



PROCESSO DE CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DOS FIGURINOS DA ÓPERA “LA PAZZIA SENILE”

PROCESS OF CREATION AND DEVELOPMENT OF COSTUMES FOR THE OPERA “LA PAZZIA SENILE”

Riky de Araújo dos Santos¹, Bárbara Luiza Carneiro², Gisely Andressa Pires³, Nélio Pinheiro⁴,
Rosimeiri Naomi Nagamatsu⁵

RESUMO

O presente trabalho tem como proposta apresentar de forma simplificada como ocorreu o processo de desenvolvimento e criação dos figurinos elaborados para a ópera "La Pazzia Senile", que nasceu da integração cultural entre o curso de Tecnologia em design de moda da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, (UTFPR) campus Apucarana e a divisão de música da casa de cultura da Universidade Estadual de Londrina (UEL). O artigo também busca ressaltar a importância desses processo de desenvolvimento e criação de figurinos ou traje cênico. Descrevendo as etapas em ordem lógica e original que foram realizadas, até chegar ao resultado final da peça. Narrando esses momentos desde as discussões, criação de painéis, gerações de alternativa, croquis, modelagem e montagem das peças. **PALAVRAS-CHAVE:** figurino; moda; processo de criação.

ABSTRACT

The present work aims to present in a simplified way how the process of development and creation of the costumes created for the opera "La Pazzia Senile" occurred, which was born from the cultural integration between the Technology course in fashion design at the Federal Technological University of Paraná, (UTFPR) Apucarana campus and the music division of the culture house of the State University of Londrina (UEL). The article also seeks to highlight the importance of this process of developing and creating costumes or scenic attire. Describing the steps in logical and original order that were carried out, until reaching the final result of the piece. Narrating these moments from the discussions, creation of panels, alternative generations, sketches, modeling and assembly of the pieces. **KEYWORDS:** costumes; fashion; creation process.

1- INTRODUÇÃO

Desde os momentos mais remotos até contemporaneidade, o figurino foi observado e considerado de extrema importância para toda e qualquer produção visual, seja ela, para os palcos de teatro, filmes, ou, até mesmo, programas de TV. O figurino sempre foi responsável por ligar o personagem a trama, a narrativa, à época, dando destaque e

¹ Estudante voluntário da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Apucarana, riky@alunos.utfpr.edu.br

² Estudante voluntário da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Apucarana, barbaracarneiro@alunos.utfpr.edu.br ID Lattes: 3501973946686964

³ Professora orientadora, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, campus Apucarana, giselypires@professores.utfpr.edu.br ID Lattes: 3420364675580757

⁴ Professor orientador, Universidade Tecnológica Federal dos Paraná, campus Apucarana, nelio@utfpr.edu.br ID Lattes: 0743164060199352

⁵ Professora orientadora, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, campus Apucarana, naomi@utfpr.edu.br ID Lattes: 8746128673629128



profundidade no contexto da história narrada, acrescentando a ela uma melhor e maior percepção visual.

O presente trabalho visa, apresentar, o projeto de extensão, intitulado a ópera “La Pazzia Senile”, criação de figurino, que nasceu da integração cultural e artística, entre a divisão de música da Casa de Cultura da Universidade Estadual de Londrina – UEL e, o curso de Tecnologia em Design de Moda, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, Campus Apucarana. Neste projeto, a UTFPR ficou incumbida de desenvolver os figurinos para a ópera de Adriano Banchiere, originada na Itália no final do século XVI e desenvolvida por um grupo de poetas, artistas e músicos amadores, que tomaram como iniciativa a tentativa de transformar os dramas gregos em arte (ANDERSON, 1914, p.2)

Para mais, o principal objetivo deste trabalho, é caracterizar e mostrar as etapas de desenvolvimento dos figurinos, desde os primeiros estudos básicos e gerais, até um estudo mais aprofundado dos personagens, com a criação do painel semântico, os croquis, as modelagens e, a confecção das peças.

2- DESENVOLVIMENTO

Para Roubine (1998), o figurino compõe um conjunto de cores e formas que modificam o espaço cênico. A criação de figurinos conjectura a organização de todas as informações necessárias que dialogam para compreensão e composição visual do personagem em cena. A partir dessas informações são buscados os meios para materializar as nuances físicas, psicológicas e poética do personagem, de maneira que todas essas características e informações possam ser transmitidas de alguma forma pelo figurino.

Tendo em vista esta conjectura, para melhor compreensão do processo de criação e desenvolvimento de figurinos para a ópera "La Pazzia Senile" neste trabalho, é necessária uma divisão em etapas, capturando a ordem cronológica dos prosseguimentos no espaço de criação, que explicam cada parte desse processo. Desta maneira, as etapas de desenvolvimento e criação de figurinos da ópera ficaram divididos em: Pesquisas em aspectos gerais; Análise e aprofundamento dos personagens; Criação do painel semântico, referências visuais; Desenvolvimento de croquis; Desenvolvimento da modelagem; e, Confecção dos figurinos e acessórios.

2.1- PESQUISAS EM ASPECTOS GERAIS

A primeira etapa, está descrita como primeiros estudos de pesquisas em aspectos gerais, e nela, é o momento em que todos os colaboradores se reúnem para estudar o contexto geral do tema proposto. Esse processo teve início através de estudos bibliográficos referentes as vestimentas e o período de sua criação, para isso, foram analisados a composição artística, poética e técnica, e, foram observados os estilos, à época e o local em que se passa a cena da ópera.



De acordo com Holt (2001), o coração do trabalho do figurinista é intensificar, através das possibilidades dramáticas da roupa, os efeitos almejados pelos autores, por meio da discrição da personalidade, condição social e desenvolvimento psicológico dos personagens. Tendo em vista isso, nesta etapa, todas as informações foram agrupadas e analisadas compondo o acervo de forma detalhada, a fim, de se aproximar o máximo possível da essência do tema, já que, “O processo de criação do figurinista deve estar pautado no que a direção do espetáculo projetou, pois, a obra é a junção dos diversos elementos, então cada tipo de apresentação pode possuir uma linguagem, de acordo, com cada proposta (PULS et al., 2010, p. 4)”.

2.2- ANÁLISE E APROFUNDAMENTO DE PERSONAGEM

Na segunda etapa, a pesquisa se torna mais complexa, nela é necessário gostar de observar pessoas e usar a imaginação, é preciso também, analisar fotografias e obras de arte, ter domínio no trabalho com cores, e, a capacidade de adquirir referências visuais para a criação (PECKTAL, 1999). Por isso, neste momento o estudo foi feito com mais cautela, estudando cada personagem, suas características físicas e psicológicas e a sua essência artística dentro da cena. Essas primeiras discussões auxiliam as pessoas envolvidas no processo criativo, criando um alicerce de início de pesquisa, onde todos podem participar e acrescentar de forma harmoniosa suas ideias.

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

2.3- CRIAÇÃO DE PAINEL SEMÂNTICO, REFERENCIAS VISUAIS

Na terceira etapa, foi realizada a criação do painel semântico, conhecido também, como “mood board”, que é onde as pesquisas de referências coletadas são inseridas através de figuras, imagens de lugares, personagens, objetos, cores, texturas e formas que remetem ao tema, na questão de identidade visual, localização geográfica e período. É importante frisar, que as escolhas de estilo devem levar em consideração tanto a precisão histórica, quanto a personalidade individual dos personagens (HOLT, 2001).

De acordo com Pecktal (1999), para melhor imersão do tema, sua época e local onde passa a história, os painéis podem e devem ser produzidos através da coleta de imagens em revistas, livros e fotografias e pela geração de alternativa através de croquis.

2.4- DESENVOLVIMENTO DE CROQUIS

A quarta etapa, consistiu na criação dos croquis, essa etapa aconteceu logo depois que toda a pesquisa estava aprovada pelos membros do projeto. A realização de esboço de figurinos, foi feita com múltiplos desenhos para um único personagem, com o objetivo de desenvolver ideias e trabalhar a imaginação e das habilidades do grupo. Os esboços



foram escolhidos e redesenhados de forma mais inteligível para mostrar os detalhes da peça em todos os ângulos e, capitar sua ideia original.

De acordo com Ostrower (1999), os croquis devem espelhar a essência a personalidade do personagem, através da linguagem corporal, o caimento do tecido, as cores, e até mesmo a ambientação. O processo de criação de um figurino se torna prazeroso, talvez por despertar no artista que o cria o desejo de trazer à tona um personagem. A criação de um artista sempre está ligada a criações e realizações de terceiros, estabelecendo uma teia de relações criativas e servindo de acesso para os inúmeros processos concluídos. Desenvolver os croquis, se torna mais prazeroso ainda, quando atentamos para o fator 'liberdade' e, quando é possível relacionar nossos fazeres artísticos com os dos colegas.

O elemento figurino, além de ter todo esse caráter de remeter uma obra ao tempo e espaço abordados no enredo, também, é revelador do estilo e unicidade de um artista, seja nos traços do croqui ou nos detalhes únicos, vistos em mais de um figurino produzidos pelo mesmo artista. Além disso, ele revela a capacidade em criar e fazer com que uma obra atinja seu objetivo em cena.

2.5- DESENVOLVIMENTO DAS MODELAGENS

A quinta etapa, consistiu na preparação das modelagens. A modelagem é uma etapa ampla e pode ser realizada de várias formas, como, por exemplo, a modelagem planejada e a modelagem tridimensional – modulagem.

Para a realização dos figurinos da ópera La Pazzia Senile, a modelagem utilizada, foi a planejada, que consiste em uma interpretação de modelos, realizado, por meio, da modelagem geométrica bidimensional/plana, e, envolve um conjunto de atividades que visam transformar as bases da modelagem no molde para corte de um determinado modelo.

Os moldes básicos e os moldes interpretados possibilitam ao designer transformar algo plano (papel ou tecido) em algo tridimensional. (...) para criar peças bem feitas de vestuário, é essencial compreender por completo as técnicas de modelagem e fazer o possível para que os moldes fiquem exatos e de fácil interpretação. (ANETTE,2010, p. 20)

Desse modo, as modelagens planejadas são produzidas em papel craft, seguindo as medidas da ficha técnica de cada personagem, onde está inserido todos os dados necessários para que a peça fique sob medida. Nesse processo os moldes podem ser feitos do zero ou são adaptados de outras modelagens já existentes.

2.6- CONFECÇÃO DOS FIGURINOS

A sexta e última etapa, trata-se do processo de desenvolvimento e criação dos figurinos, ela caracteriza o resultado satisfatório das outras atividades, assim que estão concluídas e aprovadas para a confecção dos figurinos. A confecção é o momento em que as peças ganham vida e são finalizadas. Porém, antes da montagem das peças, alguns fatores devem ser levados em consideração, pois, ao elaborar um figurino é necessário viabilizar o conforto do personagem ao vestir a roupa e trabalhar, para isso, é importante avaliar, como, por exemplo, o conforto térmico dos materiais a serem escolhidos, não



podendo estes, serem muito quente e nem pesados. Outro fator são as escolhas dos tecidos, que podem influenciar diretamente no resultado final, desta maneira muitos aspectos são observados, como, o cuidado, o local onde vai ocorrer a ópera e, a fator climático. Além disso, é importante destacar, também, a necessidade de compreender como cada integrante da peça se sente em relação ao figurino.

Com todos os fatores condicionantes estabelecidos e a escolha dos tecidos e aviamentos realizada, são confeccionadas as peças. Para a execução das mesmas, alguns ofícios auxiliam na preparação, como, o desenho técnico, a ficha de desenvolvimento e, a ficha de sequência operacional, essas possuem informações técnicas necessárias para a prototipagem. Referente a este projeto, como se trata da produção de peças que não sucedem a indústria da confecção, foi dispensável a produção de uma peça piloto, uma vez que, os figurinos foram feitos, sob medida, exclusivamente para cada personagem.

A etapa de produção, se iniciou com os diagramas sendo passados para os tecidos escolhidos e em seguida cortados. Depois, foi realizada a montagem e costura dos figurinos e, aplicadas os aviamentos e decorações. Com os figurinos prontos, eles foram passados pelo teste de aprovação, onde cada personagem, experimentou suas peças e analisou junto a equipe, a fim, de verificar imperfeições e fazer ajustes. Com os ajustes realizados, as peças passaram pelo processo de curadoria e acabamento (Figura 1). Vale ressaltar, que para a realização dos figurinos, buscou-se uma linguagem própria e expressiva, de forma a agradar os artistas e o público que eles atendem. É importante mencionar também, que cada processo foi feito manualmente pelos estudantes de moda da UTFPR e seus orientadores.

Figura 1: La Pazzia Senile



Fonte: Acervo pessoal, 2022.

3- CONCLUSÃO



O desenvolvimento e criação dos figurinos para a ópera “LA Pazzia Senile”, apresentou-se como uma importante ferramenta para os estudos acadêmicos. Através desse processo foi possível desenvolver a criatividade, o senso crítico, o conhecimento técnico e o apuramento artístico, projetando, assim, a possibilidade de crescimento profissional e pessoal dos participantes.

Durante a realização desse projeto foi constatado que o processo de criação e desenvolvimento de figurino tem suas especificidades e, que se torna necessário, estudos e elaboração de métodos para a execução de suas etapas. Pode-se apontar ainda, que o processo é dinâmico e que pode variar as ordens de produção, já que todas as etapas estão interligadas, e os materiais e procedimentos carregam particularidades, devendo ser tratados de forma homogênea e respeitando seus limites.

Agradecimentos

Quero agradecer à Universidade Tecnológica Federal do Paraná e a Universidade Estadual de Londrina pelo incentivo a cultura e desenvolvimento de processos no mercado da moda.

Conflito de interesse

Não há conflito de interesse.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, C. **The Development of the Opera**, University of Kansas, 1914.
- BATISTTI, F. P. **Moda e figurino: unilateralidade**, Primeiro Encontro de Paranaense de Moda, Design e Negócios, Maringá, 2009
- FISCHER, Anette. **Fundamentos do design de moda: construção de vestuário**. Tradução Camila Bisol Brum Sherer. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- HOLT, M. **costume and make-up.london**: Phaidon, 2001
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 2 ed. Rio de Janeiro: Campus, 1999.
- PECKTAL, Lynn. **Costume design: techniques of modern masters**. New York: Back Stag Books, 1999.
- PULS; Lourdes Maria, ROSA; Lucas da, SCHULTE Neide Köhler; TOLEDO Daiane. **Figurino para a dança: a relação da roupa com a coreografia**. In: 6º Colóquio da Moda. São Paulo. 2010.



SEI-SICITE
2023

XIII Seminário de Extensão e Inovação XXVIII Seminário de Iniciação Científica e Tecnológica da UTFPR

Ciência e Tecnologia na era da Inteligência Artificial: Desdobramentos no Ensino Pesquisa e Extensão
20 a 23 de novembro de 2023 - *Campus Ponta Grossa, PR*



ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral.2.ed.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

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