Ramos minha amiga e corretora paciente deste trabalho.

Aos amigos que me acompanharam durante a graduação, que são presentes até hoje e, especialmente, aos amigos da 4ª turma do PPGArtes que vivenciaram comigo os desafios e me ajudaram a vencê-los, agradeço o carinho, o apoio, o acolhimento, a paciência, os conselhos, os ensinamentos, as palavras motivadoras. Passamos!

Aos professores, que muito contribuíram com minha formação acadêmica, agradeço os ensinamentos, as orientações, as lições de vida, os risos, músicas e a atenção.

Aos professores Samuel Abrantes, Gil Brandão, Fran Teixeira e Sebastião de Paula, pela disponibilidade de estarem em minha qualificação e de estar participando desta banca e pela contribuição ao trabalho.

“O artista, portador da obra de arte, não é apenas aquele indivíduo que a produz, mas sim torna-se representante por meio de seu trabalho e de sua passiva atividade, do sujeito social coletivo” (ADORNO, 2003, p.164).

RESUMO

AGUIAR, AMIDETE MELO DE. **Procedimentos poético- cômicos: ferramentas na criação de figurinos para personagens cômicos**. 2023. 170p. Dissertação (Mestre em Artes) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) – *Campus Fortaleza*, 2023.

Este estudo se propõe a tratar sobre a estética do cômico, de suas características e elementos visuais e das possíveis ferramentas que podem ser geradas para conquista do risível, por intermédio da imagem. No decorrer do estudo, a autora compartilha suas experiências como figurinista, atriz e até como espectadora de teatro para fundamentar algumas ferramentas que utiliza corriqueiramente na criação de figurinos para personagens cômicos. Os procedimentos aqui apresentados são intitulados de poético-cômicos, pois sua exteriorização, para a pesquisadora, começa em meio às suas práticas na criação de figurinos para espetáculos de comédia e de personagens cômicos. Percebeu-se, com o tempo, que eles não são exclusivos à prática da autora, mas que pertencem também ao exercício de tantos outros figurinistas. Estes procedimentos fazem parte do senso comum destes profissionais, carecendo de serem expostos a ciência. Nesta dissertação as ferramentas que compõem os procedimentos serão descritas, justificadas, organizadas e nomeadas, havendo uma demonstração prática na elucubração e execução dos figurinos do espetáculo *CRisE na Rua*, do grupo de teatro e de pesquisa em Comicidade, Riso e Experimentos- CRisE. Os figurinos do espetáculo *CRisE na Rua* são o produto desta dissertação e encontram-se expostos em apêndice. Seu processo criativo iniciou simultaneamente ao ingresso da autora ao Programa de Pós-graduação em Artes (PPGArtes) do IFCE, que possibilitou a participação do processo como um todo e a utilização dos figurinos, como teste para os procedimentos poético- cômicos.

Palavras-chave: Figurinos. Comicidade. Teatro. Criação. Procedimentos.

ABSTRACT

This research intends to study the comic aesthetics, the characteristics and visual elements and which possible tools can be generated to reach the laughter, through the comic image. During this study, the author share her experiences as a costume designer, actress and even as a theater spectatress to substantiate the tools she usually uses to create the costumes for comic characters. The procedures presented here are entitled as comic poetics, because their exteriorization, according to the researcher, begins while she was creating the costumes for comedy shows and the comic characters. It has been noticed, as time passes, that this procedures were not exclusive to the author's practice, but they appear as well in the exercises of several costume designers. They are part of the common sense of these professionals and need to be exposed. In this dissertation the procedures will be described, justified e named, having a practical demonstration in the lucubration and execution of the costumes of the show “CRisE na Rua”, of the research and theater group “Comicidade, Riso e Experimentos – CrisE” (Comedy, Laughter and Experiments). The show had it process at the same time as the author enters the art postgraduation program at IFCE (PPGArtes – Programa de Pós-graduação em Artes), which enabled the participation of the hole process and the utilization of the costumes as a test for the comic poetics procedures.

Keywords: Costumes. Comicity. Theater. Creation. Procedures.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	— Figurino do esquete <i>O Palco</i> , no espetáculo <i>Para não falar de Teatro</i> , do Grupo CRisE.....	31
Figura 2	— Figurino do esquete <i>O Palco</i> , no espetáculo <i>Para não falar de Teatro</i> , do Grupo CRisE.....	31
Figura 3	— Figurino do esquete <i>Os Impostores</i> , no espetáculo <i>Para não falar de Teatro</i> , do Grupo CRisE.....	32
Figura 4	— Figurino do esquete <i>A Rubrica</i> , no espetáculo <i>Para não falar de Teatro</i> , do Grupo CRisE.....	33
Figura 5	— Figurino do esquete <i>Um Homem, uma Mulher para não falar do Garçon</i> , no espetáculo <i>Para não falar de Teatro</i> , do Grupo CRisE.....	34
Figura 6	— Figurino do esquete <i>Ouvindo Risos</i> , no espetáculo <i>Para não falar de Teatro</i> , do Grupo CRisE.....	35
Figura 7	— Figurino do esquete <i>O Público</i> , no espetáculo <i>Para não falar de Teatro</i> , do Grupo CRisE.....	36
Figura 8	— Figurino da primeira montagem, em 2009, do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> , do Grupo Coral das Artes Cênicas do IFCE.....	39
Figura 9	— Figurinos iniciais do elenco da segunda montagem, em 2019, do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> , do K'Os Coletivo.....	40
Figura 10	— Figurinos dos personagens Helena e Dr. Henrique pai de Helena, interpretados por Érica Cardoso e Aldrey Rocha do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> , do K'Os Coletivo.....	41
Figura 11	— Figurinos das amigas Olga, Glória e Marcela, interpretadas respectivamente por Naiane Andrade, Aline Campelo e Érica Albernaz do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> , do K'Os Coletivo.....	41
Figura 12	— Figurinos dos personagens Domingos e Glória, interpretados por Vicente Mesquita e Aline Campelo do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> , do K'Os Coletivo.....	41
Figura 13	— Figurinos da tia Josefina e do Joaquim, interpretados por Thayla Gomes e Clark Jr. do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> , do K'Os Coletivo.....	41

Figura 14 — Figurinos dos personagens Dona Henriqueta, Tia Josefina e Joaquim, interpretados por Amidete Aguiar (autora), Thayla Gomes e Clark Jr. do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> , do K'Os Coletivo.....	42
Figura 15 — Figurinos das amigas Olga, Glória e Marcela, interpretadas respectivamente por Naiane Andrade, Aline Campelo e Érica Albernaz do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> , do K'Os Coletivo.....	43
Figura 16 — Cena do baile em que são apresentados os figurinos da Helena, interpretada por Erica Cardoso, de suas amigas Olga, Gloria e Marcela, interpretadas Naiane Andrade, Aline Campelo e Érica Albernaz dos amigos do Joaquim, Clark Jr., Guilherme e Domingos, interpretados por Luís Costa e Vicente Mesquita e no fim da fileira o do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> , do K'Os Coletivo.....	43
Figura 17 — Figurinos dos antagonistas da trama Dona Henriqueta e Dr. Henrique, do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> , do K'Os Coletivo.....	44
Figura 18 — Figurinos finais do elenco da segunda montagem, em 2019, do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> , do K'Os Coletivo.....	44
Figura 19 — Croqui do figurino da personagem Narradora, no esquete <i>O Sustentável peso no ser</i> , no espetáculo <i>Qual é o final?</i> , do Grupo CRisE.....	46
Figura 20 — Imagem da personagem Narradora, no esquete <i>O Sustentável peso no ser</i> , no espetáculo <i>Qual é o final?</i> , do Grupo CRisE.....	46
Figura 21 — Croqui do figurino da personagem Valdeci, no esquete <i>O Sustentável peso no ser</i> , no espetáculo <i>Qual é o final?</i> , do Grupo CRisE.....	47
Figura 22 — Croqui do figurino dos personagens os Alienígenas, no esquete <i>O Sustentável peso no ser</i> , no espetáculo <i>Qual é o final?</i> , do Grupo CRisE.....	48
Figura 23 — Personagens os Alienígenas, no esquete <i>O Sustentável peso no ser</i> , no espetáculo <i>Qual é o final?</i> , do Grupo CRisE.....	48
Figura 24 — Figurino do espetáculo <i>Luar</i> , do Grupo Coral das Artes Cênicas do IFCE.....	50
Figura 25 — Figurino da personagem Geruza Velhaca, no espetáculo <i>As Velhacas</i> , do Coletivo K'os.....	51
Figura 26 — Humoristas Aurineide Camurupim e Picolina.....	65
Figura 27 — Personagem <i>Madame Tramelus</i> , do espetáculo homônimo, interpretado por Aline Campelo.....	66

Figura 28 — João Machado e Elaine Nascimento em <i>Os impostores</i> , como a personagem Estela.....	67
Figura 29 — Humorista Juanito caracterizado como Maria Betânia, Fafá de Belém e Alcione	68
Figura 30 — Fotos das artistas Maria Betânia, Fafá de Belém e Alcione.....	68
Figura 31 — Croqui dos figurinos dos personagens alienígenas do esquete <i>Sustentável peso no Ser</i> , do espetáculo <i>Qual é o final?</i> do grupo CRisE, realizado em 2013.....	70
Figura 32 — Personagem Valdeci, do esquete <i>Sustentável peso no ser</i> , interpretado pelo ator Augusto Torres	74
Figura 33 — Peça <i>Adão e Eva, sem segurança não existe paraíso</i> , do Grupo GATS	75
Figura 34 — Foto de modelo vestida com uma estampa de um corpo nu feminino.....	76
Figura 35 — Foto de modelo trajando um vestido com estampa de um corpo nu feminino, em preto e branco.....	76
Figura 36 — Foto de modelo trajando vestido com estampa de um corpo nu feminino, em sépia	76
Figura 37 — Senhoras fantasiadas para o desfile do domingo de Páscoa da Quinta Avenida pela East 50th Street.....	82
Figura 38 — Palhaços voluntários em hospitais	82
Figura 39 — Modelos vestidas com moda conceitual para Madrid Fashion Week - Primavera Verão 2011.....	82
Figura 40 — Círculo cromático	84
Figura 41 — Modelos vestidas com moda conceitual.....	85
Figura 42 — Personagem Falcão, do ator Marcondes Falcão Maia.....	87
Figura 43 — Personagens da <i>Commedia Dell'Arte</i> que se apresentam como <i>Capitano e Zanni</i>	89
Figura 44 — Os personagens cômicos do teatro de sombras de Java.....	93
Figura 45 — Carlitos, de Charles Chaplin.....	94
Figura 46 — Análise do figurino do personagem Carlitos, de Charles Chaplin.....	95
Figura 47 — Figurino do Pierrot, do famoso mímico Jean-Gaspard Baptiste Dubureau.....	96
Figura 48 — Um exemplo de <i>fat suit</i>	99
Figura 49 — Personagem Raimundinha do humorista Paulo Diógenes	100
Figura 50 — Marionetes da Cia. Mevitivendo do Espetáculo Circo Secreto.....	101

Figura 51 — Ator Evan Teixeira interpretando o bode Ioiô, no espetáculo <i>O Bode quer</i>	105
Figura 52 — Imagem do bode Ioiô, empalhado, que se encontra no Museu do Ceará, em exposição fixa.....	105
Figura 53 — Personagem Geruza Velhaca, interpretada por Aldrey Rocha.....	107
Figura 54 — Personagem Aretuza Velhaca, do espetáculo <i>As Velhacas</i> , interpretada por Lucas Alexandre.....	108
Figura 55 — Personagens Geruza e Aretuza, no espetáculo <i>As Velhacas</i>	111
Figura 56 — Foto do elenco que interpreta as crianças da série televisiva <i>Chaves</i> , e que possui o figurino pautado na inversão condicional.....	112
Figura 57 — Foto do ator Édgar Vivar interpretando os personagens Sr. Barriga e seu filho Nhôinho.....	113
Figura 58 — Personagens irmãos Domingos e Glória, interpretados por Vicente Mesquita e Aline Campelo.....	113
Figura 59 — Personagem Aurineide Camurupim, vivida pelo ator Luís Antônio.....	117
Figura 60 — Personagens Dr. Henrique e Helena, do espetáculo <i>A Noiva e o Condutor</i> . Interpretados pelos intérpretes Aldrey Rocha e Erica Cardoso.....	118
Figura 61 — Gráfico organizacional dos Procedimentos Poéticos-Cômicos.....	119
Figura 62 — Imagem ilustrativa dos biótipos humanos.....	128
Figura 63 — Imagem que ilustra tipos de silhuetas femininas.....	129
Figura 64 — Imagem que ilustra tipos de silhuetas masculinas.....	129
Figura 65 — Primeiras máscaras dos personagens <i>Capitão e Pantaleão</i>	131
Figura 66 — Primeiras máscaras dos personagens <i>Doutore e Zanni</i>	131
Figura 67 — Foto das máscaras dos personagens <i>Capitão, Pantaleão, Doutore e Zanni</i> ; na última imagem, uma quinta máscara, referente ao personagem Petrolino, um tipo de <i>Zanni</i> que pensamos em adicionar, mas que não se mostrou oportuno.....	131
Figura 68 — Foto dos atores Amidete Aguiar nos personagens de <i>Serveta</i> , Diego Brito representando <i>Zanni</i> e Gildo Feitosa como <i>Pantaleão</i> na primeira apresentação em Limoeiro do Norte-CE.....	132
Figura 69 — Foto dos atores Amidete Aguiar nos personagens de <i>Signora</i> , Diego Brito de Capitão e Gildo Feitosa como Pantaleão na primeira apresentação em Limoeiro do Norte-CE.....	133
Figura 70 — Estudo 1 do figurino do ator Gildo Feitosa.....	135

Figura 71 — Estudo 1 do figurino da atriz Amidete Aguiar (autora).....	135
Figura 72 — Estudo 1 do figurino do ator Diego Brito.....	136
Figura 73 — Ficha modelo para mapeamento estético dos figurinos de um espetáculo.....	137
Figura 74 — Ficha do mapeamento estético dos figurinos da atriz Amidete Aguiar para o espetáculo <i>CRisE na Rua</i>	138
Figura 75 — Ficha do mapeamento estético dos figurinos do ator Diego Brito para o espetáculo <i>CRisE na Rua</i>	138
Figura 76 — Ficha do mapeamento estético dos figurinos do ator Gildo Feitosa para o espetáculo <i>CRisE na Rua</i>	139
Figura 77 — Croquis do figurino base do ator Diego Brito e os adereços que compõe os figurinos dos personagens <i>Zanni e Capitano</i>	140
Figura 78 — Fotos dos figurino base do ator Diego Brito e os adereços que compõe os figurinos dos personagens <i>Zanni e Capitano</i>	141
Figura 79 — Croquis do figurino base do ator Gildo Feitosa e os adereços que compõe o figurino do seu personagem <i>Pantaleão</i>	142
Figura 80 — Fotos do figurino completo do Personagem <i>Pantaleão</i> , o único que apresenta roupa de casa ou de dormir, saída casual e passeio.....	143
Figura 81 — Croquis do figurino base da atriz Amidete Aguiar com o adereço que compõe o figurino do personagem <i>Serveta</i>	144
Figura 82 — Fotos do figurino base atriz Amidete Aguiar com o adereço, um avental em chita que compõe o figurino do personagem <i>Serveta</i>	144
Figura 83 — Croquis dos figurinos dos personagens de <i>Signora e Doutore</i>	145
Figura 84 — Fotos dos figurinos dos personagens de <i>Signora e Doutore</i>	146
Figura 85 — Segundo planejamento do figurino de casa e passeio do personagem <i>Pantaleão</i>	147
Figura 86 — Replanejamento dos figurinos referente a base do ator Diego, com o adereço dos seus personagens <i>Zanni e Capitano</i>	148
Figura 87 — Planejamento de (re)significação do figurino base da atriz Amidete Aguiar....	148
Figura 88 — Planejamento de (re)significação do figurino base da atriz Amidete Aguiar e os adereços de seu personagem <i>Serveta</i>	148
Figura 89 — Planejamento de (re)significação do figurino base da atriz Amidete Aguiar e os adereços de seu personagem <i>Singnora</i>	149

Figura 90 — Planejamento de (re)significação do figurino base da atriz Amidete Aguiar e os adereços de seu personagem <i>Doutore</i>	149
Figura 91 — Primeiro figurino do <i>Pantaleão</i> , roupa de dormir.....	150
Figura 92 — Segundo figurino do <i>Pantaleão</i> a roupa doméstica.....	151
Figura 93 — Terceiro figurino do <i>Pantaleão</i> , traje de passeio.....	152
Figura 94 — Quarto figurino do <i>Pantaleão</i> o traje de Festa.....	153
Figura 95 — Figurino base da atriz Amidete Aguiar.....	154
Figura 96 — A base adicionada com o adereço da personagem <i>Serveta</i>	155
Figura 97 — Figurino base com adição dos adereços referentes a personagem <i>Signora</i>	156
Figura 98 — Figurino base com adição dos adereços referentes a personagem <i>Doutore</i>	157
Figura 99 — Figurino base do ator Diego Brito.....	158
Figura100 — Figurino base com adição dos adereços referentes a personagem <i>Zanni</i>	159
Figura101 — Figurino base com adição dos adereços referentes a personagem <i>Capitano</i>	160

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 — Grade de identificação dos elementos cômicos	62
Tabela 2 — Organograma dos Procedimentos Poéticos-Cômicos	119
Tabela 3 — Ficha modelo de mapeamento estético dos figurinos de um espetáculo	137
Tabela 4 — Ficha do mapeamento estético dos figurinos da atriz Amidete Aguiar para o espetáculo CRisE na Rua.	138
Tabela 5 — Ficha do mapeamento estético dos figurinos da atriz Diego Brito para o espetáculo CRisE na Rua.....	138
Tabela 6 — Ficha do mapeamento estético dos figurinos da atriz Gildo Feitosa para o espetáculo CRisE na Rua.....	139

LISTA DE SIGLAS

IFCE	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará
UFBA	Universidade Federal da Bahia
CRisE	Comicidade. Riso e Experimentos
PPGArtes	Programa de Pós-Graduação em Artes
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	E SE FEZ O RISO NO FIGURINO.....	24
2.1	Para não falar de Teatro	29
2.2	A Noiva e o Condutor	37
2.3	Sustentável peso no Ser.....	45
2.4	Luar.....	50
2.5	As Velhacas	51
3	PROCEDIMENTOS POÉTICOS CÔMICOS.....	52
3.1	Elementos Cômicos	53
3.2	Ferramentas na criação de figurinos para personagens cômicos	61
3.2.1	Analogia.....	62
3.2.1.1	<i>Analogia Gradativa</i>	64
3.1.1.2	<i>Analogia Opositiva.....</i>	69
3.2.2	Ausência.....	71
3.2.2.1	<i>Ausência Explícita.....</i>	73
3.2.2.2	<i>Ausência Implícita.....</i>	75
3.2.3	Discrepância	77
3.2.3.1	<i>Discrepância Alegórica.....</i>	81
3.2.3.2	<i>Discrepância Invólucra.....</i>	90
3.2.3.2.1	<i>Discrepância Invólucra Esdrúxula.....</i>	93
3.2.3.2.2	<i>Discrepância Invólucra Protética.....</i>	97
3.2.3.2.2.1	<i>Discrepância Invólucra Protética Grotesca.....</i>	102
3.2.3.2.2.2	<i>Discrepância Invólucra Protética Homo-mutável.....</i>	106
3.2.4	Inversão.....	109
3.2.4.1	<i>Inversão Condicional.....</i>	112

3.2.4.2	<i>Inversão Sazonal</i>	114
3.2.5	Nonsense	114
3.2.5.1	<i>Nonsense Condicional</i>	115
3.2.5.2	<i>Nonsense Sazonal</i>	117
3.3	Reflexões sobre os Procedimentos Poéticos-Cômicos	118
4	CRISE NA RUA	123
4.1	Os figurinos dos personagens do <i>CRisE na Rua</i> e suas evoluções	134
4.1.1	Ator Gildo Feitosa – Pantaleão	149
4.1.1.1	<i>Figurino de dormir</i>	149
4.1.1.2	<i>Figurino doméstico</i>	150
4.1.1.3	<i>Figurino de passeio</i>	151
4.1.1.4	<i>Figurino de festa</i>	152
4.1.2	Atriz Amidete Aguiar	153
4.1.2.1	<i>Figurino básico</i>	153
4.1.2.2	<i>Figurino Serveta</i>	154
4.1.2.3	<i>Figurino Signora</i>	155
4.1.2.4	<i>Figurino Doutore</i>	157
4.1.3	Ator Diego Brito	158
4.1.3.1	<i>Figurino básico</i>	158
4.1.3.2	<i>Figurino do Zanni</i>	158
4.1.3.3	<i>Figurino Capitano</i>	159
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	160
6	REFERÊNCIAS	164
7	APÊNDICE	169

1 INTRODUÇÃO

Escrever sobre comicidade ou qualquer princípio relacionado ao ato de rir é desafiador pelo fato de se tratar de uma manifestação humana que ainda na contemporaneidade se faz como um ato concomitantemente intrigante, inesperado, incógnito, amigo, crítico, sutil, sagaz, prazeroso, divino, por vezes macabro e louco! São tantas as sensações que podemos esmiuçar em relação ao riso, uma ação plural que acontece quando esticamos os nossos lábios na horizontal, mostrando os dentes sutil ou escancaradamente, e por vezes emitindo sons singulares, porém familiares que, de forma intencional ou não, podem ser expressos comedidamente, exageradamente, histericamente, ou simultaneamente em intensidades diversas e tudo isso em uma mesma ação, comunicando ao receptor qualquer informação.

Este estudo teve início em 2007 com a montagem do espetáculo *Para não falar de Teatro*, que originou a criação do grupo de pesquisa em que atuo, o CRisE (Comicidade, Riso e Experimentos) residente no IFCE, sob a coordenação e direção do prof. Dr. Fernando Lira Ximenes (XIMENES, 2010).

No primeiro semestre de 2007, Ximenes convocou estudantes do curso de Artes Cênicas que estivessem disponíveis a contribuir com a pesquisa de doutorado, que ele desenvolvia pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Ele conseguiu reunir quatorze estudantes do já citado curso de graduação que, em pouco tempo, formaram o que hoje é o grupo de teatro e pesquisa em comicidade, CRisE. O objeto de conclusão da pesquisa desenvolvida pelo referido autor, o texto “O ator risível: procedimentos para cenas cômicas”, Ximenes (2010), foi de onde se derivou o primeiro espetáculo: *Para não falar de teatro*.

Com o surgimento do primeiro espetáculo do recém-nascido grupo, surge também a necessidade da contratação ou surgimento de um figurinista presente dentro do grupo, ao que, eu, como integrante e atriz do *Para não falar de teatro*, percebi uma oportunidade de aliar meu gosto pelas áreas técnicas e estéticas do teatro, tal qual figurino e cenário, com a pesquisa em Arte. Havia um grande incentivo, por parte de Ximenes, para que a permanência de todos os integrantes no grupo estivesse aliada não apenas à pesquisa dele ou ao espetáculo, mas às próprias necessidades dos integrantes na pesquisa sobre o cômico, na área em que eles se sentissem afinidade. Optei por pesquisar sobre figurinos na comédia e, a partir disto, elaborar o figurino do nosso espetáculo.

Eu tinha, à época, pouca experiência em várias áreas, tanto da pesquisa, quanto em relação ao figurino, e meu conhecimento não era suficiente para conseguir responder de forma expressa a indagação da pesquisa: “É possível um figurino ser cômico?”. Isto se deu porque, durante o período da graduação, eu não conseguia vincular o que eu lia nos livros, trabalhos de

conclusão de curso ou dissertações, com a minha prática enquanto figurinista, uma vez que não existem pesquisas que detalhem ou relatem formas de criar figurinos e que auxiliem na comicidade da cena. Logo, passaram-se anos realizando análises até que se tornasse viável uma resposta plausível sobre a qual faremos explanação por intermédio desta dissertação.

Antes de falar sobre figurinos cômicos, primeiro devemos entender o que é matéria de pesquisas já existentes há muito tempo, “desde que o mundo é mundo”, ou se trata-se de algo que foi surgindo com o desenvolvimento e a evolução das necessidades humanas. Tudo que conhecemos e pesquisamos não surge simplesmente porque alguém decidiu pesquisar, mas sim porque este mesmo alguém teve um olhar diferenciado para aquele assunto, passando a percebê-lo de maneira singular e encontrando motivos para investigá-lo, divulgando, quais as razões que levaram ao surgimento de seu objeto de pesquisa, quais as suas funções ou seus propensos futuros.

Através de um novo olhar, eu pude observar os elementos que estavam faltando para que eu atestasse a existência dos figurinos cômicos. A existência da comicidade no figurino sempre esteve presente, mas a forma como ela surge é que era uma incógnita. Era preciso decodificar o processo de como o pensamento social gerava os procedimentos que compunham o produto, o que levou mais tempo.

Figurino é uma palavra que deriva da palavra *figura*, que para Pavis é aquilo que ressalta a representação, que se coloca no primeiro plano contra um plano de fundo, é também o aspecto exterior, o contorno das coisas que percebemos (p.127), sendo assim, o figurino, o recorte de uma figura. A roupa utilizada pelo personagem, dando sentido estético à sua existência em cena, fez com que vários diretores e encenadores percebessem capacidade do figurino de transmitir informação, o que possibilitou entendê-lo como parte da dramaturgia individual, e como material que se engaja na estética do espetáculo, considera-se também como parte do cenário.

Ao figurino, agregamos signos e informações que dependem das escolhas de realidade que a direção deseja submeter à ficção, fator que interfere nos estilos das roupas e adereços dos personagens criados pelo figurinista e que seja coerente com a cenografia e iluminação. Nenhum figurinista trabalha sozinho, ele faz parte de uma equipe diversa, grupo que se une para criar um universo muito mais complexo e maravilhoso, que é o espetáculo.

Dentro da estética do espetáculo, o figurino é uma parte significativa, porém não autossuficiente, que resume a estética da uma obra cênica em seus elementos. Há ressalvas quando a intenção da direção é que o único elemento estético seja o figurino, situação em que podem ser adicionados a ele elementos de iluminação e cenário, que o tornam tão grandioso a ponto de sobressair-se sobre os demais, não significando que se excluem o cenógrafo ou o

iluminador da autoria da criação, uma vez que cada elemento pode complementar e facilitar que algum outro se destaque.

Por meio do figurino revelamos à plateia informações simples como a época a qual o espetáculo ou personagem pertencem, classe social ou profissão, podendo indicar outras minúcias tais como: os personagens são extrovertidos ou introvertidos, bons ou maus, engraçados ou tristes ou mesmo compartilhar frivolidades, por exemplo, se é há um vício em jogos, drogas ou outros elementos.

O figurino cômico apresenta-se como traje cênico, que possui atributos cômicos que podem auxiliar os atores e a direção a conquistar o riso na performance, suscitando e implementando na plateia a ideia de que determinado personagem seja ou não engraçado, deixando-a confortável e preparada para o riso.

Mas então, quais os atributos necessários para construção de um figurino cômico?

Esses atributos são entendidos por mim como as ferramentas que compõem os procedimentos. Para entender melhor as funções destas ferramentas eu mapeei o trajeto que antecede a sua existência. Buscando de seu alicerce, que denomino como “elemento”, termo mais condizente com a função que ele representa nesta pesquisa, por ser o primeiro componente pensado em todo um composto, e, à medida que os outros elementos surgiram foi possível agrupá-los de acordo com sua origem e suas funções.

Antes de aprofundarmos o estudo, esclareço que para melhor entendimento das funções, aparência e limitações dos procedimentos, foi preciso nomeá-los com denominações que melhor os representassem ao meu entendimento; nomeei desde sua origem até as ferramentas que compõem os procedimentos.

Para não falar de Teatro é o primeiro espetáculo teatral cômico, e não por acaso, de metalinguagem, do CRisE, fazendo parte, ainda hoje no repertório do grupo, e composto, em sua primeira configuração, por quatro esquetes: *O Palco*, *A Rubrica*, *Os Impostores* e *Um Homem, uma Mulher para não falar do Garçom*, executado por três ou mais atores, com cenas de dois a três personagens. À época da primeira montagem, o elenco era formado por onze atores, com direção e dramaturgia de Ximenes. Um ano depois, foram adicionados os esquetes *Ouvindo Risos* e *O Público*. O espetáculo exigia trocas rápidas de figurino entre os esquetes, possibilitando a execução de dez a quatorze personagens, por apenas três atores.

Devido à pouca experiência como figurinista, pensei em começar o trabalho por uma pesquisa bibliográfica, focando em estudos sobre figurino e seu papel na cena teatral. Eu tentava, à época, entender como elaborar um figurino para o espetáculo de comédia já

mentado e que fosse comicamente eficiente, aliando os anseios dos atores, da direção e os meus.

Nas primeiras apresentações, quando o elenco estava distribuído com um ator representando cada personagem, os figurinos dos esquetes *A Rubrica* e de *Um Homem, uma Mulher para não falar do Garçom*, me pareceram bastante eficientes e satisfatórios, pois consegui perceber neles os signos informativos que eu pretendia dar às personagens, porém eu não acreditava serem eles significativamente cômicos por terem sido criados através da técnica *Uprecycling*, que consiste na reutilização do tecido de roupas usadas, geralmente angariadas em brechós ou doações, para a elaboração de trajes diversos, diferentes dos originais, customizando-as ou criando peças utilizando-se das tramas dos tecidos.

Eu acreditava que o figurino cômico deveria ser transgressor do padrão das roupas que vestimos regularmente, sendo notoriamente cômico e que traga elementos que qualquer pessoa deveria poder identificar como engraçado, sendo muito difícil entender e perceber o que eu realizava como um procedimento de criação de figurinos cômicos. Havia ainda o agravante de que quando eu analisava o aspecto macro da situação parecia-me inalcançável associar todas as necessidades do espetáculo (a unidade estética e a dinamicidade necessária para as trocas de figurinos) o que levou, no meu ponto de vista, ao insucesso de quase todas as propostas que realizei para o espetáculo.

Todas as inseguranças de uma principiante associadas à falta de experiência, deu-se uma sequência de erros na composição do figurino de *Para não falar de Teatro*. Ximenes entendeu que era necessário proporcionar ao CRisE uma oficina de figurinos, para a qual convidou o figurinista Yuri Yamamoto, do Grupo Bagaceira, grupo teatral cearense com grande relevância artística, referência na esfera teatral do estado do Ceará, muito também pela característica singular da linguagem estética de seu figurinista.

Os figurinos de Yuri Yamamoto são admiráveis, tendo propostas notoriamente bem elaboradas e confeccionadas, com uma ambientação diferenciada, deslocada do que costumeiramente vislumbramos no cotidiano, o que os torna ímpares e bem definidos, com fácil identificação, pois sua assinatura é sua linguagem artística, independente se a sua criação é para seu grupo ou para outros. Ele apropria-se das linguagens e técnicas do desenho gráfico e de animação, tanto ocidental quanto oriental, para compor o próprio estilo de imagem dos seus figurinos, com o jogo de sombra e luz, corpos disformes, rostos que simulam estar vivos, ou uma simulação de nudez que não é do corpo do ator, mas sim, um desenho sobre uma malha na mesma cor da pele o que sugere os corpos nus.

Através de um convite de Ximenes, Yuri Yamamoto fez uma oficina ensinando os princípios básicos da criação de figurino repassando um pouco para nós sua forma de criação. A oficina foi elucidadora para mim, recebi dicas bibliográficas, conselhos, e ao final, tive o prazer de executar o figurino que ele havia idealizado para o nosso espetáculo, percebi que ele conseguiu utilizar algumas ideias que eu já havia proposto, criando um figurino eficiente, que atendeu muito às necessidades dos atores e da direção, associando dinamicidade, estética e simbologia.

A minha percepção à época não distinguia a comicidade ou os meios cômicos utilizados por Yuri para ajudar o elenco a gerar graça na cena. Os elementos cômicos usados eram comedidos, percebo agora, com mais experiência, a intenção da sua proposta de figurino e também que ele já fazia uso dos procedimentos poético- cômicos, de maneira intuitiva. E o contexto me fazia, erroneamente, acreditar que a comicidade nas cenas do *Para não falar de Teatro* era muito mais relacionada ao jogo dos atores, que se utilizavam dos procedimentos de Ximenes (2010), do que aos elementos imagéticos cômicos aplicados ao figurino.

Como os elementos de imagem cômica implementados nos figurinos possuíam uma simbologia cotidiana pertencente a mim e aos meus colegas, sendo pautado nos desenhos infantis clássicos das décadas de 1980 e 1990 no Brasil, tais como os da Warner Bros Pictures ou da Hanna Barbera, sendo assim, esperado que eu acreditasse que a comicidade do figurino do Yuri promovesse baixa intensidade no elemento risível.

Nos desenhos dessas companhias, assim como nos figurinos de *Para não falar de Teatro*, existia um jogo de resignificação constante, em que o ator, utilizando uma mudança de adereços ou de parte do figurino, tornava-se outra personagem, citando ainda que os adereços que usávamos indicavam a ideia de ser em 2D, como em um momento em que uma arma parecia sair de uma folha de papel, de um desenho infantil, e eu as desenhei em folhas de MDF para ressaltar essa ilusão.

Percebi que para muitos figurinistas, não é pertinente a necessidade do figurino ser cômico em um espetáculo de comédia, pois a comicidade deve vir da dramaturgia, do jogo de cena e da performance do ator em sua atuação. O fato de o figurino ser cômico só é perceptível quando ele estiver deslocado da cena cômica e inserido em outro contexto dramático, como a cena trágica.

Após a breve oficina de Yuri Yamamoto, procurei outros cursos, de outros figurinistas, residentes em Fortaleza ou que vinham à cidade convidados para projetos de formação, dispondo-me a aprender outras formas e linguagens na concepção de figurinos, considerando sempre o meu interesse no aprendizado de outros processos criativos para compreender de onde

viriam as inspirações dos figurinistas para pensar os elementos necessários para implementar a comicidade no figurino. Neste período iniciei outros processos criativos em diversos espetáculos em que eu exercia apenas a função de criar e executar figurinos, o que me levou a ganhar prêmios em festivais estaduais, nacionais e até internacionais.

Durante o período em que eu era integrante do CRisE, eu participava também de um coral formado por estudantes do curso de graduação tecnológica em Artes Cênicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, IFCE, em que eu exercia as mesmas funções que possuía no CRisE, assinando a criação dos figurinos do primeiro espetáculo do grupo *A Noiva e o Condutor*, livremente inspirado em uma opereta radiofônica escrita pelo compositor Noel Rosa (1910-1937), com direção de Aldrey Rocha e produção de Aline Campelo. O figurino da comédia *A Noiva do Condutor* recebeu dois prêmios no ano de 2010, um na esfera estadual, o Troféu Carlos Câmara, e outro no Festival Internacional de Teatro Universitário de Blumenau. Eu não sabia então que esse meu trabalho seria uma das minhas primeiras criações a suscitar a comicidade através do figurino.

Com a maturação do grupo CRisE, o egresso e a saída de integrantes, surgiu a necessidade de se produzir outros espetáculos, e para sanar essa carência foi construído o *Qual é o final?*, espetáculo formado por três esquetes, duas tragédias, *O destino de Sofia* e *A Culpa*, e uma comédia, *O sustentável peso do ser*. É relevante a este estudo apenas o esquete cômico, pois foi nele que consegui compor um figurino cômico que apresentava todos, o que eu iria depois entender como Elementos Cômicos, os princípios estéticos geradores de comicidade: o exagero, a comparação e o absurdo, dos quais falarei no primeiro capítulo desta dissertação.

Pouco tempo após a realização desse trabalho, pedi afastamento dos meus compromissos com os grupos CRisE e o Coral das Artes Cênicas, passando cinco anos afastada dos palcos e realizando poucos trabalhos como figurinista. Retornei mais tarde, em 2019, ao CRisE com o projeto que deu origem a esta dissertação, voltando a realizar as funções de atriz e figurinista.

Com a pesquisa, apresenta-se uma nova montagem para o grupo, o *CRisE na Rua*, que era um antigo desejo nosso, de apresentar um espetáculo pautado nas técnicas, personagens e jogo cênico da *Commedia Dell'Arte*, movimento teatral popular do final do século XIV início do século XV que descende diretamente das farsas atelanas romanas e do Mimo ancestral.

No momento do meu retorno ao CRisE, o grupo artístico K'os Coletivo convidou-me a atuar e a assinar novamente a criação de figurinos para o espetáculo *A Noiva e o Condutor*, tendo novamente a direção de Aldrey Rocha e com, praticamente, o mesmo elenco da primeira versão.

Mas antes de falar sobre a pesquisa propriamente dita, relatarei os eventos que antecederam a epifania que me revelou os procedimentos e as ferramentas que os compõem. No segundo semestre do ano de 2013, o grupo artístico K'os Coletivo encomendou-me o figurino para o espetáculo *As Velhacas* que estava para estrear, no elenco haveria apenas dois atores, Aldrey Rocha e Lucas Alexandre, que representariam duas mulheres velhas e empoderadas, Geruza e Aretuza Velhaca, respectivamente. Pediram-me para fazer um figurino que pudesse dar a ilusão visual de um corpo gordo para o intérprete da personagem Geruza, e os volumes corpóreos deveriam se resumir a parte superior do corpo (seios, barriga e costas); o material utilizado para tanto foi produzido juntamente com o resto do figurino para o espetáculo, sendo inspirada na técnica de *Uprecycling*.

O grupo K'Os convidou-me durante cinco anos, em várias oportunidades, para assistir ao espetáculo *As Velhacas*, mas eu nunca consegui comparecer. Enquanto isso, eu recebia comentários positivos sobre figurino, tanto por parte dos integrantes do grupo quanto de conhecidos que no papel de espectadores dos espetáculos, comentavam a respeito da funcionalidade, do transporte e do corpo da personagem Gerusa, e como as personagens mencionadas eram engraçadas, mas nada que garantisse que isso se devia à minha escolha para figurino, e não ao talento de meus amigos em cena.

Quando tive, finalmente, a oportunidade de assistir ao espetáculo, observei que algum elemento no figurino da personagem Gerusa Velhaca, revelava o que hoje chamo de Discrepância Invólucro Protético homo mutável, o primeiro Procedimento Poético-Cômico, ferramenta primária da Discrepância, que explicarei no segundo capítulo desta dissertação.

Todavia só foi possível entender e reparar a função daquela forma corporal e dos elementos cômicos que a constituíam por ser a primeira vez que vi sua utilização com propriedade, desapegando de conceitos sociais de maneira plena. Como aquela parte artificial fosse do corpo dela/dele, Aldrey estabeleceu um jogo com seus “corpo” e corpo e dos dois com a plateia, em uma triangulação, onde a piada era estabelecida pela falsidade, a mentira do ator não ser uma velha e nem daquele corpo ser dele, mas dela. E como era ele no corpo dela, havia uma permissão dele de brincar, mas ao mesmo tempo, ela transpareceria para limitá-lo.

No princípio, a Discrepância no figurino da velhaca não possuía essa denominação, e eu o entendia como um exagero, o que me levou a questionar se ele seria o único ou se haveria outros procedimentos iguais ou complementares a ele; eu, então, revisei minhas criações anteriores e alguns autores da área para buscar por esses procedimentos. Surgiram os demais elementos para a construção do que eu denomino, atualmente, de Procedimentos Poético-Cômicos, mas à época, submeti um projeto para o mestrado do Programa de Pós-graduação em

Artes do IFCE com o título *Discrepância Involucro Jocosos: investigação sobre procedimentos de criação de figurinos para cenas cômicas*, que foi aprovado e tinha como foco o procedimento da Discrepância por acreditar que era o procedimento mais importante dentro da comichidade.

Durante o mestrado houve outra modificação considerável através da qual entendi que a discrepância era mais um procedimento, tal qual a Analogia, a Ausência, a Inversão e o Nonsense, este último pude identificar durante o período do mestrado, e a dissertação passa a ser intitulada *Procedimentos Estéticos Cômicos: uma proposta metodológica na criação de figurinos para cenas cômicas*, um projeto que hoje, depois da qualificação percebo como audacioso, pois propunha uma metodologia além da própria divulgação e explanação dos procedimentos, e que por sua complexidade seria muito extensa para se realizar no tempo de duração do mestrado, sendo ele de dois anos, me levando a adiar a criação metodológica que se desenvolveria melhor em uma pesquisa de doutorado, focando a dissertação no desenvolvimento teórico dos procedimentos e a eficácia deles no exercício de minha função de figurinista, utilizando-me da observação dos resultados que obtive com meus trabalhos realizados ao longo de meu percurso artístico e, especialmente, na construção do figurino do espetáculo *CRisE na Rua*.

Depois da qualificação, alterei definitivamente o título da dissertação para *Procedimentos Poético Cômicos: recursos na criação de figurinos para personagens cômicos*. Mas, por que os procedimentos deixaram de ser estéticos e passaram a ser poéticos?

A Estética ou Filosofia da Arte é uma área do conhecimento que analisa, investiga e reflete a respeito do fenômeno artístico e sobre o conceito de beleza sensível, e de forma nossos sentidos recebem e entendem esses conceitos e expressões artísticas. Já a Poética está relacionada à prática do humano com a Arte e a forma singular com que ele a faz, tentando buscar e entender as narrativas imbuídas em seu exercício que o estimulam a alcançar sua realização.

Explicadas as particularidades dos dois, percebi que seria mais coerente que os procedimentos deixassem de serem estéticos, tornando-se poéticos, uma vez que nesta dissertação eles estão mais relacionados à prática do que à apreciação. Não os vislumbro pela forma de maneira distanciada, tomo a função de agente criador dela, imaginando qual a imagem mais eficiente dentro do procedimento escolhido e o que se apresenta mais eficaz para conquistar o riso do público. Passei, então, a documentar as sensações e como elas afetavam a mim ou ao grupo etnográfico ao qual o elemento era apresentado. Aqui ele se mostra uma ferramenta que quando implementada na prática, apresenta-se de maneira eficaz; a eficiência do figurino que o ator veste, se realiza para o diretor, quando ele atinge o tipo de riso que ele

gostaria para cada momento e, para a plateia de um espetáculo cômico, que já vai até lá com o intuito de rir, apesar de não saber quais estímulos serão recebidos por eles, quando se atinge o riso, em qualquer das suas formas, mas resultando destes elementos dispostos.

É prepotente afirmar que os procedimentos sejam inexistentes ou desconhecidos, pois percebi que, intuitivamente, eles estão presentes no senso comum das criações dos figurinistas e artistas em geral. Mas os procedimentos são ainda chamados de desconhecidos, pois não foram conceituados, e pouco foi encontrado sobre o assunto. Aqui apontaremos, definiremos e criaremos nomenclaturas para seus campos de atuação, possibilitando o entendimento sobre a criação de um figurino cômico, independentemente o objetivo de sua criação inicial, ou seja, se ele se propõe a ser utilizado em uma performance teatral, cinematográfica ou virtual. Demonstrarei essa funcionalidade e versatilidade através do relato do processo de criação dos figurinos do *CRisE na Rua*.

A metodologia do grupo CRisE guia-se muito pela pesquisa de Ximenes (2010), que é fundamentada no arcabouço teórico de Henri Bergson (2004), no livro *O Riso: Ensaio sobre a significação da comicidade*, composto por três artigos nos quais o autor expõe procedimentos capazes de desenvolver a comicidade na vida ou na cena.

O mencionado texto mostra-se muito interessante, pois Bergson por vezes pontua questões relacionadas às vestimentas nas cenas cômicas, o que facilitou o embasamento de meus questionamentos. Ele propõe a ideia de que existem procedimentos para implementação do riso e relata a presença de elementos de uma possível estética cômica no figurino. Orientando-me, em partes por ele, correlacionando-o ao trabalho de Ximenes (2010), no livro *O Ator Risível: Procedimentos para cenas cômicas*, pude decifrar os conceitos de Bergson sobre a prática cênica. Ximenes foi relevante, pois ao longo da dissertação existem vários pensamentos que compartilho com Bergson e que me ajudaram a imaginar hipóteses para a existência destes procedimentos.

A investigação em questão é norteadada por outros dois clássicos da bibliografia cômica: *Comicidade e Riso*, de Vladímir Propp (1992), livro em que o autor busca explicar e compreender a natureza do cômico e a psicologia do riso sob sua percepção.

Em *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*, de Mikhail Bakhtin (1987), temos uma análise da obra de François Rabelais, um autor de textos cômicos do Renascimento que explorava a tradição cômica popular realizando farsas, paródias e romances que carregavam a ideia da decadência feudal e da ascensão de uma burguesia de estética grotesca.

Nestas obras foram observadas certas congruências no pensamento dos autores, que diferem em seus objetos de estudo e ideias referentes à comicidade, porém foi ao observar essas convergências que identifiquei os elementos fundamentais do fazer cômico.

Considero relevante também as pesquisas aos livros de: Mendes (2008), *A Gargalhada de Ulisses*, que me auxiliou a elaborar uma reflexão sobre a existência, a função e os efeitos dos procedimentos na cena cômica; de Minois (2003), *A História do Riso e do Escárnio*, que confirmou, para mim, que os procedimentos aqui catalogados já existiam em culturas de várias civilizações ao longo da história, implementados, geralmente, com adereços elaborados pelos próprios atores para enfatizar a ação cômica; de Suassuna (2013), *Iniciação a Estética*, que me situou a respeito do posicionamento da comicidade na estética; de Eco (2017), *A História da Beleza e História de la Fealdad*, que expandiu consideravelmente minhas considerações sobre os conceitos de belo e feio e o que os difere em nossa sociedade; de Muniz (2004), *Vestindo os nus: o figurino em cena*, o primeiro livro sobre figurino ao qual tive acesso, sendo uma das primeiras bases para esta pesquisa;

É pertinente aos conteúdos de artigos, monografias, dissertações e teses de autores diversos que dialogam sobre assuntos referentes ao figurino e a comicidade em suas várias formas e estilos, pois considero esta pesquisa uma bricolagem de conteúdos diversos que concomitam em meus pensamentos e que me auxiliaram nas elucubrações que tive para criar esta obra. Busquei conhecimento nas obras de Silva (2005), em sua dissertação, *Para evitar o “costume”: Figurino-Dramaturgia*, dissertação que me apresentou o conceito de *figurinos invólucros* e viabilizou o entendimento do que seria o procedimento da Discrepância enquanto prótese no corpo do ator; e de Santa Clara (2018), a dissertação *O Figurino na “Commedia Dell’Arte”: A importância do desenho*, o trabalho agrega na construção do figurino do *CRisE na Rua* que são inspirados em *Commedia Dell’Arte* que tem por incumbência demonstrar os efeitos dos procedimentos para a comicidade na cena. Detive-me aos textos destes autores, para não me ater às justificas de minhas escolhas, mas esses não são os únicos nos quais me baseei, caso haja interesse, a bibliografia utilizada está disponível ao final.

O capítulo 2 explana meu processo de formação e minha prática como figurinista antes da graduação até o mestrado, e de como o contexto acadêmico, pessoal e social afetaram a minha busca, no princípio, por figurinos cômicos e com o tempo ao entendimento de que a comicidade não estaria na matéria que constituía os figurinos, mas o que se faria delas, onde os figurinos, tal qual os atores, quando modificam sua forma base, criam um corpo diferenciado que pode ser potencialmente cômico.

Falarei do desenvolvimento da conjunção dos pensamentos similares de Bergson (2004), Bakhtin (1987) e de Propp (1992) em seus estudos do cômico, que fomentaram os alicerces da compreensão da existência de bases elementais do fazer cômico: o Exagero, a Comparação e o Absurdo.

Para o Capítulo 3, abordarei a forma como cada ferramenta do Procedimento Poético-Cômico surgiu e alcançou a compreensão de suas aplicabilidades e a assimilação de como ele poderia atuar na criação de meus figurinos para cenas cômicas. Apresentando as ferramentas principais que são: Analogia, Ausência, Discrepância, Inversão e Nonsense. Fundamentarei as origens de cada ferramenta, justificarei suas denominações, bem como as subdivisões que serão geradas a partir de cada ferramenta; a intenção é defini-las e mostrar suas atribuições, possibilidades e limitações para existência e implantação.

No Capítulo 4, abordarei sobre meu processo na construção dos figurinos do espetáculo *CRisE na Rua*, o aspecto imaginativo, do desenho, da confecção e dos resultados de cada etapa de experimentação da imagem. Como os procedimentos poético- cômicos são introduzidos nos figurinos e as justificativas das escolhas, as percepções observadas nos atores e no público, no momento das aparições das personagens em seus figurinos durante o espetáculo.

Concluo esta pesquisa com uma reflexão dos assuntos abordados e de que modo eles abrem possibilidades para pensamentos em outras vertentes do figurino, não apenas dentro do contexto cômico da apresentação teatral, mas sobre os efeitos nos jogos cênicos dos atores e deles com a plateia, e dela com o figurino. Versarei sobre as projeções que viso futuramente para os procedimentos poético- cômicos e como posso transformar uma prática individual em uma metodologia na criação de figurinos para cenas cômicas, pois como eles se mostram ao mundo desde sempre, como na lenda de criação do teatro e do gênero cômico quando Sátiro, ao vestir as roupas do deus Dionísio, apresenta, em um banquete, um figurino com Analogia, Nonsense e, certamente, com uma Discrepância Esdruxula, assunto muito difundido no meio dos figurinistas, porém não de maneira organizada e consciente.

2. E SE FEZ O RISO NO FIGURINO

“Para que o figurinista tenha consciência do amplo universo no qual pode situar sua criação, um extenso trabalho de pesquisa se faz necessário a cada espetáculo e ao longo de sua formação. (Capítulo 2)” (MUNIZ, 2004, p.33).

A formulação dos Procedimentos Poético- Cômicos relaciona-se com minha trajetória no ofício de artista, pois não sou apenas figurinista ou pesquisadora, mas também, atriz, cenógrafa, produtora cultural e técnica em iluminação, vez por outra. Me descobri como artista muito cedo, devido ao prazer ímpar que eu sentia em vivenciar a pluralidade prática da Arte, mas foi nessa experimentação que entendi minhas preferências e me aprofundei nas Artes Cênicas.

Acredito que as experiências de vida de um artista interferem em suas criações artísticas, pois somos a decantação de nossas vivências boas ou ruins. Ao longo da vida tive que lidar com olhares de estranheza, hostilizações e preconceitos por ter uma altura acima da média, característica que não é comum em mulher no Ceará, e por meu corpo gordo, apesar de não ter sido sempre assim, por ter uma estrutura corporal larga, sempre fui vista como gorda.

Nos anos 1990, e na primeira década dos anos 2000, período em que vivi minha infância e adolescência, era muito difícil, quase impossível, encontrar roupas prontas em tamanhos acima da numeração 48, o que me fez, durante férias escolares, viajar para a casa de minha avó paterna, dona Maria de Aguiar, quando aprendi com ela: ponto- cruz, rococó, vagonite e bordado em fita, além de ter aprendido a costurar, e assim, comecei a entender sobre a confecção de roupas, entendimento este, que me levaria ao encontro de um de meus ofícios, o de figurinista.

No processo evolutivo do *homo sapiens*, para se alimentar, se reproduzir ou, simplesmente, manter-se vivos, os indivíduos se agrupavam com outros da mesma espécie para promover bem-estar social e segurança, ação que gerou a nossa aproximação uns dos outros e a dependência da coletividade, mas para mantê-la, deve-se preencher requisitos que promovam o sentimento de bem-estar e completude.

Contudo, cada ser é singular e suas particularidades são o que forma nele sua resiliência para evolução, adaptando-se e redefinindo-se nos campos pessoais e sociais. As necessidades do humano modificaram-se, e não precisamos fugir mais de animais selvagens ou de ter a obrigatoriedade de cultivar alimentos comunitariamente para comer. Nós inventamos outras

necessidades e com isso outras formas de trabalho, ensino e aprendizado, símbolos e, até mesmo, a moeda.

A moeda ou o dinheiro, tornou-se indispensável em nossa vida em sociedade, mesmo que o significante não possua o mesmo poder, já que, há pouco tempo, ele era em papel ou representado por um pedaço de metal, e hoje em dia, pode ser apresentado no formato de PIX¹, em que o dinheiro se apresenta apenas no campo virtual, por vezes nunca chegando à forma impressa ou cunhada.

O sentido de sobrevivência mudou de perspectiva, de algo extremamente severo, que caso não fosse realizado, colocaria toda a comunidade de indivíduos em risco de padecer, e, até mesmo, desaparecer, para algo mais relacionando às relações de afinidades ligadas a questões éticas, morais, políticas, afetivas, culturais e estéticas que desenvolvemos uns pelos outros.

Nota-se que

O vestuário também pode ser compreendido como forma de relação social tornando fundamentalmente importante a aparência para o meio social no qual se vive, uma vez que esta pode gerar associações e dissociações simbólicas a determinados grupos de pessoas. (MIRANDA p. 72)

A forma como me visto, baseia-se em minhas experiências pessoais e aos meios sociais nos quais fui criada, e em que me encontro inserida, ou ao grupo etnográfico de convivência. Minha expressão visual e verbal, revela-me, mostrando a qual grupo etnográfico pertencço e a qual aspiro pertencer. Etnografia é uma parte do campo do estudo da Antropologia que:

[...] é uma forma especial de operar em que o pesquisador entra em contato com o universo dos pesquisados e compartilha seu horizonte, não para permanecer lá ou mesmo para atestar a lógica de sua visão de mundo, mas para, seguindo-os até onde seja possível, numa verdadeira relação de troca, comparar suas próprias teorias com as deles e assim tentar sair com um modelo novo de entendimento ou, ao menos, com uma pista nova, não prevista anteriormente. (MAGNANI p.135)

Podemos dizer que ela seja uma análise dos componentes específicos que constituem as características que definem uma pessoa, e que motivam suas preferências pessoais no âmbito social. Os grupos etnográficos são conjuntos de pessoas que partilham características em comum, tais como cultura, religião, escolaridade, região geográfica em que vivem ou em que nasceram, costumes tanto regionais quanto familiares, status social, etnia, profissão,

¹ Pix é uma forma de pagamento instantâneo, em tempo real, brasileiro. Foi criado pelo Banco Central (BC) com intenção de que os recursos sejam transferidos entre as contas em poucos segundos, a qualquer hora ou dia. Fonte: <https://www.bcb.gov.br/estabilidadefinanceira/pix>

posicionamento político, interesses de entretenimento, a exemplo de gosto musical, literário ou cinematográfico, entre outros.

A Moda é um campo de conhecimento e de mercado que cria, discute e estabelece para todos os indivíduos sociais, necessidades específicas de consumo para autoafirmação de sua imagem diante do grupo a que pertence, e esta autoafirmação, modifica-se estabelecendo novos padrões.

A indústria da moda assume o papel de criar e, ao mesmo tempo, de suprir as insatisfações estéticas que ela gera na sociedade, em que uma imagem proposta como bela hoje, talvez não o seja mais no semestre ou ano seguinte, originando assim o princípio de gerar consumo no mercado, munindo-se da necessidade humana de identificar-se como parte de um todo e ingressar aos grupos etnográficos de desejo.

Cada grupo etnográfico possui formas de signos estéticos distintos, podendo alguns indivíduos se identificar com outros signos iguais ou similares de outros grupos. Aqueles entre nós, que não possuem as mesmas condições para escolher e adquirir os mesmos itens de vestuário, tornam-se “vítimas” da sociedade capitalista, onde existe uma seleção, tanto dos trajes que a indústria da moda nacional oferece, havendo uma pluralidade de valores e cultura, que em lugar de nos unir, acaba nos distanciando. As escolhas dos indivíduos nesse sentido, dependem de alguns fatores como: poder econômico, região geográfica, cultura, processo de formação familiar, profissão, influências artísticas e a intenção da imagem que almeja transmitir para os demais.

É assim que um figurinista consegue distinguir e entender as particularidades de cada personagem, incorporando à imagem deles a dramaturgia e o cenário, supondo que, por mais que existam diversos personagens em um espetáculo, com conceitos sociais bem similares, é impossível que trajem, igualmente, o mesmo figurino, pois a compleição física e a silhueta de cada corpo sempre serão diferentes, mesmo se apresentarem as mesmas medidas.

O corpo de cada ator é diferente, arraigado de experiências que estão incrustadas no âmbito do ser e que, quando ativado, o fazem diferir dos demais, em questões de postura, energia, coordenação, fazendo com que cada um deles se relacione de maneira diferente com o figurino em cena.

O trabalho do figurinista é assimilar o espetáculo, por meio da leitura do texto, participando dos ensaios, como ouvinte, dialogar com a direção, elenco, iluminador, cenógrafo e catalogar os atores, as características de seus corpos e personagens, no intuito de aliar sua percepção e linguagem artística aos desejos, necessidades e condições do coletivo para o espetáculo.

A criação está sujeita ao tempo e à realidade em que se passa o espetáculo, fazendo um estudo estético, onde abre-se um leque com as mais variadas formas, cores, textura e sentidos que serão dispostos pelo figurinista, explorados pelos atores e vivenciado pelo público.

Deve-se pensar em cada peça de roupa que será disposta nos corpos dos atores, pois nela existe história, uma memória, que não foi vista pelo público, que o ator não vivenciou, mas que o personagem ali presente, experienciou e que por fim, o define.

Os figurinistas estão no papel de evidenciar dores, realçar as personalidades das personagens, fazendo parte intrinsecamente da dramaturgia da obra performática, pois aquilo que não é dito, pode ser referenciado em imagens, em um figurino, sobreposto ao cenário e revelado pela luz. Objetivamente, existe outra função no trabalho do figurinista, que é adicionar sua própria linguagem artística ao objeto de criação.

Os profissionais que trabalham com a estética teatral possuem sua própria linguagem, o que constitui a singularidade da criação artística; podem ser influenciados, às vezes, por alguma singularidade física, distúrbios psicológicos, moda, vivências e experiências de seu autor, movimentos da cultura popular, desenhos animados e outras coisas, como a arquitetura, entre outros.

O figurino é no teatro um embreado natural entre a pessoa física e privada do ator e a personagem na da qual ele veste a pele e os aparatos. Perfeito agente duplo, ele é levado por um corpo real para sugerir uma personagem fictícia: podemos assim abordá-lo a partir do organismo vivo do ator e do espetáculo, ou então a partir do sistema da moda que ele transmite da maneira mais precisa possível, tão precisamente quanto uma marionete (a qual é muito mais confiável que a carne e a emoção humanas). O figurino de teatro é, de fato, ao mesmo tempo, vestido (ou investido) pelo ator e concebido externamente pelo figurinista e encenador. Sua descrição impõe então ao espectador um duplo olhar, tempo existencial (“como o ator se vira com isso?”) e estrutural (“o que isso vira para a produção global do sentido?”) (PAVIS, p 170)

Diante do exposto anteriormente e da citação de Pavis (2003), pensar um objeto como um figurino ou qualquer elemento cênico não é tão simples quanto pensava a princípio, pois a imaginação no ato de criar encontra barreiras, ranhuras que a limitam, tais como o corpo do ator, as imagens pré-concebidas pela direção. Os figurinistas são contratados para realizar esse serviço de decifrar em um traje as elucubrações de terceiros. Posso dizer que com a prática, torna-se orgânica a adaptação, pois, no papel de figurinista, desenvolvi ferramentas para organizar minhas ideias diante das adversidades.

Quando consigo elevar a função inicial de um figurino, que a princípio é apenas cobrir um corpo e deixá-lo “interessante” para uma plateia, fazendo com que ele seja funcional ao ator e à cena, como uma segunda pele para a personagem, sobressalente para o ator, e contemplo as ideias pré-concebidas pelo imaginário da direção, deixando no figurino a minha linguagem artística impressa, minha assinatura, meu trabalho se faz eficiente e a sensação é satisfatória.

Devido à falta de experiências na área, por vezes, me confundia, acreditando que o meio mais viável para entender sobre a composição de um figurino seria por meio do estudo da moda. Descobri que a imagem de qualquer figurino não depende da história da moda, mas que é necessário ter um repertório visual para facilitar o processo de criação. Nem todo estilista tem afinidade para ser figurinista, e ele pode ter uma formação em outra área de interesse, como as Artes Cênicas ou Visuais, a exemplo disso, a figurinista Dami Cruz², que tem formação como atriz, mas sua afinidade reside na construção de figurinos, sendo um dos grandes nomes da área, em Fortaleza.

Em 2007, com muitas aspirações, ingressei ao curso superior em Artes Cênicas do então CEFET-CE, hoje IFCE, com a intenção de vivenciar todas as oportunidades que o curso poderia oferecer-me. No mesmo ano, ingressei em um estudo, com o intuito de promover o experimento da pesquisa de Ximenes (2010), participando da tese de doutorado o *Ator Risível*, que mais tarde também se tornaria o espetáculo já mencionado neste texto, *Para não falar de Teatro* e o grupo de pesquisa em Comicidade, Riso e Experimentos, o CRisE.

O *Para não falar de Teatro* foi uma grande oportunidade para mim como atriz, e principalmente como figurinista, pois ela me proporcionou um presente, que foi ser umas das primeiras a estudar sobre a estética dos figurinos cômicos, partindo da pergunta: É possível a existência de figurinos cômicos?

Porém, à época, percebia que toda vivência ou estudo que eu já havia realizado até aquele momento era pouco em relação ao que eu ainda não tinha vislumbrado do universo do figurino teatral. Neste período, pesquisava bastante sobre o ato criativo de outros figurinistas, almejando encontrar um outro pesquisador/figurinista que tivesse indagações similares às minhas.

As leituras eram relevantes, mas como eu não encontrava nenhum texto a respeito de figurinos cômicos, especificamente, era complicado entender como interpretar um

² Dami Cruz é figurinista, aderecista e cenógrafa cearense, com 40 anos de experiência em criação e execução de figurinos para as artes cênicas e o audiovisual. Dentre seus trabalhos no teatro destaca-se “A Raposa das Tetas Inchadas”, do grupo Teatro Novo. E no audiovisual, os filmes “O Quinze” de Jurandir de Oliveira, “A Lenda do Gato Preto” de Clébio Viriato, entre outros. Fonte: <https://mapacultural.secult.ce.gov.br/agente/34486/>

conhecimento para outro campo, e necessitava ver o caminho, o processo de construção, que eu não conseguia materializar por não ter experiência prática considerável, já que até aquele momento, só tinha participado de poucas produções. Não bastava ler vários autores, era necessário ter práxis para entender como o pensamento e o mecanismo desenvolvem-se na realidade.

O processo criativo, tal qual uma trilha, um caminho a ser percorrido, nos dá a direção por onde deve seguir o percurso de produção, considerando as necessidades do ator, e o enigma de transcrever suas ideias em figurino, guiando o figurinista em suas escolhas e a costureira (e outros profissionais) em cumplicidade, obtendo os resultados pretendidos. As costureiras, quando possuem experiência no campo da indumentária cênica, são as responsáveis por auxiliar na escolha ou substituição de algum material, quando necessário, para que possamos realizar melhor o trabalho.

2.1 Para não falar de Teatro

Como relatado na introdução, eu não conseguia alcançar a união das necessidades do elenco, imbuir a comicidade nos figurinos e encontrar minha própria linguagem estética, talvez tivesse encontrado e descartado, o que muito dificultou no entendimento do meu processo criativo. Com a oficina de figurino com Yuri Yamamoto, proporcionada por Ximenes(2010) ao grupo CRisE, tive vergonha de desnudar ao facilitador as minhas tentativas grosseiras de realização de um figurino para o *Para não falar de Teatro*, mas vê-lo entender o que eu havia feito, a forma como ele conseguia captar as ideias confusas das minhas tentativas falhas e agregá-las em um único figurino, implementando sua linguagem, sendo esse um processo imensurável de aprendizado, que as palavras talvez não consigam esclarecer tão bem quanto a ação.

A linguagem de Yuri Yamamoto é intrigante e marcante, uma vez que ele consegue incorporar aos seus figurinos os signos referentes a desenhos de animação, quadrinhos ou mangás. O trabalho dele me revela o quanto todas as artes são integradas e que não devem ser segregadas visual, prática ou ideologicamente, pois elas possuem elos, ou elementos aleatórios, cada um em seu meio ímpar, que podem proporcionar ao artista que seu trabalho seja uma experiência única para seu público. Esse tipo de ação interdisciplinar acaba por miscigenar e atrair públicos cativos de um estilo de arte para outro que não seriam tradicionalmente de sua zona de conforto, como no caso do teatro, em que um artista de determinado meio ou ambiente, tem liberdade de se expressar em outros (a exemplo, um ator tradicionalmente cômico, quando se propõe a um papel dramático).

Tentei executar o mais fidedignamente o figurino que Yuri rascunhou, pois, fazer os passos guiados poderia me ajudar a entender a organicidade do seu processo de criação, e me ajudar a enxergar, como uma criança em fase pré-escolar, seguindo os pontilhados da atividade que lhe iria fazer chegar ao prêmio.

No figurino do espetáculo *Para não falar de Teatro* proposto por Yuri, cada ator apresenta uma base branca constituída de uma blusa de gola alta com bolsos frontais, uma calça, justa, para as mulheres, e frouxa com bolsos laterais para os homens e sapatos de jazz para todos; é sobre esta base que são colocados os adereços referentes a personalização de cada personagem.

Os adereços que sobrepõem a base branca são compostos por: sobretudos, paletó saia, colete, jaleco, corselete com calda acoplada, babados para finais de mangas, cartola incompleta, leque, aventais com ilustrações simbólicas e genéricas de uma mulher, homem e garçom, todos confeccionadas nas cores primárias (amarelo, azul e vermelho) e secundárias (laranja, verde e rosa). Apresentarei, posteriormente,

Porém, com o tempo e a troca dos atores em seus personagens, o figurino foi sendo apropriado pelo grupo que acabou por vezes colocando outros elementos fora do contexto da cena, mas que acabavam sendo incorporados, para que pudéssemos perceber se havia uma deficiência no figurino ou uma vaidade por parte do ator.

A apresentação de *Para não falar de Teatro* começava pelo esquete *O Palco*, seguido por *Os Impostores*, *A Rubrica*, *Um homem uma mulher para não falar do garçom*, *Ouvindo Risos* e finalizava com *O Público*.

O Palco é um esquete composto por dois personagens, o primeiro é um assíduo frequentador de teatro e, o segundo está entrando pela primeira vez em um teatro. Para a cena é indiferente o ator ou partitura que assumirá o personagem, pois eles se adaptam a cena.

O figurino de *O Palco* foi um desafio, pois por ser o primeiro esquete do espetáculo, existia uma necessidade em aproximar o segundo ator da cena com as pessoas da plateia, e, tanto o ator quanto a direção, insistiram na substituição de partes do figurino por roupas do cotidiano, ação que eu permitia para analisar os efeitos, e realmente, quanto mais próximo visualmente o ator se encontrava da plateia, mais o figurino auxiliava o ator a se inserir na cena.



Figurino do esquete *O Palco*, no espetáculo *Para não falar de Teatro*, do Grupo CRisE. (Fonte: Arquivo do Grupo CRisE)

Os Impostores é um esquete com quatro personagens que são interpretados por dois atores, que se revezam entre os quatro. Os personagens são Estela, Victor, marido de Estela, delegada Araci e Pedroso, amante de Estela. O esquete conta a história de um suposto assassinato, e na primeira cena, a delegada Araci acusa Estela de ter matado o marido e Pedroso de ter sido seu cúmplice e ocultado o corpo. Porém, no desenrolar da história existem vários desdobramentos que dão a entender que a delegada tem um caso amoroso, ora com Pedroso, ora com Estela, ora com Victor. Assim como se insinua que Pedroso pode ter um caso com Victor.

Por ser uma farsa de dinâmica frenética, os figurinos eram compostos por sobretudo dupla- face de acordo com a ordem em que apareciam os personagens, sendo que o sobretudo masculino tinha uma face azul para Pedroso e uma face amarela para Victor, o feminino apresentava uma face vermelha para Estela e a outra face verde para Araci, para que as trocas de roupa mantivessem o ritmo da cena. No esquete em questão tive a intenção de deixar bem óbvia nos adereços a linguagem do desenho animado, produzindo as “armas” em duas dimensões e em tamanhos variados, para permitir aos atores o jogo com perspectivas, tamanhos e formas.



Figurino do esquete *Os Impostores*, no espetáculo *Para não falar de Teatro*, do Grupo CRisE. (Fonte: Arquivo do Grupo CRisE)

A *Rubrica* é um esquete sobre o personagem Rubrica e o casal Valério e Cleide, e se passa, supostamente, no século XIX. A Rubrica apresenta-se como palestrante, com um figurino formado por uma base branca e um paletó, e ele tem em suas falas, rubricas de cena que interferem na interpretação do casal. Este é um procedimento de cena que de acordo com Ximenes (2010), é uma interferência de série, onde personagem interfere em uma cena totalmente fora do seu contexto.

O enredo central fala sobre Valério que é obcecado por rubricas, porém o pai de Cleide não lhe sede a rubrica. Existe um jogo dicotômico entre os sentidos da palavra rubrica que pode ser tanto uma assinatura quanto a rubrica de um texto teatral, notação que revela ações e sentimentos da personagem pelo autor.

O uso dos adereços no figurino do esquete *A Rubrica* foi uma das minhas ideias em que Yuri Yamamoto enxergou potencial, modificando-as um pouco para que melhor se adequassem a estética, referenciando uma silhueta com indumentárias do século XIX, pois a intenção não era a reprodução fidedigna de um espartilho vitoriano, mas trazer uma sugestão de passado, a exemplo do figurino da personagem que simularia uma cartola, porém para esse esquete, ela estaria incompleta.



Figurino do esquete *A Rubrica*, no espetáculo *Para não falar de Teatro*, do Grupo CRisE. (Fonte: Arquivo do Grupo CRisE).

Um Homem, uma Mulher para não falar do Garçon é um esquete de três personagens que se engalfinham para provar sua importância na cena e a relevância das ações de seus personagens. Cada ator deseja mais e mais espaço para seu personagem, nem que para isso seja necessário eliminar, dramaturgicamente, o personagem do colega, o resumindo a sons ou a um símbolo.

Um Homem, uma Mulher para não falar do Garçon teve os adereços mais divertidos de serem executados, pois eu mesma costurei e pintei sozinha. Eles se constituem por aventais que simulam, no corpo do ator, um traje, dando a sensação de que os corpos dos atores seriam desenhos animados, utilizando as bases brancas como se fossem telas em branco, e os aventais, rascunhos feitos à mão pelo criador.



Figurino do esquete *Um Homem, uma Mulher para não falar do Garçon*, no espetáculo *Para não falar de Teatro*, do Grupo CRisE. (Fonte: Arquivo do Grupo CRisE)

Ouvindo Risos conta a história de Pafúncio, um personagem que passa a ser atormentado por risos desde que sua esposa começou a lhe trair, porém ao invés de resolver o problema da infidelidade conjugal, procura uma psicóloga para acabar com os risos.

Ouvindo Risos foi uma das últimas cenas agregadas, igualmente a *O Público*, razão pela qual eu não me encontrava mais muito disponível com as adaptações que os atores faziam aos figurinos, e que eu deveria tentar mediar, vetando ou liberando, por falta de vontade ou pela quantidade de material que havia disponível no armário, eu tentava usar o que já existia à nossa disposição no arquivo, vesti o personagem “Pafúncio” com uma blusa quadriculada que já era peça do arquivo e para a Doutora, comprei um jaleco azul.



Figurino do esquete *Ouvindo Risos*, no espetáculo *Para não falar de Teatro*, do Grupo CRisE. (Fonte: Arquivo do Grupo CRisE)

O Público conta a história de duas amigas leigas em teatro, que a convite de uma conhecida vão a um espetáculo de uma companhia e produção local. Neste esquete, para as duas personagens, a plateia é o elenco e a vida real se passa no espetáculo que elas estão assistindo.

O Público também foi o último esquete a ser apresentado no espetáculo, e eu tentei ousar criando duas peças para substituir a camisa branca base de uma das atrizes por um colete amarelo e a minha calça por uma minissaia azul, adicionando a cada uma, bolsas de mão. Esse era o figurino proposto por Yuri Yamamoto que, com o tempo foi se modificando e se adaptando às necessidades, como a adição de novos esquetes e as mudanças constantes de personagens entre os atores.



Figurino do esquete *O Público*, no espetáculo *Para não falar de Teatro*, do Grupo CRisE. (Fonte: Arquivo do Grupo CRisE)

Por mais que as referências criativas do figurino de Yuri sejam relacionadas a um assunto cômico, não podemos negar que muitos trabalhos com linguagem de desenhos de animação, HQs, gibis ou mangás, são cômicos. Durante a observação das apresentações eu não conseguia entender o tipo de comicidade que aquele figurino gerava ali, e se o figurino era, realmente, um material produtor de comicidade em cena.

Nas apresentações eu observava o contato visual inicial do público com o figurino e assimilava que existia pouca comoção, às vezes nenhuma, a reação risível na plateia surgia depois de um tempo com o estranhamento das partituras corporais e vocais dos atores, proposta dos procedimentos para cenas cômicas de Ximenes (2010).

É possível separar o riso que provinha do visual (dos figurinos), daquele que era sensorial, onde o maior responsável era a performance do ator?

Acredito que o efeito cômico deste figurino aparecia de maneira discreta, com teor suave, pois não era um figurino que causasse um riso histérico, fazendo a plateia saltar aos risos, logo num primeiro olhar, mas ele era um apoio, uma preparação ou uma “escada” para o alcance do risível em cena.

2.2 A Noiva e o Condutor

A Noiva e o Condutor foi outro espetáculo em que atuei como figurinista. À época ele apresentou-se como oportunidade ímpar, pois eu criaria sozinha os figurinos para um espetáculo que não exigiria de mim, obrigatoriamente, a procura da comicidade em sua criação, por mais que o texto fosse uma comédia de costume, eu me encontrava confusa em relação à pesquisa e acreditava que realizar um trabalho diferente traria mais experiência e me proporcionaria, certo distanciamento, o que facilitaria a compreensão do que se passava em meu processo de criação.

Descreverei neste momento desta dissertação, o trabalho que realizei nesta opereta composta por Noel Rosa, hoje, de domínio público, e que se tornou muito comum nos repertórios dos corais pelo Brasil, *A Noiva do Condutor*.

Aqui, serão analisados os figurinos referentes às duas montagens do espetáculo das quais participei, tanto como atriz quanto figurinista, a primeira datando de 2009 e interpretada pelo extinto grupo Coral das Artes Cênicas do IFCE e a outra, produzida em 2019, pelo grupo K'os Coletivo³; nessas duas montagens a direção é assinada por Aldrey Rocha⁴.

O espetáculo possuía dezesseis personagens e uma dramaturgia dividida em dois atos. A história original da opereta de Noel Rosa é um clássico, passa-se no Rio de Janeiro, e retrata a história de amor de um casal, Joaquim e Helena, que se conhecem em um bloco de carnaval e começam um romance. Joaquim é um rapaz muito rico, filho de um banqueiro e Helena, filha de um trabalhador de classe média. Tendo seu namoro impedido pelo pai, Joaquim foge, procura um emprego e torna-se condutor de bonde. Trabalhando no bonde Joaquim é flagrado por Helena que estava acompanhada de seu pai, que descobre que Joaquim havia mentido dizendo ser um rico advogado, o que ocasiona o desencanto dela e de seu pai pelo rapaz. Joaquim tentar desfazer o mal-entendido com Helena e seu pai, em frente à casa dela, mas ambos estão irredutíveis, até o momento em que aparece o pai banqueiro de Joaquim que estava a sua procura e desfaz todo o mal-entendido, aproximando as famílias e os apaixonados.

Nessas duas montagens em que participei houve adaptações que aumentaram a quantidade de personagens para facilitar e melhorar o desenvolvimento da dramaturgia,

³ O K'Os Coletivo surgiu em 2006. Trabalha com circo, teatro, literatura e música, apresentando espetáculos cênicos, desenvolvendo ações formativas e realizando circulações. Ao longo de 15 anos, o grupo desenvolveu pesquisas voltadas à comicidade, resultando na montagem de 12 espetáculos, todos hoje na ativa, já tendo circulado por três regiões do Brasil e também internacionalmente. Fonte: <https://mapacultural.secult.ce.gov.br/agente/6134/>

⁴ Ator, Diretor e Palhaço, formado pelo Curso Superior em Artes Cênicas (IFCE), Pedagogia (Universidade Estadual Vale do Acaraú), Especialização em Arte e Educação (IFCE), Curso Técnico em Produção de Eventos Culturais (Instituto de Ensino Tecnológico - CENTEC) e Extensão em Música – Canto (Universidade Federal do Ceará – UFC). Fonte: <https://mapacultural.secult.ce.gov.br/agente/6133/>

agregando a Helena três amigas que não estão presentes no original, sendo elas: Olga, uma jovem prendada e por vezes libidinosa; Glória, uma retirante nordestina e ameninada; e Marcela, a normalista feminista. No núcleo de Joaquim, o pai do original, torna-se mãe, Dona Henriqueta, passando de banqueiro, à viúva de um, que abriga em casa a irmã, Tia Josefina, uma senhora católica e confidente do sobrinho. O condutor também possui amigos: Domingos, irmão mais velho de Glória que apresenta características similares às da irmã, e Guilherme, um boêmio frequentador de rodas de samba e bordéis.

Para contextualizar melhor o público na história, existem personagens que complementam os espaços como algumas prostitutas, Madame Charlote, a dona do cabaré, um bêbado e um menino, sem mencionar os personagens transitórios que são: Francisca, a empregada da casa de Joaquim, uma personagem que existe apenas em uma voz que se expressa em *Grammelot*⁵, mas que nunca aparece fisicamente em cena e sua função é de entregar adereços (jornais, revistas, correspondências etc.); os músicos, que também possuem adereços de figurinos para se transformarem em personagens, próximo ao momento final do segundo ato.

Quando revisito o processo de criação do primeiro figurino da primeira montagem do espetáculo *A Noiva e o Condutor*, em 2009, percebo que eu o elaborei tentando reproduzir trajes comuns ao cotidiano dos anos 1930, no Brasil e no ocidente, pesquisando em fotos, revistas de moda e os elementos utilizados por artistas da época para montar seu figurino, maquiagem e cabelo. Junto a esse figurino com inspiração na década de 1930, propus inserir uma característica da linguagem do movimento artístico *pop art* que se caracterizava por evidenciar o consumismo, a publicidade e o estilo de vida norte-americano, com inspiração na cultura de massa, destacando a aproximação da arte à vida cotidiana, usando-se de cores intensas, reproduções de materiais publicitários, imitando a estética industrial, reproduzindo obras em série do mesmo tema, usando as imagens de celebridades e de obras inspiradas na linguagem das histórias em quadrinhos. A seguir, farei uma descrição de como se deu essa mistura.

Na época, tentei reproduzir os trajes dos anos 1930 para os personagens da maneira que eu considerava mais condizente com as particularidades de cada um, colori todos os croquis na cor preta ou em escalas de cinza. Inspirada em algumas características do movimento *pop art* que aproximava a arte da vida cotidiana e as cores intensas, evidenciei elementos da personalidade de cada personagem, nos figurinos, com a cor verde claro.

⁵ *Grammelot* é uma imitação da linguagem usada no teatro satírico, um jargão ad hoc que usa a prosódia junto com elementos macarônicos e onomatopeicos para transmitir significados emocionais e outros, e usado em associação com mímica e mimetismo. Fonte: <https://en.wikipedia.org/wiki/Grammelot>

Escolhi o verde como cor predominante porque o Coral das Artes Cênicas do IFCE, era um coral criado e conduzido por estudantes do curso tecnólogo em Artes Cênicas na mesma instituição, com o intuito de ser uma extensão do curso e que servisse aos alunos e a comunidade, mas não nos sentíamos acolhidos e nem valorizados pelo novo curso de Licenciatura em Teatro e muito menos pelo recém promovido IFCE, mesmo que ele tenha elevado o nome do curso no âmbito artístico e da pesquisa em Arte. Então, utilizei o mesmo verde presente na marca do instituto para que a cada premiação que ganhássemos, fôssemos lembrados por ele.

A primeira montagem de *A Noiva e o Condutor*, em 2009, que não existia uma intenção em fazer com que eles fossem cômicos, por não saber ainda o que era necessário para inserir o gênero no vestuário, mas durante cinco anos de apresentações compreendi que o figurino poderia ter em algum grau uma certa graça. Assim como em *Para não falar de Teatro*, entendo que a comicidade era gerada pelo aproveitamento que os atores faziam dos elementos que propunha evidenciar.



Figurino da primeira montagem, em 2009, do espetáculo *A Noiva e o Condutor*, do Grupo Coral das Artes Cênicas do IFCE. (Fonte: Arquivo de João de Lima.)

Na remontagem de 2019, pelo grupo artístico K'os Coletivo, mantiveram-se os personagens que podem ser classificados como tipos, que são

Diferente do que carrega um conjunto de características fixas e “estampadas” para reconhecimento imediato do espectador, o personagem-tipo trabalha dando ênfase a uma ou mais de suas características. Por meio desta (s)

especificidade (s) destacada (s), é que ele estabelece seu jogo com a cena e plateia. (SOUZA, 2013, p. 33).

Os personagens detêm características que podem ser comuns (avarento, libidinoso, guloso, entre outros), porém são marcantes por suas características evidentes em seu comportamento, o que possibilita ao espetáculo um ambiente propício a comicidade. À época, o projeto desta dissertação encontrava-se em construção e acabou por influenciar e definir alguns elementos do figurino de cada personagem que descreverei quando explicar com detalhes os Procedimentos Poético- Cômicos.



Figurinos iniciais do elenco da segunda montagem, em 2019, do espetáculo *A Noiva e o Condutor*, do K'Os Coletivo. (Fonte: Acervo K'Os Coletivo.)



Figurinos dos personagens Helena e Dr. Henrique pai de Helena, interpretados por Érica Cardoso e Aldrey Rocha. Ao lado os figurinos das amigas Olga, Glória e Marcela, interpretada respectivamente por Naiane Andrade, Aline Campelo e Érica Albernaz do espetáculo *A Noiva e o Condutor*, do K'Os Coletivo. (Fonte: Acervo K'Os Coletivo.)



Figurinos dos personagens Domingos e Glória, interpretados por Vicente Mesquita e Aline Campelo. Ao lado os figurinos da tia Josefina e do Joaquim, interpretados por Thayla Gomes e Clark Jr. do espetáculo *A Noiva e o Condutor*, do K'Os Coletivo. (Fonte: Acervo K'Os Coletivo.)



Figurinos dos personagens Dona Henriqueta, Tia Josefina e Joaquim, interpretados por Amidete Aguiar (autora), Thayla Gomes e Clark Jr. do espetáculo *A Noiva e o Condutor*, do K'Os Coletivo. (Fonte: Acervo K'Os Coletivo.)

Ao contrário da montagem realizada pelo Coral das Artes Cênicas em 2009, do espetáculo *A Noiva e o Condutor*, na montagem de 2019, do K'Os Coletivo os figurinos das amigas e amigos se modifica de um traje diário para um de festa, para representar que as personagens irão a um baile. Anteriormente, somente a personagem de Dona Henriqueta realizava uma transição de um traje doméstico para um de passeio em que se adicionava um casaco, um chapéu e uma bolsa, como pode ser observado abaixo. As mudanças dos figurinos começam um pouco depois da metade do espetáculo e perduram até o fim dele.



Figurinos das amigas Olga, Glória e Marcela, interpretadas, respectivamente, por Naiane Andrade, Aline Campelo e Érica Albernaz do espetáculo *A Noiva e o Condutor*, do K'Os Coletivo. (Fonte: Acervo K'Os Coletivo.)



Cena do baile em que estão apresentados os figurinos de Helena, de suas amigas Olga, Glória e Marcela, dos amigos Joaquim, Guilherme e Domingos, no fim do espetáculo *A Noiva e o Condutor*, do K'Os Coletivo. (Fonte: Acervo K'Os Coletivo.)



Figurinos dos antagonistas da trama Dona Henriqueta e Dr. Henrique, do espetáculo *A Noiva e o Condutor*, do K'Os Coletivo. (Fonte: Acervo K'Os Coletivo.)



Figurinos finais do elenco da segunda montagem, em 2019, do espetáculo *A Noiva e o Condutor*, do K'Os Coletivo. (Fonte: Acervo K'Os Coletivo.)

Após a primeira montagem de *A Noiva e o Condutor*, trabalhei na criação dos figurinos do espetáculo *Qual é o final?*.

2.3 O Sustentável peso no ser

Qual é o final? é um espetáculo com direção e dramaturgia de Ximenes, encenado por quatro atores que se revezavam para realizar três esquetes, dois de cunho trágico e um cômico: *O destino de Sofia*, *A Culpa* e *O Sustentável peso no ser*. Para fins de análise, utilizaremos apenas o figurino do último esquete, composto por quatro personagens: uma narradora, a personagem Valdeci e dois alienígenas.

A história narra a vida do mendigo Valdeci que enriquece quando, um dia, vai defecar em um terreno baldio e os alienígenas trocam as fezes por ouro. Valdeci não sabia que para os alienígenas as fezes eram um psicotrópico e a troca dele por ouro o enquadraria em um ato ilícito, mas devido a sua necessidade, aproveitou para comprar comida com ouro e passou a ir ao terreno baldio do acontecimento todos os dias. Com o ouro que recebia do escambo, Valdeci fundou uma empresa no terreno, para alimentar pessoas pobres com refeições de fácil digestão, oferecendo-lhes banheiros para evacuação imediata, fazendo com que, assim, Valdeci troque os dejetos de terceiros por ouro. Ele descobre a ilegalidade de seu ato quando os dois alienígenas que são autoridades policiais, o sequestram para ser julgado em uma corte interestelar por seus atos. Finalmente ele é informado que as fezes humanas que ele trocava por ouro eram usadas como drogas pelos indivíduos que as compravam.

No figurino para o esquete *Sustentável peso no Ser*, foi solicitado a mim pela direção que ele apresentasse aspectos circenses aliados à ficção científica, e, se possível, que o figurino contribuísse para que a comicidade do esquete fosse escrachada, isso fez com que eu usasse o máximo de elementos caricaturais para que tornasse a cena muito mais cômica. Para isso me embasei no conceito de que o aspecto essencial do grotesco é a deformidade. A estética do grotesco é em grande parte a estética do disforme. (BAKHTIN, p.38)

Fui implementando a esse figurino, sem nenhuma restrição nem por pudor nem por bom senso social, elementos para que nos exageros transbordasse o absurdo. Todos os elementos estéticos aplicados ao esquete foram combinados de acordo com o que seria um cômico de estilo grotesco, acessível à compreensão de todas as camadas da sociedade, fazendo, lamentavelmente, com que alguns desses elementos tenham surgido de fontes preconceituosas de inspiração. Analisaremos os croquis dos figurinos deste esquete, para demonstrar de que maneira a criação alcançou, efetivamente, o encontro do grotesco com o fantástico. Neste momento inventivo, criativo, não consegui perceber o que a concomitância daquelas ideias

realizaria. Tornou-se muito importante depois, pois viabilizou o entendimento dos procedimentos poético- cômicos e descortinou as problemáticas que “encobriam” os trajetos para que se percebesse a existência dos elementos visuais na criação de um figurino cômico.



Croqui do figurino da personagem Narradora, no esquete *O Sustentável peso no ser*, no espetáculo *Qual é o final?*, do Grupo CRisE. (Fonte: Arquivo Grupo CRisE)



Imagem da personagem Narradora, no esquete *O Sustentável peso no ser*, no espetáculo *Qual é o final?*, do Grupo CRisE. (Fonte: Arquivo Grupo CRisE)

O figurino acima se refere à personagem Narradora, no esquete *O sustentável peso no ser*, em que para atender às solicitações da direção, me inspirei no personagem que, na minha opinião, melhor representa o circo, o palhaço. Dei ao traje uma diversidade de estampas que

lembrassem o universo das roupas infantis, e do próprio palhaço, misturando, principalmente, as padronagens de bolinhas e xadrez. Com cabelos verdes, cara pálida, chapéu e sapatos vermelhos, que além de relacioná-la à imagem do palhaço de circo, remetia um pouco a uma alegoria.



Croqui do figurino da personagem Valdeci, no esquete *O Sustentável peso no ser*, no espetáculo *Qual é o final?*, do Grupo CRisE. (Fonte: Arquivo Grupo CRisE)

Com o figurino da personagem Valdeci, tive a intenção de estereotipar a imagem do morador de rua, exagerando na falta de higiene, nos rasgões na roupa, deixando-o muito sujo e esfarrapado. Em sua transição de paupérrimo para milionário foram adicionados apenas alguns adereços que foram sendo agregados àqueles farrapos, pois eu pretendia demonstrar que ele tinha deixado de ser pobre, mas que não abandonava sua essência, sua pobreza. Hoje entendo minha escolha como mal dosada e preconceituosa, mas à época, eu tinha a necessidade de extrapolar limites estéticos e éticos, talvez para poder entender que não havia limites para a criação, apenas aqueles que eu mesma impunha.



Croqui do figurino dos personagens os Alienígenas, no esquete *O Sustentável peso no ser*, no espetáculo *Qual é o final?*, do Grupo CRisE. (Fonte: Arquivo Grupo CRisE)



Personagens os Alienígenas, no esquete *O Sustentável peso no ser*, no espetáculo *Qual é o final?*, do Grupo CRisE. (Fonte: Arquivo Grupo CRisE)

Para os personagens alienígenas, retratados na imagem acima, dedicarei uma atenção diferenciada na análise, pois as características de seus figurinos eram propícias à fuga das limitações corpóreas, e à implantação da imagem grotesca, me permitindo criar, uma vez que não temos certeza nem provas da existência de vida extraterrestre ou de como seria a imagem desses seres, existindo apenas os elementos criados por nosso imaginário, tanto em obras literárias quanto cinematográficas. Baseando-me nessas referências, vesti as personagens com macacões roxos- azulados, adicionando volumes em algumas partes de seus corpos, tornando-os grandes, fugindo das proporções corporais normais, evidenciando essas partes com círculos verdes fluorescentes, pois é sabido que as formas geométricas, especialmente as arredondadas são habitualmente relacionadas a aparições ou mensagens extraterrestres.

Uma pessoa gorda poderia possuir a barriga ou as nádegas grandes, talvez até nas proporções que adicionei aos figurinos dos alienígenas, mas se fosse de uma forma natural o corpo todo teria acompanhado o crescimento da massa corpórea, trazendo equilíbrio, mas minha intenção era exatamente contrariar a lógica, dando aos corpos uma imagem desproporcional, concentrando os volumes apenas na barriga e quadril. Me inspirei em meu próprio corpo gordo para criar a personagem da alienígena feminina, usando as medidas dos meus quadris para caracterizar a personagem que seria interpretada por uma atriz magra, realizando assim, uma tradução da imagem do meu quadril no corpo da atriz, acreditando que a falta de proporção traria o elemento cômico.

Mesmo de maneira intuitiva, a proposta foi assertiva, e a recepção do público muito satisfatória, porém a execução do figurino não foi eficiente para a dinâmica, existindo uma deficiência que encobria o meu entendimento, uma vez que os problemas me chamavam mais atenção do que os acertos, o que me levava a procurar formas de corrigir os erros de execução e me impedia de enxergar o que eu já havia desenvolvido, não me permitindo perceber que se encontrava ali a ferramenta da discrepância. Como foi o primeiro trabalho de modificação das proporções corpóreas que realizei, não consegui restringir o figurino dos alienígenas a uma única peça, optando por separar os macacões dos enchimentos, o que dificultava muito o desenvolvimento da performance dos atores em seus personagens, pois havia a preocupação em vestir o macacão, os patins, enchimentos, fechar o macacão, sem que os enchimentos se alterassem, e colocar o penico/capacete na cabeça, sendo muito trabalho para pouco tempo.

2.4 Luar

Após cinco anos de *A Noiva e o Condutor*, com o Coral das Artes Cênicas, engajei-me em um novo processo criativo, *Luar*, espetáculo com músicas do Raul Seixas, no qual atuei e criei os figurinos.

O figurino talvez não seja, diante de uma primeira análise, muito relevante ao assunto desta pesquisa, mas ele me desperta, por ser um espetáculo pautado em sonhos, e, através dele pude aplicar várias técnicas, sendo um dos poucos figurinos em que consegui ter “controle” durante a criação, pois pude realizar todos os processos juntamente à costureira, com quem estou habituada a trabalhar. Na ocasião do encerramento da primeira temporada de *Luar* distanciei-me por um tempo da pesquisa, pois ela mais frustrava-me do que me trazia satisfação, não só a mim, mas também aos grupos de teatro que participava.



Figurino do espetáculo *Luar*, do Grupo Coral das Artes Cênicas do IFCE. (Fonte: Arquivo de João de Lima.)

Eu necessitava de alguma motivação, algo que pudesse me levar a retornar à pesquisa ou ao trabalho de atriz. Mesmo com o distanciamento, mantive-me como figurinista, criando figurinos para os alunos da escola em que trabalho como arte educadora, ou quando eu recebia indicações de amigos, ou em ocasiões em que me solicitavam. Acredito que foi através da realização desses trabalhos que a arte me convocou novamente a assumir meu posto de trabalho, trazendo a mim as respostas para os questionamentos da pesquisa.

2.5 As Velhacas

Como já citado anteriormente, em 2013, o K'os Coletivo, solicitou um figurino protético, de ressignificação física, cujo intuito era transformar o corpo do ator Aldrey Rocha, um corpo masculino e, naturalmente, magro, em um corpo gordo de mulher idosa. Foi solicitado que o corpo dessa personagem fosse uma sátira do corpo de uma idosa gorda, com seios e barriga proeminentes, para contrastar com o corpo do ator, que tem os braços finos e o bumbum pequeno em relação ao resto do corpo.

O corpo da Geruza é confeccionado em malha, na cor da pele do ator, com intenção de trazer outra forma ao corpo do ator, uma silhueta estereotipada/grotesca de um corpo de mulher idosa e obesa, ressaltando que a prótese em si não possui verossimilhança com um corpo real, funcionando apenas quando sobreposta a outra roupa.



Figurino da personagem Geruza Velhaca, no espetáculo *As Velhacas*, do Coletivo K'os. (Fonte: Arquivo Coletivo K'os)

O grupo tinha um orçamento reduzido, e para complementar o figurino de Geruza, eu apresentei algumas roupas minhas que eu já não utilizava mais, e que se encaixavam à personalidade da personagem. Mesmo sendo responsável pela construção de parte do figurino, passou-se um tempo até que eu fosse assisti-los. Muito devido ao esgotamento da minha relação com a pesquisa, a cobrança por resultados e a conquista das respostas aos meus questionamentos, além da falta de experiência e de conhecimento. Contudo, quando tive disponibilidade de assisti-los, cheguei, finalmente, à mesma conclusão de Bergson (2004) quando menciona que

Rimos de um chapéu: mas então não estamos gracejando com o pedaço de feltro ou de palha, mas com a forma que os homens lhe deram, com o capricho humano que lhe serviu de molde. (BERGSON, 2004, p. 03).

Bergson (2004) revelou na citação acima, que no momento da criação de um figurino, especialmente para a cena cômica, é fundamental a forma humana, e quando se apresenta estabelecida em um objeto inanimado, a termina por gerar a humanização do objeto. No caso do figurino, quanto mais ele refletisse o humano, mais engraçado ele se tornaria, principalmente se isso for feito de maneira estereotipada.

Ao assistir ao espetáculo *As Velhacas*, os elementos que compunham o figurino, pareciam realizar uma “ligação dos fios soltos” que me levaram a refletir novamente a respeito dos questionamentos que originaram a minha primeira pesquisa: a representatividade de um figurino, permitindo que ele seja cômico. Percebi então que precisava então, confrontá-los ou adicioná-los às ideias de outros pesquisadores, definindo suas limitações e potências.

Aprendi com a criação daquele figurino, que imitava o corpo de uma mulher idosa com exagero, a gerar a comicidade, principalmente quando a vestimenta é disposta de forma excessiva, a ponto de transpô-la para o grotesco. A troca de papéis que eu considerava artifício cômico de mau gosto, passei a considerar como ferramenta eficiente de exagero. Para não mudar o pensamento de um grupo etnográfico, condenando apenas a um costume, no pensamento dicotômico de que homens são opostos a mulheres por uma diferença de sexo. A inversão de papéis masculinos e femininos, não é o princípio da comicidade existente no espetáculo *As Velhacas*, mas sim o jogo de cena que se pauta no fato dos atores serem homens jovens imitando mulheres velhas, representando a visão que os jovens têm a respeito das idosas que só por “serem velhas”, se aproveitariam de sua posição de prioritárias para fazer tudo que desejarem, inclusive dar calote nos outros.

3 PROCEDIMENTOS POÉTICOS- CÔMICOS

A epifania que tive com a observação do figurino da Geruza me permitiu ver que a nudez do figurino de Valdecy, em *Sustentável peso no Ser*, onde mostra partes do corpo como seios, nádegas, ou genitálias, gerava o riso no público quase que imediatamente, pois remetia à comicidade grotesca com que seus personagens guturais estimulava o riso através de elementos escatológicos, do exagero exacerbado, da sexualidade ou de outras necessidades ou urgências fisiológicas. Em *A Noiva e o Condutor*, compreendi que conseguimos dosar o quanto da ferramenta iremos usar em um figurino para estabelecer o cômico no figurino. Que podemos quebrar os processos de ideias lógicas, tanto de forma explícita e exagerada quanto de maneira

branda e sutil, respeitando e não ultrapassando o grau de comicidade que cada espetáculo necessita.

Em seguida trataremos a respeito das ferramentas que compõem os procedimentos que levam à comicidade, a maneira como entendo suas funcionalidades, e modo que eles auxiliaram na construção dos figurinos que desenvolvi para os personagens cômicos do espetáculo *CRisE na rua*.

Inicialmente, mapeei os procedimentos através de suas funcionalidades, sem classificá-los por seu grau de comicidade, uma vez que não havia terminologias que definissem as ações cômicas, tendo a mesma importância artística em todos os grupos etnográficos a que ela foi submetida.

Se fez necessário, criar uma nomenclatura própria, visto que, como já citado anteriormente, não se encontram autores que façam referência aos procedimentos de elaboração de figuras, ilustrações e figurinos direcionados ao gênero cômico. Foi neste momento em que decidi nomeá-los como Procedimentos Poético- Cômicos.

3.1 Os Elementos Cômicos

O riso é uma manifestação pessoal pautada que se realiza de maneira espontânea e é geralmente influenciada pelas referências de cada indivíduo, e não pode ser qualificada ou desqualificada, por ter ou não sido manifestada em situações em que se esperava reações satisfatórias ou grandiosas de riso. Cada situação cômica possui o grau de comicidade necessário para que se estabeleça o riso, sendo proporcionada essa vivência no contexto em que se encontra inserido.

Para testar os procedimentos, foi necessário, inicialmente, nomeá-los, criando uma terminologia que os definisse a partir de suas características predominantes. Definimos assim, a nomenclatura das primeiras ferramentas que foram observadas: Discrepância, Analogia, Inversão, Ausência e *Nonsense*. A Discrepância, como já citado anteriormente, foi o primeiro procedimento a ser percebido devido ao seu exagero, tanto nas proporções físicas quanto nas visuais, sendo a principal característica, e, assim como a Analogia, identificada como a forma através da qual surge a igualdade ou a comparação entre personagens diante da análise do figurino; a Inversão identifica-se pela troca antagônica de papéis, a Ausência, pela nudez, e o *Nonsense* relacionado a um figurino que represente uma ideia oposta a ideia fundamental. Contudo esses procedimentos não se definem tão facilmente, e por isso, serão abordados no tópico seguinte.

No ano de 2019, antes de ingressar ao mestrado, recebi um convite para compor o elenco e repensar o primeiro figurino que havia sido criado para *A Noiva e o Condutor*, o que me levou a colocar em teste, timidamente, alguns procedimentos, tais quais Analogia, Discrepância e *Nonsense*.

O figurino mencionado, não deixou precedentes ou pré-requisitos duvidosos, de modo que no futuro se tornasse possível desenvolver melhor os procedimentos, agregando a eles outras personagens, sem que as modificações originassem empecilhos aos atores, para que eles se sentissem à vontade para se apropriar dos elementos fornecidos, sem gerar estranhamento ou incômodo visual para a plateia, uma vez que o espetáculo é uma comédia de costumes, de uma época em que as mulheres eram limitadas pelos homens de sua família ou de seu meio social.

No processo de escrita deste estudo, refleti a respeito de que nenhum processo ou experiência a que me submeti, foi inválido, pois na citação inicial do capítulo passado, o tempo que eu levei para descobrir os Procedimentos, foi o período necessário para chegar às respostas dos meus questionamentos iniciais.

Quando menciono distinção, destaco o momento da minha vida em que compreendi a existência de conceitos externos que interferiam na visão que eu tinha sobre esse conceito, especialmente, a respeito do belo. Todas as sociedades possuem parâmetros para mensurar padrões de beleza, sucesso e felicidade, empregando-os como conceitos necessários para a conquista da felicidade e do sentimento de completude, não havendo uma definição delimitada daquilo que se faz necessário para conquistá-los, uma vez que as ações ou maneiras para atingi-los, se alteram de indivíduo para indivíduo.

Foi preciso reavaliar meus conceitos, progredindo minha percepção sobre as pessoas, seus corpos e os trajes que elas vestiam ou poderiam vestir, compreendendo que não há um tipo de corpo específico que represente o que é beleza.

Perceber e aceitar minha beleza, enxergando as possibilidades comunicativas que meu corpo feminino, alto, gordo, discrepante, cômico, atrapalhado e expressivo, me permite, foi o ponto de partida para compreender a concepção de um figurino cômico.

Quando abdiquei das amarras apolíneas e percebi que “transferir” a silhueta e o tamanho dos meus quadris, para outro corpo, através do figurino, transformando o corpo magro da atriz, além de conceder à personagem alienígena uma identidade visual, seria uma maneira de gerar a comicidade. A partir disso, pude esclarecer a representatividade daquele momento e da comicidade gerada com a transposição de uma característica minha para o corpo dela, me

fazendo transcender a ideia do que seria um figurino risível concebendo, assim, os procedimentos.

Na definição do cômico figuram exclusivamente conceitos negativos: o cômico é algo baixo, insignificante, infinitamente pequeno, material, é o corpo, é a letra, é a forma, é a falta de ideias, é a aparência em sua falta de correspondência, é a contradição, é o contraste, é o conflito, é a oposição ao sublime, ao elevado, ao ideal, ao espiritual etc. etc. (PROPP, p.20)

A sociedade, tradicionalmente, instaura o riso, destacando atribuições negativas, “defeitos” físicos ou morais das pessoas, gerando humor em alguns indivíduos, mas fazendo com que as pessoas que se identifiquem com as características destacadas, tenham a tendência natural a não reproduzir o riso.

É difícil entender o corpo, naturalmente, como elemento risível quando pensamos nele fora de um contexto de uma cena artística de teatro, cinema, televisão ou performance. Fora do âmbito artístico, o riso perde seu contexto e passa a ser visto como inimigo. Percebo que uma das primeiras exigências da comicidade é determinar a quem trabalha com ela, o autoconhecimento, se equilibrando entre a vida e a arte (Bergson, p.16).

Para conceber que todo corpo seja perfeito, como é, à sua maneira, respeitei as características que fazem parte da minha singularidade, desconsiderando-as como limitações colocando o cômico como parte integrante do meu ser. O riso fez-se meu amigo e companheiro, me permitindo perceber minha beleza e respeitar a diversidade das características físicas, uma vez que não pertenço aos “padrões”, o que pode me beneficiar na prática de gerar humor, sendo ele a base para a criação de um figurino cômico.

Pude identificar parte dos procedimentos poético- cômicos ao observar a prática de outros figurinistas, e até algumas das minhas próprias criações. Analisei as escolhas de cada figurinista, e como se dava seu processo de criação para um espetáculo de comédia. Identifiquei que assim como eu, outros figurinistas, dos quais tive o prazer em contemplar suas criações em cena, utilizavam esses procedimentos, mas de forma intuitiva.

No esquete *Sustentável peso no ser* e na primeira montagem de *A Noiva e o Condutor*, também fiz uso da minha intuição ao inserir os procedimentos, mas foi somente quando trilhei minha trajetória profissional que eu os encontrei, fazendo um mapeamento e implementando-os em vários figurinos.

Para dar início ao estudo, realizei uma pesquisa bibliográfica através da qual constatee duas coisas: existe muito pouca literatura que mencione ou analise os figurinos cômicos, figurinos para espetáculos e personagens cômicos, e até mesmo, a estética cômica em geral; e,

nos materiais bibliográficos que encontrei sobre o assunto, compreendi a existência de três princípios geradores de comicidade: o Exagero, o Absurdo e a Comparação. Esses conceitos aparecem nos textos de Bergson (2004), Bakhtin (1987) e Propp (1992), sendo considerados como literatura básica nos estudos sobre comicidade, no entanto, eles abordam a estética cômica de forma histórica, filosófica ou social, e quando mencionam alguma arte, fazem referência à dramaturgia, à prática teatral, à arte circense, e às obras das artes visuais, inclusive, o cinema. Apesar do material bibliográfico a que tive acesso não ser especificamente sobre a estética de trajes cênicos, consegui perceber a presença dos elementos mencionados e associá-los aos figurinos dos personagens cômicos ou de espetáculos e pude utilizá-los como referencial norteador para o desenvolvimento dos procedimentos poético- cômicos e de suas ferramentas.

Ao relacionar os princípios geradores de comicidade aos figurinos dos espetáculos que realizei, o exagero foi o primeiro elemento identificado e cogitado ao cargo de procedimento. Para Bakhtin, ele remete à estética que Rabelais desenvolveu no período do Renascimento na dramaturgia e nas encenações carnavaalizadas pela população, e ele observa que:

Costuma-se assinalar a predominância excepcional que tem na obra de Rabelais, *O princípio da vida material e corporal: imagens de corpo, da bebida, da comida, da satisfação de necessidades naturais, e da vida sexual*. Que apresenta imagens exageradas e hipertrofiadas. (BAKHTIN, p.17)

Bakhtin (1987) menciona, em vários momentos, a relação que tem o exagero com a estética grotesca na dramaturgia de Rabelais, a exemplo das festividades carnavaalizadas na sociedade medieval, por terem ocorrido durante um período do Renascimento em que as vivências das festividades eram excessivas e muito frequentes. Ele aponta Rabelais como um caricaturista da sociedade de seu tempo, pois expõe as pessoas, seus costumes e valores de maneira tão exagerada que deforma, distorce e transforma a realidade de forma a torná-la cômica.

Propp (1992) associa o exagero à desarmonia, apresentando-o como um defeito, anomalia, transgressão ao sublime ou deficiência, mostrando que as diferenças biológicas individuais são ridículas quando percebidas como deformidades, e ultrapassam os limites da harmonia da natureza. Exemplificando que:

Narizes exagerados e proeminentes, bochechas extremamente gorduchas, enormes orelhas de abano, uma expressão do rosto completamente inusitada, sobretudo quando ri de modo que a boca chegue as orelhas - tudo isso constitui uma deformidade que suscita o riso como também os outros tipos de deformidades e desproporção. (PROPP, p.65)

Ele utiliza muito a palavra “ridículo” para se referir ao cômico e considera risível tudo que estiver em proporções “incomuns” ou exageradas, tanto em relação ao corpo humano quanto comparando-os a objetos, evidenciando um elemento que pode ser usado para gerar comicidade, quando a intenção não for causar comoção à plateia, por exemplo em uma cena em que um homem gordo torna-se engraçado ao não conseguir passar por uma porta, ficando preso nela, mas o mesmo homem não seria cômico se estivesse inserido em outro contexto.

Em Bergson (2004), o exagero é mencionado quando comenta a respeito da caricatura, entendendo que essa forma de arte é cômica e ela existe através da reprodução da imagem de uma pessoa em desenho, aumentando algumas características físicas, que, naturalmente já sobressaem na pessoa. Mas ele alerta que:

Para ser cômico, o exagero não pode aparecer como objetivo, mas como simples meio utilizado pelo desenhista para manifestar aos nossos olhos as contorções que ele vê preparar-se na natureza. É a contorção que importa, é ela que interessa. (p.20)

O desenhista ou o ator podem aplicar o exagero como meio de informação que atrela as características físicas e sociais do indivíduo retratado de forma cômica e exacerbada ao interesse em revelar as distorções de sua moralidade para um público. Um ator, ao imitar uma personalidade de um grupo etnográfico, revela uma caricatura de quem ele está imitando, creio que seja impossível representar uma pessoa de forma tão semelhante que se torne uma cópia dela. O ator geralmente se apoia nas características mais evidentes e as amplia em frequência e expansão para representar o ser que deseja imitar, e se retrata dentro do gênero cômico, em que essas características, devidamente expandidas, se fazem importantes e necessárias. Não excluo a possibilidade da transposição da caricatura para outras linguagens artísticas, além das artes visuais e cênicas, mediante tradução.

Com o uso do exagero, podemos evidenciar características das personagens por meio dos figurinos, como mencionado anteriormente nos alienígenas do esquete *O sustentável peso no ser*, na personagem Geruza, de *As Velhacas*, em que as distorções físicas propostas por mim para os atores, ajudando-os a criar os personagens, pois revelava características que se refletem no corpo, sendo difícil para os atores ignorá-las nas construções das personagens, cujo tipo físico se choca com sua suposta moral (XIMENES, p.49). Distingui, no processo inicial da pesquisa, que o figurino para uma personagem cômica que usa o exagero como princípio criador, forma um ambiente em torno dele, e muitas vezes contextualiza a cena ou a situação

dentro dela quando o personagem, com figurino expandido, acaba proporcionando o riso na cena.

Outro princípio de comicidade é a Comparação, que no gênero cômico, pode se manifestar através do ato de imitar, numa tentativa de igualar-se ou assemelhar-se, tanto nos elementos visuais quanto morais, a um objeto ou indivíduo, sendo este processo o responsável por gerar a graça. A Comparação, em relação ao figurino, diferente do Exagero, possui um processo de construção que apresenta um final para o figurinista, mas que se realiza, continuamente, durante o espetáculo, para o público. A cada passo realizado, busca-se encontrar as semelhanças entre o objeto e sua inspiração, e essa busca acaba gerando mais comicidade, principalmente quando o imitador deseja ser “igual” ao imitado. Ao contrário de um objeto que é construído pela indústria, e por ser “vivo”, o figurino não é fabricado em massa, tornando-se uma missão quase impossível que um seja igual a algum outro. A Comparação tem um outro aspecto que é assemelhar pessoas a coisas e animais, pois esses podem refletir sua moralidade ou postura, como nas expressões: “comer como um porco” ou “cego como um morcego”.

As imitações podem surgir a partir de manias persistentes e contínuas de um indivíduo, como um olho que pisca compulsivamente, uma perna que treme ou uma língua presa. A Imitação é uma ferramenta da Comparação, mas também do Exagero quando falamos a respeito de caricatura. Para Bergson (p.24), imitar uma pessoa é depreender a parcela do automatismo que esta deixou introduzir em si, e torna-se um ato cômico, quando imita e reproduz o automatismo instalado na vida de um ser, o que Bergson denomina como “mecânico colado ao vivo”, e que Ximenes usa para fundamentar sua pesquisa em *Ator risível: Procedimentos para cenas cômicas*, pois o risível se realiza quando a vida parece desviar-se no sentido de uma certa mecânica (XIMENES, p.17), pois aquilo que é esperado não é tão interessante quanto a reação que o inesperado promove, e que foge do controle, a reação improvisada é um reflexo que, muitas vezes, o agente não se importa com o belo, ou com a opinião que os outros tem sobre ele, sanando a demanda inesperada que atravessa sua rotina mecânica.

A mecanicidade, na imitação de gênero cômico, é exposta pontualmente, pois quando um ator analisa um ser, ele captura o que é mais persistente e aparente em suas ações e exerce-as com uma frequência um pouco maior que a do imitado, caricaturando-o a partir da movimentação que o outro realiza.

O ator, geralmente, não é idêntico à pessoa analisada e não apresenta, obrigatoriamente, as mesmas características de visuais, e por ser uma criatura diferente é difícil que se aproprie organicamente das ações do imitado, o que seja nem seria interessante ao gênero cômico.

Assim, na Imitação fica clara a farsa da mecanicidade, que causa um estranhamento por não pertencimento, e é este estranhamento que faz a cena cômica, pois existe uma quebra da organicidade do movimento, que é o elemento de imitação, tornando aquele curto período de existência da ação, uma paródia.

A paródia consiste na imitação das características exteriores de um fenômeno qualquer da vida (das maneiras de uma pessoa, dos procedimentos artísticos etc.) de modo a contar ou negar o sentido interior daquilo que é submetido a parodização. (PROPP, p.84, 85)

Propp, refere-se à paródia como uma forma de manifestar o elemento comparação de forma engraçada por ser irônica. A ironia é um elemento de comicidade que produz graça com a oposição ao que realmente deve ser dito e toda oposição se relaciona a alguma coisa ou a alguém, que acaba por se tornar o objeto de comparação a ser ridicularizado, denegrado por sua condição. A Comparação, como o referido autor apresenta, no cômico tem o intuito escarnico, para “rebaixar” o imitado ou apenas rir de suas ações. A paródia tende a representar um meio de desvendamento da inconsciência interior do que é parodiado (idem, p.85), evidenciando xistos e manias do imitado para que o público consiga enxergar semelhanças com o ator que o imitou.

A Comparação é encontrada em Bakhtin, que se utiliza a palavra paródia quando remete ao estilo grotesco

No domínio literário, a parodia medieval baseia-se completamente na concepção grotesca do corpo. Essa concepção organiza as imagens do corpo na massa considerável de lendas e obras referentes às “maravilhas da Índia” e do mar céltico. (p.24)

Bakhtin pontua o uso dessa ferramenta com intuito de desqualificar a imagem de personagens específicas de um texto dramático por estarem fora dos padrões de beleza estabelecidos pela sociedade, podendo ser oriundos de outros continentes. Percebe-se que a Comparação, para os três autores citados, é entendida como símbolo de escárnio, em que se faz necessário vilipendiar alguns seres em relação a outros. Não é obrigatório que ela seja ferramenta de escárnio, a reprodução de um ser por outro pode se configurar como homenagem, ou ato despropositado, sem intenção de ridicularizar, dependendo dos objetivos de quem exerce a ação.

Para finalizar a análise, me reporto ao elemento cômico do Absurdo que considero como uma das expressões mais claramente cômicas, pois percebo que assim como eu, outras pessoas, quando diante do ato súbito do encontro com o inesperado, o distorcido, o expandido e o

inverossímil, dentro de um contexto, que necessariamente não seja propício a comicidade, não consegue evitar o susto ou o riso. Destaco aqui que nem todo Absurdo, Exagero ou Comparação são exclusivamente cômicos, mas existem momentos em que esses elementos se adequam a comicidade. Não devemos generalizar, pois nada é permanente, tudo está vulnerável a modificação do tempo e do contexto em que se insere; restringir as coisas a um único formato ou função, seria contraditório à função da arte e à própria comicidade, que se faz fascinante por suas facetas.

Se encontrarmos uma pessoa na rua com os cabelos enormes, despenteados, espalhados em disposição caótica, certamente não conteríamos a surpresa, contemplação ou riso. Dentro da narrativa mental formativa que foi apresentada a mim por meu grupo etnográfico, me ensinou desde muito jovem que as pessoas quando saem à rua, devem manter uma boa aparência, que esteja de acordo com a ideia padrão que se impõe, inconscientemente, como sendo certo, por exemplo, os cabelos devem estar penteados, a vestimenta deve ser condizente com o código moral da situação em que se esteja inserido. Então tudo que fugir desta apresentação, demonstra-se como inverossímil, distorcida e pode trazer a súbita surpresa e o riso.

Propp, por muitas vezes, expõe o Absurdo como colaborador do riso, retirando o protagonismo da cena, como quando temos a humanização dos animais que às vezes é levada ao absurdo, o que reforça o efeito cômico (p.69). O Absurdo é tudo aquilo que não é lógico, toda ideia que não pode ser usada por ser utópica e existente apenas no abstrato, no campo do imaginário. Porém, entendo que a arte pode, através de sua pluralidade linguística, expressar esse absurdo com várias técnicas. Uma caricatura possui em sua composição elementos do Absurdo e da Comparação, não se atendo apenas ao Exagero. Propp cita que

[...] um vestuário insólito suscita o riso não pelo fato de ser insólito, mas porque esse insólito revela uma falta de correspondência com as noções inconscientes sobre a vulnerabilidade que esse vestuário expressa. (p.64)

Na citação, o efeito insólito da roupa está ligado à descontextualização a qual ela foi exposta, e categoriza uma situação cômica devido ao absurdo que se estabelece na cena. Muitas vezes o protagonismo desse elemento é ofuscado pelo Exagero e pela Comparação, pois os dois o contêm, assim como o absurdo contém a eles.

Mostrou-se muito difícil separar os elementos Absurdo, Exagero e Comparação de maneiras distintas dentro do gênero cômico, eles cooperam uns com os outros em todos os Procedimentos Poético- Cômicos. Podemos identificar e denominar cada procedimento,

perceber qual elemento é mais evidente visualmente em cada um, e de que forma eles serão implementados nos figurinos do *CRisE na rua*. Esta é a percepção que uso para fundamentar os Procedimentos Poético- Cômicos, definindo cada um deles como expressão da miscigenação dos elementos Exagero, Comparação e Absurdo, em gradações diferentes, que fazem com que os procedimentos existam distintamente. As proporções que esses elementos estabelecem em cada procedimento faz com que eles se diferenciem e propiciem uma diversidade de imagens para a criação dos figurinos para personagens cômicos.

3.2 FERRAMENTAS NA CRIAÇÃO DE FIGURINOS PARA PERSONAGENS CÔMICOS

Para entendermos o que são esses procedimentos e as ferramentas que os compõem, é preciso, a princípio, deixar claro que, nesta pesquisa, se considera como figurino todo e qualquer elemento visual que foi previamente planejado por alguém e instalado conscientemente no corpo do ator com tornando-se parte comunicativa de uma obra artística, sendo ela uma performance ou um espetáculo.

Então, as roupas que cobrem o corpo do ator em cena, independente da forma que possuam e da função que elas exerçam, é figurino. Logo, como figurinista, considero como figurino todo e qualquer elemento visual, mediante planejamento, que tenha função de realizar comunicação dentro de uma obra durante a cena e a performance.

Os Procedimentos Poético- Cômicos são um conjunto de ferramentas visuais das quais se originam os elementos cômicos, já citados neste texto, Exagero, Comparação e Absurdo. Esses procedimentos mostraram-se funcionais dentro de meu processo de criativo, não apenas sobre os figurinos que criei para as personagens cômicas, mas também sobre outros que posso analisar e demonstrar de que modo estas ferramentas se encontram arraigadas não apenas em meu processo pessoal, mas também no dos demais figurinistas e artistas de comédia.

A pesquisa tem a função de estabelecer uma estruturação à ideia que estabeleço sobre a estética cômica durante a criação de figurinos para personagens cômicos em espetáculos de comédia ou não. Organizar a forma de criação dos figurinos para personagens de comédia é importante, pois, assim como foi mencionado anteriormente, além de não haver muita literatura disponível a respeito deste estilo, as ferramentas de criação e a instrução de seu uso ainda não são evidentes e muito menos especuladas e rebatidas na comunidade acadêmica.

A concepção de figurinos para personagens cômicos depende de várias condições impostas pela dramaturgia, pela direção, ou mesmo pela cultura do grupo etnográfico a que a companhia de teatro responsável pela produção do espetáculo, e que também faz parte do processo da comicidade. Na comédia não devemos impor uma criação avessa culturalmente e

a estética cômica da companhia não consegue assumir aquele elemento ao ponto de não ser possível vê-lo dentro da construção proposta. Uma concepção bem ou mal realizada se reflete em outros aspectos estéticos da obra, tais como cenário e iluminação. Os procedimentos estão predispostos a ser utilizados individualmente, combinados uns com os outros ou juntos concomitantemente.

Para melhor entendimento, aponto e discrimino os elementos essenciais para a existência da comicidade. Esses elementos foram colhidos dentro da literatura, já citada, que baseou este estudo sobre o cômico, e aparecem constantemente em vários estudos a respeito deste assunto. Por isso, coloquei-os como a base essencial para a existência dos procedimentos cômicos em espetáculos, shows de humor, paródias, caricaturas, entre outros.

As denominações dos elementos ocorrem desta forma por considerá-los elementares, básicos, algo primário para a existência da comicidade de suas várias faces. Os Procedimentos Poético- Cômicos são complexos e, para melhor análise, foram divididos em Ferramentas Primárias, e os originados a partir delas, como Secundárias, que podem ainda derivar Terciárias, e assim, consecutivamente.

- | | |
|-------------------|--------------|
| Elementos cômicos | ➤ Absurdo |
| | ➤ Comparação |
| | ➤ Exagero |

O Absurdo é um elemento cômico que originou as ferramentas primárias Ausência e *Nonsense*, sendo a primeira expressa de duas formas: Explícita e Implícita, o *Nonsense* é expresso de maneira Condicional ou Sazonal. Na Comparação, observam-se as ferramentas, também primárias, Analogia e Inversão. A Analogia se expõe de modo Opositivo e Gradativo, enquanto a Inversão pode ser Condicional e Sazonal.

3.2.1 Analogia

A Analogia é a relação de semelhança entre as coisas ou os seres. Um conhecimento gerado mediante o uso de semelhanças genéricas pode aduzir situações diversas (ABBAGNANO, p.51). É um procedimento de expressão do elemento Comparação. A comicidade como um todo utiliza-se deste elemento, em maior ou em menor escala. Todo riso espontâneo possui um pouco dele em sua composição, com exceção da Analogia e da Inversão que basicamente são componentes dele. Para melhor compreensão, a fragmentação é necessária, isolando as expressões deste mecanismo na criação de figurinos de imagens cômicas. A

Analogia é isolada para entender o comportamento do público, diante de sua exposição em gradações diversas, durante o funcionamento em cena o que é necessário realizar na criação de um figurino para que ele se torne neste processo, cômico.

Todos nós, em algum momento da vida nos deparamos com pessoas que gostam de imitar os outros, inclusive, nós mesmos, geralmente, focam em personalidades detentoras de autoridade social ou administrativas, sendo eles artistas, professores ou chefes. Estas pessoas conseguem conquistar um público com uma paródia, muitas vezes esdrúxula do outro, tecnicamente cheia de falhas de caracterização e atuação, porém, a ideia ou a representação desses pequenos detalhes, como vícios de postura ou deformações físicas foram capitados, trazendo a lembrança do outro na sobreposição a um corpo que não é seu, gerando grandes momentos de descontração.

A tentativa impossível de assemelhar um ser a outro, com exceção dos gêmeos idênticos, é um mecanismo que prova o riso na farsa, nas desigualdades e diferenças destoantes da caracterização. Acredito, contudo, que dentro do gênero cômico a intenção não seja realmente a mimese, e sim uma imitação cheia de pequenas ou grandes diferenças, todas bem notórias, a paródia.

A paródia consiste na imitação das características exteriores de um fenômeno qualquer de vida (das maneiras de uma pessoa, dos procedimentos artísticos etc.), de modo a ocultar ou negar o sentido interior aquilo que é submetido à parodização. (PROPP, p.84,85)

Uma das expressões cômicas em que mais podemos encontrar o procedimento Analogia, é a paródia, em todas suas variantes. O riso se dá no que não está semelhante ao parodiado, no que não pertence a ele, como em um jogo de erros, quando ao comparar as duas imagens o público, ao identificar as diferenças e erros, ao invés de hostilizar, discriminando, acaba rindo. De acordo com Barbosa (2001), analisando Bakhtin;

A paródia é, na definição de Bakhtin, um fenômeno bivocal e bilíngue, de natureza metalinguística, pois nela a palavra tem duplo sentido, voltando-se para o objeto do discurso, enquanto palavra comum. E para o discurso de outro. O teórico explica que, na paródia, efetua-se o cruzamento de duas linguagens, a que é parodiada, e a que parodia, sendo que uma toma consciência da existência da outra. Então, ambas lutam entre si. Trata-se de uma espécie de aclaramento (ou “interesclarecimento”) recíproco e internamente dialógico das linguagens, em que as intenções do discurso que representa não estão de acordo com os propósitos do discurso representado. O enunciado de caráter

paródico utiliza a linguagem parodiada de forma a desmascará-la.
(BARBOSA, p. 60)

A paródia, para Bakhtin, nesta análise, é o desmascaramento daquele que é parodiado, por meio da visão que o outro tem do objeto que irá imitar, devido a isso relaciono e considero o procedimento que nomeio como Analogia, como a materialização visual da paródia, pois enquanto uma é pautada em ações a outra é ligada à imagem, elas se complementam graciosamente.

O procedimento tenta assemelhar as personagens devido as mais variadas necessidades, em geral, dramáticas, tais como, parentesco, cultura, identidade, doenças, gostos, entre outros. Segundo Bakhtin, para que a orientação paródica seja notada pela audiência ou pelo leitor, é necessário que a palavra do outro seja reconhecida com facilidade e que a ação deformadora da segunda voz sobre a primeira seja percebida (BARBOSA, p. 61). Sendo obrigatório um referencial bem definido e conhecido, uma imagem ou personalidade a ser reproduzida pelo imitador. Dentro da linguagem do figurino a paródia pode ser realizada a partir de um ator, onde seu referencial parodiado seja bem conhecido por seu público, ou a partir da ação de dois ou mais atores, o parodiado pode ser uma personagem da narrativa, ou uma personalidade midiática, submetidos a vestir-se e a usar a mesma maquiagem e adereços, porém, por mais similares que sejam suas caracterizações, nunca conseguem ser iguais ao parodiado ou entre si.

A classificação das expressões foi difícil de identificar, pois muitas de suas manifestações, com funcionalidades bem parecidas, distintas em poucas diferenças, pontuando todas elas, o que tornaria o procedimento cheio de pequenos procedimentos que, por ter limiares tão próximos, se tornam redundâncias e são análogos a si mesmo. Por isso pontuo as suas formas de expressão em dois procedimentos: Analogia Gradativa e Analogia Opositiva.

3.2.1.1 Analogia Gradativa

Quando eu era mais jovem, havia uma dupla de comediantes cearenses, cuja existência me marcou a memória, e que gerava comicidade só ao vê-las juntas. Abaixo, a imagem da mencionada dupla, Aurineide Camurupim e Picolina.



Humoristas Aurineide Camurupim e Picolina (fonte: <httpswww.blogdolauriberto.com201001na-janga.html>)

Neste caso, o figurino e a caracterização é que geram a ideia de semelhança entre os atores, trazendo comicidade através da ferramenta Analogia, sendo ela, no exemplo aqui citado, a Gradativa.

Analogia Gradativa se dá na semelhança gerada entre os figurinos das personagens, que podem ser bem parecidos ou pouco, mas suas caracterizações devem ser feitas com a intenção de aproximá-los, deixando-os os mais similares possível.

O procedimento leva o nome de Analogia Gradativa, pois existem dois tipos de gradação, a primeira é o controle do figurinista a respeito do quanto ele deseja que os personagens sejam parecidos, podendo escolher onde devem ser aparentes as falhas de concordância para público, para condução ao riso. A segunda foge ao controle de todos, é a gradação natural gerada pelas diferenças dos intérpretes, o que já faz com que a imagem dos figurinos análogos se distancie. Uma das peculiaridades deste procedimento é que ele se torna mais interessante à medida que os atores, estruturalmente, não se parecem, como acontece no exemplo acima.

A análise que faço agora é técnica e está pautada nos procedimentos que apresento nesta pesquisa, não existindo qualquer conversação prévia com os figurinistas ou caracterizadores da dupla. A comicidade nos figurinos das personagens Aurineide Camurupim e Picolina se dá de maneira bem singular, sendo o elemento mais evidente a Comparação seguida do Exagero e do

Absurdo, podemos dizer que é uma relação proporcional de 50% para a Comparação, e 25% para os outros dois. O referencial usado são as próprias características físicas dos atores, e podemos dizer que a Picolina seja uma imitação da Aurineide e ela da Picolina, destacando a óbvia diferença de altura como elemento cômico fundamental; os cabelos entram no elemento do Absurdo e se encaixam no procedimento *Nonsense* e os vestidos, na Discrepância Alegórica.

Há pouco tive a oportunidade de realizar um figurino para um *clown* no espetáculo homônimo, *Madame Tramelus*, em que elaborei um figurino que muda em cena, para um outro figurino análogo, gradativo, pois ela entra com um tipo de roupa e, em um truque cênico, ela muda para outro muito parecido, mas com cores e, principalmente, com estampas diferentes.



Personagem *Madame Tramelus*, do espetáculo homônimo, interpretado por Aline Campelo. (Fonte: Acevo do grupo K'os Coletivo)

Diferindo do exemplo anterior, a imagem que analisarei a seguir, demonstra uma Analogia Gradativa, de execução mais simples, porém não sendo de nenhuma forma, menos eficaz para a geração de riso. O grupo CRisE possui um esquete chamado *Os Impostores*, dentro do espetáculo *Para não falar de Teatro*, em que Yuri Yamamoto propôs capas e adereços iguais para cada personagem, igualando a imagem de seu personagem original ao impostor. Abaixo podemos observar a personagem Estela e sua usurpadora, infelizmente, não consigo apontar qual é qual, pois a proposta de dramaturgia do texto de Ximenes (2010) é que o público fique confundido, nunca sabendo quem realmente é, oficialmente, o personagem ou seu usurpador.

O figurino abaixo é da personagem Estela, do esquete *Os Impostores*, consiste em uma capa vermelha, e uma peruca loira. Aliás, todos as quatro personagens do esquete possuíam

uma capa de uma cor específica e um adereço em comum com seu impostor, além de compartilharem da mesma matriz⁶. Era interessante quando personagem e seu impostor apareciam na mesma cena em tempos diferentes, quando se encontravam ou apareciam em sequência, a repetição esdrúxula de uma mesma imagem várias vezes era cômica e a plateia sempre chegava ao riso.



João Machado e Elaine Nascimento em *Os impostores*, como a personagem Estela. (Fonte: arquivos do Grupo CRisE)

O esquete é exemplo claro da gradação do procedimento, devido às semelhanças comuns entre os figurinos dos personagens. São prova de que o procedimento da Analogia não precisa de muitos materiais ou de grandes formulações para acontecer. Basta que se firmem signos específicos aos personagens que iram receber a ferramenta, no intuito de deixá-los semelhantes, para que a mágica da comicidade aconteça.

Outro exemplo interessante de gradação é o que o humorista Juanito⁷ realiza, como poderemos ver abaixo.

⁶ A matriz citada neste parágrafo faz referência ao trabalho de Ximenes (2010); “Onde elas são formadas por uma estrutura codificada de gestos corporais, e podem ser geradas por diversos procedimentos, como a imitação corporal de outra pessoa ou animal, por imagens ou músicas. Essas matrizes são codificadas de modo a compor uma partitura. Cada ator cria as suas matrizes, que constituirão ‘[...]o seu vocabulário vivo de comunicação cênica’ (FERRACINI, 2003, p. 117) ” (XIMENES, 2010, p.102)

⁷ Humorista cearense que trabalha parodiando e homenageando o trabalho de cantoras brasileiras consagradas pela MPB.



Humorista Juanito caracterizado como Maria Betânia, Fafá de Belém e Alcione (Fonte: arquivo pessoal de Juanito.)

O Juanito, diferente dos demais exemplos anteriores, tem seu referencial de imitação na mídia, imitando algumas consagradas cantoras do MPB nacional, que ele homenageia com seu trabalho no humor. Abaixo, apresento imagens das cantoras referenciadas nas fotos de Juanito, na mesma ordem, a fim de demonstrar o efeito da paródia, para exemplificar como ele aplica o procedimento Analogia de forma magnífica em seus figurinos.



Maria Betânia, Fafá de Belém e Alcione (Fonte: <https://anotabahia.com/maria-bethania-confirma-show-em-salvador-este-ano/> / <https://www.ufsm.br/outros-orgaos/cceventos/fafa-de-belem-piano-e-voz-todos-os-sucessos/> / <https://www.letras.mus.br/blogalcione-biografia/>)

Como podemos observar, as personagens de Juanito não replicam fidedignamente as artistas que ele imita, mas com a introdução dos signos inerentes a estas personalidades ao figurino, a referência a artista imitada fica mais nítida. Quando ele representa a personagem Maria Betânia, ele mantém o estilo usual de suas roupas e seus longos e fartos cabelos brancos. Para Fafá de Belém, além da peruca, que nos remete diretamente a seus cabelos ele coloca sobre seu corpo o principal signo físico da cantora, seus seios fartos. No caso da representação de

Alcione, ele copia o estilo de seus cabelos e de suas roupas e utiliza uma Discrepância Involucra Protética homo- mutável, mas procedimento que será explicado melhor a seguir.

E tudo isso é complementado por uma interpretação bem executada e divertida, pois o que faz este figurino funcional, vivo em cena, é a adição da jocosidade ímpar, inerente, exclusivamente, ao artista. É interessante pontuar que Juanito, como vários humoristas, criou seus figurinos sem nenhuma base teórica ou experiência na área, geralmente usando da observação para entender o senso comum do riso, de sua experiência de vida e o desejo de tornar sua própria imagem em cena, cômica.

3.2.1.2 Analogia Opositiva

Analogia Opositiva se dá quando os figurinos são semelhantes em uma grande quantidade de aspectos, porém se diferem em outros que fogem ao controle do figurinista, como uma proposta de cena ou a estrutura física dos atores. Mesmo diferentes, os figurinos dos personagens, complementando-se através da silhueta, das cores, da estranheza, da linguagem estética, entre outros.

É interessante perceber a relação existente entre as imagens dos personagens análogos opositores, o procedimento os transforma o figurino dos personagens submetidos a uma tradução, só que um dos outros. Porque os signos existentes em um personagem x, são os mesmos, só que dispostos de maneira diferente no figurino do personagem y, análogo do personagem x. A função tem a condição de formar várias propostas de um mesmo figurino usando-se dos mesmos signos, como também pode usar signos opostos aos signos do imitado, para compor um figurino.

Traduzir é colocar esse cristal de seleções em movimento, para voltar à fixá-lo num sistema de escolhas outro e, no entanto, análogo. Traduzir é, nessa medida, repensar a configuração de escolhas do original, transmutando-a numa outra configuração seletiva e sintética. (PLAZA, 2010, p.40)

Quando criamos um figurino análogo opositivo, redirecionamos este mesmo signo e o fixamos em um outro sistema/figurino, no qual ele irá exercer uma função similar ao que já exercia. Pois no figurino criado para compor com o primeiro, é necessário transmitir a mesma ideia que ele, só que sobre um corpo similar.

Então, nos figurinos análogos opositivos os signos podem ser os mesmos e os opostos a eles, onde suas disposições e funções é que ganham outro destino, porém eles não deixam de comunicar só que de uma maneira diferente. E criam outros elementos análogos a sua fonte de inspiração, que são produtos desta nova disposição.

Os figurinos dos personagens alienígenas do esquete *Sustentável peso do Ser*, do espetáculo *Qual é o final?*, do Grupo CRisE, e são exemplos de figurinos que apresentam o procedimento Analogia Opositiva em sua construção, além do procedimento Discrepância Involucra homo- mutável. Os figurinos das personagens são semelhantes por compartilhar a mesma cor principal, as pintas, os cabelos, capacetes/ penicos, maquiagem e patins que geravam uma forma similar à suas movimentações, no entanto elas não eram iguais, pois a disposição das pintas, cabelos e silhuetas não eram as mesmas, mas completavam-se, pois, os signos inerentes aos personagens eram os mesmos, suas disposições é que se encontravam em locais diferentes.



Croqui dos figurinos dos personagens alienígenas do esquete *Sustentável peso no Ser*, do espetáculo *Qual é o final?* do grupo CRisE, realizado em 2013. (Fonte: Arquivo pessoal da autora)

A Discrepância é presente visualmente nas pintas, próteses e nos cabelos dos dois personagens alienígenas, gerados de signos semelhantes, provenientes de uma mesma ideia. Alguns signos são dispostos de maneira diferentemente, e as distinções estéticas entre eles são interessante a direção de Ximenes que brinca com seus volumes corpóreos, pois são semelhantes, mas não iguais. Então resolvi, pelo que podemos analisar, distribuir as discrepâncias em diferentes partes do corpo, assim como distribuir as pintas e os formatos dos cabelos distintamente, mas usando-me do mesmo material e ideia.

O procedimento aqui apresentado possibilita operar o cômico de maneiras diversas e quando combinado com os outros procedimentos, possibilita ao público percebê-lo de uma única maneira dentro do gênero.

3.2.2 Ausência

O procedimento Ausência é permeado por tabus, preconceitos, marginalização, rejeições, vergonhas, disforias, profanações que insistentemente persiste em existir sobre a nudez humana. Contemporaneamente, é pertinente o pensamento profano sobre a nudez, e para grande parte da sociedade, ela ainda se apresenta como algo desagradável, despudorado e ofensivo para ser visto, discutido ou realizado em público. Algo que, hipocritamente, deveria ser “escondido”, sem “ninguém” saber. Só possuindo o direito de ser exibido, apreciado ou consumido nas mais variadas formas escusas, muitas vezes devido a negação e ao ato de esconder a nudez sendo distorcida e marginalizada, corrompida, deturpada, violentada ou pervertida em espaços físicos e imaginários, ocultos da mente ou da sociedade.

No meio social, há muito tempo, o corpo nu é entendido de duas formas: como algo profano que não deve ser revelado em público, ou como sagrado em demasia, um tabernáculo, que não pode ser exposto com frequência, em qualquer lugar, ou para qualquer um. A literatura a que tive acesso não me ajudou a revelar com precisão em que momento o corpo nu se tornou proibido e hostilizado, sendo que em alguns textos expõem-se a ideia de que isso tenha ocorrido com o estabelecimento do Cristianismo, para outros, foi um costume das sociedades que possuem religiões maniqueístas, em outros ainda, supõem que esse pudor surgiu com o Renascimento, ou ainda, anos depois com a descoberta das câmeras fotográficas e do cinema, são tantas teorias que convém acreditar em todas, pois todas elas são reais.

Penalizar um período da história, uma religião, um movimento artístico, uma invenção ou uma sociedade como responsável para ter tornado a nudez um tabu, seria tentar firmar uma crença, geralmente abstrata, como absoluta enquanto o trajeto do agente principal deste enredo é tão vulnerável e efêmero, quanto suas relações. A nudez é rechaçada há muito tempo e de várias maneiras, principalmente a nudez feminina, porém, esta mesma é banalizada e comercializada pelos homens, que a princípio acreditavam ser seus donos e, hoje devido à necessidade de sobrevivência e à diversidade do mercado, transforma-as em mercadorias de consumo, lhes fragmentando, selecionando e direcionando nas suas mais variadas funções, do mercado da moda até situações de cunho sexual.

Independente da época e da linguagem artística, a representação do corpo humano serviu, também, para a elaboração de modelos físicos que atenderiam ao ideal de beleza e estética disseminado na sociedade como poder da maioria, ou imposto pela maioria da alta sociedade. (ALMEIDA, 2018, p.6)

Quando existe a necessidade de uma padronização de algo como beleza, é porque se enxergou uma possibilidade de ganho sobre isso, por meio do incentivo da conquista deste padrão por aqueles que não são ou estão próximos de alcançá-lo. O corpo torna-se uma mercadoria de forma implícita para as pessoas que tentam galgar ao padrão dito como aceitável. Como também existe a exploração de maneiras explícitas, que geralmente tem o intuito de abusar daqueles que o corpo se encaixa ao padrão naturalmente, de forma comercial para vender produtos que alcançam o padrão, ou até de outras formas criminosas, como a exploração sexual.

Sendo assim, a comercialização dos corpos acaba apresentando relação com a nudez, levando-a, em partes, a ser “escondida”, hipocritamente. Pois os únicos que sempre devem estar escondidos, são os corpos fora dos padrões de beleza considerados na sociedade de sua época.

A necessidade do público consumidor, atualmente, mudou, existem pessoas e movimentos que não apenas expressam seus desejos, mas que exigem a integração das diversidades corporais, e por consequência, apoiam o consumo em empresas que investem em atendê-los. O público, de corpos diversos, é também consumidor de serviços e de produtos, cosméticos, roupas, entre outros. Eles impulsionam o mercado causando necessidades de certos fatores para se manter, como a representatividade, na publicidade e a adaptação do tamanho de certos produtos, assim como na área do mercado de vestuário, essas medidas fazem com que o mercado ganhe mais, e leva o consumidor a ter aquele sentimento de aceitação estética da sociedade, que ao invés de julgá-lo por quem é e das escolhas que faz, acabando por acolhê-los.

É comum ouvirmos que vivemos em uma época de culto ao corpo, com grande preocupação com a estética. Cosméticos, academias e cirurgias plásticas tornaram-se o sonho de consumo de um grande número de pessoas, mas, na verdade, cultuamos a ideia de um corpo ideal que no fundo nos afasta de nosso corpo real, fazemos do corpo um objeto. Sacralizar o corpo é valorizar a vida que trazemos dentro de nós e não o engessar em um conceito de beleza que se tornou prerequisite para sucesso. (DARÉ, 2015, p.45)

O mercado molda a mente dos consumidores de forma a vender uma idealização de beleza, de corpo, geralmente, oposta ao que é a realidade e até mesmo, ao que podemos alcançar, para que nosso consumo seja além das necessidades primárias e básicas (como alimentação e lazer). O consumo não impõe nem obriga explicitamente, mas induz a acreditar,

através de padronizações estéticas, vendendo ideais de vida e de corpos “perfeitos” que, dificilmente, caberiam na vida de alguém, e que para ser alcançado, seria necessário comprar dietas, medicamentos, cirurgias plásticas e “suplementos alimentares” que ajudariam na conquista da “perfeição”. Mas como se defini um corpo perfeito?

O corpo não é apenas um corpo, mas carrega experiências e questões ímpares, belo por ser único, assim como uma digital. É na expressão em que as exclusividades das diferenças corporais humanas e a beleza, residem nas pequenas perfeições da unicidade dos seres que somente a arte revela como belo. Percebo uma certa rejeição social pelas imagens que revelem, e promovam a apreciação, respeito e normalização do belo sobre a diversidade estética, principalmente quando é apresentado despido.

A Ausência terá efeito quando a nudez for incômoda em relação às rigidezes sociais do público ou quando inspirada na distração. Rigidez, automatismo, distração, insociabilidade, tudo isso se interpenetra, e é de tudo isso que é feita a comicidade de carácter (BERGSON, 2004. p.110), pois acontece involuntariamente, ao acaso, quando partes do corpo podem ser reveladas, não se restringindo a uma secção corpórea, mas sendo um vício eminente e explícito que a personagem esconde.

A Ausência se expressa de duas formas: Explícita e Implícita, porém diferente dos demais procedimentos, a Ausência tanto explícita quanto implícita é prejudicada em relação aos exemplos que podem ser dados, uma vez que toda nudez é julgada, não querendo parafrasear Nelson Rodrigues, mas já o fazendo, ela passou de ser castigada por vaias e risos para ser julgada e penalizada a não existir, porém insistimos a evidenciar um corpo nu criminalizado por aqueles que fingem não possuir um, que dizem fechar os olhos para a nudez em sua totalidade, mas que, secretamente, desejam a nudez dos outros das maneiras mais infames.

3.2.2 1. Explícita

A Ausência Explícita é caracterizada com o corpo nu, fazendo dele uma parte orgânica da composição do figurino, sendo expostos por meio da distração ou da intenção. Quando reveladas, certas partes do corpo, como; nádegas, seios femininos ou a genitália, independente de qual gênero, a casualidade da ação oferece um ambiente propício ao riso.

Na foto abaixo, do esquete *O Sustentável peso no Ser*, apesar de não ser em uma boa resolução, demonstra de maneira satisfatória o procedimento da Ausência Explícita e o olhar do público sobre ela. A Ausência Explícita sobre o figurino do Valdeci é bem clara, pois a

nudez do ator é visível e óbvia, mas é interessante a forma que as pessoas se aglomeram para assisti-lo, como um animal exposto em um zoológico, esquivo, de olhares curiosos e ao mesmo tempo cheio de receio de uma aproximação. É interessante pontuar que nessa cena, o riso que acontece ao avistar o personagem nu, perpassa certo desespero, agonia e curiosidade, quando observamos algumas pessoas da plateia que roíam as unhas neste momento, demonstrando que por mais comum e essencial que seja o nu, ele é incômodo e tem muito ainda a ser explorado comicamente.



Personagem Valdeci, do esquete *Sustentável peso no ser*, interpretado pelo ator Augusto Torres (Fonte: arquivos do Grupo CRisE)

Fui questionada se a nudez do personagem Valdeci, nesta cena, não seria uma estratégia de cena de Ximenes, muito mais que uma proposta minha de figurino, e eu percebo que foram as duas coisas em conjunto. Não porque o figurinista possui algum poder que possa invalidar as decisões da direção, mas quando a direção pensa na imagem que o personagem deve ter em cenas específicas, já se idealizam estratégias de figurino que viabilizem a comicidade desejada para a cena.

Por isso, afirmo que os procedimentos não são um conteúdo direcionado apenas aos figurinistas, mas representam uma contribuição à equipe responsável pela criação e realização da parte estética de um espetáculo ou performance. Então, a direção de um espetáculo cômico, se estiver ciente dos procedimentos aqui expostos, pode viabilizar a aplicação das ferramentas,

agregando outras perspectivas em cena, e, principalmente, sabendo para que e como melhor utilizá-las.

3.2.2.2. *Implícita*

Na aplicação Implícita da nudez no figurino, ela apenas incita a nudez, mas não a mostra literalmente. A pele ou os pelos, eles são substituídos por tecidos que “simulam” a pele, tendo uma cor similar a pele do ator, porém não sendo tão semelhante; certos aspectos físicos das personagens são negligenciados, como marcas das musculaturas, as profundidades e divisórias dos membros e marcas de sol e cicatrizes, como podemos visualizar no exemplo abaixo.

Os atores na foto encontram-se caracterizados por um tecido que descaracteriza seus corpos, pois os cobre de maneira tal a torná-los tão genéricos quanto qualquer manequim ou boneca plástica, sem as características que definem a singularidade de cada corpo humano, tais como curvas, pelos, os defeitos e as qualidades, os desenhos estampados e apenas indicam a ideia da existência de um corpo nu.



Peça *Adão e Eva, sem segurança não existe paraíso*, do Grupo GATS (Fonte: <https://teatrovivogats.wordpress.com/2013/08/08/751/>)

Mas com a atualização das técnicas de fabricação e estamparia têxtil esta área evolui consideravelmente, chegando a gerar algumas situações como a que observaremos na imagem abaixo, em que a simulação de nudez, torna-se quase explícita.

Mas, de que forma um procedimento de nudez implícita pode tornar-se explícita?

Vasculhando a internet em busca de referências, me deparei com esses vestidos, que utilizam a técnica de estamparia. Sobre eles, pode-se dizer que se as técnicas implementadas fossem instauradas a um figurino configurariam o uso do procedimento de Ausência Implícita

com Explicita, pois, o figurino resguarda o corpo natural, mas ao mesmo tempo o mostra como ele é, explicitando-o simultaneamente.



Foto de modelo vestida com uma estampa de um corpo nu feminino

Fonte: <https://diarinho.net/materia/637171/Vestido-que-imita-nudez-custa-R--3-mil-e-vira-tendencia>



Foto de modelo trajando um vestido com estampa de um corpo nu feminino, em preto e branco e sépia.

Fonte: <https://elle.com.br/moda/nu-com-a-mao-no-bolso-o-que-ha-por-tras-das-estampas-de-corpos-pelados>

A imagem estampada no traje, não revela diretamente o corpo natural da modelo, mesmo se o corpo nu estampado não for o dela, a nudez na estampa não se invalida, pois apresenta um corpo real, nu e com características que permitem que se confunda a ilusão com a realidade.

Se hipoteticamente, a imagem do meu corpo nu fosse impressa sobre um figurino, em qualquer tipo de traje, e implementasse o corpo da personagem, interpretado por alguém independo do sexo ou da orientação sexual desta pessoa, por mais que não passe de uma imagem, é proveniente de um corpo e sua nudez é real. Devemos pontuar a semelhança que suscita a técnica da estampa atribuída ao figurino, pois traz um realismo visual, mas não real.

Estamos cientes de que a imagem é proveniente de um corpo real, mas que nesta situação ele não é real; os volumes, curvas e dobras que o corpo apresenta são inexistentes, pois a imagem é plana, pois mesmo aplicada a um corpo, e a nudez deixa de ser uma experiência real para ser sensorial, ativada apenas pela visão, por um truque de ilusão.

3.2.3 Discrepância

A Discrepância é um procedimento que detectei pautado no elemento cômico do Exagero, e que, como revelado anteriormente, foi o primeiro a ser descoberto e reconhecido por mim como uma possível ferramenta na criação de figurinos para comicidade. Percebi, com a pesquisa, que seu uso era um recurso comum usado na elaboração de cenas, improvisos, piadas e figurinos de personagens cômicos, é interessante observar a associação natural existente, ao menos ao meio artístico e educacional a que pertencço, ficando entre o exagerado e o engraçado. Quando atores, figurinistas e pessoas comuns, principiantes ou não em qualquer área, são expostos ao desafio de fazer outras pessoas rirem, apelam instintivamente ao exagero, e quando o riso foge desse exagero, geralmente, demoramos a percebê-lo ou achamos a ação insuficientemente engraçada para ser cômica.

Consegui perceber o Exagero como ferramenta de comicidade ao assistir ao espetáculo *As Velhacas*, e elaborei, a partir dela, a Discrepância como ferramenta dos procedimentos, aplicando-a ao figurino, pois meu papel principal foi projetar o corpo da personagem Gerusa, com uma prótese que transformaria o corpo naturalmente magro do ator Aldrey Rocha, em um corpo feminino e obeso. Já havia realizado esse tipo de figurino anteriormente, no já mencionado esquete *Sustentável peso no ser*, porém acredito que, por diversos fatores, como a própria execução do figurino, minha maturidade artística, as trocas de cena e o tempo faziam com que os atores ficassem desconfortáveis a ponto de não conseguir apropriar-se da proposta da mesma forma que o fizeram os atores de *As Velhacas*.

Quando menciono a apropriação do figurino, descrevo o quanto ele estava à vontade com esse objeto e que faz com que passe da posição de elemento estranho para algo que está compartilhando de seu corpo. Diferente do esquete *Sustentável peso no ser*, no espetáculo *As Velhacas*, os atores têm uma afinidade tão grande com seu figurino, que é possível enxergá-los,

vislumbrando aquela prótese como extensão, mesmo que artificial, do corpo do ator. Em alguns momentos eles revelam a artificialidade, como no momento em que Geruza aparece seminua para a personagem Aretuza, e a plateia percebe que não se trata de um corpo real, porém a reação de assombro da outra personagem, faz com que a farsa se perpetue e mantenha a plateia mais envolvida no jogo de cena.

Neste jogo, a relação dos dois atores com o corpo estranho, me fez identificar o princípio formador daquele figurino como procedimento, além disso, revelou que existiam ferramentas para a construção de um figurino cômico, e que a forma como elas eram criadas possuía método; não me atenho, aqui, apenas à forma como penso os figurinos para os espetáculos cômicos do meu grupo, mas quais ferramentas estão latentes nas práticas de todos os figurinistas, porém desprendidos de uma teoria que os unifique. No processo de observação de *As Velhacas*, detectei outro procedimento, a Inversão, que será trabalhado no próximo tópico.

Encontrei, em livros como: *História do Riso e do Escárnio*, de Minois (2003) e *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*, de Bakhtin (1987), referências sobre a manifestação do riso e os costumes populares da Idade Média, e no Renascimento, que citam a estética grotesca, remetendo à existência do procedimento Discrepância, em atividades artísticas e festejos populares. No livro de Minois, é possível distinguir que a Discrepância foi utilizada antes mesmo do grotesco, uma vez que na Grécia e na Roma da antiguidade, já se fazia uso de figurinos discrepantes. Mas, para esse estudo, a princípio, interessa-me apenas o período da história relacionado ao estudo de Bakhtin; pretendo, futuramente, talvez em um doutorado, aprofundar as raízes estéticas de cada procedimento.

O Grotesco,

Palavra que começou a ser usada em fins do séc. XV, proveniente do italiano grotta (gruta, caverna), etimologicamente designando um tipo de decoração ornamental encontrada em grutas na Itália, com motivos que misturavam e combinavam de maneira inusitada os reinos vegetal, animal e mineral, contrariando a ordem da natureza. (COSTA FILHO, p.16)

Apresentavam-se obras de arte que retratavam seres híbridos, parte humano parte animal, e, além de miscigenar a natureza com o universo humano, a estética grotesca ascendeu na Idade Média, se estendendo até o Renascimento, sendo um dos aspectos mais comuns da cultura popular desses períodos, na carnavalização dos festejos. De acordo com Minois (2003), o riso carnavalesco é, ao mesmo tempo, paródia pelo uso de máscaras, pelo disfarce e pela inversão (p.166). Então, a festividade permitia que as pessoas saíssem “disfarçadas” com “fantasias” que traziam elementos da Discrepância, os quais, mais tarde, durante o

Renascimento, foram criminalizados e passou a ser proibido usar, vender e comprar, rostos, barbas, narizes, barrigas, e outras próteses falsas, em geral, assim como o uso de máscaras e outras coisas que servissem para disfarçar (p.337). Eles também saíam travestidos de animais, ou caracterizados como um indivíduo do sexo oposto, mas isso pode se encaixar em uma outra ferramenta que esmiuçarei depois.

O traço marcante do realismo grotesco é o rebaixamento, isto é, a transferência ao plano material e corporal, o da Terra e do corpo na indissolúvel unidade, de tudo o que é elevado, espiritual, ideal e abstrato. (BAKHTIN, p.17)

Este ato de rebaixamento era aplicado ao que as autoridades, igreja e Estado, julgavam sagrado, que seria a figura de Deus e a ordem “natural” que teria sido criada por ele; o clérigo que “estava na terra para atender aos desejos de Deus”; e os reis, que se intitulavam representantes divinos para guiar o povo, e cujas leis e decretos acabavam por proteger e beneficiar somente a si mesmos, pois no ato do rebaixamento, constitui-se a profanação da imagem dos representantes do divino com o baixo-corporal.

O mundo é grotesco, alegremente grotesco. Então, o cômico popular vai espojar no “baixo” a absorção do alimento, a excreção, o acasalamento, o parto na sujeira, os odores e os ruídos ligados ao ventre e ao baixo-ventre, todas as funções que rebaixam, mas, por outro lado, regeneram. “O riso popular que organiza todas as formas do realismo grotesco, esteve ligado o tempo todo ao baixo material e corporal. O riso rebaixa e materializa. (MINOIS, p.158)

A vida na Idade Média apresentava-se muitas vezes dicotômica, onde o sujo e o limpo, o morto e o vivo, o desejo e repulsa coexistiam em constante mudança e ressignificação, e as autoridades as consideravam mais do que naturais no ciclo humano, assim, flatulências, atos escatológicos como defecar, urinar, vomitar, ou seja, todas as excreções, e até mesmo o ato de parir demonstravam-se desagradáveis em demasia por serem revelados ou feitas sem nenhum objetivo específico, principalmente para certas autoridades do Renascimento, pois as rebaixava ao nível humano, tirando delas a suposta divindade. Como se elas não realizassem essas ações naturais ao corpo humano, não entrassem em decomposição ao morrer, ou que não pudessem ficar sujos, entre outras coisas. O que era mais primitivo nas sensações, era proibido pelas autoridades da Renascença que não permitiam suas manifestações, exceto no derradeiro dia que elas acontecessem.

Reflito que o escárnio presente nas paródias realizadas em festividades carnavalizadas relacionadas a Reis e Clérigos, incluindo outras autoridades, era realizado principalmente por meio da ressignificação de elementos visuais. Relacionavam-se estas pessoas das classes dominantes, com defeitos que geralmente eram dados às pessoas marginalizadas, tais como a

burrice, a lerdeza e os sete pecados capitais (avareza, gula, inveja, ira, luxúria, preguiça e soberba). Os elementos visuais e os costumes expostos como “feios”, inapropriados, fora do padrão aceito, ou determinações políticas, tanto por questões deterministas, quanto pela ideia de que “Deus quis assim”, permitiam que se mantivesse a exploração do povo. A exposição dos “defeitos” das autoridades, durante as apresentações das paródias nos festejos era aglutinada e ampliada no ser simbólico que o tornava pior ou igual aos marginalizados. O riso era um grito, uma crítica às gargalhadas, uma depreciação da imposição do padrão vigente. Era o riso condenando os costumes.

Nessas festividades carnavalizadas desde a Idade Média ao Renascimento, a comicidade era uma ferramenta de vivência das pessoas, que na experimentação das sensações se tornassem outras pessoas ou seres, o riso democratizava o que era repudiado e o que se tornava aceitável por ser divertido; a existência daquela fantasia era efêmera e artificial, como quem estivesse tirado uma licença para existir como outro. Homens se vestiam de outros homens, mulheres e animais, e usavam de discrepâncias diversas que lhes possibilitavam misturar-se aos transeuntes daquela realidade carnavalizada, sem ser reconhecidos ou julgados por seus semelhantes ou autoridades.

Discrepância é uma palavra que remete a discordância e à divergência, considerando aqui que posso relacioná-la aos excessos ou a falta de volumes de um corpo cênico, quando comparamos os seus pares. Como? Entre irmãos, até mesmos quando são gêmeos, existem igualdades e discrepâncias, pelas proporções corpóreas, comportamentos ou hábitos. Da mesma forma, espaços ou corpos podem ser divergentes ou discordantes quando comparados com seus pares ou com sua condição anterior. Julgo que estes excessos podem ser adicionados ou subtraídos de várias maneiras de um corpo em cena, sendo o figurino a ferramenta utilizada para isso, provocando discordâncias entre o corpo do ator e o espaço em que ele se encontra. Um figurino pautado na Discrepância, quando vestido pelo ator, reconfigura seu corpo, obriga-o a se adaptar a um meio determinado, assimilado por ele, e por mais que conheça eximamente o espaço, ele será distorcido.

Propriocepção é a percepção que possuímos de nosso corpo em relação a ele mesmo e ao espaço que interage, e é construída e maturada no decorrer da vida, modificando-se a cada novo desafio do trajeto; no ganho ou na perda de peso, amputações, doenças ou apenas no próprio envelhecimento natural do corpo, tudo isso nos impõe novas adaptações. Quando um ator veste um figurino discrepante, ele tem que se adaptar e se apropriar tanto de suas limitações quanto de suas qualidades e possibilidades.

A prótese, enquanto figurino, veste o ator e traz com ela muitas possibilidades, que têm como ponto de partida o repertório corporal do próprio ator associado aos planos do figurinista a respeito do material e do “inesperado” que só pode ser conhecido no ato da experimentação. O figurino discrepante, ao contrário do próprio corpo natural do ator ou das roupas que ele escolhe vestir, não possui o controle orgânico do encenador, por não ser parte constituinte dele, no caso das próteses, mas sua projeção é pautada a partir das limitações físicas, psicológicas e sensoriais do ator, agindo como um complemento.

Durante o processo, discerni que a Discrepância possuía muitas formas de atuação distintas e que elas atuavam de formas diferentes mesmo usando o mesmo princípio, do Exagero, mas as estéticas eram diferentes ao mesmo tempo que compartilhavam da mesma necessidade de provocar o riso pelo excesso. As várias formas de atuação me deixavam confusa e eu não conseguia delimitar suas funções ou sua abrangência.

Retifico que é comum encontrar os três elementos Absurdo, Exagero e Comparação em todos os procedimentos, mas o que difere é que, sempre, num procedimento vai existir um elemento que se destaque mais do que os outros. Na Discrepância, existe o elemento Exagero em maior quantidade, e quando os níveis dos outros dois elementos se alteram, revelam-se as variantes desse procedimento.

As variantes da Discrepância interferem no meio de atuação do procedimento podendo existir, por intermédio do Exagero: informações, em que o figurinista utiliza sobreposições e símbolos na criação; ou nos volumes corpóreos, representado por enchimentos; ou trajes de tamanhos desproporcionais ao corpo do ator. Os exemplos citados são denominados de Discrepância Alegórica e Discrepância Involucra, que se derivam em Discrepância Involucra Protética e Discrepância Involucra Esdrúxula.

3.2.3.1 *Discrepância Alegórica*

Enquanto construía a ideia que viria a resultar na constatação do que, futuramente, seriam os Procedimentos Poético- cômicos, durante os anos da minha graduação, pesquisava no Google por figurinos, roupas tidas como engraçadas ou cômicas. Me deparei com imagens de fantasias, roupas de desfile, figurinos de festejos, palhaços, teatro, cinema e televisão, e resolvi, posteriormente realizar a mesma procura enquanto escrevia sobre este procedimento me deparando com as figuras a seguir:



Senhoras fantasiadas para o desfile do domingo de Páscoa da Quinta Avenida pela East 50th Street. Palhaços voluntários em hospitais. Modelos vestidas com moda conceitual para Madrid Fashion Week - Primavera Verão 2011. Fontes: <http://idiosyncraticfashionistas.blogspot.com/2015/04/easter-parade-2015.html?m=1> - <http://blogrevistaautoestima.blogspot.com/2010/06/trupe-da-saude-estreia-novo-figurino.html>

Fonte: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2012/08/semana-de-moda-de-madri-tem-saia-boca-e-vestido-teclado-veja-fotos.html> - <http://up-arteconceitual.blogspot.com/2011/06/moda-conceitual.html> - <https://www.achotendencia.com/o-pior-das-fashion-weeks/#.WMYRBxC1IwI#/>

Analisando cada imagem individualmente, fica evidente que se utilizadas como figurinos, essas roupas seriam engraçadas, e temos a impressão de que os únicos trajes que possuem alguma familiaridade são os que se encontram na mesma foto, evento ou coleção, pois cada um deles apresenta estéticas bastante distintas. Para fins de classificação, uni esses elementos, percebendo os trajes acima expostos como um conglomerado de informações. Mas, toda roupa pertencente a alguém também é, ou pode ser um conglomerado de informações?

O que diferencia um traje cotidiano de um figurino discrepante alegórico é a relação de discordância entre o que se apresenta visual ou que deseja ser comunicado. As informações a respeito de um traje cotidiano, não têm a obrigatoriedade de ser jocosas, pois são direcionadas para que exista harmonia entre elas. O excesso de estampas, com escalas de cores diferentes em um mesmo figurino, revela a comicidade pela falta de concordância visual, pois as cores e as formas discordam entre si.

O que faz com que as cores sejam destoantes ou discordantes?

Dentro do estudo das cores, existe o círculo cromático no qual é possível identificar as cores primárias: azul, amarelo e vermelho, e as cores secundárias: verde, roxo, laranja e assim consecutivamente, pois com o círculo é possível vislumbrar a saturação das cores, vindo de seu estado mais primitivo ao mais saturado e vibrante, permitindo que seja possível traçar combinações análogas, complementares, entre outras. Mas a discordância não se faz pela combinação das cores, mas devido à saturação que elas encontram; quanto maior a saturação da cor, mais evidente ela se transforma em uma roupa e quando todo o figurino se encontra em alta saturação, as cores competem entre si, associando-se a alta saturação de uma cor a uma estampa, e quanto mais elaborada e saturada a estampa, mais propício será o figurino.



Círculo cromático. Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/pro/circulo-cromatico/>

Uma tradução, pode configurar a presença da Discrepância Alegórica em um figurino, como nas imagens abaixo, transpondo a mesa de um café da manhã ou de um piquenique para um traje de um desfile; o comer e o vestir fazem parte de situações cotidianas, porém os signos de um, não pertencem ao outro.



As modelos das imagens vestem dois vestidos, um se assemelha a uma toalha de mesa de piquenique e o outro, a um ovo, ambas com chapéus, uma baguete, e uma delas carrega uma bolsa de mão que se assemelha a um presunto com o detalhe de um ovo frito sobreposto a ele. A silhueta dos vestidos atinge outro tipo de discrepância, a Involucra Protética, sem deixar de conter a Alegórica. A sobreposição de elementos do cotidiano, com signos distintos e destoantes, sobre um traje, gera confusão visual e simbólica e faz com que eles passem a pertencer ao universo cômico, originando um trocadilho.

Da mesma forma que acontece nas imagens acima na imagem abaixo o estilista também faz uma tradução que transpõe a imagem de um rosto feminino para uma roupa;



Nos trajes e figurinos seguintes, os figurinos são alegóricos discrepantes devido à discordância e ao excesso de informação entre as combinações de cores, estampas e silhuetas propostas para a criação.

Os trajes abaixo se fossem figurinos, as informações distorcem a imagem e condicionam o discrepante alegórico a ser visualmente informativo devido aos objetos, imagens e informações que ele agrega, existindo um aspecto protético em sua composição, pois muda de forma e abrange uma permanência, enquanto a pessoa está vestida.

Distinguindo as funções da Discrepância durante a pesquisa, constatei que existia uma parte dela que atuava de forma corriqueira, sendo um recurso mais palpável, pois me permitia o uso de materiais acessíveis, com imagens significativas por serem comuns, como base da criação. Roupas e objetos cotidianos são reformados ou associados a uma imagem que pode usar de seu significado inerente ou de seu ressignificado, que concede a ele outras interpretações e os posiciona em locais estratégicos ou, às vezes, sem muita pretensão atingindo o efeito cômico.

Nesse tipo de Discrepância, nomeada por mim como Discrepância Alegórica, o figurino pautado nesse procedimento é pensado para existir em concomitância a elementos visuais de importância e significados variados, que podem partir de estampas, adereços ou objetos aleatórios, de forma diversa em um mesmo figurino. Porém as estampas e os objetos inseridos na construção desse figurino devem ser parte integrante do universo da personagem, sendo ele oculto no que se deixa transparecer em sociedade ou não. Os elementos visuais devem ser

inseridos em todos os espaços permitidos pelo figurino, não permitindo que houvesse lacunas, sendo que cada detalhe pertencente a ele seja parte de uma unidade.

O procedimento citado, como todos os outros que surgem da Discrepância, se pauta no Exagero, porém, neste caso se associa aos símbolos. É no Exagero dos símbolos que o figurino discrepante alegórico é construído, um dos procedimentos a que tive maior resistência, pois só o percebia com desdém por parecer, para mim, o “caminho mais curto”, o trajeto mais preguiçoso para que se atinja o cômico, e, por isso, eu não conseguia ignorar a sensação de monotonia ao realizar o mais do mesmo.

O estado do Ceará, onde resido, sempre foi conhecido no Brasil por apresentar inúmeros expoentes do humor no país, tendo uma grande quantidade de humoristas que brincavam com as dificuldades sociais, políticas, ou mesmo, do vocabulário característico “pitoresco” nordestino. Nesta diversidade de humoristas cearenses, existem alguns que criam personagens estereotipado, representando a mulher, o pobre, o sertanejo, o ignorante, etc., e, ao observá-los, distingui que muitos utilizam figurinos ou adereços alegóricos discrepantes, não generalizando a todos, pois alguns fazem uso de outros, e até mesmo de várias ferramentas, na criação da imagem de suas personagens.

Encontro esse procedimento sendo utilizado, frequentemente, no teatro ou em performances cômicas de baixo orçamento; em que, muitas vezes o diretor que me procura para que eu crie um figurino para seu espetáculo de comédia, diz: *“O figurino é bem simples, só quero que seja bem engraçado. Algo bem colorido, chamativo, cheio de estampas, bem exagerado”*. O cômico, geralmente, não é pertinente somente a esses adjetivos, sendo colocado ali apenas porque, alguém o considerou barato ou lucrativo sendo realizado com o objetivo da comédia.

No inconsciente popular é comum que se associe a imagem cômica à extravagância e a inconsistência de suas definições, pode ser um símbolo de desinformação ou quiproquó. A confusão estética, por excesso de imagens em uma personagem real ou ficcional sempre é associada ao propósito de fazer graça. Um humorista cearense que se destaca, em minha observação deste procedimento, e que considero um pioneiro na criação e no uso de um figurino discrepante alegórico, é o cantor, ator e entrevistador Falcão.



Personagem Falcão, do ator Marcondes Falcão Maia (Fonte: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/falcao-critica-pablo-vittar-critura-canta-mais-ruim-do-que-eu.ghtml>)

Na fotografia acima, o personagem cômico Falcão, como podemos ver em seu figurino, apresente, da cabeça aos pés, várias imagens e objetos inseridos em sua base, blazer, blusa, calça e tênis. Seu cabelo, na cor acaju, óculos grandes, que sugerem a ideia de ser caros, seu blazer, com vários objetos pendurados e que ele explica, como a flor na lapela que é grande por ele ser alto e se fosse uma flor menor, seria despercebida pelo público, ou a bateria que se encontra lá para que não falte energia ou o *Tamagotchi*⁸ que é seu animal de estimação.

Vestindo um blazer com estampa de zebra, pendurado, além das coisas citadas, existe um espelho, uma flor, e correntes, além de uma fotografia 3x4 emoldurada, uma targeta em que se lê “Made in Ceará”. Por dentro ele traz uma blusa bem colorida com estampa floral, nas cores azul e amarelo, e no colarinho uma gravata com a padronagem da bandeira brasileira; uma corrente no pescoço, uma pochete na cintura, feita com o material que os comerciantes das feiras populares nordestinas, são ditas como de couro de burro, mas que de couro não possuem nada, por ser um material sintético e bastante frágil. Nas mãos ele traz vários anéis, tendo um anel para cada dedo, tanto femininos quanto masculinos, mas grandes, com pedrarias coloridas, e também, um relógio grande, que lembra muito os que são vendidos pelos camelôs de Fortaleza.

⁸ Brinquedo que consiste em cuidar do animalzinho virtual como se fosse real, dando-lhe carinho virtual, comida virtual, banho virtual, cuidados virtuais etc.

A calça de cor laranja, é bastante simbólica pois nela vemos pintados, o cacto, o caju, uma banana, pássaros comendo os frutos, e podemos até deduzir que são pássaros da região nordeste, trazendo imagens que retratam a seca, tudo isso desenhado sob o estilo de traço característico do artesanato local. O tênis de cano alto estampados, lembram botinas, em que percebo referências à obra de Salvador Dali, *A persistência da memória*. Porém, destaco que está é uma percepção pessoal e não sei se são características absolutas, sendo preciso observá-las sob várias perspectivas, inclusive presencialmente, para dizer, se essa era a sugestão.

Por meio do figurino discrepante alegórico do Falcão, consigo fazer suposições sobre o fato dele ser nordestino, “cafona”, e se não, pobre, é um rico que saiu da pobreza; os cabelos acaju, lembram cabelos queimados pelo sol. Entendo, pelas estampas da blusa, do blazer e dos objetos pendurados nele, que talvez haja a manifestação de uma personalidade forte, que gosta de chamar atenção por onde passa. Não há como não olhar para o Falcão, sem que seu conjunto estético, nos intrigue.

Como vimos no figurino do Falcão, os penduricalhos, à primeira vista, podem parecer desnecessários ao contexto da cena ou até mesmo ao trabalho dele, mas eles transmitem que no discurso que não é verbalizado por ele, o figurino discrepante alegórico abre um subtexto à plateia, direcionado à personagem, além dos objetos que se tornam ensejos para uma pauta dentro de suas entrevistas e shows.

Durante a graduação, o que chamo hoje de figurino discrepante alegórico, com aplicação exagerada de objetos e gravuras, além de não se apresentar como necessário ao jogo cênico, assumia a função de ornamentar ou criar uma imagem alegórica, princípio que deu origem ao nome dessa secundária. Encontrei fundamento nesta intuição, pois dependendo dos materiais agregados a essa imagem, que criam uma ligação simbólica com o público.

O significado de Alegoria é uma expressão figurada; na Grécia, os filósofos utilizavam-se de histórias ficcionais para explicar pensamentos, situações e representações de elementos que compõem um ser humano, e nessas supostas histórias, existia uma infinidade de elementos metafóricos que tinham a intenção de representar, analogamente, situações reais.

Uma das alegorias mais famosas conhecidas pela humanidade, é a *Alegoria da Caverna*⁹, de Platão. Então, o procedimento Discrepância Alegórica recebeu esta nomenclatura, pois entendi, ao longo do processo de entendimento dele, que uma das condições para sua

⁹ Mito da Caverna ou Alegoria da Caverna é uma metáfora elaborada por Platão e contida em sua obra A República. A República é uma obra política de Platão que disserta sobre a política ateniense da Grécia Antiga e apresenta a tese de Platão que relaciona o conhecimento ao poder político. Segundo o filósofo, o conhecimento da verdade mais profunda proporcionado apenas pelo raciocínio é a condição fundamental para que um governante tenha uma boa gestão. (Fonte: <https://www.historiadomundo.com.br/curiosidades/mito-da-caverna.htm>)

atuação em um figurino, é que este possua, obrigatoriamente, elementos visuais que sejam simbólicos ao personagem que os veste, como se observa no figurino do personagem Falcão.

Outrora, os elementos apresentavam-se “disfuncionais” cenicamente, principalmente em relação ao ator, pois acreditava-se que eles poderiam interferir na movimentação da cena, mas ao analisar pontualmente, reparei que sua função era de ser complementar, se comunicando, indiretamente, com o público, suscitando informações relevantes sobre o passado pregresso, necessidades, personalidade e o meio social que o personagem traz como bagagem.

Este recurso se mostra eficaz quando usado em figurinos de teatro e performances de rua, em que os personagens precisem ser caracterizados de maneira literal, pois facilita a identificação das personagens, demonstrando sua personalidade e intensões. Um figurino literal é aquele no qual o figurinista consegue expor, explicitamente, uma personagem, usando de imagens que remetam às funções e aos costumes, ou que façam a significação da personagem. Das ferramentas comumente usadas, que podemos listar, temos a imagem da palavra escrita, que vem através de adjetivos, poesias, citações boas ou ruins e escritos condizentes aos personagens; penduricalhos com significados diversos, podendo variar de elementos que remetam à escatologia, a outros que levem, à uma reflexão cultural, religiosa ou social.

A lista de elementos que podem ser agregados ao figurino é vasta, e perpassa objetos comuns do dia a dia, especialmente aqueles provenientes da imaginação de seus criadores.

Porém, deve-se ter cautela ao selecioná-los, pois dependendo da escolha e da ordenação que realizamos, objetos e símbolos podem destituir-se de sentido ou causar além do riso, maus entendidos. A Discrepância Alegórica, assim como as demais, fundamentada no Exagero, pode ser encontrada na estética grotesca, como pode-se observar nos personagens da *Commedia Dell'Arte*, assim como abaixo;



Personagens da *Commedia Dell'Arte* que se apresentam como Capitano e Zanni.

Fonte: <https://educacao.hi7.co/commedia-dellarte-5783231f2c179.html>

As imagens exibidas acima são de dois personagens da *Commedia Dell'Arte*, Capitano e um Zanni, que podem ser reconhecidos por outras denominações, dependendo da localidade em que se apresentam, mas sempre apresentando características similares, o que será mais bem explicado no próximo capítulo, que é dedicado a descrever a criação dos figurinos do espetáculo *CRisE na Rua*, e é pautado no estilo de interpretação e de composição de cena. As características que configuram este tipo de personagem são a vaidade, a covardia, a sedução e a demagogia, de modo que sua imagem, quanto mais chamativa, se faz melhor para ele, pois sua imagem pode realizar a ação de trazer o foco para a ação antes da palavra. Se esse figurino for realizado, configura-se como discrepante alegórico, pois a estampa dos tecidos e a escolha dos adereços, como chapéu e bolsa (bortal), fazem com que esse personagem se destaque.

A personagem Zanni, quando retratada ao lado de *Capitano*, tem como características principais de sua personalidade, a pobreza, a fome, a inocência, e, por vezes, a servidão. O figurino, composto de retalhos de cores sóbrias, um porrete e uma máscara negra, que pode representar um ser de sujo, ou mesmo a cor da sua pele, que contrasta com as cores de *Capitano*, uma vez que *Zanni*, ao contrário de *Capitano*, chama atenção pela pobreza, servidão e inocência de acreditar nas promessas de seus contratantes, que geralmente lhe pagam com pouco ou nada.

Existem vários momentos na história do Teatro, em que a Discrepância Alegórica contribui sobre os corpos dos atores de comédia, em cena, nos mais diversos estilos, e é notório que até hoje esse procedimento é útil, não apenas como figurino, mas em vários âmbitos relacionados ao vestir.

3.2.3.2 Discrepância Invólucra

Bergson (2004), em seu livro *O Riso*, afirma que não existe riso fora do que é propriamente humano, se rirmos de um animal ou de objetos aleatórios é porque agregamos a eles signos próprios a nossa humanidade, pois os objetos inanimados não apresentam características risíveis pertencentes a eles. Nem mesmo os animais são naturalmente engraçados, mas a ciência comprovou, que chimpanzés, orangotangos, gorilas, ratos e cachorros poderiam emitir um som similar à risada humana, quando expostos a brincadeiras ou cócegas¹⁰.

¹⁰ Notícia acessada em 15/09/2022 no site: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/bichos-dao-risada/#:~:text=Sim.,expostos%20a%20brincadeiras%20ou%20c%C3%B3cegas>

Paralelo a Discrepância Alegórica existe o que nomeio de Discrepância Involucra, em que defino os figurinos que modificam a silhueta do corpo do ator, aumentando ou subtraindo volumes, por meio de enchimentos ou por meio de ilusão de ótica. Denomino esse tipo de figurino como invólucro, pois, ao contrário dos outros procedimentos, transforma, altera e ressignifica o corpo do ator, envolvendo-o como um outro corpo, com composição sintética, de tecido e enchimento em espuma ou algodão, possuindo a mesma relevância de uma armadura, que transforma homens em guerreiros, um ser em outro.

Todo figurino pode ser considerado um invólucro, não sendo uma exclusividade desse procedimento, envolvendo o ator com algo mais do que apenas tecido, preenchendo, modelando, e estabelecendo um personagem, em qualquer corpo, acabando por impor ao intérprete, uma nova consciência corporal. Considero que ele transcenda a função de identificação da vestimenta, criando o personagem sob a base de um outro corpo, o “mecânico colado no vivo”, de Bergson (2004).

Para Ximenes (2010), a obra *O Riso*, de Bergson fundamenta os procedimentos de criação para as cenas cômicas, usando o conceito de “mecânico colado no vivo” para a criação de uma partitura física para o ator cômico.

O ator risível é um deformador de imagens por excelência. Ele tem a habilidade de libertar-nos das imagens primeiras e, como num truque de mágica, nos desloca para outras imagens. Como se utilizasse de um espelho, ele “vira” de ponta-cabeça a realidade e nos convida à uma viagem ao mundo paralelo das imagens in(de) vertidas. Mundo este que se apresenta móvel, fluido e onírico. (XIMENES, p. 118)

A princípio podemos entender que essa deformidade seja citada como uma deficiência física apenas, surgindo como desaprovação do modo de ser da pessoa, cujo tipo físico se choca com sua suposta moral (Idem, p. 48, 49). Então, o que percebemos como cômico, em uma matriz corpórea das técnicas de atuação de Ximenes, são um choque com nossa própria moral, com a falta de aceitação da pluralidade física de nossa sociedade.

A representação física é uma adaptação do ator a seu próprio corpo por meio de mimeses dos corpos de outras pessoas, objetos, imagens ou animais.

Para Ximenes (2010) as matrizes são:

Esse corpo, extra cotidiano, deveria ser composto na intenção de suscitar o riso, como consequência de uma estranheza. Pois nem sempre o cômico se estabelece com algo que conseguimos identificar. Em muitos casos, é o estranhamento que causa o riso. Aquilo que nos parece fugir às formas sociais, às regras de conduta, que não tem lógica, que condenamos socialmente. Em

determinadas situações, essas “anormalidades” sociais nos provocam risos.
(p.180)

Me distanciei da proposta original, porém transpus o conceito das matrizes corporais de Ximenes para outro contexto; o figurino. Componho, por meio do figurino, a estrutura física de uma personagem cômica, submetendo o ator à adaptação corpórea de um traje que lhe condiciona, aumentando suas possibilidades de ação. A partitura corporal é transfigurada em figurino, elemento externo, que induz a modificação do corpo de maneira mais fluida, podendo ser estabelecida como forma de vestimenta comum, em tamanhos alterados, bem diferentes do corpo que os veste, podendo ser maior ou menor. Apresentando próteses que complementam o corpo do ator e suas roupas, trabalhando luz e sombra e promovendo a redução corporal do ator por meio de uma ilusão.

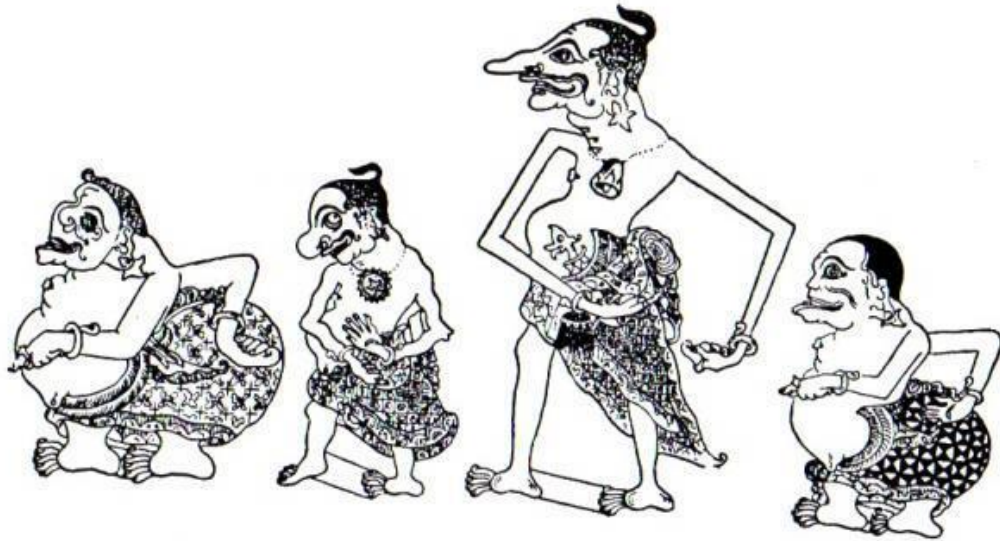
O uso de uma prótese ou roupa é um meio artificial ao corpo do ator, e se instala como uma condição temporária, relativa ao figurino e que demanda tempo e esforços para que o ator construa a personagem, deixando-o livre para o trabalho de adaptação.

Não desejo retirar o mérito do ator no processo de criação corporal, mas espero descrever a experiência mais prática e rápida para que se crie uma personagem. Não se pode deixar de retificar que esses procedimentos não são inéditos e que eles são usados há muito tempo, como se observa nas falas de Farias (2016) sobre os bufões do teatro Java.

O que ele refere como bufões do teatro Java, são as personagens cômicas do teatro de sombras *wayang kulit*, o teatro de sombras de Bali, que fazem parte das formas espetaculares balinesas herdeiras da tradição indo- budista originária de Java e do Império Majapahit (LADEIRA, p.332), onde os personagens cômicos, como demonstrado, eram importantes por conduzirem o enredo da história, acompanharem e traduzirem os personagens nobres, levando a comicidade para a dramaturgia introduzindo o conteúdo filosófico dentro de suas ações.

Farias, refletindo sobre a prática da realização do figurino no espetáculo que era seu objeto de pesquisa, em seu trabalho de conclusão de curso, revela que:

Dentro da busca pela comicidade do figurino também pensamos em colocar enchimentos de esponja na calça do Mateus, trazendo deformações na personagem, a deixando com nádegas avantajadas. Essa ideia surgiu a partir da observação das imagens dos bufões do teatro de Java. (FARIAS, p 62)



Fonte: http://www.clubedasombra.com.br/artigos_full.php?id=90

Os personagens cômicos, no teatro de sombras de Java, possuem deformações físicas que exageram partes específicas do corpo, como nádegas, barriga ou nariz para deformá-los, devido a desproporção. Isto apenas me confirma, que por várias vezes, ao longo do texto, a prática de implantação dos procedimentos nas cenas cômicas está arraigada à existência humana em uma sociedade, independente de qual seja, pois eles podem ser encontrados em várias culturas, tanto ocidentais quanto orientais, e em diversas práticas artísticas, como nos personagens do teatro de sombras *wayang kulit*, da Indonésia, ou em figurinos dos humoristas cearenses, seja em filmes de gênero cômico, ou em outras manifestações artísticas populares ao redor do mundo.

A Discrepância Involucra pode se apresentar como figurino base, tal qual uma segunda pele ou agregando a ele um traje já existente, tornando-o parte integrante do figurino. Então, devido a diversidade das formas de implementação, pude dividi-lo em: Protética e Esdrúxula.

3.2.3.2.1 Discrepância Involucra Esdrúxula

Esse procedimento me remete à estranheza que eu sentia, e que, muitos pesquisadores compartilhavam, de que os sujeitos da análise, usavam ou se deparavam com outros seres, através de roupas muito maiores ou muito menores do que a numeração do manequim padrão.

A partir disso, observando palhaços e a construção visual que seus intérpretes realizam percebi que eles escolhem roupas que fogem ao padrão, tanto estético quanto proporcional. Por mais que o intérprete do palhaço tente se aproximar ao conceito de belo, a roupa do palhaço

sempre trará elementos que deturparam o belo, pois o figurino do palhaço é parte inerente de sua existência, como reflexo de quem ele é.

Dependendo do palhaço, o ator que o interpreta pode prezar pelo conforto, ou evidenciar as partes do seu corpo que são imprescindíveis à cena; as cores e estampas específicas representam afinidades diversas, entre as quais a lógica do palhaço é própria e fora da previsibilidade. Uma das personagens representadas em *Discrepância Involucra Protética Esdrúxula*, é Carlitos, de Charles Chaplin.



Personagem Carlitos, de Charles Chaplin. Fonte: <http://harmoniasangreal.blogspot.com/2014/04/charles-chaplin.html>

Carlitos é um personagem de Charlie Chaplin, retratado na fotografia acima, cujo figurino é pautado, no que eu denomino *Discrepância Invólucra Esdrúxula*, ressaltando que, à época, não acredito que o autor tenha tido consciência da existência desta ferramenta como meio para gerar a comicidade, e menos ainda das definições dos outros procedimentos, mas intuitivamente construiu a imagem do personagem de modo certo e conciso. O autor comenta que

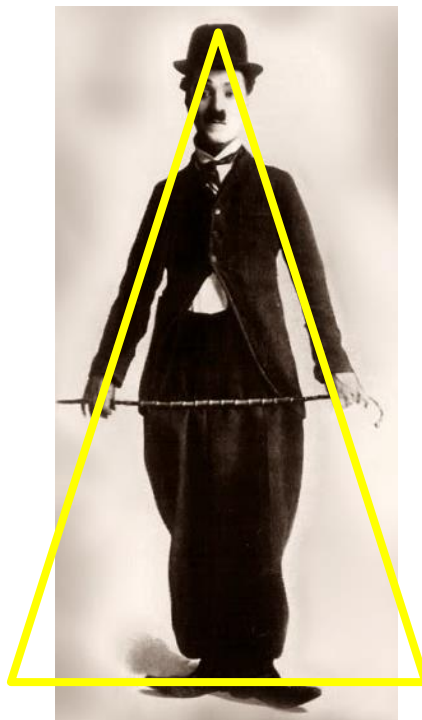
Não tinha nem uma ideia do personagem. Mas, no momento em que eu vestia, as roupas e a maquiagem, elas me faziam sentir a pessoa que eu era. Eu começava a conhecer ele, e no momento que eu entrava no palco ele já estava completamente nascido. ” (ESCHER apud CHAPLIN, Charles – comentando sobre seu personagem Carlitos)

De acordo com Marcel Martin e Gérard Betton (apud COSTA, 2002p.38), os figurinos são denominados como os personagens *O Gordo e o Magro*, e mesmo que Carlitos soubesse disso, eles se apresentam sendo mais realistas do que aqueles que se inspiravam a moda da

época para realizar seu trabalho, procedendo de uma estilização em que a preocupação com o estilo e a beleza prevalece.

Quando falamos sobre o conceito de beleza na Arte, também devemos considerar o gênero ao qual a obra pertence, pois, assim, seria possível defini-lo. A Discrepância Involucra Esdrúxula utiliza a imagem, amarrutada e distorcida, na qual é criado o figurino para o corpo do ator. É impossível que exista esse procedimento usando roupas que se ajustem, perfeitamente.

No figurino da personagem Carlitos, observa-se que ele veste sapatos e calças grandes, sempre de dois a quatro números maior do que seu manequim; uma camisa branca, bem justa, assim como seu fraque que aparenta ser menor do que deveria ser, fazendo com que os botões fiquem repuxados; além de seus clássicos bigode e chapéu, que também são adereços fora de proporção, em que o bigode não chega nem ao tamanho da boca e o chapéu coco é tão pequeno que não cabe, propriamente, em sua cabeça.



Análise de figurino do personagem Carlitos, de Charles Chaplin. Fonte: <http://harmoniasangreal.blogspot.com/2014/04/charles-chaplin.html>

Esta caracterização se faz triangular: as roupas que compõe o figurino criam a ilusão de serem maiores nos membros inferiores, e menores nos superiores, porém suas funcionalidades se diferem. Onde as roupas mais largas e maiores da parte inferior causam uma expansão ou uma retração visual dependendo do movimento corporal realizado. Nos membros superiores as roupas justas que compõe o figurino, modela a postura do ator, dando-lhe mais elegância pela

tração que a roupa faz em seus movimentos que aparecem mais rapidamente se fossemos medir em relação aos membros inferior.

Outra personagem clássica, que usa a Discrepância Involucra Esdrúxula, é o Pierrot, personagem da *Commedia Dell'art* que faz parte da categoria dos *Zannis* e seu figurino, contrário ao do Carlitos, não é um arranjo de roupas pré-fabricadas, mas é criado especificamente para a personagem, e todas as suas peças são esdrúxulas, muito maiores que o corpo do ator. No Pierrot, o figurino da parte superior é bem maior que o da parte inferior, mas ambos concedem a ideia de expansão visual do corpo.

A sensação visual que o figurino do Pierrot causa é bem parecida com a que é causada pelo de Carlitos, mas de maneira inversa, como mostrado acima, sugerindo que a personagem seja grande para os lados, como se fosse “gordinho”, remetendo a um boneco de pano. Esse tipo de figurino, demanda análise e estudo por parte do ator, pois em certos momentos, seus movimentos devem ser “grandes” em relação à movimentação espacial, e por outro lado, um pequeno movimento pode se tornar gigante.



Figurino do Pierrot, do famoso mímico Jean-Gaspard Baptiste Duburau. Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/282190>

A silhueta que o figurino concede ao corpo da personagem, difere do corpo de seu intérprete, distinguindo os dois, pois descaracteriza o ator e permite ao público, enxergar apenas

a personagem, dando-lhe possibilidades que seriam impossíveis de aparecer se o corpo do ator fosse mais presente visualmente. Não é fácil para o ator desvencilhar sua imagem da personagem, pois isso requer um distanciamento do ator que lhe permita existir, independente de seus medos, vaidades e pré-conceitos. Enquanto figurinista, tenho muita dificuldade de vestir o meu eu lírico, meu “eu atriz”, traindo-me com minha própria necessidade em sentir-me bela e desejável em cena, ignorando as necessidades do meu corpo na implantação da existência da personagem.

Parece-me, por muitas vezes, que se trava uma guerra eterna entre o cômico e o belo, onde aquilo que é cômico não pode ser belo ou desejável e por mais distorcida que seja a imagem de Carlitos ou de um Pierrot, não consigo desvencilhá-los do belo, não apenas por serem obras artísticas, uma vez que suas existências são compiladas de pensamentos sociais, suas imagens e ações, são reflexos de pessoas que não podem mais ser vistas em nosso meio social.

Quem nunca chorou por Carlitos, em *O Garoto* (1921) ou que não torceu para que ele ficasse com a florista cega em *Luzes da ribalta* (1952)? É difícil assistir Carlitos, um “vagabundo” gracioso, humano, cheio de defeitos, muito devido à ignorância e pobreza em que vive, porém de coração nobre, caridoso, gracioso e por vezes inocente, e ter por ele algum sentimento negativo ou depreciativo.

3.2.3.2.2 Discrepância Invólucra Protética

Como já mencionado, a Discrepância foi o primeiro procedimento do qual tive conhecimento, mais especificamente o que eu achava ser apenas uma Discrepância Invólucra Protética, porém, visto que os elementos desta pesquisa encontram-se em movimento, transformação ou evolução por serem algo novo, e até o momento em que escrevo esta dissertação, não encontrei nenhum outro pesquisador ou estudo que dialogasse a respeito das possibilidades de criação de figurinos para cenas cômicas, então, às vezes, ferramentas que eu acreditava serem limitadoras, revelaram possuir ramificações.

Com a Discrepância Invólucra Protética não foi diferente. Assim como nas outras ferramentas, eu acreditava que todos os figurinos protéticos destinados à comicidade poderiam ser classificados igualmente, mas observei que eles se diferenciavam pela forma em que atuavam.

A Discrepância Invólucra Protética é um procedimento que acolhe figurinos que desempenham o papel de complementar ou subtrair volume ao corpo de quem o veste por meio elementos visuais tais como enchimentos em partes específicas do corpo, sendo de tamanhos e

formas diversas. Também existe a possibilidade de subtrair medidas com ilusões de ótica quando a intenção é diminuir os volumes pré-existent no intérprete, disfarçando-o visualmente, dando a ele um aspecto menor. Como podemos ver nas imagens acima, existem variadas formas de se implementar a Discrepância no figurino, sendo perceptível que ele modela o corpo do ator e permite que ele adquira a melhor forma para representar a personagem.

As imagens que serão apresentadas trazem exemplos de figurino na Discrepância Invólucra Protética, e pode parecer que isso seja comum por já ter sido visto em vários figurinos. Questiono aqui se havia a consciência de que um elemento tão comum em fantasias e figurinos poderia ser cômico e dependendo da forma que ele seja usado, pode ajudar atores de cenas cômicas na criação de suas personagens.

A primeira imagem apresentada demonstra um elemento homo- mutável, termo que analisarei melhor mais à frente. Este item de figurino é conhecido como *fat suit*, o terno ou veste de gordo, em livre tradução, bastante utilizado no cinema em filmes de comédia como *O professor aloprado* (1996), *Vovó...Zona* (2000), *Norbit* (2007), e até mesmo em outros gêneros, como no filme *O amor é cego* (2001) ou *Vice* (2018), entre outros. Este tipo de discrepância pela forma como se apresenta, pode ser entendida como um pré-figurino ou figurino-base, pois obriga os figurinistas a “cobri-la” com algum outro figurino e que tem o intuito de disfarçar o corpo, concedendo-lhe aspecto mais real ou mais irreal dependendo da intenção do criador. Uma curiosidade é que o *fat suit* pode receber sobre si um figurino que contenha as outras ferramentas, por exemplo, uma Discrepância Invólucra Protética pode ser colocada sobre outra de mesma classificação. Uma redundância, talvez, mas isto demonstra a diversidade de seu uso no contexto cômico.



Fat suíte. Fonte: https://decimateddesigns.com/fat_suit

Muitas imagens, aqui apresentadas são variantes do *fat suit*. A segunda imagem, traz a personagem Raimundinha, interpretada por Paulo Diógenes¹¹ e é um exemplo de que essa prótese corpórea pode ser utilizada de diversas maneiras, com o *fat suit* ou com algum elemento que traga o conceito do belo e do que é esteticamente aceitável, e pode ter um desenho diferenciado, dependendo do que o criador deseje demonstrar com ela.

¹¹ Paulo Diógenes, é um humorista, ator, diretor e político brasileiro. Criado no Ceará, Estado em que começou sua carreira, é famoso por sua personagem Raimundinha, que interpreta desde os anos 1980.



Personagem Raimundinha, do humorista Paulo Diogenes. Fonte:
<https://www.otempo.com.br/diversao/magazine/no-ceara-e-assim-humor-deboche-e-muitas-risadas-1.244897>

A referida personagem Raimundinha, usa seu corpo como elemento para que se crie uma piada viva, pois apresenta uma compleição física que remete a um corpo “violão”, enquanto seu rosto é exagerado para que se torne “feio”, referenciando a um ditado muito popular no nordeste do Brasil, em que alguma mulher pode ser chamada de “dona Raimunda”, e complementa-se a frase com a rima “feia de cara, ‘boa’ de bunda”. Podemos dizer, que a “beleza” do corpo da personagem Raimundinha, num comparativo com sua face, pode personificar este dito popular jocoso, porém carregado de machismo, o que levou o intérprete a deixar de fazê-la em seus shows.

A última imagem apresentada é do espetáculo *Circo Secreto*, da Cia. Mevitevendo de Teatro de Marionetes, e as técnicas utilizadas para a criação de seus bonecos se confundem com as utilizadas para pensar o figurino. As duas personagens que aparecem nesta imagem, são duas marionetes, postas como figurinos sobre os corpos de seus manipuladores, o que, em minha análise como figurinista, encaro como figurino cômico, por possuir duas discrepâncias em sua composição: a Invólucra e a Esdrúxula, além do Protético Grotesco Estrambólico. Por se tratar de marionetes, a linguagem utilizada se difere daquela que é objeto de estudo desta pesquisa, sendo, portanto, uma discussão para uma outra pesquisa.



Cia. Mevitivendo. Espetáculo Circo Secreto. Fonte: <https://saopauloparacrianças.com.br/teatro-que-mistura-sonho-e-realidade-sesc-pinheiros-recebe-espetaculos-da-cia-mevitevendo/>

Propp (1992), em *Comicidade e Riso*, cita a obra *O Inspetor Geral de Gogol* e retrata a seguinte cena:

Ivan Nikiforovitch quer atravessar a porta, mas seu próprio corpo o impede: ele é gordo demais. A vontade do homem é atingida por circunstâncias de caráter absolutamente exterior. Nesse momento quando de repente se verifica que a circunstância exterior é mais forte que o desejo da pessoa, o espectador ou o leitor desanda a rir. Ele vê somente o corpo de Ivan Nikiforovitch, todo o resto é momentaneamente esquecido. Se no primeiro caso frustrar-se com a intenção intelectual, neste é frustrado com a intenção da vontade. (p.43)

O personagem Ivan Nikiforovitch, na cena descrita como em tantas outras ao longo de sua história demonstra dificuldade de locomoção e de passar por determinados espaços, especialmente, ao atravessar portas, nas quais ele se entala, tanto sozinho quanto com outras pessoas. Não é difícil encontrar atores com atributos similares aos dos personagens ficcionais, e é nesses momentos que se abrem as possibilidades ao uso da Discrepância Invólucra Protética, pois o figurinista pode, assim, proporcionar à equipe de direção independência na escolha de seu elenco, uma vez que, caso o ator escolhido precise ter atributos físicos bem específicos para encenar um personagem e eles sejam diferentes dos seus, através do figurino é possível modelar um corpo às necessidades da ficção.

A comicidade presente nesse tipo de figurino é inerente a diversidade física humana e a não aceitação e invalidação dessa pluralidade. Caetano Veloso, fazendo referência ao mito de Narciso, em que ele enlouquece e perece após se apaixonar por sua própria imagem, e que representa uma metáfora da vaidade humana, cita “Narciso acha feio o que não é espelho”,

indicando a tendência humana de chacotear, desprezar, aqueles que fogem ao que se considera padrão. Então, o riso que surge deste tipo de figurino se dá pelo “choque” entre nossa imagem real com a imagem idealizada que construímos de nós mesmos, com os conceitos idealizados pela sociedade para se ter um corpo “aceitável”. Assim como no exemplo de Ivan Nikiforovitch, em que seu corpo está fora do padrão aceitável por aquela sociedade, mas através de suas ações demonstra que ele não se percebe tão grande quanto é, o que o coloca em situações, a princípio, simples e corriqueiras, que vão se transformando em cômicas, tanto pelo constrangimento que geram, quanto pela dificuldade em ver a si mesmo, da forma como realmente é.

Dentro da vertente Protética, analisei a existência de diferenças em seus usos nos figurinos, como pudemos observar nas imagens analisadas anteriormente, em que, por mais que apresentasse funções parecidas, se diferenciava pelo contexto. Elaborei uma categorização para analisar os tipos de próteses, separando as próteses que representem objetos e seres inanimados, que chamarei de Discrepância Invólucra Protética Grotesca, e aquelas que representam características humanas em distorção será denominada por Discrepância Invólucra Protética Homo- mutável (ou Homutável).

3.2.3.2.2.1 Discrepância Invólucra Protética Grotesca

Como já foi citado anteriormente nesta pesquisa, o termo grotesco se origina do termo grotta (gruta, caverna), do italiano, e era utilizado para descrever um tipo de decoração encontrada em cavernas na Itália, em que se misturavam os reinos animal, vegetal e mineral, de forma contrariar à ordem natural.

O procedimento que iremos descrever nesta parte da pesquisa, ocorre quando temos a miscigenação da silhueta humana com objetos ou animais, independente da ordem a que ele pertença, podendo ser um alimento, um eletrodoméstico, um móvel ou qualquer outro tipo de objeto inanimado. Esta relação foi percebida por mim através da observação de momentos em que há uma personificação, humanização das coisas, ou, em sentido inverso, a objetificação do ser humano, nas duas ocorrências, intenção é a mesma, miscigenar a forma humana com objetos inanimados.

É curioso o modo como, por vezes, este estudo se relaciona aos estudos de Propp (1992), quando ele cataloga, em seu livro, *Comicidade e Riso*, as formas de riso que ele percebe no cotidiano. Consigo perceber que muitos procedimentos aqui revelados são expressões visuais dos tipos de riso que Propp cataloga, sendo alguns, junções de dois ou mais tipos, e outros são os mesmos que ele revela.

Ainda no livro *Comicidade e Riso*, Propp faz uma análise do papel da comicidade na transformação da imagem humana em objeto, e vice-versa, e justifica, assim como se justificou a alteração da imagem humana em animal, que esta transmutação é cômica por “rebaixar” a pessoa ao nível de um objeto ou animal, e sua humanização às vezes é levada ao absurdo, que reforça o efeito cômico (p.69), mas isso só ocorre, em ambas as circunstâncias, quando o objeto ou animal exposto, tanto na atuação quanto no figurino, compartilhe de “defeitos” expressamente humanos.

A representação do ser humano através de uma coisa nem sempre é cômica como afirma Bergson, mas somente quando a coisa é intrinsecamente comparável à pessoas e expressa algum defeito seu. [...] Se as pessoas gordas são descritas através de almofadas, barris, colchoes, a magreza suscita outras associações: “Um magrela é algo semelhante a uma escova de dentes” (Gogol). (Idem. p75)

Acrescento que para esta relação ser cômica, esteticamente, ela precisa ter uma significação social (BERGSON, p 6) para o público apresentado, por ser esta relação parte de sua cultura, algo comum ao cotidiano, tal como se vê em metáforas de algumas expressões populares: cabeça de prego, nariz de tucano, cabeça de vento, entre outros. Essa relação cômica pode ter um viés elaborado, quando a intenção dos criadores da obra tornar um elemento específico, seja ele objeto ou animal, em cômico, inserindo alguns personagens do espetáculo em um estigma que pode ser revelado de forma crescente em sua imagem, usando elementos visuais ao longo da história e que firmem aparência com a correspondência da coisa com a qual lhes compararam durante todo o enredo.

Este tipo de Discrepância é muito usado em fantasias, tais como saleiro, pimenteiro, *cupcake*, biscoito, entre outros. Quando ela é trazida ao contexto da cena teatral, passa a ter outro significado, pois, ao transformar-se em figurino, se contextualiza a uma realidade imaginária, que, no entanto, é real para os personagens. A implantação deste procedimento em um figurino é cômica, pois eleva um objeto inanimado a ser pensante, assemelhando-se a um humano, ao mesmo tempo que este é rebaixado ao status de animal ou coisa, quebrando a ideia de hierarquia do humano sobre os animais dos quais ele se alimenta, ou aos quais domestica e dos objetos que ele mesmo é criador.

O hibridismo da imagem humana com a animal, ou de objetos, faz parte do universo estético do grotesco. O corpo grotesco está em constante metamorfose, inclusive ultrapassando os limites do próprio corpo nesse processo, o que explicaria a recorrência das protuberâncias e

excrecências (COSTA FILHO p.51). A falta de lógica é convencional a ela, sendo inexistentes os padrões de beleza ou feiura, sem moldes.

Abaixo iremos observar o figurino do espetáculo musical *O Bode quer*, do intérprete Evan Teixeira¹², que eu trago para análise, pois sua estética enquadra-se nas premissas do procedimento Discrepância Invólucra Protética Grotesca. O espetáculo citado é inspirado em um bode que foi uma das maiores personalidades da história cultural, popular e até política de Fortaleza, capital do Ceará, na década de 1920, por ter sido eleito vereador como forma de protesto popular contra a política realizada na época, além de ter ficado conhecido por ser alcoolizado por escritores do movimento cultural *Padaria Espiritual* e outros boêmios que frequentavam a Praça do Ferreira, e que faziam com que o bode levantasse as saias das moças que passavam próximas a ele, com intuito de que elas mostrassem seus tornozelos aos rapazes, o que ficou conhecido culturalmente no mapa da cidade como “a esquina do arriba saia”.

O figurino do espetáculo *O Bode quer*, inspirado no bode, é muito interessante de ser analisado, pois nele não existe apenas um procedimento, mas três coexistindo. A estética grotesca é notória, por existir uma fusão do corpo nu do ator, de sua pele aos pelos que assumimos ser referente ao personagem do bode Ioiô, juntamente com a exposição da representação do saco escrotal do animal, destacado, na foto do intérprete, por um círculo lilás, exemplificando a hibridização do corpo humano com um animal, mas, neste caso, de forma bem regional, pois existem detalhes sobre a parte superior e inferior do traje que lembram o trabalho regional cearense, tanto em couro bovino quanto caprino; a calça, mesmo com couro estilizado, consegue nos remeter muito à parte traseira de um bode. Um elogio que teço ao figurinista é que o figurino criado, foge totalmente à imagem popular de um sátiro, ser mitológico que é metade humano, metade bode, existindo uma fuga da obviedade que torna a obra bem interessante de ser observada em cena.

¹² Evan Teixeira é ator, performer, músico, manipulador de bonecos e arte-educador. Graduado do curso de Licenciatura em Teatro do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE. Desde 2007, vem apresentando projetos artísticos, ininterruptamente. Em sua jornada artística, já atuou na esfera local, nacional e internacional.



Ator Evan Teixeira interpretando o bode Ioiô, no espetáculo *O Bode quer*.
(Fonte: Acervo do intérprete Evan Teixeira)



Imagem do ilustríssimo bode Ioiô, empalhado, que se encontra no Museu do Ceará, em exposição fixa.
Fonte: <https://www.opovo.com.br/noticias/brasil/2018/04/bode-ioio-sera-tema-de-escola-de-samba-que-retratou-temer-como-vampiro.html>

Os procedimentos encontrados no figurino analisado são as Discrepâncias Alegórica, Protética Grotesca e a Ausência Explícita. As próteses fazem com que o corpo se assemelhe a um bode e não abrangem grande parte de seu corpo, se situando apenas em sua cabeça, representando os chifres, e entre suas pernas, com os dois elementos penduradas que se

assemelham aos testículos do bode. Os demais trajes, como a blusa curta vasada, o chocalho no pescoço e as calças que indicam uma imagem pitoresca, já constitui outro procedimento, no caso, a discrepância alegórica e em seu tronco o procedimento da Ausência Explícita.

É muito difícil conseguir um exemplo, dentro da cena cômica, de um figurino exclusivamente realizado dentro do conceito de apenas um procedimento, pois as existências deles decorrem, muitas vezes, da existência de outros, assim como os elementos base dos quais eles derivam.

3.2.3.2.2.2 Discrepância Invólucra Protética Homo- mutável

Iniciaremos a explanação demonstrando que ela poderia ser inclusa no procedimento anterior, uma vez que o autor Costa Filho (2019), cuja obra foi utilizada como fonte de pesquisa para essa dissertação, relata que o grotesco pode acontecer na própria extrapolação do corpo humano pelo corpo humano, como citado anteriormente, porém realizo essa separação adicionando mais uma ferramenta de Discrepância, pois trata das formas de como podemos explorar as extrapolações do corpo humano.

É interessante como essas disformidades físicas, que fazem com que o corpo fique extra cotidiano em cena, passeando pela estética grotesca tão comum ao dia-dia. Os corpos que uso para gerar o cômico são mais cotidianos do que pensamos, podemos vê-los todos os dias, ao mesmo tempo que, quando não os vemos, eles são excluídos de nosso *casting*, talvez por não se assemelhar a estética social que nos é proposta por meios de comunicação, na qual, infelizmente, essas pessoas possuem pouca representatividade.

Todo corpo é engraçado?

Não, nenhum corpo é engraçado por si só, ele pode se tornar engraçado, quando se quer usá-lo para esse propósito, independentemente do tamanho ou forma que ele tenha. O efeito cômico que é gerado por um corpo não vai depreciá-lo, se não for essa a intenção de quem faz a exposição. O corpo só será depreciado, se a cultura do grupo etnográfico ao qual ele está sendo apresentado, tiver alguma forma de rejeição às características do corpo em questão, porém desconsidero esta hipótese, pois tudo depende da forma como ele é apresentado.

Como dito anteriormente, quando apresentei a Discrepância Invólucra Protética, sendo uma boa representação da Discrepância Invólucra Protética Homo- mutável são as *fat suit*, pois sua tendência é a modificação da silhueta do indivíduo que o veste, e ela acontece exatamente quando modifica grande parte do corpo do usuário. Porém, essa técnica pode ser bastante maleável e utilizada em gradações diversas, tanto volumétricas quanto espaciais no corpo de quem se propõe a vestir o figurino.

A Discrepância foi o primeiro procedimento percebido por mim, mais especificamente a Invólucra Protética Homo- mutável, com o figurino da personagem Gerusa, do espetáculo *As Velhacas*, do grupo K'Os Coletivo, no qual tive o prazer de trabalhar, de forma colaborativa com seu intérprete e elenco, na criação dos figurinos.

A seguir, poderemos observar a fotografia da personagem supracitada, Gerusa. Na época em que criei a silhueta e confeccionei seu figurino, eu não tinha ainda bases técnicas para uma realização verossímil de um corpo de uma mulher idosa, mas, com auxílio de Aldrey, seu intérprete, desenvolvi a ideia da imagem que ela deveria ter: o corpo de uma idosa obesa de braços e pernas finos, uma vez que aproveitaríamos esse detalhe físico do intérprete para a personagem.



Personagem Geruza Velhaca, interpretada por Aldrey Rocha. (Fonte: Acevo do K'os Coletivo.)

Vale ressaltar que magreza e obesidade ainda são elementos estéticos antagônicos, muito utilizados como princípio gerador de graça e comicidade, por mais que a magreza ainda seja um “ideal” de beleza para muitas pessoas, e quando exposto em uma cena de situação cômica percebo que ele precisa ser comparado com algo oposto.

Reafirmo que os elementos básicos que constituem a comicidade são Exagero, Absurdo e Comparação, e não podemos esquecer que toda situação cômica é submetida a eles. Então,

tudo que parece ser cômico está sendo submetido, cognitivamente e culturalmente, ao observador. Quando temos a sensação de que uma coisa seja exagerada acima dos padrões estabelecidos, estamos reagindo a padrões estabelecidos por nós mesmos e pela sociedade em que estamos inseridos, isso faz de nós seres sociais, em que o meio lhe preestabelece premissas de beleza que podem se equilibrar com o próprio gosto pessoal e individual de cada um, e que cabe como parâmetros para que se estabeleça uma comparação.

Então, na circunstância sociocultural atual, é o corpo gordo, de maneira concreta ou imaginária, se torna parâmetro para transformar um corpo magro, em cômico. Seja de forma real ou abstrata, quando o referencial já está arraigado e contextualizado socialmente, não existe a necessidade que apareça, literalmente, o seu oposto para que componha a comicidade em cena.

Na relação entre a imagem gorda e a magra cria uma condição cômica de dependência em que um não existe sem o outro, por esse motivo, a personagem Gerusa está sempre acompanhada de sua amiga Aretuza, que, em oposição à amiga, é magra e alta, como podemos ver na imagem abaixo.



Personagem parceira de cena da Gerusa, a Aretuza Velhaca, do espetáculo *As Velhacas*, interpretada por Lucas Alexandre. (Fonte: Acevo do grupo K'os Coletivo)

Abordo agora a relação entre os corpos, mencionada no parágrafo anterior, pois para a composição do figurino de Gerusa, acrescentamos elementos antagônicos, como o fato de seus membros magros e finos fazerem oposição ao corpo largo e gordo, causando uma certa falta de lógica ou proporção, gerando, assim, o riso. Sua imagem causa certo impacto visual por ser rica em pequenas contradições, como as já mencionadas e outras como: a baixa estatura do ator em

relação à imagem expansiva da personagem, sua aparência grande e pequena ao mesmo tempo apresenta-se como um jogo entre as proporções e a obviedade da falta delas.

Percebo que este e outros procedimentos habitam os dois campos da criação: o Abstrato e o Concreto em que eles conseguem transpor o imaginário ao Concreto, tendo sua idealização no Abstrato, e sua abstração consiste na extrapolação das várias camadas do corpo humano com a quebra de segmentos lógicos. A obviedade é monótona, e não auxilia ao propósito cômico dos procedimentos.

Se supusermos uma Geruza com uma imagem previsível de uma mulher obesa, se seus braços e pernas acompanhassem as proporções de seu tronco, talvez o riso surgisse na plateia, mas não temos como prever sua intensidade ou objetivo.

A falta de semelhança, que extrapola o “real” é interessante para este procedimento, o cômico proposto por ele foge do óbvio, dos risos preconceituosos, que veriam graça em uma mulher gorda e velha, apenas por ela ser como é, e a subjugaria por seu comportamento, atitudes e posicionamentos sociais.

3.2.4 Inversão

A Inversão é um procedimento proveniente tanto do elemento Comparação quanto da Analogia, sendo que os dois possuem características semelhantes em sua atuação. Uma condição comum aos dois procedimentos, é que eles só podem ser estabelecidos quando houver um objeto ou pessoas como referência de comparação, no intuito de usar o objeto de referência para inferiorizar o que tenta se assemelhar a ele.

Quando um humorista ou ator imita uma pessoa com características bem distintas das dele, além de estar realizando uma caricatura do objeto imitado, ele estará promovendo, visualmente, uma inversão, como quando vemos uma pessoa franzina imitando outra com biótipo corpóreo grande, um velho ou um adulto imitando uma criança, uma pessoa, notoriamente, doente passando-se por saudável, um gato fantasiado de cachorro, ou um ser humano vestido de animal.

Surgiu então o questionamento: um homem vestido com roupas de mulher, ou vice e versa, são exemplos de inversão?

Podemos dizer que sim, mas não obrigatoriamente. Uma pessoa que se identifique como não binária, uma mulher ou homem *trans*, ou uma travesti não são engraçados naturalmente, eles não são cômicos por se vestirem de maneira oposta ao gênero a que eles foram designados pela “natureza”. Esses indivíduos se vestem conforme o gênero em que eles se reconhecem, e rir desta escolha, é criminalizar o riso, dando a ele preconceitos e transforma-o em ferramenta

de escárnio que pode ser usada para julgar os outros a respeito daquilo que desconhecemos, agregando ao ato de rir o seu preconceito fazendo dele um ato criminoso.

O procedimento da Inversão necessita ser imputado ao personagem, ser fictício cuja existência é uma contradição entre o ser e a sua imagem, que se chocam por serem totalmente diferentes e condicionadas de forma permanente ou sazonal, porém inerente a circunstâncias bem específicas, geralmente, estabelecidas pela dramaturgia.

A graça deste procedimento se estabelece no que Propp considera como particularidade ou estranheza e que distingue uma pessoa do meio que a circunda pode torná-la ridícula (p.59). O jogo que o ator assume para seu personagem, pode usar da técnica para causar distanciamento de sua condição, com quem ele realmente é, que não condiz com sua imagem, estabelecendo a ironia.

Desde Aristóteles, os estudiosos da estética repetem que o que disforma é cômico, mas não explicam e não definem que tipos de deformidades são risíveis ou não. O disforme é oposto do sublime. (...) O homem possui um certo instinto do devido, do que ele considera norma. Essas normas se referem tanto ao aspecto exterior do homem quanto à norma da vida moral e intelectual. (PROPP p. 59)

Então, aquilo que foge ao normativo acaba por impactar e causar comoção, ao riso, pois, comumente esperamos que o humano seja humano e o cachorro, cachorro; assim como esperamos que a orientação sexual e o gênero sejam condizentes visual e comportamentalmente. Quando existe uma troca de comportamento e aspectos naturais do ser observado, atingimos os estranhamentos e as sensações geradas com o Absurdo.

Propp complementa seu texto com uma citação de Iurêniev, afirmando que “provocam o riso, as faltas de correspondência que revelam desvios da norma” (p.60). Em cena não basta um homem vestir-se de mulher, seu comportamento não pode ser condizente a sua imagem; a concomitância da falta de uma ordem lógica é que gera a graça, e não somente no fato de termos um indivíduo que identificamos como pertencente ao gênero masculino, vestido como mulher. Deve existir uma falta de concordância com a identidade que se está assumindo, o que acaba por ser demonstrado com ações e escolhas.

Percebo esse procedimento, que tem relação com o antagonismo entre o sagrado e o profano, em que a comicidade é vista sempre no lado profano da história, que promove o que é disforme, distante do aspecto de perfeição, que seria natural. Qualquer modificação de posicionamento é condenada, mas o homem não faz então parte da natureza? Seus comportamentos não fazem parte de um movimento natural?

Um dos exemplos mais claros para mim, e que irei demonstrar aqui, foi encontrado nos personagens de *As Velhacas*.



Personagens Geruza e Aretuza, no espetáculo *As Velhacas*. (Fonte: Acevo do K'os Coletivo)

Aretuza e Geruza, são duas mulheres velhas sendo representadas por dois homens jovens. O gênero feminino não é o elemento em que transita a comicidade do espetáculo, mas sim na juventude dos dois atores que permite às personagens realizarem atividades que elas não conseguiriam realizar, caso tivessem a idade que elas aparentam ter.

É interessante que a dramaturgia as subjuga, enquanto a juventude, as empodera. Duas senhoras “reais”, com a mesma idade das personagens, poderiam estar paralisadas pela avançada idade, por questões familiares, de mobilidade e, até mesmo, limitações motoras.

Como podemos observar acima, o visual delas não deixa de representar senhoras, porém seus comportamentos, ações e escolhas extrapolam, indo em sentido contrário a norma a que, geralmente, as mulheres dessa idade são conduzidas, beirando o extraordinário.

Então, este procedimento, para não adentrar ao preconceito, não deve se ater apenas a imagem pela imagem, mas ele é condicionado à sua existência com uma forma de atuação que propõe um jogo com as contradições entre o ser do ator e o de sua personagem, que acaba por não ser condizentes, convergindo entre ator e personagem.

A condição da personagem não deve decidir sua imagem, mas ela pode se contrapor, aliando-se a personalidade do personagem, podendo expandi-la. O procedimento Inversão pode ser implementado de forma Condicional e Sazonal.

3.2.4.1 Inversão Condicional

A maneira com que a Inversão se apresenta como condição, se dá quando a Inversão é posta de forma contínua na imagem dos figurinos de personagens específicos. Geralmente, a imagem não se modifica, sendo contínua no enredo, aparecendo do começo ao fim da obra.

Um dos exemplos mais bem-sucedidos de inversão condicional, que traduz a imagem de crianças sendo interpretadas por adultos, é a série Chaves, de autoria de Roberto Bolaños.



Foto do elenco que interpreta as crianças da série televisiva Chaves, e que possui o figurino pautado na inversão condicional. Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/232719-chaves-saiba-tudo-aconteceu-elenco-serie.htm>

Na obra citada, adultos invertem sua condição visual, se vestindo e comportando-se igualmente a crianças. A forma como a inversão é apresentada, se torna uma condição dentro da cena, e se não houver uma caracterização específica, não há o personagem, pois, além da inversão ser condicional, existem características bem específicas para a roupa de cada personagem. E quando se faz necessária uma troca de roupas, o personagem perde seu signo e torna-se outro, como acontece com alguns atores que interpretam dois personagens na referida série.

Na foto abaixo vemos o ator Édgar Vivar, que interpretava os personagens Senhor Barriga e Nhônho, e é importante pontuar que a existência deste último se dá essencialmente pela existência de seu figurino, caracterização e interpretação específica. O figurino, neste caso, firma a existência do personagem em cena, tanto que este personagem, apesar de, por vezes, trocar de figurino, a mudança que ocorre é, geralmente, bem sutil, mantendo a estrutura básica do que se apresentou anteriormente.



Foto do ator Édgar Vilar interpretando os personagens Sr. Barriga e seu filho Nhônho. Fonte: <https://www.facebook.com/forumchaves/posts/3512838918815125/>



Personagens irmãos Domingos e Glória, interpretados por Vicente Mesquita e Aline Campelo. (Fonte: Acevo do K'os Coletivo)

O figurino acima, dos dois irmãos Domingos e Glória, no espetáculo *A Noiva e o Condutor*, são figurinos análogos gradativos, mas também são inversos de forma condicional, sendo um o inverso do outro. Essa é uma condição para a existência dos personagens, na atuação, quando são bastante parecidos, mas de gêneros diferentes.

O figurino inverso evidencia o fato de serem irmãos, de origem humilde, indicada pelo fato de que o mesmo tecido que compõe a calça do garoto se faz presente no vestido da garota, e a característica que os difere é o comportamento que a sociedade aplica a eles, fazendo com que se torne obrigatório o uso de calças pelo menino e de vestido pela menina, mas isso não impede que eles compartilhem os mesmos signos e que sejam um, a versão do outro.

3.2.4.2. Sazonal

A forma Sazonal da Inversão se dá quando o figurino da personagem, muda e se transforma em um visual totalmente diferente do que era, o que acontece quando a dramaturgia assim exige. Um bom exemplo, é um personagem com um visual que transmite a ideia de pobreza, e que em alguns momentos pode aparecer com uma imagem que ostente riqueza.

No espetáculo *Para não falar de Teatro*, assim como em *CRisE na Rua*, do grupo CRisE, os figurinos são pautados na Inversão Sazonal. O primeiro é uma obra na qual o elenco de três ou quatro atores se revezam na apresentação de esquetes que têm de dois a três personagens em cena. O figurino é uma Inversão Sazonal, pois ele propicia a efemeridade da existência do personagem, em trocas de personagens por meio da mudança de adereços dos atores, como vimos no capítulo anterior quando falei sobre o primeiro figurino realizado para o grupo.

Porém, assim como qualquer dos outros procedimentos, pode se realizar de forma plena ou sucinta, e cabe ao figurinista escolher o quanto desses procedimentos iremos inserir a um figurino.

3.2.5 Nonsense

Começo relatando sobre o que deu origem ao nome deste procedimento, com uma citação de Mendes (2008) a respeito da definição de chistes dada por Freud, que explicita que a mais conhecida definição que ele faz para chiste é dizer que o prazer do *Nonsense* tem origem “na sensação de liberdade que experimentamos ao abandonar a ‘camisa de força’ da lógica” (p.72).

Nonsense é uma palavra de origem inglesa que detém a ideia de "sem sentido" ou "absurdo". Para Freud (1905), em *Os Chistes*, e em sua relação com o inconsciente, o *Nonsense* faz parte da definição de que:

Se esse ponto for mais desenvolvido, o contraste entre ‘sentido e nonsense’ torna-se significante. Aquilo que, em certo momento, pareceu-nos ter um significado, verificamos agora que é completamente destituído de sentido. Eis o que, nesse caso, constitui o processo cômico. Um comentário aparece-nos como um chiste se lhe atribuímos uma significância dotada de necessidade psicológica, e tão logo tenhamos feito isso, de novo o refutamos. Essa “significância” pode querer dizer várias coisas. Atribuímos sentido a um comentário e sabemos que logicamente ele não pode ter nenhum. Descobrimos nele uma verdade, fato impossível de acordo com as leis da experiência ou com

nossos hábitos gerais de pensamento. Concedemos-lhe consequências lógicas ou psicológicas, que ultrapassam seu verdadeiro conteúdo, apenas para negar tais consequências tão logo tenhamos reconhecido claramente a natureza do comentário. Em todos os casos, o processo psicológico que o comentário chistoso nos provoca, e sobre o qual repousa o processo cômico, consiste na imediata transição dessa atribuição de sentido, dessa descoberta da verdade, dessa concessão de consequências, à consciência ou impressão de relativa nulidade.’(LIPPS, 85) Por mais penetrante que essa análise possa parecer, pode-se levantar aqui a questão de saber se o contraste entre o significativo e a falta de sentido, contraste sobre o qual se diz que o sentimento do cômico repousa, também contribui para a definição do conceito de chiste na medida em que este difira do conceito de cômico. (p.98)

Entendo que o procedimento estabelece o riso por meio do uso de uma contradição infinita e contínua, do absurdo pelo absurdo. Sua existência não precisa de grandes justificativas, e sua função é que se choque com os padrões, com as normas, como é proposto dentro de um elemento visual como o figurino, e a quebra visual é sua principal intenção, mas para isso é preciso que se pré-estabeleça uma figura como imagem referencial, e cause ao público uma interferência com elementos antagônicos, algo totalmente diferente do que está se apresentando como padrão.

O *Nonsense*, quando aplicado corretamente a um figurino consegue nos libertar das amarras da lógica, podendo ser causa de um riso inesperado, uma surpresa ao espírito, um choque visual, positivo, neste caso. Às vezes não importa quantas vezes ele aparece em cena, a comicidade ali parece não se desfazer, como se chegasse ao sublime e não tivesse como refutá-lo, uma vez que ela mesma causa isso sobre si.

Nunca tive a oportunidade e o prazer de me deparar com um figurino que fosse totalmente pautado no procedimento do *Nonsense*, o que pude ver, até o presente momento, é que este procedimento é usado para pontuar um elemento visual do corpo de uma personagem, e isso quase não acontece de maneira contínua, geralmente acontece em um ou mais momentos específicos da cena.

Assim como foi dito no procedimento anterior da Inversão que também se apresenta nas mesmas condições que o *Nonsense*, suas atuações dividem-se em Condicional e Sazonal.

3.2.5.1 Condicional

A condicionalidade presente no *Nonsense* é o mesmo que na inversão, e se dá quando o procedimento no figurino é necessário à existência do personagem, algo que a distingue, tornando-se parte de sua identidade. E independente do que aconteça em cena ou em situações que este personagem se encontre, a parte ou o figurino totalmente *Nonsense* estará com ele.

Esse tipo de condição é bastante presente em personagens tipo, que como dito anteriormente, que são personagens com características, qualidades e defeitos bem definidos, que são condicionantes à sua existência. A técnica dos personagens tipo é frequentemente realizada por comediantes cearenses, esta técnica também define a caracterização dos personagens, que limita sua imagem e seus elementos, que para nós podem ser restritos, mas é essa limitação visual que é necessária para a sua existência cômica.

Neste procedimento, de *Nonsense* Condicional, gostaria de destacar o figurino personagem humorística Aurineide Camurupim, retratada a seguir.

Não é difícil identificar onde se encontra instalado o procedimento *Nonsense*, no figurino da personagem acima: nos cabelos. A personagem encontra-se vestida à sua maneira, com um vestido, que visualmente pode ser encaixado no procedimento da Discrepância Alegórica, uma vez que nas duas fotos dela aqui apresentadas, ela traja vestidos muito chamativos, ricos em estampas, cores, brilho e adereços igualmente espalhafatosos.

Os cabelos da personagem Aurineide são sua marca registrada, seu cartão de visitas, pois impacta visualmente no público, e se contradiz totalmente com a mensagem que o restante de seu figurino tenta passar. Por mais que a roupa seja chamativa e visualmente apelativa, os cabelos conseguem ser ainda mais chamativo que os demais elementos. O Exagero, neste caso, é extrapolado a tal ponto que a Discrepância perde sentido e torna-se Absurdo.

O cabelo da Aurineide Camurupim é tão icônico que em todas as apresentações ou programas de TV que a vi, ele não se altera quase nenhum aspecto, sendo uma condição existencial da personagem, por isso identifico esse componente de sua imagem como pertencente ao procedimento *Nonsense* Condicional.

Assim, todo figurino pautado no procedimento *Nonsense* Condicional deve, assim como os cabelos de Aurineide, ser um elemento visual que traga identidade ao personagem tornando-o essencial e indispensável à sua existência, sendo símbolo dele.



Personagem Aurineide Camurupim, vivida pelo ator Luís Antônio

Fonte: <https://www.versatilnews.com.br/2011/09/vencedor-do-concurso-de-piadas-do-tom-cavalcante-e-atracacao-do-planeta-humor-no-thermas/foto-aurineide-camurupim/>

3.2.5.2. Sazonal

A sazonalidade no procedimento *Nonsense*, assim como a Inversão se dá em algumas cenas de um espetáculo ou performance, onde o procedimento é revelado para pontuar a comicidade em cenas específicas, trazendo surpresa e o impacto da imagem como efeito cômico, na conquista dos risos.

Temos, a seguir, duas cenas diferentes da peça *A Noiva e o Condutor*, a primeira, em que o personagem de Dr. Henrique está vestido de forma cotidiana e, na imagem seguinte, apresento uma cena em que o figurino dele remete a roupas de uso doméstico, bem informal, por estar no ambiente de sua casa. O figurino do Dr. Henrique transforma-se, ainda, em outro que se encaixa no procedimento *Nonsense Sazonal* e na Ausência Implícita, a mudança de figurino da forma como se estabeleceu, foi pensado por mim e pelo ator, de forma a romper com a imagem inicial, sisuda, da personagem e provocar risos na plateia.



Personagens Dr. Henrique e Helena, do espetáculo *A Noiva e o Condutor*. Interpretados pelos intérpretes Aldrey Rocha e Erica Cardoso. (Fonte: Acevo do K'os Coletivo)

O segundo figurino só é cômico quando se contradiz com o primeiro, e devido ao comportamento e a personalidade do personagem, que ninguém espera que se vista com roupas aparentemente femininas, e que neste momento não se incomoda por estar com os cabelos arrepiados, ou o papel higiênico grudado na pantufa. A contradição contínua, do figurino com o ser que o veste e com o figurino habitual dele, é que faz sentido na comicidade gerada pelo *Nonsense*.

Então, para que um figurino se encaixe como *Nonsense Sazonal* é preciso que não seja uma condição do personagem, mas que seja um evento único ou que aconteça com pouca frequência durante a apresentação.

3.3 Reflexões sobre os Procedimentos Poéticos-Cômicos

Diante do que foi exposto até aqui nesta dissertação, percebemos que os procedimentos não são completamente desconhecidos, e as ferramentas que os compõem estão presentes na prática de vários figurinistas.

Do Exagero, exprimo a Discrepância, da qual se derivam Alegórica e Invólucra, que possuem princípios semelhantes, mas com atuações diferentes sobre a imagem dos figurinos. A Discrepância Invólucra divide-se em Esdrúxula e Protética e a Discrepância Invólucra Protética ramifica-se, ainda em Grotesca e Homo – mutável.

No gráfico, demonstro, através da indicação das setas, que elemento da comicidade produz este ou aquele procedimento. Envolvi os elementos e os procedimentos em retângulos na cor cinza para melhor limitá-los. A hierarquia que proponho, com os elementos cômicos (Absurdo, Exagero e Comparação) sendo geradores das ferramentas (Ausência, *Nonsense*,

Analogia, Inversão e Discrepância) colocados em uma posição primária, para que delas derivassem as outras, posicionando-as como secundárias (Ausência Implícita e Explícita; *Nonsense* Condicional e Sazonal; Analogia Gradativa e Opositiva; Inversão Condicional e Sazonal; Discrepância Alegórica e Involucra).

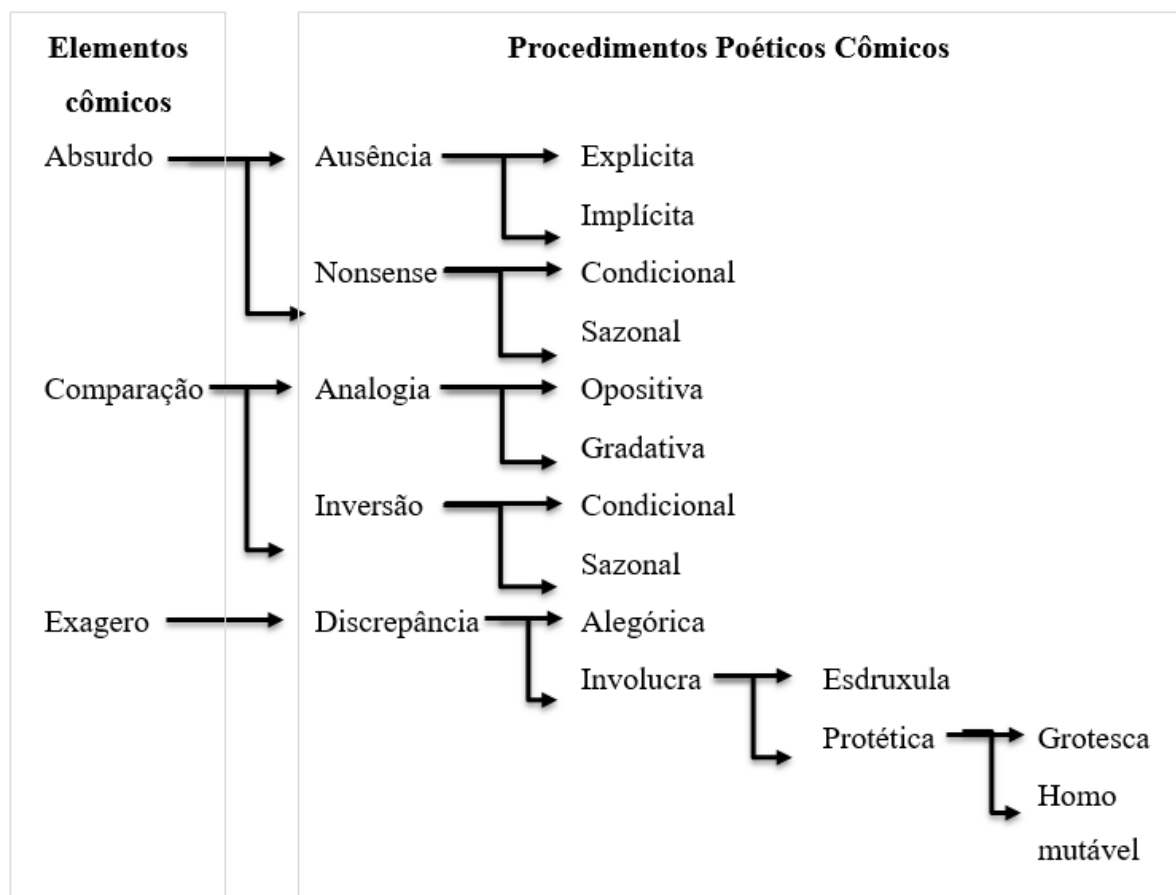


Gráfico organizacional dos Procedimentos Poéticos-Cômicos. (Fonte: Autora)

A Discrepância é a única ferramenta que se decompõe para além de uma função secundária, que chamarei de ferramentas terciária e o que for gerado de suas expressões será categorizado de ferramentas quaternárias. A abundância de possibilidades encontradas em suas funções me levou a criar mais posições dentro desta catalogação, para melhor defini-los, pois, cada ferramenta dos procedimentos é distinta e não podemos ignorar as diferenças e sua funcionalidade. Assim, sucedem-se à Discrepância Involucra, as ferramentas terciárias; Discrepância Involucra Esdruxula e Protética e da Discrepância Involucra Protética as ferramentas quaternárias; Discrepância Involucra Protética Grotesca e Homo – mutável. A ordenação proposta é para orientar as origens estéticas em comum e valorizar as funcionalidades deles, que se fizeram necessárias para que eu entendesse as capacidades e limitações distintamente.

As Discrepâncias têm como característica principal os volumes de informações ou corporais, como adições ao figurino para modificar o corpo de quem o recebe; as Ausências apresentam-se como atributo principal à exposição do corpo, às vezes de maneira explícita, quando o figurino permitir, expondo, por exemplo, os membros do ator ou, de maneira implícita quando essa exposição é apenas sugerida, utilizando gravuras ou desenhos estampados no figurino. O *Nonsense* tem a peculiaridade de quebrar a ideia lógica, onde um elemento do figurino foge totalmente do contexto do restante do figurino que o ator veste, ou faz uma oposição destoante aos figurinos dos demais atores que compõe a cena. Analogia e a Inversão por possuírem origens comuns no mesmo elemento, a comparação, elas precisam sempre de um referencial estético externo (proveniente da sociedade) ou interno (referente a realidade proposta pelo próprio espetáculo) para que funcione comicamente.

Este estudo não pretende podar o processo criativo de ninguém, por isso, não me posiciono como um exemplo a ser seguido, mas exponho meu pensamento sobre a forma que percebo a estética cômica como ampliadora do campo das investigações sobre o riso; exponho uma forma diferente de criar figurinos para espetáculos cômicos, estabelecendo ferramentas específicas para a estética do gênero cômico no trabalho criativo de um figurinista. Quando se viabiliza o conhecimento na área técnica do Teatro, as demais áreas gozam do mesmo conhecimento, pois todas estão interligadas, então este estudo pode auxiliar, não apenas aos figurinistas, mas aos atores que vestem os figurinos, a direção, a plateia e a própria comicidade que terá mais um trajeto para sua melhor compreensão.

Este ciclo não é apenas visualizado quando se pensa na comicidade introduzida ao figurino, mas também, quando ela se encontra em outras circunstâncias, dentro da dramaturgia, ela se “retroalimenta”; os elementos externos são interessantes, mas não tanto quanto seus elementos próprios, rir de si mesmo, apontar os próprios defeitos, e rir de si para levar o outro ao riso, uma antropofagia da própria imagem, adicionada e sobreposta a si mesma por tantas vezes que termina distorcida, gerando significados, realidades ou sentidos.

No decorrer da análise dos textos de Bergson (2004), Bakhtin (2007), Propp (1987) e Ximenes (2010), foi possível perceber, mesmo quando a citação não é explícita, que a comicidade é uma propriedade humana, e por isso tentei explorar o que provinha da imagem humana, em diferentes fases e situações, e de que modo isso afeta e transforma a imagem do figurino. Para Bergson (2004), o riso tem uma significação social e de acordo com Ximenes (2010), em concordância com Bergson, ele necessita de eco, de um conjunto de pessoas, uma sociedade que se impregne de significados, que o use para criticar, refletir, conscientizar, aprender ou divertir-se, como força motriz das mudanças.

É recorrente que o primeiro contato do público com uma performance, independente do lugar que ela seja executada, é com a imagem dos atores, seguido à percepção do cenário e dos outros elementos visuais da cena. Por isso é necessário observar a fundo o figurino criado para uma personagem cômica, pois a imagem dela dentro ou fora de uma obra exclusivamente cômica, não é suficiente achar que podemos tratar a criação de figurinos igualmente a todos os gêneros, pois como anteriormente citei, esse processo faz parte da narrativa, e se existe uma pluralidade na dramaturgia, por que seria diferente no figurino? Abre-se a possibilidade da existência de outros procedimentos para a execução de figurinos para os outros gêneros, gerando uma diversidade de formas de se pensar uma criação e execução de figurinos eficientemente a sua especificidade.

Foi Lavoisier quem disse: “Nada se cria, tudo se transforma”. E ele está certo, os procedimentos aqui expostos já eram ferramentas utilizadas por muitos experientes figurinistas, porém nem todos conseguiam ter o domínio técnico sobre eles, relativizando seu uso através do nível de sensibilidade, conhecimento e experiência que possuíam no campo da comicidade. Para principiantes nas artes, independente de qual seja, esperar este tato e visão sobre o conteúdo é injusto, uma vez que, como já citado, não havia quase nenhuma literatura sobre o assunto.

Uma vez ciente da existência dos Elementos ou dos Procedimentos Poético- Cômicos, o figurinista encontra-se livre para utilizá-los à sua maneira, pois independe dos modelos de roupa que eles possam ter, se os procedimentos estiverem dispostos de maneira a atender aos requisitos de imagem deles, a comicidade poderá ser acionada. O diferencial dos figurinos pautados nos procedimentos é que não estarão apoiados apenas na sensibilidade dos figurinistas que entendem do estabelecimento do cômico em um traje cênico, mas também na forma como cada um os adiciona em sua linguagem artística, e irão utilizá-los como bem lhes convier.

A respeito desta flexibilidade de uso, não há contraindicação que restrinjam essa utilização, mas existem fronteiras que quando transgredidas podem transformar-se em outro procedimento, ou agregá-los em um mesmo figurino. Os procedimentos são formados nas junções dos Elementos, cada um possuindo percentuais diferenciados de um para outro, classificando-os pelo que sejam mais evidentes. À exemplo: na Discrepância coexistem os elementos do Exagero, do Absurdo e da Comparação, pois um Exagero que ultrapasse a desproporção habitual já vista, torna-se absurdo e para que se considere algo absurdo ou fora do comum, deve-se ter um outro elemento para parâmetro de comparação.

Para que os procedimentos sejam eficientes comicamente, precisam ser apoiados por “modelos” que, geralmente, são inspirados por itens utilizados pela sociedade vigente que serve

ao figurinista como referência para fundamentar as imagens que ele irá realizar nos figurinos a partir da negação que a sociedade faz por ele. Quando menciono que a sociedade nega seus próprios modelos sociais, quero dizer que é impossível que todos os indivíduos sigam as mesmas regras de vida e compartilhem o mesmo biótipo, somos todos diferentes. E é ao contrário deste modelo, na realização de uma imitação ruim e na distorção que habita o riso. Toda imitação é uma tentativa de assemelhar-se a um ser ou objeto e nem todas atingem a verossimilhança ou o realismo, e dentro da cena cômica quanto mais a imitação apresentar-se esdrúxula, melhor para a comicidade, pois o riso torna-se mais alcançável.

O Absurdo está presente em um figurino quando fica nítido que há uma fuga explícita e histriônica da normalidade, estabelecida como modelo, a comparação é contínua e presente para a existência de qualquer dos procedimentos ou acontecimento cômico, que apresentarei, pois é na Comparação do referencial igualar-se a alguma coisa ou a alguém, que pode surgir o riso. O Exagero atravessa os elementos do Absurdo e da Comparação, evidenciando as anormalidades morais, físicas e sociais aumentando a situação dentro de uma cena, ou as partes do corpo de uma personagem, a uma posição muito distante do referencial aceitável.

Os elementos existem, simultaneamente e harmonicamente, percebi que quando se tenta isolar uns dos outros, a comicidade se desmancha. Então, conclui que para a existência de cada procedimento, existe a exaltação de um dos elementos, enquanto os outros dois servem de apoio, em níveis menores, mas que quando aumentamos o elemento que está em menor quantidade, o procedimento se transforma no outro, de modo que uma Discrepância pode se transformar em *Nonsense*, uma Ausência em Comparação, entre outras.

Na imagem abaixo temos dois exemplos de uma mesma Discrepância, a Invólucra Protética Homo- mutável, mas no primeiro figurino, de cor azul, o Exagero e o Absurdo estão em maior quantidade que a Comparação, o que faz com que a barriga ganhe proporções visuais muito maiores que o resto do corpo do ator ou do que se esperaria de um ser humano. No segundo exemplo, encontramos o mesmo tipo de Discrepância só que os elementos que estão maior proporção no figurino são o Exagero e a Comparação, enquanto o Absurdo se apresenta em menor quantidade

A comicidade depende do contexto em que acontece, onde nem todo Exagero, Absurdo ou Comparação são cômicos em meio social, necessitando de um contexto favorável à sua existência. O uso dos procedimentos é diverso em intensidade e quantidade de informações, e, em sua implantação existe a possibilidade de manipular um figurino para facilitar que o ator passe a ser, ou não, muito cômico. A configuração deste uso vai depender muito da cultura do

grupo artístico e do público que o atende, que vai lhe fazer decidir o que será exposto ou não em cena.

4 CRISE NA RUA

Este capítulo pretende observar os procedimentos na prática, durante meu processo de criação dos figurinos para o espetáculo *CRisE na Rua* (2020), inspirados nos personagens do estilo de atuação da *Commedia Dell'Arte*. O espetáculo, com classificação livre, a princípio, informa e esclarece ao público a respeito da *Commedia Dell'Arte*, e, em seguida, aborda temas atuais e variados em seus *canovaccios*, que são esquetes com apenas um tema ou um roteiro para o ator improvisar na hora do espetáculo.

A *Commedia Dell'Arte* foi um movimento teatral artístico popular e itinerante que surgiu entre os séculos XIV e XV em várias regiões da Europa, mas o estilo destacou-se proeminentemente na região que hoje conhecemos como Itália. Uma de suas características principais era a estética carnavalizada, muito comum ao período medieval, contradizendo muitas crenças de que este período tenha sido “perdido” historicamente, inerte, devido as políticas moralistas arraigadas de dogmas religiosos e sustentadas pela ignorância e o medo em detrimento do pensamento racional e da ciência. Porém, ao contrário do que se pensa,

Sua amplitude e importância [da carnavalização] na Idade Média e no Renascimento eram consideráveis. O mundo infinito das formas e manifestações do riso opunha-se à cultura oficial, ao tom sério, religioso e feudal da época. Dentro da sua diversidade, essas formas e manifestações – as festas carnavalescas, os ritos e cultos cômicos especiais, os bufões e tolos, gigantes, anões e monstros, palhaços de diversos estilos e categorias, a literatura paródica, vasta e multiforme, etc. – possuem uma unidade de estilo e constituem partes e parcelas da cultura cômica popular, principalmente da cultura carnavalesca, una e indivisível (BAKHTIN, 1993, p. 3, 4).

A carnavalização das festas era um escape ao cotidiano, momento de transcendência, onde se perdia o marasmo e dava-se lugar ao extraordinário; os atos, os seres e os costumes tidos como absurdos e condenáveis eram normalizados, dando abertura para que toda manifestação de prazer fosse possível, onde os excluídos considerados como feios, “aleijados”, e até mesmo monstruosos, podiam se tornar reis nos braços do povo, como que em uma grande brincadeira que não tinha limites morais ou judiciais em um espaço de tempo que poderia ser de dias ou semanas, mas sempre chegando ao fim, e levando consigo a felicidade. Para fechar o entendimento sobre a carnavalização, cito Miranda (1997):

Nem atores, nem palco. Momento especial da existência, ao mesmo tempo onírico e real. É a própria vida que representam. Daí não ser representação, mas vivência. Jogam um jogo especial que se transforma em vida real. É aquela dualidade do mundo e da vida – segunda vida do povo, fundada no princípio do riso e da festa. No carnaval da Idade Média, esse é o caráter específico da segunda vida do povo – o caráter utópico da universalidade, liberdade, igualdade e abundância. As festas oficiais da Igreja e do poder feudal negavam a possibilidade da segunda vida ao povo. Reiteravam o existente, o presente, pela celebração do passado, pela repetição ritualística do mesmo, do eterno. O tempo apresentado como mero elo da cadeia da eternidade. A finitude negada e engolfada na infinitude transcendente. O oficial consagrava o grave, a seriedade. O riso era um corpo estranho no mundo sagrado. (p.128,129)

Além de ser caracterizada pela carnavalização comum dos festejos medievais em que habitava a *Commedia Dell'Arte*, possuía “princípios” bem definidos que a marcam e identificam. Assim, as companhias que realizavam este tipo de espetáculo tinham um elenco bem diferente dos grupos de teatro atuais

Cada ator da companhia era responsável por um tipo de personagem durante toda sua vida artística, e quando o ator comesse a entender que suas funções estavam sendo dificultadas pela idade ou por algum tipo de doença, ele procuraria um pupilo que poderia surgir dentro da própria companhia ou de agregados provindos de suas viagens. É interessante pontuar que as companhias de *Commedia Dell'Arte* eram grandes famílias, muitos tinham elos consanguíneos e faziam de sua arte uma herança para os seus. Às vezes os atores que deixavam de interpretar um tipo de personagem devido à mobilidade ou à idade, se dedicavam a interpretar outros.

Cada personagem masculino portava uma máscara referente a seu personagem, geralmente fabricada em couro, elas eram sempre bem caricatas e expressivas, sendo sua comunicação incisiva, onde a face de um *zanni*, personagem que fazia as vezes de bobo, nunca se pareceria com a de um *veccio*, categoria de personagens masculinos idosos da *Commedia Dell'Arte* italiana, cujos membros principais são *Pantalone* (ou *Pantaleão*), *Il Dottore* e *Il Capitano*, sendo *Pantalone* e *Il Dottore*, o alter ego um do outro, *Pantalone* sendo um decadente comerciante rico, e *Il Dottore* um decadente erudito. Eles são os antagonistas, opondo-se ao amor dos *innamorati*; e o final cômico é produzido quando os *zannis* conseguem superar os “vilões” e conseguem unir os amantes.

As personagens femininas só recebiam máscaras quando o intuito de sua presença fosse disfarçar a personagem em outro alguém para fazer parte do jogo cênico, para que se estivessem à sua procura não a encontrassem. Durante um longo período da história, as mulheres não

podiam atuar, então homens as interpretavam, tanto na *Commedia Dell'Arte* quanto em outros estilos, usando-se das máscaras ou véus, às vezes, dos dois, para que seus traços masculinos fossem suavizados e o público pudesse ser ludibriado.

A *Commedia Dell'Arte* era composta de personagens tipo, como dito anteriormente, personagens com características bem definidas e cristalizadas em suas ações, sua postura e o pensamento dos personagens. Cada personagem da *Commedia Dell'Arte* possui um repertório de ações e movimentações corporais, tal qual uma forma de pisar, que depende da categoria em que eles se encontram classificados. Cada ator batizava seu personagem com um nome, mas quando o personagem do mestre anterior era famoso e popular com o público, geralmente, o ator ou a companhia optava por manter os nomes e as características dele. Os personagens são categorizados em *Zanni* (Servos), Enamorados (*innamoratti*) e os *Veccios* (*Pantalone* (ou *pantaleão*), *Il Dottore* e *Il Capitano*).

Apenas na Itália, então dividida em vários estados (Papado, Reino de Nápoles, vários Ducados, República de Veneza e outros) não houve estética oficial a nível global, mas uma multiplicidade de patronos e mecenas que muito contribuíram para uma expressão teatral mais livre.

Todo este conjunto de movimentações sociais e políticas tenderam a aproximar os povos; as próprias guerras levaram ao entrecruzar de influências, entre as quais as trocas culturais e de estilos de vida.

Naturalmente, a par de formas de governo ou de fazer a guerra, a forma de vestir e a disseminação das correntes artísticas seguiram a mesma tendência. Portanto, as expressões teatrais, e entre elas o trajar, cruzaram fronteiras e criaram um primeiro esboço de uma estética cosmopolita, se bem que mantendo características locais. (SANTA CLARA, p. 39)

Os figurinos das companhias de *Commedia Dell'Arte*, normalmente, surgiam por meio de doações de pessoas abastadas que apadrinhavam atores ou à companhia. Mas existiam exceções, alguns atores se importavam com a mensagem e a intenção de seus personagens e acabavam compondo seus próprios figurinos utilizando materiais que eram doados, e nessa mistura, surgiam estéticas únicas.

Os *Zanni*, como já mencionei, representavam os servos, e foram os primeiros personagens a surgir, sendo representados como sendo famintos, sebosos e de personalidade que variava entre a inocência e a esperteza. Inicialmente, eles eram interpretados apenas por homens, porém, com o tempo, surgem as *Zanni* femininas, com uma personalidade muito mais sagaz que os servos masculinos. Eles usam máscaras bem características, que lhe limitavam a feiura, a sujeira e a pobreza, com exceção das mulheres desta categoria que não tem essa obrigatoriedade. Os *Zannis* mais conhecidos são: Serveta, Arlequino, Pulcinella, Pedrollino,

Brighela, Temellino, Napolino, Fagotino, Truffaldino, Pasqualino, Bertollino Tortelino, entre outros.

Os *Veccios* são os senhores detentores de posses e de conhecimento cheios de contradições, geralmente são os pais ou os vilões dos personagens da categoria dos Enamorados. Eles exploram e se aproveitam das necessidades dos *Zanni* para explorar sua mão de obra, os submetendo a serviços diversos, absurdos e até mesmo constrangedores. Sem que se considerem os abusos em outros níveis, como propostas sexuais, que esses personagens realizavam com os outros personagens, devido a seu poder aquisitivo, mas em contraponto, geralmente, são fáceis de serem trapaceados, pois estão sempre ludibriados pelo poder ou conhecimento falacioso que possuem e que não o deixam enxergar o que os outros personagens fazem contra eles.

Os Enamorados são os amantes apaixonados, geralmente filhos dos *Veccios*, que vivem um amor proibido, muito amigos de seus servos, sempre estão prontos a lhes ajudar em seus encontros românticos e furtivos. Nas histórias que aparecem, geralmente, o amor está afligido por um *Veccio* que não é seu parente e que sempre deseja se casar com a personagem feminina. O personagem masculino, junto a seu escudeiro, geralmente um *Zanni*, feminino ou masculino, sempre está a postos para lutar pelo seu grande amor. As movimentações deste personagem são provenientes do *ballet* com muitos saltos, e de um andar leve e ágil, com braços que flutuam em movimentação ao redor do tronco. As *Zannis* podem estar na posição de Enamorados, porém sua movimentação não se altera. Esses personagens não usam máscaras, com exceção de quando pretendem se disfarçar, geralmente batizados por nomes bem comuns e os mais conhecidos são *Isabella e Flávio*.

A *Commedia Dell'Arte* realizada pelo grupo CRisE surgiu de uma oficina realizada pelos outrora artistas “crisenses”, Elaine Nascimento e Henrique Bezerra, que haviam recebido uma bolsa para aprofundar seus estudos em *Commedia Dell'Arte* na Itália, e ao retornar ao Brasil, eles ministraram uma oficina e nos repassaram as técnicas de composição de vários personagens nesse estilo, formando as bases que utilizamos até hoje em nossas próprias oficinas e na criação dos personagens para o espetáculo *CRisE na Rua*.

Classifico o *CRisE na Rua* como uma adaptação do estilo *Commedia Dell'Arte*, considerando que, durante a pesquisa sobre os personagens, não conseguimos ignorar as semelhanças entre os personagens da *Commedia Dell'Arte* com as pessoas/personagens clássicas do Nordeste brasileiro, principalmente no Ceará, Estado em que residem os componentes do grupo. Entendemos, assim como Ariano Suassuna, que os personagens da *Commedia Dell'Arte* se encontram entre os indivíduos da sociedade, e nossos *zanni* seriam os

“Joãos Grilos” e os “Chicós” da vida, nossos Pantaleões, seriam os “Euricões”, de *O Santo e a Porca*, ou o Padeiro, d’ *O Auto da Compadecida*, então, aproveitando dessas similaridades, adaptamos os personagens, sua postura e suas ações, ao nosso jeito cearense.

O processo de criação dos figurinos, pautado nos Procedimentos Poético- Cômicos, para o espetáculo *CRisE na Rua*, deu-se em três etapas, ao longo de um período de um ano e meio. O processo se estendeu por muito mais tempo do que comumente acontece, porque durante a montagem do espetáculo deu-se a pandemia de Covid-19 e fomos obrigados a nos isolar uns dos outros.

As etapas do processo são marcadas por mudanças visuais notórias tanto para os personagens quanto para os atores, percebo que o processo estético desse espetáculo foi cooperativo não sendo apenas originado pela minha imaginação, mas também, por meus companheiros de grupo, e em cada pedaço do figurino existe um pouco de suas criatividade e anseios.

O espetáculo, atualmente, é realizado por três atores: eu (Amidete Aguiar), Diego Brito e Gildo Feitosa, e administramos 6 personagens simultaneamente em cena. Eu interpreto o *Doutore, a Signora e a Serveta*; Diego encena os personagens *Capitano e Zanni*; e Gildo é o único ator que realiza apenas um personagem, o *Pantaleão*, pois este é objeto de sua pesquisa de graduação pelo Curso de Licenciatura em Teatro pelo IFCE.

Desde o começo da montagem do espetáculo tínhamos ciência de que iríamos precisar de figurinos leves, fáceis de serem trocados em cena, e bem chamativos visualmente, uma vez que nossa proposta seria realizá-lo na rua, então, o figurino seria parte integrante do cenário, formando uma grande alegoria.

Como figurinista, acredito que uma das principais atitudes é realizar um mapeamento sobre os corpos que serão vestidos, entendendo seus formatos e suas massas corpóreas, para que seja mais fácil e melhor de vesti-los. Essa classificação se faz necessária, até mesmo para que não haja frustração entre o elenco e o figurinista, desperdício de material ou projetos desconexos ou equivocados, em que projetamos os figurinos, na arte e na estética, mas que quando sobreposto sobre os corpos não termina como planejado, por mais que tenhamos ciência sobre as medidas dos corpos.

Nenhum corpo é igual ao outro e não me refiro somente à altura, largura ou medidas, mas também do fator biológico da mobilidade dos músculos e da pele. O figurino de uma pessoa com pouca flexibilidade e com massa corpórea firme nunca será igual a de uma flexível, com uma massa corporal mais maleável, pois mesmo que a forma dos figurinos seja igual, os materiais podem se alterar para atender às necessidades de movimento e expressão.

Descobri que esses detalhes pequenos e significativos, que podem potencializar ou detonar um figurino eram entendidos como os biótipos físicos que são: Endomorfo, Mesomorfo ou Ectomorfo, ressaltando que todos apresentamos um pouco de cada biótipo, porém, sempre com predominância de um deles.

A seguir, realizarei uma análise demonstrativa desses tipos corporais, exemplificando, através das imagens que serão apresentadas e de gráfico, as principais características de cada um dos tipos físicos.

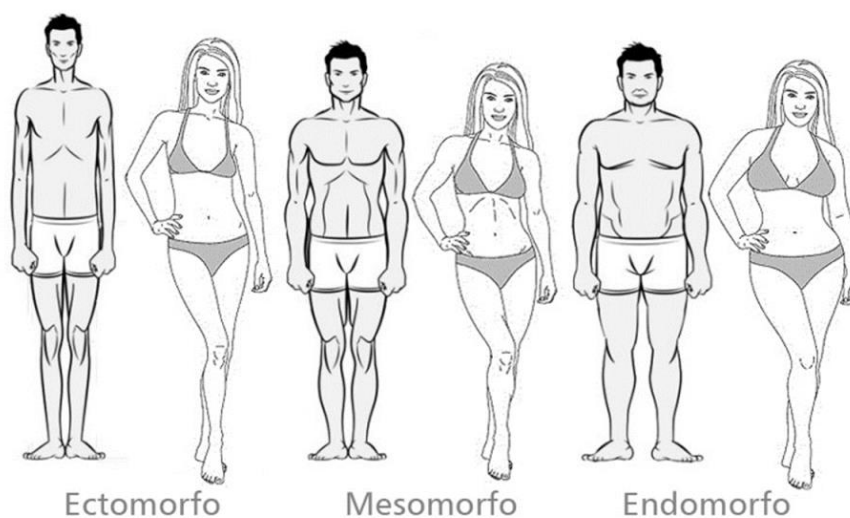


Imagem ilustrativa dos biótipos humanos

Fonte: <https://www.furiousnutrition.com.br/noticia/endomorfo-ectomorfo-e-mesomorfo-como-saber-o-seu-biotipo-fisico>

Os biótipos, de acordo com Menegucci (2017) apud Sheldon (1940) são definidos em:

- Endomorfo: possui formas arredondadas e acúmulo de gorduras, o abdome é proporcionalmente maior que o tórax e os braços e pernas são curtos e flácidos.
- Mesomorfo: possui corpo musculoso com formas angulosas. O peito é proporcionalmente mais largo que o abdome. Os membros são musculosos e fortes.
- Ectomorfo: Possui corpo e membros longilíneos, com os ombros largos e caídos. O tórax e o abdome são estreitos e finos. (p.4)

Além das definições físicas dos atores, através dos biótipos, classifico-os por outro parâmetro, a NBR13377, que são as medidas criadas, em 1995, pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), com intenção de definir um padrão sobre as medidas do corpo humano para o vestuário, e classificá-lo pelas proporções entre as medidas do busto, da cintura e dos quadris.

As formas do corpo variam de pessoa para pessoa; duas pessoas podem usar o mesmo número de roupa, mas ter formato de corpo diferente, pois além de variedade de etnia há a miscigenação, e não se esqueça que as formas do corpo

de uma pessoa mudam conforme avança a idade; por tudo isso, o que cai como uma luva para uma pessoa pode não dar certo para outra. (AGUIAR, 2006, p.83)

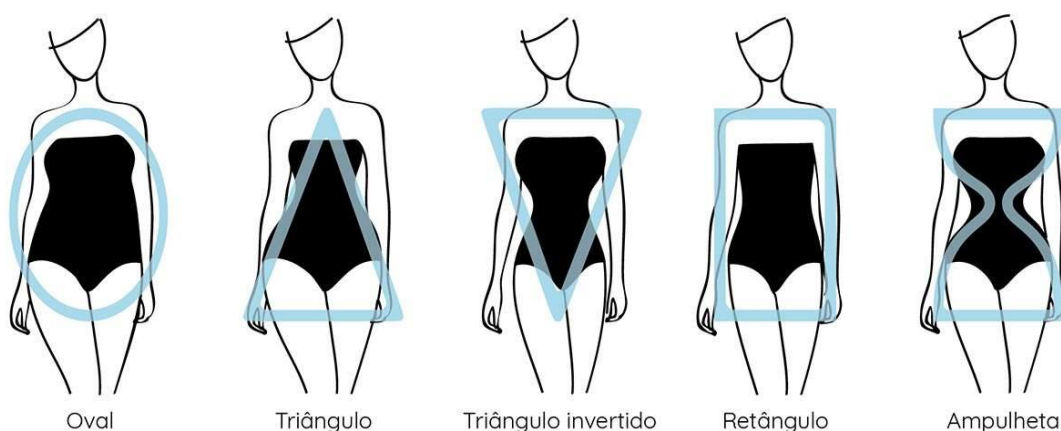


Imagem que ilustra tipos de silhuetas femininas
 Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/859624647602261301/>

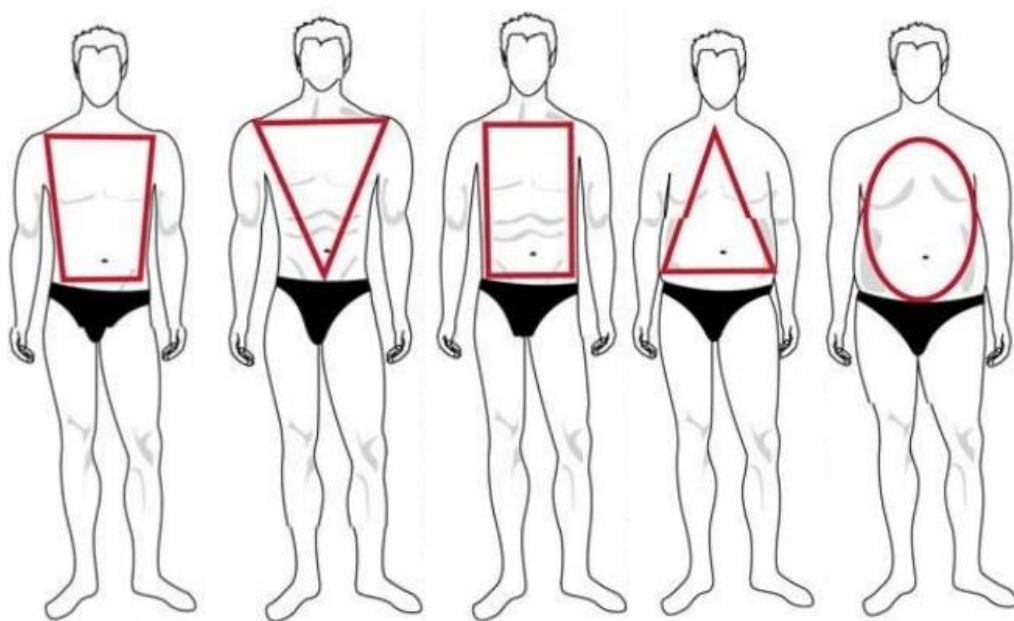


Imagem que ilustra tipos de silhuetas masculinas.
 Fonte: <http://modasemcensura.com/como-saber-seu-tipo-de-corpo/>

Em meu processo de criação de figurinos, sendo eles para personagens cômicos ou não, se tornou uma prática o mapeamento sobre os corpos que vou vestir. Esta é uma ferramenta interessante, pois, se hipoteticamente for necessário deixar um ator visualmente “atraente” para interpretar um personagem, eu potencializo seus atributos físicos naturais para o público seja convencido disto, de forma a ser natural ao personagem. Mas se a necessidade for de que este personagem mude sua silhueta para algo totalmente diferente da sua, a partir do biótipo e formato do corpo do ator, saberemos a qual Discrepância Invólucra Protética Homo-mutável devemos recorrer para preencher os espaços e lhe deixam com o tipo de corpo gordo idealizado.

As classificações das silhuetas e dos biótipos se fundem, um indivíduo que tenha um corpo oval ou no formato triângulo invertido, pode ser predominantemente Endomorfo, Ectomorfo ou Mesomorfo, assim como pode acontecer com outras pessoas, que tenham outras silhuetas, não exemplificadas aqui. Vale lembrar que os biótipos não são exclusivos; uma pessoa Endomorfo também possui características dos outros biótipos, sendo que um sempre será predominante.

O mapeamento não se ausenta dos corpos gordos e suas classificações não mudam; os corpos gordos apresentam uma diversidade de silhueta, apesar de algumas características comuns. Muitas vezes, em diversas redes sociais, presencio consultores de moda massificando o corpo gordo, sugerindo que eles disfarcem a barriga, ou os braços. Existe uma pluralidade nos corpos gordos, em que os quadris são mais proeminentes, podendo ter muita ou pouca barriga, braços grandes ou não, coxas salientes e, também, finas; a diversidade é tão grande que não cabe neste estudo, a descrição desta pluralidade.

Como dito anteriormente, o processo criativo do figurino do *CRisE na Rua* se dividiu em três etapas, e seu processo de montagem foi interrompido devido à pandemia de Covid-19. Quando retomamos a montagem, o exercício de falar sobre minha forma de criação, percebi que era difícil ser pragmática em algo que realizo de maneira tão automática e instintiva.

A primeira etapa do processo de montagem consistia no treinamento dos atores sobre as partituras dos personagens e no ensaio com os *veccios*, que apresentam cenas improvisadas bem características do estilo de atuação da *Commedia Dell'Arte*, que trazem um roteiro de acontecimentos e não existem falas prontas para os atores decorarem. O que existe é a apropriação do personagem pelo ator de maneira tão íntima que este sabe o que o personagem diria ou faria diante de determinada circunstância.

Analisando como se dava o processo de fabricação das máscaras da *Commedia Dell'Arte* nota-se que muitos artesãos que as fabricavam, à época, eram os próprios atores, o que me inspirou a sugerir que os próprios integrantes do grupo criassem suas próprias máscaras para que houvesse a experimentação do que se apresentava como elemento tradicional. Ao invés de couro, optei por um material mais barato e acessível, no caso, o papel machê, por ser uma técnica relativamente rápida, sobre a qual tenho domínio. As habilidades dos outros integrantes eram precárias e a oficina que realizei com eles se estendeu por mais de vinte horas, desde a fabricação das bases, até o refinamento do material por meio de reparos e acabamentos com o uso de lixa e pintura. Para uma primeira vivência, o processo foi satisfatório, pois a partir dela surgiu uma oficina para a criação de máscaras em papel machê e fabricamos cinco máscaras que seriam utilizadas no espetáculo.

Infelizmente, nesta pesquisa não me ative aos aspectos estéticos presentes nas máscaras, nem a seus significados para a história da *Commedia Dell'Arte*, pois o que mais me importava eram os procedimentos norteadores de sua existência, sendo as máscaras Discrepâncias Invólucras Protéticas Homo- mutáveis, por serem distorções que ampliam os aspectos da imagem humana.



Primeiras máscaras dos personagens Capitano e Pantaleão. Fonte: Acervo fotográfico do Grupo CRisE



Primeiras máscaras dos personagens Doutore e Zanni. Fonte: Acervo fotográfico do Grupo CRisE



Foto das máscaras dos personagens *Capitano*, *Pantaleão*, *Doutore* e *Zanni*, na última foto, uma quinta máscara referente ao personagem *Petrolino*, um tipo de *Zanni* que pensamos em adicionar, mas que não se mostrou oportuno. Fonte: Acervo do grupo CRisE.

Com as práticas em processo de implementação, Ximenes (2010) convidou o CRisE para realizar o piloto da apresentação no Espaço Cultural - O Beco, em Limoeiro do Norte, no estado do Ceará. Na apresentação conseguimos vislumbrar nossos personagens em cena, suas ações em público, seu comportamento diante de uma plateia, assim como foi um momento significativo para compreender para onde apontava o figurino, pois inconscientemente eu e meus colegas criamos adereços com os materiais que tínhamos em nosso acervo de figurinos para criar, de forma improvisada um “figurino” para aquela apresentação. Como podemos vislumbrar nas imagens a seguir

Ao analisarmos as fotos exibidas a seguir, de diferentes momentos do espetáculo já mencionado, é perceptível, que os adereços utilizados nele, evoluíram, não no que diz respeito ao material que o compõe, mas sim na silueta das formas que servem como base para que eles se desenvolvam futuramente. Esse processo se organiza através de “dicas” inconscientes dos atores, das necessidades que eles apontam ao longo do processo cênico com interferência direta da personagem, ignorar esses apontamentos pode gerar uma desconexão da criação com a necessidade do ator na execução do personagem.



Fotos dos atores Amidete Aguiar nos personagens de *Serveta e Signora*, Diego Brito representando *Zanni e Capitano* e Gildo Feitoso como *Pantaleão* na primeira apresentação em Limoeiro do Norte-CE. Fonte: Acervo do grupo CRisE.



Fotos dos atores Amidete Aguiar nos personagens de *Serveta e Signora*, Diego Brito, representando um *Zanni e Capitano* e Gildo Feitoso como *Pantaleão* na primeira apresentação em Limoeiro do Norte-CE. Fonte: Acervo do grupo CRisE.

Após este primeiro experimento, me inspirei a rascunhar os figurinos, e tanto eu quanto os outros atores começamos a entender o que precisaríamos em cena. Sentimos a necessidade

de que o figurino tivesse uma base para que pudéssemos sobrepor os adereços, e assim seriam compostos e se transformariam os figurinos dos personagens.

4.1 Os figurinos dos personagens do *CRisE na Rua* e suas evoluções

Minhas primeiras indagações surgiram no momento de criação e concepção dos figurinos do *CRisE na Rua*, pois todo esse processo seria apresentado por meio desta dissertação, como forma de exemplo para facilitar a compreensão sobre os procedimentos e suas ferramentas.

Após a primeira apresentação do mencionado espetáculo, e os primeiros rascunhos do figurino, iniciamos a segunda etapa do processo, que se mostrou um pouco confusa, por ter coincido com os últimos momentos de isolamento, necessários ao combate à pandemia da Covid-19. Havia certa confusão nesse processo, não em relação à pesquisa ou aos procedimentos e ferramentas, mas sim, por ser, não apenas criadora, mas também observadora da minha própria criação, julgando minhas escolhas, e questionando as decisões.

À princípio, pensei em trabalhar apenas com algodão cru, tecido que me permitiria tingi-lo de acordo com a necessidade. Durante os ensaios, muito de nossa “nordestinidade” aflorou, fazendo com que ficássemos cada vez mais animados em explorar essa característica em ações, jogos verbais ou visuais, e essas mudanças aconteceram na segunda etapa do processo de montagem e criação dos figurinos. O elenco imaginou basear a paleta de cores do espetáculo em tons terrosos por nos fazerem lembrar de nossas origens, os tons da nossa terra, o nordeste brasileiro. Queríamos que os personagens tivessem os aspectos dos moradores do Nordeste de tal modo que qualquer pessoa que assistisse pudesse identificar essa referência. Então as cores foram pensadas para ajudar a transportar o público para esse ambiente, por meio da estética do nordeste brasileiro, em que a casa, as roupas e até mesmo a vegetação, a caatinga, apresentam a tonalidade da poeira barrenta que é levada pelo vento.

Um mapeamento do corpo dos atores ainda era uma ideia meio difusa, pois ainda havia o questionamento sobre a real necessidade desse aprofundamento, porém ficou nítido que esse mapeamento se realizava do mesmo jeito, mas de forma intuitiva, quando classificamos as roupas que se adequam ao corpo de determinado ator e qual a melhor forma de representar o visual do personagem que será interpretado.

Inicialmente, o figurino seria composto por um traje base, sobre o qual se posicionariam todos os adereços, complementando a. A transição de um personagem para outro deveria ser fácil rápida, pois o tempo disponível para a troca, muitas vezes seria de apenas alguns segundos.

Pensando nisso, rascunhei a ideia que apresento nas imagens abaixo, compreendendo tanto minhas vivências iniciais, quanto a referência do físico dos atores.

Apresentei ao grupo uma proposta de figurino simples, sem estampas ou referências a personalidade do ator ou do personagem, e que não seria identificado imediatamente como figurino ou parte de uma obra.

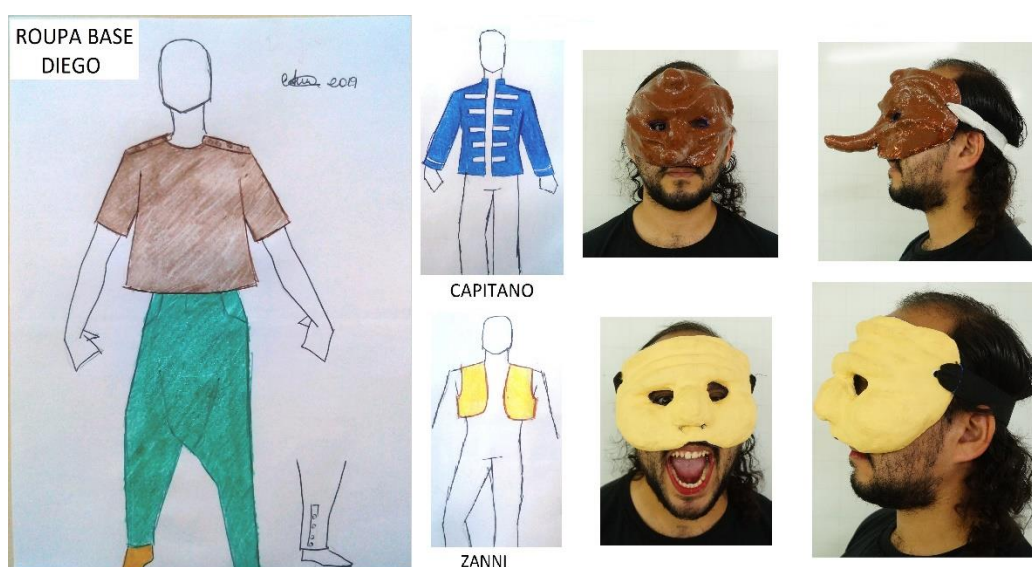
Os croquis aqui apresentados são referentes ao figurino dos três atores. Analisando esses trabalhos com minha percepção atual, percebo que era um trabalho insensível aos personagens, os figurinos pareciam não pertencer às criaturas que representavam, pois faltava apropriação de uma linguagem artística sobre a imagem dos atores e personagens. A meu ver, existia um distanciamento entre o processo de criação, os personagens e o todo, que não era planejado, mas condicionado pela autocrítica.



Estudo 1 do figurino do ator Gildo Feitosa. (Fonte: Acervo do grupo CRisE)



Estudo 1 da atriz Amidete Aguiar (autora). (Fonte: Acervo do grupo CRisE)



Estudo 1 do figurino do ator Diego Brito. (Fonte: Acervo do grupo CRisE)

Ao perceber que o figurino se encontrava muito longe do que o que se fazia necessário para que o *CRisE na Rua* surgisse como espetáculo, resolvi “começar pelo começo”, mapeando os corpos que eu deveria vestir, criando a ficha que podemos ver abaixo, preenchendo detalhes tais como as medidas do corpo do ator e detalhes sobre o personagem, sua postura perante um contexto social imaginário que eu poderia precisar durante a criação.

Quando propus transformar os figurinos do *CRisE na Rua* em objeto de pesquisa e produto final desta dissertação, observei, antes de mais nada, a forma como eu geria meu pensamento, e estudando trabalhos anteriores a este, passei a me recordar das formas que procedi para realizar minhas criações, e pude ser mais pragmática em relação ao processo fazendo-o muito mais técnico do que abstrato.

Em minha prática como figurinista, para que pudesse iniciar algum projeto de criação de figurino, realizava duas entrevistas, a primeira, após a exibição de um ensaio do espetáculo, em que eu catalogava os formatos dos corpos dos atores, todas as necessidades e aspirações deles em relação aos seus personagens, para fundir com minha linguagem artística e elaborar o projeto de figurino para o elenco do espetáculo, e existia uma segunda entrevista, após a aprovação do projeto em que colhia dados de ordem mais técnica, como medidas e numerações dos atores para começar a executar o figurino.

Após um período em que estive um tanto dispersa em relação à pesquisa, resolvi criar uma ficha padrão que correspondesse às duas entrevistas que eu já realizava normalmente, e que contém informações básicas inerentes ao artista e a personagem, como nome, idade, biotipo, as medidas do ator e as pensadas para a personagem, a silhueta real do artista, a silhueta que o artista e a direção pensam para o personagem e quais ferramentas dos procedimentos se encaixam na criação desse figurino.

Ficha Figurino	
Espetáculo:	
Ator:	Procedimentos:
Sexo:	
Biótipo:	
OBS1:	C. Cabeça: -
Silhueta:	Pescoço:
Altura:	Ombro:
T. pé:	Manga:
Idade:	Punho
Personagem:	Busto:
Posição social:	Cintura:
	Tórax:
Idade p.:	Quadril:
Sexo p.:	T. calça/saia:
Silhueta p.:	OBS2:

Ficha modelo para mapeamento estético dos figurinos de um espetáculo. (Fonte: Acervo do grupo CRisE)

As primeiras fichas foram criadas para Diego, Gildo, e para mim, totalizando três fichas contendo os dados inerentes aos atores e os personagens, além dos procedimentos que eu poderia explorar na criação dos figurinos. Não divulguei as medidas dos atores, pois era um dado desnecessário para a relevância da pesquisa.

Ficha Figurino	
Espetáculo: <u>CRisE</u> na Rua	
Ator: Amidete Aguiar	Procedimentos: Serveta– disc. Alegórica e Analogia gradativa (par Zanni) Senhora – Disc. alegórica e <u>Iy</u> . Esdruxula Doutore – Disc. Alegórica e <u>Iy</u> . Protética
Sexo: Feminino	
Biótipo: <u>Endomorfa</u>	
OBS1: obesa	C. Cabeça: -
Silhueta: triangulo	Pescoço: -
Altura: 1,75	Ombro: -
T. pé: 42	Manga: -
Idade: 35	Punho: -
Personagem: Serveta/Senhora /Doutore	Busto: -
Posição social: Empregada doméstica/ Dondoca/ Charlatão, demagogo	Cintura: -
	Tórax: -
Idade p.:25/40/70	Quadril: -
Sexo pers.: feminino/feminino/masculino	<u>T. calça/saia</u> : -
Silhueta pers.: indiferente/triangulo/oval (obeso)	OBS2:-

Ficha do mapeamento estético dos figurinos da atriz Amidete Aguiar para o espetáculo *CRisE na Rua*. (Fonte: Acervo do grupo CRisE)

Ficha Figurino	
Espectáculo: <u>CRisE</u> na Rua	
Ator: Diego Brito	Procedimentos: Zanni– disc. Alegórica e Analogia gradativa (par Serveta) Capitano – Disc. Alegórica e <u>Iv</u> . Protética
Sexo: Masculino	
Biótipo: <u>Mesomorfo</u>	
OBS1:	C. Cabeça: -
Silhueta: Trapézio	Pescoço: -
Altura: 1,70	Ombro: -
T. pé: 41	Manga: -
Idade: 35	Punho: -
Personagem: Zanni / Capitano	Busto: -
Posição social: Empregado – Faz tudo	Cintura: -
Militar – valentão – medroso – covarde	Tórax: -
Idade p.:30/50	Quadril: -
Sexo p.: feminino/feminino/masculino	<u>T.calça/saia</u> : -
Silhueta p.: indiferente/triangulo/oval (obeso)	OBS2:-

Ficha do mapeamento estético dos figurinos do ator Diego Brito para o espetáculo *CRisE na Rua*. (Fonte: Acervo do grupo CRisE)

Ficha Figurino	
Espectáculo: <u>CRisE</u> na Rua	
Ator: <u>Gildo Feitosa</u>	Procedimentos: discrepância alegórica, Discrepância esdruxula, Analogia opositiva (com ele mesmo)
Sexo: Masculino	
Biótipo: <u>Endomorfo</u>	
OBS1: sobrepeso	C. Cabeça: -
Silhueta: Triangulo invertido	Pescoço: -
Altura: 1,75	Ombro: -
T. pé: 42	Manga: -
Idade: 37	Punho: -
Personagem: Pantaleão	Busto: -
Posição social: Dono de empreendimentos	Cintura: -
Muquirana – vaidoso – libidinoso – ganancioso	Tórax: -
Idade p.:+70	Quadril: -
Sexo p.: masculino	<u>T.calça/saia</u> : -
Silhueta p.: desengonçado	OBS2:-

Ficha do mapeamento estético dos figurinos do ator Gildo Feitosa para o espetáculo *CRisE na Rua*. (Fonte: Acervo do grupo CRisE)

As fichas são bem diferentes entre si, pois apresentam corpos bem diferentes um dos outros e o desafio se faz na caracterização, pois esses mesmos corpos vestem vários personagens com necessidades físicas, comunicativas e expressivas bem diferentes. As trocas se fazem de maneira inesperada e por várias vezes que diminuem significativamente o tempo entre as trocas de figurino, que quanto mais rápidas fossem realizadas, permitiriam maior dinâmica e agilidade no espetáculo. Não esquecendo que o figurino deve chamar atenção sobressaindo-se aos coloridos e os movimentos dos transeuntes nas ruas, por ser ele uma ferramenta ou mesmo um artifício da arte de fascinar, atraindo, mesmo que por alguns instantes, a atenção de quem tangencia a apresentação.

Realizado as fichas comecei a refletir em como seriam os figurinos, quais procedimentos eu iria utilizar, me perdendo nesse momento, pois definições que pareciam tão claras e orgânicas de se realizar, como, à princípio o rascunho de um figurino, se tornaram bem difíceis até mesmo de se imaginar. Comecei a reear os limites dos procedimentos e até a duvidar de suas funcionalidades, e após uma sequência de tentativas, criei os figurinos que demonstrarei a seguir. Abaixo exponho os croquis e, em seguida, as fotos dos figurinos após a confecção.

Os croquis abaixo são referentes aos figurinos base dos personagens *Zanni* e *Capitano*, interpretados, pelo ator Diego Brito. A respeito dos figurinos, tanto a meu ver quanto a partir das opiniões que recebi do elenco e de outras pessoas, eles se apresentam ainda incompletos, ou básicos, sem nuances, assim como no desenho inicial.



Croquis do figurino base do ator Diego Brito e os adereços que compõe os figurinos dos personagens Zanni e Capitano. (Fonte: Acervo fotográfico do Grupo CRisE)

Para diferenciar os personagens que Diego interpreta, *Zanni e Capitano*. No personagem Zanni além da máscara, adicionei um chapéu, um colete com estampa que remete à comida, uma vez que o pobre personagem não consegue nem o básico, “de primeira necessidade”, com seu trabalho. Ao *Capitano*, inseri um chapéu de vaqueiro, uma jaqueta com volumes acoplados que deveriam sugerir ao público a presença de músculos; este procedimento é a Discrepância Invólucra Esdrúxula associada a Protética Homo- mutável.

Certamente, o procedimento relatado, utilizado para a jaqueta do *Capitano*, pode ter se apresentado de forma confusa, porém, como já foi mencionado nesta dissertação os procedimentos podem se sobrepor, se fundir, se misturar, e não existem proibições na junção deles, pois os elementos Comparação, Exagero e Absurdo estão presentes em todos, mas uns são mais evidentes que os outros.



Figurino base do ator Diego Brito e os adereços que compõe os figurinos dos personagens Zanni e Capitano.
(Fonte: Acervo fotográfico do Grupo CRisE)

A Discrepância Invólucra Protética Homo- mutável está inserida na jaqueta modificando o corpo do ator para que ele alcance o corpo do personagem. Ela pode vir acoplada a outra peça de roupa do figurino, transformando-a automaticamente, de Esdrúxula/ Protética Homo- mutável por ganhar volumes e próteses para modificar, temporariamente e ilusoriamente, a silhueta do ator, por meio de volumes que discrepam da realidade.

A realização desse figurino, pode conter outros procedimentos em sua composição, podendo apresentar Ausência Implícita ou Explícita, *Nonsense* Condicional ou Sazonal,

Inversão Condicional ou Sazonal ou ter qualquer outra discrepância inserida em si, e tudo isso em teoria, pode acontecer simultaneamente.

O personagem Pantaleão, interpretado pelo ator Gildo Feitosa ainda é o que mais se destaca dentro desse processo, pois como o ator encontra-se apenas com apenas um personagem, suas trocas de roupa não interferem na linearidade dramatúrgica e muito menos na atuação, pois toda justificativa para sua condição estética é válida.

Ele possui três trajes nesse primeiro momento do processo de criação, sendo a primeira roupa um “pijama”, que consistia em uma camiseta de campanha política, uma cueca listrada, com volume frontal, meias e sandálias de couro e uma máscara, sendo o chapéu um acessório opcional. Um detalhe interessante a se citar, é que no dia em que fizemos os registros fotográficos, o ator colocou duas meias dentro de um bolso frontal do figurino para que representassem, no *Pantaleão*, os testículos do personagem; Ele, intuitivamente, utilizou e adicionou mais uma Discrepância Esdrúxula/ Protética Homo- mutável ao figurino.

Nem sempre o que se imagina para um personagem é possível, pois pode ser difícil de encontrar determinados itens, o que demonstro com o figurino do Pantaleão, pois no croqui original, o personagem usaria uma calça marrom com listras, mas infelizmente não consegui encontrá-la pronta no mercado, e não encontrei um tecido de qualidade, na cor e estampa que eu desejava, para que pudesse mandar fazer a calça em uma costureira, assim, a calça do *Pantaleão* não tem as listras que foram imaginadas inicialmente.

A roupa “de ficar em casa”, ou figurino doméstico compõe a base do figurino do *Pantaleão*, que seria o “figurino de dormir”, havendo adição de uma calça marrom de cintura alta. A bolsa é um adereço sempre presente na composição dos figurinos do *Pantaleão*, pois é um item que expressa a avareza, a ganância e ambição do personagem.

O figurino “de passeio” do Pantaleão, apresenta os mesmos itens dos figurinos anteriores, com adição de um paletó xadrez, em uma numeração bem maior do que a do ator, e com uma modelagem intencionalmente malfeita, para que ele sempre tivesse a aparência desengonçada, como se a roupa não tivesse sido feita para ele ou tivesse sido feita por alguém como um Zanni, sem habilidade ou qualificação, indicando a ideia de economia do personagem. Nesta parte da composição o chapéu se torna um item de uso obrigatório, para indicar a tentativa constante do personagem em ser “elegante”.



Croquis do figurino base do ator Gildo Feitosa e os adereços que compõe o figurino do seu personagem Pantaleão. (Fonte: Acervo fotográfico do Grupo CRisE)



Figurino completo do Personagem Pantaleão, o único que possui roupa de casa ou de dormir, saída casual e passeio. (Fonte: Acervo fotográfico do Grupo CRisE)

Os figurinos são referentes à minha roupa base, e dos personagens *Serveta*, *Senhora e Doutore*, que realizo no *CRisE na Rua*, são: uma camisa de botões verdes, uma blusa rendada vermelha, uma calça transpassada marrom, uma faixa na cabeça e uma sandália de couro.

Para diferenciar os personagens interpretados por mim, utilizei adereços que são: um avental grande, para *Serveta*; um leque, uma tiara e uma meia-saia vermelha de camadas, para *Senhora*; e um casaco azul, máscara, chapéu, lenço e duas bolsas que transpassam, para o *Doutore*.

No figurino descrito, nota-se que os procedimentos são incluídos timidamente, e apesar de já possuir vivência com o uso dos procedimentos, faltava aplicar às criações a customização, que é a personalização ou adaptação de algum item ou detalhe de acordo com as especificações pessoais do criador ou do objetivo que ele tenha.



Croquis do figurino base da atriz Amidete Aguiar, com o adereço que compõe o figurino do personagem *Serveta*.
(Fonte: Acervo fotográfico do Grupo CRisE)



Figurino base atriz Amidete Aguiar com o adereço, um avental em chita que compõe o figurino do personagem *Serveta*. (Fonte: Acervo fotográfico do Grupo CRisE)



Croquis dos figurinos dos personagens de *Signora e Doutore*. (Fonte: Acervo fotográfico do Grupo CRisE)



Primeira execução dos figurinos dos personagens de Signora e Doutore. (Fonte: Acervo fotográfico do Grupo CRisE)

Durante a pandemia, realizei uma oficina de têxteis com uma amiga, Daniele Joia, que foi possibilitada pelo projeto *Arte Urgente*, uma realização da *Quitanda das Artes*, da Universidade Estadual do Ceará. Nesta oficina, minha referida amiga trabalhava a customização e a criação de novos elementos têxteis com técnicas diversas, partindo de desgastes, como o ato de enterrar tecidos, tingi-los, entre outras ferramentas de customização, ou por intermédio da resignificação, criando texturas e formas por meio de vários procedimentos artesanais, tal qual o bordado.

Acredito que era nesse momento que eu buscava me desvencilhar, um pouco, de certas ferramentas, principalmente das discrepâncias, que me hipnotizavam, por realizarem modificações extremas, atuando sobre a silhueta dos atores, para compor uma nova para o personagem, totalmente diferente.

Percebi que meus figurinos estavam “precisando” de arte, de um toque de singularidade, para além de sua execução, e que, mesmo os procedimentos, estavam perdidos sobre os tecidos, porque eu simplesmente não conseguia parar de julgar minhas próprias ações sobre aquilo que eu imaginava.

Então, refiz os croquis, usando como base, os figurinos imaginados que eu tinha à minha disposição, realizando modificações com as sobras de materiais que eu ainda tinha. Como pode ser observado abaixo, não colori os novos rascunhos, pois não senti essa necessidade, uma vez que as cores e os detalhes do figurino já estavam estabelecidos.

Como pode ser observado a seguir, os croquis passaram por mudanças relevantes, os desenhos se modificaram drasticamente, e essas transformações se refletem no figurino final. De antemão, exponho que as modificações foram influenciadas pela já citada oficina da Daniela Joia, que me despertou a ideia de que além da forma, existe a imagem.

Isso não quer dizer que para os procedimentos que se pautam mais na silhueta, como a Discrepância Invólucra Protética Homo-mutável ou a Esdrúxula, seja irrelevante a sua aparência: a imagem importa tanto quanto a silhueta, pois evidencia o uso das ferramentas, firmando-as.

Optei por delimitar certas características dentro da estética do figurino do espetáculo *CRisE na Rua*, fazendo com que as roupas base de todos os atores tivessem descolorações planejadas formando estampas ímpares por serem artesanais, e que seria impossível de replicar, por mais que se tentasse repetir. Para isso, todas as roupas bases foram alteradas com cloro, havendo um motivo diferente para cada descoloração realizada no figurino.

No caso do ator que interpreta o personagem *Pantaleão*, por não possuir um figurino base somente para o personagem, e para integrar sua imagem a dos demais, foi criada uma estampa para uma das peças de seu figurino, como observa-se a seguir.



Segundo planejamento do figurino de casa e passeio do personagem *Pantaleão* (Fonte: Acervo da autora)



Replanejamento dos figurinos referentes a base do ator Diego, com o adereço dos seus personagens *Zanni* e *Capitano*. (Fonte: Acervo da autora)



Planejamento de (re)significação do figurino base da atriz Amidete Aguiar e dos adereços de seus personagens *Serveta, Singnora e Doutore*. (Fonte: Acervo da autora)

No caso do personagem *Pantaleão*, por não haver um figurino base, integrei sua imagem aos demais personagens com peças do figurino que apresentavam uma estampa exclusiva, personalizada, criada por nós.

4.1.1 Ator Gildo Feitoso: *Pantaleão*

4.1.1.1 Figurino de dormir

O figurino de dormir do *Pantaleão* modificou-se em partes, as peças foram desgastadas para ficar com aparência surrada e encardida, uma vez que uma das principais características desse personagem é o fato dele ser avarento com o seu dinheiro, mas gastar o dos outros. O personagem deixa claro, o pânico que se gera nele na possibilidade de gastar seu próprio dinheiro, seja consigo ou com os outros. Para ele, ações tais quais autocuidado ou higiene pessoal são supérfluas.

Os procedimentos utilizados na criação do figurino do *Pantaleão* são: a Ausência Implícita e a Discrepância Alegórica e Invólucra Protética Homo- mutável. A Ausência se mostra na costura “desfeita” na parte traseira da cueca samba-canção, em que o rasgo mostra outra peça de tecido por baixo onde está escrito *fiofó*, palavra que designa o ânus no linguajar nordestino.



Primeiro figurino do *Pantaleão*, roupa de dormir. (Fonte: Acervo da autora)

Nesse processo, foi preciso modificar a Ausência Explícita para Implícita, porque o ator se sentia incomodado com essa exposição.

Em minhas análises, tenho preferência pela Ausência Implícita, pois trabalha a ideia da comicidade em camadas, como uma *matrioska*¹³ de riso sobreposta por outros tipos de riso, geralmente em um processo crescente.

A Discrepância Alegórica se dá no aspecto estético das peças que compõem o figurino bem chamativo e cheio de informações como, uma blusa de propaganda política, uma cueca samba-canção muito grande, com estampa listrada e um saco escrotal aparente, com intenção de ao circo. As sandálias estão presentes em todos os seus looks, remetendo à origem nordestina do personagem, que é chamado de “bode velho”¹⁴.

4.1.1.2 *Figurino doméstico*

O figurino doméstico, como o utilizado para a hora de dormir, faço uma das principais modificações, que é a estampa da calça, que foi feita por meio da técnica de descoloração com cloro, mas que, em lugar de apenas ser jogado aleatoriamente, foi feito com pincéis para criar faixas que fossem uniformes e simétricas. A intenção de simular uma calça risca de giz, se faz, uma vez que o personagem se define como símbolo de bom gosto e de elegância. Para criar essa sugestão, fiz uso de ironia e vesti o personagem da maneira mais cheia de improvisos, para demonstrar sua avareza, que o impede de comprar roupas, e o leva a buscar formas para se enquadrar naquilo que ele julga ser elegante.

De um “look” para outro, nota-se que o personagem continua utilizando, basicamente, os mesmos procedimentos para a composição de sua roupa, sendo a calça e a bolsa uma continuação da Discrepância Alegórica.

¹³ Boneca russa que reunir uma série de bonecas de tamanhos variados que são colocadas uma dentro das outras.

¹⁴ Homem velho enxerido, metido a mulherengo.



Segundo figurino do Pantaleão a roupa de ficar em casa. (Fonte: Acervo da autora)

4.1.1.3 *Figurino de passeio*

Figurino de passeio, que é uma das peças mais customizada, revelaria o desejo mais profundo do personagem, que seria dinheiro. Por isso, apliquei várias imagens de notas de dinheiro sobre o tecido, não sendo nenhum dinheiro atual, contemporâneo, mas um dinheiro antigo e aleatório.

Tenho intenção de demonstrar que *Pantaleão* é um personagem com posses, é avarento e possivelmente “tolo” quando para guardar dinheiro, não considerando o valor real da moeda, ou o valor relativo que atribuiriam a ela.

É interessante observar, que neste figurino, o elemento cômico surge a partir da utilização de uma moeda já extinta, mas que ainda tem valor para o personagem. As notas de cruzeiro servem para firmar que o personagem é tão velho e avarento que ainda guarda notas de uma moeda em desuso; é também uma forma do personagem se colocar como um idoso coitado, uma vez que ele, em tempos da moeda real, só tem cruzeiros na carteira, abrindo precedentes a seu instinto velhaco.



Terceiro figurino do *Pantaleão*, traje de passeio. (Fonte: Acervo da autora)

4.1.1.4 Figurino de festa

A reconfiguração do figurino foi tão proveitosa que se apresentou a necessidade de “presentear” o personagem com mais um aspecto de figurino: o figurino de festa, que se apresenta no verso de sua roupa de passeio, e contrária a ela, não traz notas de dinheiro desvalorizadas, mas sim, hipervalorizadas. O paletó “de festa”, traz a imagem de notas de dólares de valores variados, principalmente a de um dólar, por ser a mais popular e mais facilmente reconhecida pelo público.

O mencionado paletó “de festa” é uma peça que envolve os procedimentos de Discrepância Esdrúxula, Alegórica e é uma Analogia opositiva à imagem anterior da roupa “de passeio” do *Pantaleão*. O referido paletó de festa surgiu para se opor à imagem anterior, fazendo a transição dele “arrumado” para ele “muito arrumado. A inversão dos valores das notas que estão impressas nos tecidos, em que no dia-dia ele é um pobre coitado, e nas festas ostenta riqueza, como observado abaixo:



Quarto figurino do *Pantaleão*, o traje “de festa”. (Fonte: Acervo da autora)

4.1.2 Atriz Amidete Aguiar

4.1.2.1 Figurino base

O figurino base é o mesmo que o anterior, mas passou pelo processo de customização, fazendo correspondência com as roupas base dos demais atores. Devido às manchas e à alguns aviamentos, o figurino se insere no procedimento Discrepância Alegórica, pois agrega informações ao personagem e, consecutivamente, à obra.

O figurino base desse espetáculo, não necessariamente, necessitava conter os procedimentos de forma plena em todas as peças; sua função, como remeto aqui, é oferecer uma base, uma sustentação para as outras peças do figurino que iriam surgir para cada personagem, tendo por obrigatoriedade a composição dos adereços de cada personagem em seu figurino.



Figurino base da atriz Amidete Aguiar. (Fonte: Acervo da autora)

O aspecto da roupa base de meu figurino no espetáculo é bem versátil e a mudança dos adereços se funde bem visualmente, deixando transparecer apenas a personagem. Por muitas vezes fiquei tentada a colocar uma calça na roupa base dos meus personagens por causa do *Doutore*, mas acredito que isso não interfere muito em sua função.

4.1.2.2 *Figurino da Serveta*

A *Serveta* é uma personagem em que os adereços continuam praticamente os mesmos, mas não há mais a faixa da cabeça, o avental diminuiu e agreguei mais sentido a sua existência com as ferramentas. O adereço principal continua o mesmo, um avental, porém desta vez menor, com vários bolsos e ganchos nos quais guardo e penduro vários objetos que acredito serem funcionais ao ofício da personagem (tais como espanador, panos, sacos, borrifador, chaves, abridor de garrafas).

Os adereços anteriores não eram interessantes em cena, pois cobriam meu corpo e fazia o público perder os muitos movimentos que eu realizava com a personagem, que na categoria dos *zanni* não possui vários tipos de coreografia para suas ações (como andar, descansar, correr,

ficar com raiva, pensar, ficar triste ou curiosa). Então o avental que era muito longo, além de “esconder” a movimentação também atrapalhava a realização dos movimentos.

Os adereços da *Serveta* são compostos pela Inversão Condicional, a Analogia Gradativa e a Discrepância Alegórica, que se demonstram quando apresentamos seu oposto complementar, nesse caso, o personagem do *zanni*, que traz um colete feito com o mesmo tecido do avental da *Serveta* e que se presta basicamente às mesmas funções. A diferença é que o dela é limpo e o dele, se apresenta, propositalmente, sujo.

A Discrepância Alegórica é presente no avental, pois ele traz as informações que identificam a personagem e que indicam, incisivamente, quem ela é, ou o que a direção do espetáculo deseja que o público perceba como suas principais características, e que com o tempo, qualquer atriz que venha a interpretá-la, possa lhe agregar até mais símbolos.



A base adicionada com o adereço da personagem *Serveta*. (Fonte: Acervo da autora)

4.1.2.3 Figurino da Signora

Os adereços que compõem o figurino da personagem *Signora*, são antigos e se apresentam como ponto de partida para seu aperfeiçoamento; as ideias são as mesmas, mas com uma nova perspectiva. Anteriormente, os procedimentos encontravam-se bem perdidos, por

vezes, ausentes na peça, pois faltava-me um direcionamento e até mesmo uma ousadia no processo de criação, principalmente visual.

Sinto muita dificuldade em me distanciar, em separar a atriz da figurinista, sem que me influenciasse por minhas vaidades e receios. Geralmente, me coloco em uma posição distante, para que minha face de atriz se apresente como a de uma estranha qualquer, principalmente com personagens que tenho apreço, como a *Signora*, em que as vaidades se misturam e é difícil optar por criar ou satisfazer minha própria vaidade.

Os adereços dessa personagem, que são a meia saia, o leque e os colares, se modificam, de forma orgânica, mostrando-se funcionais para a comicidade.

Os procedimentos vistos nessa personagem, são a Discrepância Alegórica devido à sua imagem extravagante, com cores quentes; e Invólucra Esdrúxula que se refere aos volumes incluídos artificialmente, através de tecidos e materiais na roupa para alterar a silhueta da personagem, sem utilizar nenhum suporte que represente partes do corpo humano.



Figurino base com adição dos adereços referentes a personagem *Signora*. (Fonte: Acervo da autora)

É pertinente que todos os personagens tenham a Discrepância Alegórica, que por vezes aparece associada à Discrepância Invólucra Esdrúxula, que se deve ao fato de o figurino ter sido criado para um espetáculo de rua e quanto mais chamativo e aparente se mostrar, melhor será para atrair a atenção dos transeuntes. Da mesma forma, a Discrepância Invólucra

Esdrúxula, Protética ou não, se faz presente devido à necessidade das trocas e às diferenças entre os personagens e seus adereços.

4.1.2.4 Figurino do Doutore

Ao contrário da *Serveta* e da *Signora*, os adereços que compõem o figurino do *Doutore* não mudam estruturalmente, apenas visualmente, pois encontram-se em *monocórdio*, sem nuances, com uma silhueta alicerçada, tanto em meu imaginário enquanto atriz, quanto como figurinista. Fica claro que um dos procedimentos utilizados em sua criação é a Discrepância Invólucra Protética, sempre que se mostrava a necessidade de alterar o físico, por exemplo, para que a barriga fosse robusta, desvencilhando-se de minha silhueta feminina.

Os procedimentos que foram aplicados ao figurino do *Doutore* são a Discrepância Alegórica e a Invólucra Esdrúxula, presente nas imagens dos textos em branco que estão na roupa branca, bolsa e chapéu, associada à Invólucra Protética Homo- mutável presente na alteração do físico da personagem.

A Discrepância Invólucra Esdrúxula, associada à Discrepância Invólucra Protética Homo- mutável está no casaco, na saia da *Signora*, na jaqueta do *Capitano* e no casaco do *Doutore*, peças que fazem com que o ator acrescente algum volume corpóreo a si.



Figurino base com adição dos adereços referentes a personagem *Doutore* (Fonte: Acervo da autora)

4.1.3 Ator Diego Brito

4.1.3.1 Figurino base do ator Diego Brito

O figurino base do ator Diego Brito, conta com uma calça saruel, uma camisa de mangas três quartos e uma sandália de couro. A calça foi pensada numa modelagem que representasse a categoria dos *zanni*, que apresentam vários movimentos que exigem do ator flexibilidade, e do figurino, expansão, por isso a modelagem da calça, por ser no modelo saruel, foi escolhida para dar liberdade de movimentos ao personagem.

A descoloração da roupa com cloro, apesar de ter ficado diferente das demais, devido ao tecido em questão descolorir em tons avermelhados, em cena, mostrou-se satisfatória, pois a imagem em cena cria nuances, diversidade e movimento.



Figurino base do ator Diego Brito. (Fonte: Acervo da autora)

4.1.3.2 Figurino do personagem Zanni

O personagem acima é o *Zanni*, e o adereço que lhe identifica, além da máscara é um colete grande com aparência de sujo, com a imagem de frutas estampadas e com uma propaganda chamativa dos seus serviços nas costas.

O personagem faz composição visual com *Serveta*, uma vez que na *Commedia Dell'Arte* eles estão incluídos na mesma categoria social. Os procedimentos usados para sua criação são a Discrepância Alegórica, na aparência chamativa, a Inversão Condicional e a Analogia Gradativa.

A ideia sugerida é a de que o personagem é pobre, presta serviço a terceiros que nem sempre lhe pagam. Então, ele vive esfomeado e sua prioridade é comer.



Figurino base com adição dos adereços referentes a personagem Zanni. (Fonte: Acervo da autora)

4.1.3.3 Figurino do Capitano

Capitano é um personagem mentiroso, medroso, vaidoso, falastrão, metido a sedutor e a valente. Existe uma relação dramática entre ele e a *Signora*, em que os personagens se complementam, pois, todos os adjetivos usados para um, se aplicam ao outro.

A escolha das cores e dos procedimentos foi feita para que se estabelecesse o sentido de tudo ser falso, no âmbito da mentira, logo os músculos são falsos, as medalhas são falsas, assim como sua coragem.

Os procedimentos usados nessa construção são a Discrepância Alegórica, e a Discrepância Invólucra Esdrúxula associada a Discrepância Invólucra Protética Homomutável. Não podemos afirmar que a *Signora* e o *Capitano* sejam uma Analogia opositiva, pois não criei esses figurinos com essa intenção, e eles não possuem elementos claramente opostos, como as cores, silhuetas, e elementos semióticos para que eles sejam considerados uma analogia opositiva.



Figurino base com adição dos adereços referentes a personagem Capitano. (Fonte: Acervo da autora)

Não farei a explicação de como foram aplicados os procedimentos nos adereços do *Capitano*, pois esse processo seria repetitivo, por acontecer em outros figurinos, como no *Doutore* e no *Pantaleão*. Pode-se pontuar que a intenção na composição na imagem do personagem é transparecer tudo o que ele não é, como as medalhas que sugestionam que ele fosse corajoso e possuísse muitos méritos e honrarias, assim como os músculos falsos que incitam força, coragem e bravura.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início dos estudos sobre figurinos cômicos, ainda na graduação, me deparei com caminhos desconhecidos, que posteriormente eu iria percorrer, por falta de experiência, ou pelo trajeto que se apresentava fora do meu alcance, eu me sentia só e distante do conhecimento construído hoje por mim. Além disso, a inexperiência não me dava suporte para transitar por algo tão novo e por isso, durante um tempo, deixei adormecidos meus objetivos sobre os figurinos cômicos.

Como pesquisadora é interessante pontuar que os percursos traçados nesta dissertação, foram os mesmos que eu realizava no ofício de figurinista, e que vistos por outra perspectiva,

podem se apresentar de maneira inconsistente, “turva”, diante de percepções que dificultavam o entendimento de um conhecimento que na prática, era obvio.

A obrigação na criação de um produto para a dissertação, me fez reaprender a trabalhar, a organizar meu processo criativo, pois agora eu não era apenas a figurinista, mas também observadora de minha condução criativa, fazendo com que os trabalhos que realizo hoje, esteja sob duas perspectivas: do criador e do contemplador. O processo de criação dos figurinos do espetáculo *CRisE na Rua*, produto de meu mestrado, demorou um tempo demasiadamente maior do que seria necessário para compor e executar um figurino.

Na prática, todos os figurinistas são mestres, pois têm ciência de que o figurino tem um lado cômico, mas quando confrontados com o senso comum, aliam a prática à teoria, e assim, se perdem as ferramentas que deveriam ser utilizadas.

Para entender a forma, a imagem, e os impactos em nosso trabalho, é necessário que se faça uma análise sobre a prática, em que existem vários caminhos, para a prática da criação, evitando sempre a monotonia, a estagnação e por consequência o desinteresse do público, e por vezes do próprio artista.

O processo de criação é orgânico, e traz uma obviedade quando assume o papel de analisar a nós mesmos. Igualmente, uma atividade cotidiana recorrente como comer, andar ou respirar, em que não paramos para analisar de que forma ele se realiza e se esta é a melhor forma.

Por isso, em nenhum momento, destaco como extraordinário, exclusivo ou inédito o conhecimento aqui apresentado. Os figurinistas que me influenciaram, permitiram uma prática, que por mais que pareça individual, é coletiva.

Realizando uma analogia, os procedimentos apresentados se assemelham às ferramentas de uma fábrica de grande porte. Essa ideia surgiu quando observei, que assim como para a fabricação industrial de algum produto, na criação de um figurino, são utilizadas ferramentas que se originam da imaginação de seu idealizador. Cada figurinista tem domínio sobre uma quantidade de ferramentas, que podem ser utilizadas por ele, mas também repassadas a outros figurinistas. Enquanto umas são habituais, outras são aplicadas poucas vezes, e outras, ainda, quase nunca utilizadas. São tantas as ferramentas que possuímos em nossos ateliês que por vezes não sabemos sequer seus nomes, identificando somente sua função, seja na prática, com testes, seja por costume.

Então, podemos dizer que existem milhares de ferramentas já conhecidas pelos figurinistas e outras que ainda estão em estágio de produção; existem algumas ferramentas novas e pouco conhecidas que necessitariam do interesse de outros figurinistas/pesquisadores

em catalogá-las, testá-las, descobrindo suas funções. Uma vez que minha área de interesse sempre foi a comicidade, me senti obrigada a começar a conhecer e catalogar as ferramentas que me permitiriam melhorar as funções das imagens nos figurinos que crio.

Os procedimentos que apresento são referências a trabalhos de figurinistas de outros tempos, com influência de outros, contemporâneos. Faço referência a figurinos de figurinistas renomados, como Dani Cruz ou Yuri Yamamoto, porque os procedimentos já habitavam em suas práticas, mesmo antes de defini-los.

Nomear e definir as ferramentas que compõem os procedimentos ajuda no processo de criação, pois aquilo que não se nomeia nem categoriza, acaba por cair em desuso. Imagino quantas pesquisas serão realizadas, quantos figurinos criados e muito material será otimizado, uma vez que se tenha ciência das ferramentas que precisaremos usar.

É fundamental entender a respeito de onde surgiram as práticas, em que se baseia o aspecto estético dos Procedimentos Poético- Cômicos, estejam eles presentes na atuação, dramaturgia ou estética, sendo geradores de comicidade e se fundamentando nas visualidades formadas pelos elementos Absurdo, Comparação e Exagero. Estas são as bases que nortearam esta pesquisa e originaram os Procedimentos Poético- cômicos e suas ferramentas, ressaltando que eles podem ser o princípio de algo muito maior, como durante esse processo de pesquisa, em que, no início, eram identificados somente dois ou três procedimentos, ao passo que podemos identificar cerca de vinte e três procedimentos, muitos ainda sem nomenclatura, “à espera” do interesse de algum pesquisador para entendê-los, nomeá-los e defini-los.

A utilização das ferramentas dos procedimentos se adapta aos pensamentos de seus criadores, e aos corpos dos atores, fatores que não alteram sua funcionalidade ou atuação, mas que interfere no resultado obtido pelas escolhas e pela “quantidade” de procedimentos aplicados, e a junção deles com a estética do espetáculo e a linguagem do figurinista. São as formas de implementação que possibilitam que, em um mesmo figurino, coexistam todos os procedimentos, em quantidades diferentes, com alguns sempre em destaque.

Não é sempre que os procedimentos cabem em uma mesma criação, as necessidades mudam de acordo com o figurino, a estética do espetáculo e a linguagem do figurinista. A funcionalidade cômica do figurino de cada personagem muda, tanto de acordo com o corpo do ator, quanto com o corpo que imaginamos para o personagem. A imagem que destinaremos ao personagem se sustenta sobre a imagem do corpo do ator, modificando-o a tal ponto que pode descaracterizá-lo, criando um novo espaço de possibilidades e responsabilidades a este artista. Todo corpo tem sua limitação e quando ele é modificado, ganha novo significado para quem o

observa. A comicidade gerada por ele também se modifica, assim como o comportamento dos procedimentos sobre.

Retifico que os procedimentos apresentados aqui, não possuem o interesse de subjugar a prática de nenhum figurinista que atue no gênero cômico, mas o intuito é facilitar os processos criativos vindouros, apresentando, para isso, as ferramentas, devidamente nomeadas e com suas funções discriminadas. A classificação e categorização realizadas nesta dissertação ainda são irrisórias frente ao que ainda pode surgir, pois elas se limitam a meus conhecimentos e experiências, ainda não muito vastos.

Acredito que esta pesquisa não abordou todos os procedimentos e suas ferramentas, mas ela se apresenta como ponto de partida para outros pesquisadores, talvez, até em uma futura tese de doutorado.

Em 2022, me inscrevi e fui aprovada no XII Edital Ceará de Incentivo às Artes, na categoria Humor, com uma oficina intitulada *Procedimentos de criação de figurinos para personagens cômicos*, pautada nos conhecimentos gerados por esta dissertação, com intuito de que o compilado dessas ideias viesse a público, a princípio, para conhecimento dos artistas que trabalham com comicidade no Estado em que resido, oferecendo-lhes as ferramentas que eles já conheciam, aprofundando-as e, posteriormente, levando informação àqueles que não conseguiam criar, plenamente, figurinos para espetáculos cômicos.

Em 2023, realizarei esta mesma oficina em três cidades do estado do Ceará, localizadas na região metropolitana de Fortaleza: Pacajus, Maranguape e Limoeiro do Norte. A partir dessas ações, iniciarei um projeto futuro muito maior, que será a pesquisa para o doutorado, onde planejo aprofundar-me sobre as origens dos Procedimentos Poético- cômicos e definir melhor os parâmetros de sua existência e suas possibilidades como abordagem metodológica na criação de figurinos cômicos.

Parafraseando João Cabral de Melo Neto: saio desta poética como quem lava as mãos.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. Tradução coordenada e ver. Por Alfredo Bosi, com colaboração de Maurice Cunio. 2ª Ed. São Paulo. Mestre Jou, 1962
- AGUIAR, Titta. **Personal Stylist: Guia para consultores de imagem**. São Paulo: Senac, 2006.
- ALMEIDA, Adriana Ribeiro de. **Aos olhos nus: diante do espectador o artista vestindo o figurino pele. Relações entre o corpo nu do Artista em cena e a (des)construção da imagem corporal pelo público**. 2018. Disponível em: Arquivo pessoal da Autora.
- ADORNO, T. W. **Notas de Literatura**. Tradução e apresentação de Jorge M. B. de Almeida. São Paulo; Duas cidades; Ed 34, 2003 (Coleção Espírito Crítico)
- ARISTÓTELES, HORÁCIO, LONGINO. **Arte poética**. Tradução de Jaime Bruna. Comentários e índice analítico e onomástico de Roberto de Oliveira Brandão. São Paulo: Cultrix, 2014
- BARBOSA, Márcia Helena Saldanha. **A PARÓDIA NO PENSAMENTO DE MIKHAIL BAKHTIN** v. 19, n. 35 (2001). VIDYA Revista Eletrônica . (Acesso em 03/01/2023: <https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/VIDYA/article/view/503>)
- BARROSO. Oswald. **Máscaras: do teatro ritual ao teatro brincante**. Fortaleza - CE. Expressão Gráfica e Editora, 2019.
- BAKHTIN, M. **Cultura Popular na Idade Média: o contexto de François Rabelais**. SP: Hucitec, 2010.
- BARBA, E.; SAVAREZI, N. **A Arte Secreta do Ator: dicionário de Antropologia Teatral**. Campinas: HUCITEC-UNICAMP, 1995. Trad. Luís Otávio Burnier, Carlos Roberto Simione, Ricardo Puccetti, Hitoshi Nomura, Márcia Strazzacappa, Walesca Silverberg e André Telles.
- BARTHOLD, M. **História Mundial do Teatro**. Perspectiva: São Paulo, 2004.
- BERGSON, H. **O riso: ensaio sobre a significação do cômico**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- COSTA FILHO, Francisco Carlos. **A Estética do Grotesco como meio para potencializar a expressividade no corpo cênico**. Universidade De Brasília-Instituto De Artes Programa De Pós-Graduação Em Artes Cênicas. Brasília 2019

COSTA, Francisco Araújo. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Revista Sessões do imaginário (FAMECOS/PUCRS), v.8, 2002 <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/775> v. 7 n. 8 (2002), p. 38 – 41, 5 set. 2006

CORTINHAS, R. **Figurino: um objeto sensível na produção do personagem**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Instituto de Artes. Porto Alegre, 2010.

DARÉ, Paula Serafim. **O Corpo na Obra de Arte: Idade Média, Renascimento e Maneirismo**. São Paulo. Disponível em: <http://www.ajb.org.br/doc/departamento-de-arte/o-corpo-na-obra-de-arte-idade-media-renascimento-e-maneirismo.pdf>

ECO, U. **O hábito fala pelo monge**. In: **Psicologia do Vestir**. 3. ed. Lisboa: Assírio e Alvim, 1989, p. 3-20.

ESCHER, Paula. **O Figurino e o Cinema mudo**. Colóquio de moda. Acesso: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202008/42136.pdf>

FARIAS, Elvis Jordan Santos. **Quem Pariu O Mateus Que Balance, Quem Inventou O Figurino Que Costure: Um Figurino Alternativo Para O Mateus Do Espetáculo Prativando**. INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ – CAMPUS FORTALEZA/ DEPARTAMENTO DE ARTES - CURSO DE LICENCIATURA EM TEATRO. 2016. Fortaleza –CE

FREITAS, Sandra Beatriz Duarte de. **Ler imagens, ver palavras: correspondências entre Jorge Luis Borges e Hilal Sami Hilal**- 1ed. – Curitiba: Appris, 2021

FREUD, Sigmund. **Os chistes e sua relação com o inconsciente**. VOLUME VII. 1905. Tradução, inteiramente nova, com o título Jokes and their Relation to the Unconscious (Os Chistes e sua Relação com o Inconsciente), é de James Strachey. Acesso: <https://www.cefas.com.br/download/1116/>

GOIS, M. V. **A Máscara na Commedia Dell'Arte**. Repertório, Salvador, no 19, p.81-90, 2012.2

CRISE, Grupo. **CRisE na Rua**. Fortaleza-CE.2022. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/19V3cQQLFoiXMPDc-c6z12VOSu3hGrFCq/view?usp=drivesdk>

JOIA, Danielle de Oliveira Cardoso. **Oficina de Têxteis**. Fortaleza – Ce. Janelas Formativas 2021.

LADEIRA, Juliana Coelho de Souza. **A formação do *dalang* em Bali: o marionetista no teatro de sombras *wayang kulit***. Urdimento, v.2, n.32, p. 330-347, Setembro 2018. <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102322018330/8891>

MENDES, C. F. **A gargalhada de Ulisses: a catarse na comédia**. São Paulo: Perspectiva, 2008

MENEGUCCI, Franciele/ CARVALHO, Bernardete/ IÔ, Vanessa M. **O estudo dos biótipos através da modelagem plana**. 13º Colóquio de Moda UNESP Bauru – SP

MIRANDA, Dilmar. **Carnavalização e multidimensionalidade cultural: antropofagia e tropicalismo**. Tempo Social; Rev. Sociol. USP, S.Paulo, 9(2): 125-154, outubro de 1997. Fonte: <https://www.scielo.br/j/ts/a/gqrFyzcRP9LkwVt6jgx8dHR/?lang=pt&format=pdf>

MONTANHEIRO, A. M. **Jum Nakao: a transversalidade entre a moda e o teatro na criação de trajes de cena**. Dissertação de mestrado. Universidade do Estado de Santa Catarina Centro de Artes- CEART. Florianópolis, 2015

PAVIS, P. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PIRES, J. M. A. **Função Social da Comédia - o teatro sem sofrimento**. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo – Escola de Comunicações e Artes /CELACC – Centro de Estudos Latino-americanos sobre Cultura e Comunicação. São Paulo, 2010.

PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

PROPP, V. **Comichidade e Riso**. São Paulo: Ática, 1992.

SANTA CLARA, Graça Maria da Silva Rodrigues. **O figurino na “Commedia Dell’Arte” – A importância do desenho**. Universidade de Lisboa. Faculdade de Belas Artes. Lisboa, Portugal, Abril de 2018. Fonte: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/33925/2/ULFBA_TES_1095.pdf

SANTOS, Paulo Deimison Brito dos. **Riso e arte cômica em Bergson** – Salvador, 2016. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Sílvia Faustino de Assis Saes Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Salvador, 2016. Acesso: https://ppgf.ufba.br/sites/ppgf.ufba.br/files/riso_e_arte_comica_em_bergson.pdf

SANTOS, M. N.; ALVES, L. K. **Formas da comédia e do cômico: estudo da Transformação do gênero.** Revista de História e Estudos Culturais. Vol. 9 Ano IX nº 1. Jan/Fev/Mar/Abr de 2012.

SILVA, A. J. **Para evitar o costume.** Dissertação de mestrado. Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

SILVA, D. **Figurino como narrativa não verbal: uma análise de Daenerys Targaryen da série Game of Thrones.** Orientador: Ana Paula Celso de Miranda. 2016. 122 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Monografia apresentada à Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste, CARUARU, 2016.

SOUZA, H. B. **O Ator na Cena Cômica: O Gesto Como Via de Construção da Comicidade.** Dissertação de mestrado. Universidade Federal Da Bahia. Salvador, 2013.

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

SUASSUNA, A. **Iniciação estética.** 12. ed. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 2012. 315 p. ISBN 9788503012218.

VAZ, A.C. **A PALHAÇA BAILARINA: Uma investigação para a comicidade física.** Dissertação de mestrado. Universidade de Brasília Instituto de Artes Programa de Pós-Graduação em Artes, Brasília, 2014.

VERRONE, A. B. **Uma Abordagem Cognitiva do Riso.** Dissertação de mestrado. Universidade Federal De São Carlos Centro De Educação E Ciências Humanas, São Carlos 2009.

VIANA, F.; MUNIZ, R. **Nudez em cena: Normal provocativa... escatológica?** DObra[s], <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/269/266>, ano 2009, v. 3, ed. 6, p. 32-35, 9 fev. 2009.

VIEIRA, M. S. **A estética da Commedia dell'Arte; Contribuições para o ensino das Artes Cênicas.** Dissertação de mestrado. Universidade Federal Do Rio Grande Do Norte. Natal, 2005.

XIMENES, F. L. **O ator risível; procedimentos para a cena cômica.** Fortaleza: -Expressão Gráfica Editora, 2010.

Ecos do Riso: A tradição Cômica popular no Auto da Compadecida. 1. ed. , 2016. v. 1000. 112.

APÊNDICE – MANUAL DESCREVENDO AS FERRAMENTAS E AS FORMAS DE ATUAÇÃO COM FOTOS DO PRODUTO FINAL DA DISSERTAÇÃO - PROCEDIMENTOS POÉTICO-CÔMICOS: FERRAMENTAS NA CRIAÇÃO DE FIGURINOS PARA PERSONAGENS CÔMICOS

Esse MANUAL é a apresentação do produto da dissertação Procedimentos Poético-Cômicos: ferramentas na criação de figurinos para personagens cômicos, pelo Programa de Pós-graduação em Artes (PPGARTES) do Instituto Federal Do Ceará (IFCE).

O produto são os figurinos do espetáculo baseado em Commedia Dell'Arte, CRisE na Rua, do grupo artístico e de pesquisa em Comicidade, Riso e Experimentos (CRisE). O espetáculo é itinerante e pode ser realizado tanto em espaços abertos quanto em fechados. É composto por três atores que se revezam entre seis personagens. Os personagens da Commedia Dell'Arte que contemplam a obra são os servos Zani e Serveta, os Veccios Pantaleão e Doutore, e o Capitano e a Signora.

A Commedia Dell'Arte. Foi um movimento teatral popular do final do século XIV para o XV que descende diretamente das farsas atelanas romanas e do mimo antigo. É caracterizado por seus personagens principais usarem máscaras, além de serem passados ao longo das eras, de geração a geração, para pupilos ou familiares, ensinando técnicas que norteiam a personagem que será passada. Assim como se perpetuassem uma herança.

Os procedimentos aqui apresentados são intitulados de poéticos cômicos, pois sua exteriorização começou em meio as minhas práticas na criação de figurinos para espetáculos de comedia e personagens cômicos. Percebi com o tempo, que eles não eram exclusivos a mim, mas que são pertencentes também no exercício de tantos outros figurinistas. No entanto permanecem apenas ao senso comum destes profissionais, carecendo de serem expostos, definidos, catalogados, nomeados e levados a ciência.

Com isso neste material espero dar o incentivo na prática da investigação no "fazer" dos figurinistas, que carregam neles tantas outras percepções e técnicas que se não formalizadas, serão esquecidas.