



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
ESCOLA DE TEATRO E DANÇA
CURSO LICENCIATURA PLENA EM DANÇA

DEBORAH MARQUES LAGO

Como o processo artístico em dança pode ser abordado e analisado, possibilitando uma maior interação entre figurino, movimento e ato criativo, a fim de alcançar uma prática mais simbiótica?

Belém

2013



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
ESCOLA DE TEATRO E DANÇA
CURSO LICENCIATURA PLENA EM DANÇA

DEBORAH MARQUES LAGO

Como o processo artístico em dança pode ser abordado e analisado, possibilitando uma maior interação entre figurino, movimento e ato criativo, a fim de alcançar uma prática mais simbiótica?

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à Escola de Teatro e Dança da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado no Curso de Licenciatura Plena em Dança.

Tutor: June Gersten-Roberts (Edge Hill University)

Belém

2013

How can artistic processes be approached and analysed so that costume, movement, and the creative act, interact to achieve a more symbiotic practice?

Submitted in order to follow the requirements of the degree of Dance (BA) Hons

To

Edge Hill University

By

Name: Deborah Marques Lago

Enrolment Number: 22186018



**Edge Hill
University**

Supporting Tutor: June Gersten-Roberts

Ormskirk, UK

2013

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) Biblioteca
Universitária do ICA/ETDUFPA, Belém-PA**

Lago, Deborah Marques

Como o processo artístico em dança pode ser abordado e analisado, possibilitando uma maior interação entre figurino, movimento e ato criativo, a fim de alcançar uma prática mais simbiótica? / Deborah Marques Lago; tutor Prof. June Gersten-Roberts. 2013.

Monografia de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Dança) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Escola de Teatro e Dança, Curso Licenciatura Plena em Dança, 2013.

1.Dança Contemporânea. 2.Figurino. 3.Processo criativo. 4. Movimento.
5. Intérprete-criador. I. Título

CDD – 22^a ed. 792.8

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
ESCOLA DE TEATRO E DANÇA
CURSO LICENCIATURA PLENA EM DANÇA

DEBORAH MARQUES LAGO

**COMO O PROCESSO ARTÍSTICO EM DANÇA PODE SER ABORDADO E
ANALISADO, POSSIBILITANDO UMA MAIOR INTERAÇÃO ENTRE FIGURINO,
MOVIMENTO E ATO CRIATIVO, A FIM DE ALCANÇAR UMA PRÁTICA MAIS
SIMBIÓTICA?**


Esta monografia foi julgada adequada para a obtenção do título de “Licenciado Pleno em Dança”, e aprovada na sua forma final pela Universidade Federal do Pará.

Data: 10 / 01 / 2014

Conceito: Excelente


Giselle Guilhon Antunes Camargo

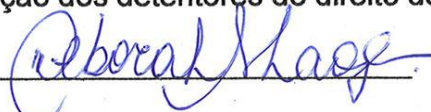
Avaliadora – Escola de Teatro e Dança – ICA/UFPA


Prof. Esp. Tarik Coelho Alves
Avaliador – Escola de Teatro e Dança – ICA/UFPA

BELÉM

2013

Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta monografia por processos fotocopiadores ou eletrônicos, desde que mantida a referência autoral. As imagens contidas neste trabalho, por serem pertencentes a acervo privado, só poderão ser reproduzidas com expressa autorização dos detentores do direito de reprodução.



Deborah Marques Lago

Local e Data Belém, 10 de Janeiro de 2014.

Dedico a minha onipresente companheira,
Elisa Hachem Marques, e ao meu
überculturado pai, Ricardo Lago.

Dedico in memoriam, ao amor da minha
vida, Dulce Marques.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as coisas, pessoas, seres, lugares, ideias que já passaram por mim nesse minha (ainda) curta vida. Sem as quais eu não conseguiria ser o que sou nem fazer o que faço. Elas me transformaram, me formaram, desafiaram e instigaram em todas as etapas que até agora já pulei.

Às coisas, agradeço por me lembrarem de quem eu sou, do que gosto e do que quero dizer. São nas coisas que minhas ideias se materializam, num pedaço de papel, num pequeno objeto presenteado por alguém que se importa, num pedaço de pano.

Aos lugares, obrigada por me fazer imaginar uma vida diferente para a minha gente, por me fazer viver várias vidas numa só. Em alguns lugares me criei, em outros me perdi, em todos me apaixonei. Desde um pequeno lanche de rua a uma paisagem de tirar o fôlego, cada cidade, estado, país me marcou feito tatuagem que não se desvanece nem a laser.

Às ideias, por me explicar para me confundir, por me confundir para me esclarecer, eu não sei se agradeço, mas sei que são necessárias para que algum eu esteja sempre em mutação, em metamorfose. Por que um ser humano estático, rígido, não se move, não modifica o ar, o arredor, nem a si mesmo.

Às pessoas, sim a todas as pessoas que um dia já atravessaram meu caminho, obrigada. Agradeço por simplesmente passarem, deixando pequenas sementes e espaço para aqueles que me ajudam a construir minha história. Agradeço por me magoarem, pois assim as cicatrizes que fizeram deixam marcas em mim todas as vezes em que venci. Agradeço por me amarem, por que assim tenho sempre certeza que posso vencer tudo, a dificuldade, a tristeza, a indecisão, a ausência, a inexistência.

Por falar em existência, agradeço àqueles que me ajudaram a criar um sentido artístico e completo para minha existência, minha segunda família, moderna, Moderno. Àquela que me ensinou a ser rígida mas complacente, a ser responsável mas gaiata, às vezes; àquela que me ensinou que é possível ser forte, feliz e carinhosa em situações nas quais não consigo nem me imaginar vivendo; àquele que me ensinou que é preciso ser duro às vezes (ou na maioria das vezes) para que o barco continue navegando; àquela que me ensinou que é impossível ser tão inteligente como ela no mundo da dança sem alguns pequenos palavrões no meio do caminho; àquele que na sua loucura e irreverência me ensinou que um pouco de exagero não faz mal a ninguém; àquelas que me ensinaram a ser honesta comigo mesma sempre, seja me chamando de “bra”, de “debis” ou de “me surpreenda”; àquele que está sempre (in)disposto a me ajudar e a todos, sempre, mesmo quando achamos que ele está ocupado demais com suas mais de 15 funções acumuladas, sempre; àquele que me ensinou que é possível ser cowboy, bacharel em direito, mestre em artes, frequentador de reuniões políticas e bailarino do Cirque du Soleil, se a gente realmente quiser; àquele que não cansa de estalar minhas costas e me incentivar para fazer uma sociedade; àquele que me ensinou que ser superdotado não significa ser supergabado; àquele que é meu gêmeo no drama; àquelas comadres que são pequenas mas tem abraços de gigantes; àqueles que foram meus alunos incomparáveis e daqui a pouco estarão ao meu

lado; àqueles que sempre vem para as minhas comilanças em casa e fazem delas as melhores todas as vezes.

Agradeço às minhas amigas de infância por me fazerem ver um lado bom na diversão, no brilho e nas histórias que duram uma vida. Vocês são minha certeza de que nunca passarei nenhum aniversário sozinha nem partirei desta sem ninguém ao meu lado. Aos amigos de adolescência e à minha japonesa que fez parte disso, obrigada por me fazerem ver um mundo novo que complementa meu mundo velho até hoje! Aos meus companheiros das danças agitadas, das histórias complicadas e das festas com muito suor e dança até tarde, obrigada. São nesses momentos que eu me libero das minhas obrigações e das minhas dores de cabeça, mesmo que às vezes acabe por arranjar outras dores. Àqueles que surgiram de repente na minha vida, mas que ficaram e fizeram de mim pequenos galhos de suas segundas famílias, obrigada.

À minha irmã, de berço do mundo novo que me apresentaram, de coração, obrigada. Eu te amo muito e a ter a tua companhia é tão fácil quanto cortar o teu cabelo.

À minha família, agradeço até pelo último fio de cabelo. Tudo aquilo que corre nas minhas veias e neurônios veio de vocês. Obrigada por me deixarem estar longe e perto, a todo momento. Ao meu bebê, obrigada por estar sempre aqui, do meu ladinho.

Ao Pai, ou Dads, obrigada por ser essa enciclopédia de modernidade e amor que me possibilitou chegar à pós-modernidade com a facilidade de quem toma uma vitamina de banana com mamão. Agradeço a sua paciência em me repassar todo esse conhecimento e inteligência arquivados que não deveriam ser só meus e sim do mundo!

Minha mãe, tu que sempre foste minha maior incentivadora, aquela que modelou todos os meus passos para que nunca me machucasse e só crescesse, um obrigada não é suficiente. Sem ti, eu definitivamente ainda seria uma moleca que só quer saber de saltitar pelos lugares do Mundo. Na verdade, foste tu quem mais me falou para ser sempre criança por dentro e viajar todas as vezes que puder. E por isso, obrigada. Tudo que faço hoje é para que sejas feliz e estejas em paz contigo mesma, por que criaste alguém que ama o Mundo e que te ama incondicionalmente.

À minha doce Dulce, minha docinho de coco, minha riqueza. Desculpe por ser tão saudosa sempre que tu chegas, e ficas, no meu pensamento. Agradeço por me ensinares coisas que, se Deus quiser, chegarão aos meu tatatataranetos. É lindo ver o teu amor sendo espalhado por onde eu puder enxergar. É muito, muito amor. Infinito.

Ao criador de tudo isso, não há palavras, só pensamentos bons, serenos e de gratidão que só Ele pode ler. Aqui, em mim.

*Existirmos a que será que se destina
Pois quando tu me deste a rosa pequenina
Vi que és um homem lindo e que se acaso a sina
Do menino infeliz não se nos ilumina
Tão pouca turva-se a lágrima nordestina
Apenas a matéria vida era tão fina
Caetano Veloso*

RESUMO

O presente trabalho foi desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso em (BA) Dance pela Edge Hill University (Reino Unido) e visa analisar e discutir o processo criativo – movimento corporal aliado ao uso de figurino – de intérpretes criadores (performers) brasileiros e ingleses, a partir de um questionário qualitativo-quantitativo (análogo as entrevistas semi-estruturadas do modelo metodológico brasileiro). A pesquisa procura revelar a importância de se incluir, sem hierarquizações de praxe, o figurino no processo criativo em Dança Contemporânea, demonstrando sua pertinência para o ato criativo do intérprete-criador, tal como outros elementos considerados mais essenciais a construção coreográfica como um todo. A figura do intérprete-criador torna-se essencial ao trabalho, que aproxima a análise à prática da própria pesquisadora, incluindo-se a discussão do papel do figurino em processos criativos diversos a partir da vivência do performer. A pluralidade permitida pela dança contemporânea incorre no envolvimento dos conceitos de intenção, ato criativo e forma como intermediadores do processo de criação de movimento e figurino a fim de buscar uma prática mais simbiótica.

Palavras-chave: Dança contemporânea. Figurino. Processo criativo. Intérprete-criador.

ABSTRACT

This specific work was developed as a Work for Conclusion of the Course (BA) Hons Dance held by Edge Hill University (UK). It intends to analyse and to discuss the creative process – as in movement combined to the use of the costume – of British and Brazilian creative dancers and performers, using a qualitative-quantitative questionnaire (similar to the half-structured interviews of the Brazilian methodological model). This research tries to reveal the importance of including costume in Contemporary Dance creative process without creating any hierarchy, in a way of demonstrating its relevance for the dancer's creative act as well as the other elements, considered more important for the choreographic construction as a whole. The figure of the creative dancer turned up to be essential to the essay that approaches the analysis to the researcher's own practice, including the discussion about the role of the costume in many creative processes from the performer's point of view and experience. The plurality permitted by contemporary dance incurs in involving the concepts of intention, creative act and form as intermediaries of the process of creating movement and costume, so that is possible to achieve a more symbiotic practice.

Key words: Contemporary Dance. Costume. Creative process. Performer. Creative dancer.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Espetáculo “Não-Dito” da Companhia Moderno de Dança.....	26
Figura 2 - Balé Triádico de Oskar Schlemmer, Escola Bauhaus.....	27
Figura 3 - Espetáculo “Averso” da Companhia Moderno de Dança.....	29
Figura 4 - Espetáculo “Lírica Morada” da Companhia Moderno de Dança.....	30
Figura 5 - Espetáculo “Os Duplos” da São Paulo Companhia de Dança.....	32
Figura 6 - Tabela sobre a recorrência de tipos de movimentos em cada “família da dança”.....	36
Figura 7 - Tabela referente ao contato nas “famílias da dança”.....	36
Figura 8 - Tabela que mostra a porcentagem geral das respostas à pergunta “Quais tipos de movimento são parte da sua prática?”.....	37

SUMÁRIO

1	COMPREENDENDO O AMBIENTE DA PESQUISA	14
2	O PROCESSO CRIATIVO E AS SUAS TEXTURAS.....	17
3	A RELAÇÃO ENTRE CORPO E FIGURINO.....	22
4	VISUALIDADE: UMA FORMA, UMA TEXTURA, UMA COR.....	26
5	O MOVIMENTO CONTEMPORÂNEO E O FIGURINO.....	36
6	INÍCIOS DE UMA CONCLUSÃO.....	40
	REFERÊNCIAS.....	47
	APÊNDICES.....	51

1 COMPREENDENDO O AMBIENTE DA PESQUISA

O ato criativo é uma complexa rede de relações, um sistema contínuo de etapas não-sequenciais. É uma narrativa com início, meio e fim, até mesmo quando um é mais importante que o outro. É uma célula que pode se desenvolver unicamente, além de auto alimentação, através de trocas com outras células ou matérias. O que transforma tudo em um processo incessante que começa, relenta, modifica, evolui, inova, recebe e entrega.

A ideia de “combinação” está presente no pensamento pósmoderno de acordo com Ihab Hassan (1985, citado em RODRIGUES, 2005, p.77), de uma forma que “seleção” e categorização são deixadas para trás e convertidas em ideias tais quais “interdisciplinariedade entre as artes e além das artes” (*ibid*), “uma ampla liberdade de criação” (*ibid*) e “combinação de vários estilos, linguagens e técnicas” (*ibid*. p.61). Apesar de que Dança, Teatro, Artes Visuais, Fotografia, Cenografia, Design de Figurino, Opera, Música, etc ainda são considerados processos criativos distintos, uma compreensão pósmodernista nos traz a uma Arte menos categorizada, aberta a diálogos, hibridismos e originalidade.

“Estabeleceu-se então uma imensa variedade de estilos e principalmente de métodos de criação. A dança podia ser montada ao acaso, surgindo de improvisações em cena aberta; danças geradas a partir de tarefas cotidianas e movimentação funcional; danças criadas a partir de scores previamente concebidos; de brincadeiras infantis; de atletismo; danças construídas a partir de outras danças; de livre associações; de rituais; de jogos; de literatura; de artes visuais; de situações comportamentais; da manipulação de objetos; enfim, de um universo absolutamente amplo e permissivo. Não havia homogeneidade estilística ou temática.” (SILVA, 109)

Na área da Dança, esses processos podem ser multiplicados, se considerado que dança é, em essência, um trabalho coletivo em que há diversos

processos intrínsecos acontecendo ao mesmo tempo. Por exemplo, o figurino, o cenário, a trilha Sonora, a iluminação, a visualidade (maquiagem e cabelo) podem ser elaborados independentemente de ou atrelado à criação do movimento.

No entanto, como é possível criar um processo tão interativo que considere as individualidades de cada prática mas ainda fazendo com que cada uma influencie e contribua com os outros processos? Ainda, como podemos viabilizar que o movimento mova todo o processo e ao mesmo tempo seja movido pelos elementos cênicos (figurino, objetos, cenário, sons, etc)? As teorias ao redor do ato criativo e dança contemporânea podem unir essas questões numa forma de alcançar possibilidades ou mesmo proposições acerca de uma prática mais híbrida.

Este artigo levanta algumas reflexões e discussões mais especificamente em torno da criação de figurino dentro dos processos em dança, usando teorias sobre processo criativo, noções de design de produto e abordagens pós-modernas para isso. Porém, questões debatidas aqui podem ser adaptadas e aplicadas em outros processos em torno da produção em dança contanto que as especificidades do processo em foco seja considerado.

Como a principal fonte de informação, foram utilizadas três ferramentas numa forma de transformar esta pesquisa em uma discussão não somente baseada em teorias bem estabelecidas mas também em trabalho e opinião de praticantes, professores, dançarinos e pesquisadores que influenciam diretamente minha própria prática e desenvolvimento acadêmico.

A principal ferramenta utilizada neste projeto foi um questionário online (LAGO, 2013) unindo perguntas diretas às de cunho mais reflexivo. O assunto

abordado nas primeiras questões focam no tipo de práticas anteriores do questionado, incluindo gêneros de dança, tipos de movimentos utilizados, problemas com figurinos em experiências passadas, etc. As últimas perguntas pediam mais cuidado e esforço ao responder por exigir respostas mais conscientes sobre as questões anteriores ou ao dar opiniões mais profundas como sobre a função do figurino para a cena, por exemplo.

Embora fosse um questionário anônimo, ele foi distribuído principalmente para pessoas que estudei/trabalhei junto (no Brasil e no Reino Unido) e pertencentes a um contexto conhecido. Aconteceu da mesma forma com a página informal online (LAGO, 2012) na rede social FacebookTM, criada com o objetivo de abrir um espaço para pessoas compartilharem suas experiências e pontos de vista em relação a figurino dentro dos processos em dança. A terceira ferramenta de pesquisa usada neste projeto foi a procura e análise de performances e espetáculos em que eu participei ou que foram importantes em experiências passadas e processos criativos.

2 O PROCESSO CRIATIVO E SUAS TEXTURAS

Inicialmente em qualquer processo criativo, pode-se considerar que há estágios de desenvolvimento e que há métodos. Um pensamento lógico, uma intenção/inspiração, um potencial criativo (OSTROWER, 1987) e caminho possíveis tais que quando relacionado com a matéria acaba resultando em um projeto ou até mesmo uma obra de arte em potencial. A matéria, nesse sentido, é tudo aquilo que o artista pode manipular e customizar com a finalidade de concretizar seu trabalho.

Há também a “tensão entre projeto e processo, deixando aparente o ato criador como um projeto em processo” (SALLES, 1998, p.44) que permite ao artista amarrar a relação entre suas próprias regras com as possibilidades existentes, derivando em um ato criativo contínuo. Uma ideia que encontra maneiras de tecer a si mesma por entre as técnicas, padronagens e criatividade dos artistas, a fim de adentrar em uma forma.

Em um sentido geral, “a criatividade se elabora em nossa capacidade de selecionar, relacionar e integrar os dados do mundo externo e interno, de transformá-los com o propósito de encaminhá-los para um sentido mais completo” (OSTROWER, 1987, 69). Essa capacidade representa o ato criativo no seu processo de transformação do material, em outras palavras, o processo do fazer. Ostrower (1987) define “Formar é mesmo fazer. E experimentar. E lidar com alguma materialidade e, ao experimentá-la, é configurá-la. Sejam os meios sensoriais, abstratos ou teóricos, sempre é preciso fazer.” (*ibid*). Enquanto é apenas uma intenção, o ato criativo ainda não se tornou uma forma.

É possível aplicar essas ideias sobre intenção, material, forma e ato tanto no processo em dança quanto no em figurino. Enquanto dança tem a ideia inicial (intenção) como um propulsor para a criação do movimento (forma) através do coreografar ou improvisar (ato) utilizando o corpo (material/matéria); figurino utiliza a mesma ideia inicial (intenção), contudo para criar uma vestimenta (forma) através do projeto de design (ato) utilizando tecidos e outros materiais. Ainda, a vestimenta é criada para um corpo em movimento, porém tanto a coreografia quanto o figurino são criados para a fruição plateia ou para alimentar o próprio processo.

Fica claro onde os pontos de costura se encontram. O ato do figurino depende diretamente do material, ato e forma da dança, visto que é criado para eles, por causa deles e ainda os usa como intenção. Além do mais, os resultados de ambos figurino e dança têm por finalidade formatar a performance. Idealmente, portanto, os processos deveriam comunicar-se entre si.

“O processo de criação mostra-se, também, como uma tendência para o outro. Está em sua própria essência a necessidade de seu produto ser compartilhado” (SALLES, 1998, p.41). O ato de dialogar em uma criação começa entre o artista(s) e ele mesmo, refletindo sobre ideias ou conceitos. O artista age aqui como “o primeiro receptor da obra” (SALLES, 1998, p.43). A partir deste ponto, o ato de comunicação implica em não somente compartilhar o resultado com uma plateia, mas também compartilhando cada pequeno resultado no decorrer do processo com as outras partes e participantes. Há uma

¹⁰“Necessidade do trabalho em equipe ou de trabalhos em parceria que se mostram para os próprios artistas, por um lado, impulsionadores e estimulantes, gerando reflexões conjuntas e conseqüentemente uma potencialização de possibilidades. Mas que, por outro lado, geram dificuldades no entrelaçamento de individualidades. Não há dúvida de que essa complexidade existe, mas é importante ressaltar que o caráter coletivo de todas essas manifestações artísticas é parte integrante de sua materialidade.

[...], sem essa interação a obra não se concretiza.” (SALLES, 1998, p.51)

Essa interatividade é essencial na criação da arte, especialmente quando se diz respeito ao processo em dança já que eles são, em sua maioria, trabalhos coletivos e necessitam de uma avaliação contínua, refletindo sobre o que está sendo criado. O que não significa que a comunicação acontece apenas internamente a cada processo de forma independente mas ao contrário; deveria ser um diálogo ativo entre todos os processos ‘ao redor’ da performance. Supostamente, os procedimentos relacionados à criação dos elementos cênicos devem seguir a mesma lógica e ser considerados intrínsecos ao processo criativo da dança. A comunicação entre os artistas/participantes pode levar o ato criativo a uma maior consciência por todas as partes no que respeita às estratégias para se alcançar a obra de arte, ou ao menos para se alcançar uma prática mais integrada.

Uma das questões no questionário desta pesquisa era “Quem geralmente cria o figurino para as performances em que você participa?” e as respostas variaram bastante. No entanto, era claramente notado que daqueles que responderam “Maioria das vezes” e “Sempre” para “Trabalho Colaborativo”, 6 (de 12) responderam “Não” para a próxima pergunta sobre limitações, acidentes e lesões causadas pelos figurinos vestidos até hoje. Quanto aqueles que apresentaram “Nunca” como resposta para “Trabalho Colaborativo”, selecionaram 4 ou mais tipos de limitações ocorridas.

Vale ressaltar que a amostra analisada não é suficiente para estabelecer uma estatística, porém aproxima da pesquisa as questões a serem abordadas a fim de estimular a discussão.

O entrevistado #23 escreveu uma observação para a primeira pergunta que parcialmente demonstra o ponto de vista desta pesquisa: “o processo do figurino é uma conversa entre o bailarino, o figurinista, o iluminador e o coreógrafo, onde a palavra final é do figurinista depois do briefing/conversa com todos”. Talvez a última palavra possa ser feita em conjunto e não somente pelo designer. Vale ressaltar que aqueles que vestem o figurino (dançarinos, performers) são uma parte essencial da criação já que eles podem ser o material, promover o ato e materializar a forma para o processo criativo em Dança, além de ser a finalidade e materializar a forma do processo criativo do Figurino. O corpo/dançarino/performer trabalhará estreitamente com o que ele/ela está vestindo em relação ao movimento e à cena.

3 A RELAÇÃO ENTRE O CORPO E O FIGURINO

Há alguns designers que podem pensar que o figurino é um enfeite, um complemento visual que simplesmente contribui para a visualidade da performance e que atua em um papel coadjuvante quando se trata da apresentação da obra. Na verdade, isso pode ser verdade em algumas situações, porém o que vem sendo percebido nos atuais trabalhos em processos de dança contemporânea é o aumento da utilização do figurino (e outros elementos) não somente como acessório, mas sim como uma parte essencial do trabalho, às vezes até mesmo atuando como papel principal no estímulo para performances.

Dentre as 32 pessoas que responderam o questionário, a sua maioria mostraram opiniões acerca do quão importante o figurino poderia ser para o processo de criação de um espetáculo de dança. Quando questionados sobre a função do figurino para performance:

“Isso depende do espetáculo ou da performance mas em termos gerais, um figurino deveria ser como uma segunda pele. Ele veste o corpo e as ideias mas deveria também permitir o ver e o fascinar-se pelo corpo dançante.” (Questionado #12)

A maioria das pessoas que vão assistir um espetáculo de dança provavelmente acham que vão assistir movimentos no palco, em outras palavras, corpos. Seguindo essa expectativa, a opinião dos questionados confirma o significado do figurino como conexão entre o dançarino e concepção da performance para com a audiência. Juntamente com o cenário e a imagem do dançarino, o ato do figurino seria o primeiro contato entre a performance e aquele que a está assistindo. A primeira imagem, as primeiras compreensões do conceito começam a crescer na mente do espectador quando em contato com a visualidade do espetáculo.

Em relação à ideia de “segunda pele” (2013, Respondente #12), o figurino pode não somente ser o *nude*, colado e mínimo conjunto de peças usualmente utilizadas em espetáculos de dança contemporânea, mas na verdade aproximando-se mais no sentido da usabilidade natural das roupas e da ideia de que este é o material mais próximo das sensações do dançarino, das suas intenções e de inclusive de sua própria pele. O toque e as significações dadas pelo figurino ao seu utente estão além de uma relação-acessório entre eles.

Vestir roupas na vida cotidiana tornou-se essencial à forma com que os seres humanos lidam com assuntos tais como vaidade, identidade e senso de decência. O ato de vestir traz uma ampla gama de significados ao usuário, dentre fatores internos e externos. É possível identificar diferentes características pessoais através das roupas assim como estilo, preferências, gosto, poder aquisitivo e até mesmo lugar onde a pessoa estuda/trabalha. Além do mais, presume-se ser possível identificar aspectos mais internos como confortabilidade, humor, as escolhas feitas durante o dia ou quanto tempo a pessoa demorou para vestir-se pela manhã.

Essa aproximação entre quem veste a roupa e as roupas constrói uma relação que pode ser trazida da vida cotidiana aos palcos, portanto construindo uma relação similar porém ainda nova para a performance. As necessidades estão transferidas, os desejos adaptados e há um ressignificação neste processo de trazer vestimenta à cena.

Considerando a performance e o performer como um todo, há dois aspectos do figurino a ser abordado: o visual e o tátil que estão intrínsecos nas três finalidades do figurino. Idealmente, um figurino efetivo deveria vestir bem, ou seja, ser confortável, atender às necessidades do espetáculo (tanto conceituais quanto

visuais) e estabelecer uma relação entre a plateia e a obra, mesmo que ao promover a fruição, além de costurar o performer ao ambiente da performance.

Por conseguinte, o figurino precisa transmitir ao dançarino sensações necessárias à performance; em outras palavras, ele precisa introduzir o performer na ambientação do principal conceito ou ideia bem como introduzi-lo no seu personagem ou intencionalidade dentro do enredo. Além do mais ele precisa transmitir a principal ideia ou conceito da performance criando uma fina linha entre o que é movimento e o que pode ser considerado elemento cênico da obra. Ele é o conector e o entre.

Por último, mas não menos importante, o figurino precisa imprimir a significação presente na obra na audiência, sem sobrepor o foco no movimento, mas sim enquadrando-o e utilizando o corpo como parte de sua própria estrutura e nunca tratando-o como uma parte separada.

A função do figurino é

”dizer algo, e não apenas cobrir uma pele. as pessoas usam as roupas para expressar uma vontade interior para seu exterior, no caso dos figurinos, a vontade interior é a intenção do espetáculo. tudo comunga de uma mesma fonte”
(Questionado #22)

Não há figurino se não houver uma materialidade para transformá-lo em uma forma em movimento, ou seja, se não há um corpo para movê-lo através do espaço, isto não deveria ser considerado figurino. Contudo, mesmo que haja um corpo para mover o figurino pelo espaço, pode ser possível que não haja um figurino material para ser vestido. A nudez também pode ser considerada figurino caso traga intenção, razão e uma forma adequada de vestir e estar costurada no

corpo do dançarino à cena assim como um figurino feito de tecido também deveria trazer.

Toda a ideia de vestimenta só é necessariamente criada por que há um corpo, há um dançarino e há um performer que irá vesti-lo e materializá-lo em cena.

4 VISUALIDADE: UMA FORMA, UMA TEXTURA, UMA COR

O figurino é criado independentemente na procura por um ideal de beleza? Realmente, ele é fortemente atrelado ao conceito da obra em processo, porém não significa que ele desfaz todos os laços com a estética visual. É impossível, portanto, negar que o figurino é também criado para fruição da plateia como uma das principais finalidades anteriormente descritas. As roupas (ou falta delas) vestidas pelo performer estão inegavelmente presentes no palco. Ele atuam na cena, eles movem-se com o movente, eles enlaçam a relação entre o movente e o espectador, elas estão presentes em uma maneira interferente, contrastante, distorcida, simplesmente complementar ou até mesmo misturando-se ao resto. Para todas essas situações, uma forma, uma textura e uma paleta de cor devem ser criadas, caso contrário, pode levar à distração, confusão, à leituras equivocadas pela plateia e até mesmo à poluição visual da cena.

Em relação à forma, uma grande gama de possibilidades está disponível. Darlene Neel em seu artigo para o livro *Dance The Art of Production* contorna e define alguns exemplos muito claramente:

“Historical period and place: The dancers may look as though they were from a particular place and time in history, such as United States in 1920s, Italy in the eighteenth century, or Germany during the Dark Ages. This silhouette requires careful research if authenticity required” (DUPONT; SCHLAICH, 1977, p.53)

Considerando que isso foi escrito há 36 anos, este tipo de pesquisa histórica é essencial quando o espetáculo requer uma ambiência definida em um certo período da história. Até mesmo caso o período seja apenas um ponto de partida para o que ainda será explorado. A obra “Não-Dito” pela Companhia Moderna de Dança (2005), por exemplo, utilizou a era ditatorial no Brasil durante as décadas de 60 e 70.

Apesar dos movimentos serem abstratos e não haver um roteiro pré-estabelecido ou uma narrativa a ser seguida, os figurinos foram comprados em brechós e escolhidos pessoalmente pelos dançarinos após um longo período de pesquisa histórico-contextual. Isso criou um impacto emocional considerável nos dançarinos e na plateia que viveram durante o período tratado quando identificaram a si próprios através das roupas. Inclusive, um dos dançarinos realmente vestiu as roupas de sua mãe do mesmo período.

Figura 1: Espetáculo “Não-Dito” da Companhia Moderna de Dança



Fonte: Acervo do bailarino Márcio Moreira, 2005

As formas da indumentária mudaram imensamente no decorrer do tempo. Portanto a habilidade de diferenciar eras, identificar contextos históricos, sociais e culturais além de usar história da arte como referencia são vitais para um figurino eficiente e além das expectativas. Essas habilidades devem ser adquiridas não

somente pelo designer, mas também por todos que estão envolvidos no processo criativo.

Outro exemplo esboçado por Neel (1977, citado em DUPONT; SCHLAICH, 1977, p.53) dizia a respeito à fuga da forma humana: “Mechanical and geometrical forms: The dancer’s outline may be made to inhuman or more like a machine, cube, tube, or sphere than human figure”

Neste tipo de Forma, há uma grande possibilidade de utilização de materiais incomuns que são mais fáceis de serem transformados em formas geométricas ou de adquirirem texturas ímpares para a formatação do figurino. Oskar Schlemmer foi um pintor, escultor, designer e coreógrafo associado à Escola Bauhaus durante a década de 20 e no início da década de 30. Em seu Balé Triádico (1922), ele explorou o dançarino como se fossem esculturas geométricas, construindo grandes figurinos em cores básicas da escala tonal e baseados em triângulos, cilindros, etc. Estas roupas limitavam os movimentos dos dançarinos, contudo essas limitações tornaram-se parte da performance.

Figura 2: Balé Triádico de Oskar Schlemmer, Escola Bauhaus.



Fonte: www.publicaciones.de/verschiedenes/holzwelten/139-triadisches-ballett.html

A Terceira forma listada por Neel foi: “Natural form: The silhouette can reveal partially or completely the natural lines and curves of the body. This might be considered costume in its purest form. Its simplicity requires careful consideration of the individual dancer’s body” (DUPONT: SCHLAICH, 1977, p.53). Quando falamos sobre linhas de formas naturais, é possível relacionar diretamente às formas do corpo humano e às formas geométricas curvas. Além disso, qual poderia ser a maneira mais primitiva de representar a forma do corpo humano? Ela pode facilmente ser representada pelo corpo em si.

Por conseguinte, a nudez não somente mostra uma forma natural, é o próprio corpo em sua forma não adaptada e imutável. Apesar do corpo “still bears the trace of the clothes it once wore” (MONKS, 2010, p.101), o corpo nu “doesn’t look like it should, or rather it doesn’t look the way the clothes made it look” (*ibid*). Contudo, é possível tratar sobre a forma do corpo humano não somente através da nudez mas também através da escolha aparentemente comum atualmente: as pequenas peças de roupa cor da pele que se adaptam ao corpo do dançarino em uma tentativa de uma falsa nudez.

Vanessa Tamburi é uma coreógrafa Romana que prefere trabalhar com uma proposta mais experimental de dança contemporânea também explorando as artes visuais e a mídia em suas obras. Em um de seus espetáculos, “Barroco&Co” (2011), há uma dualidade entre as maneiras complexas de criar e viver, liderada pela “sophistication and rationalism” (extrato da release do espetáculo), e o instinto natural dentro da vida primitiva no “Lost Paradise”. Na segunda parte do espetáculo, os dançarinos começam a tirar todas as peças de figurino ornamentais baseada no movimento Barroco para finalizar com unicamente peças íntimas cor da pele. A partir deste momento, os movimentos tornam-se mais livres e liderados

pelos ditos instintos primitivos. A ideia de nudez, aqui, é essencial para criar uma ideia de pureza e comportamento animal, deixando o performer livre das atribuições da sociedade, representadas pelas roupas anteriores.

Outra abordagem à forma humana natural pode estar relacionada aos órgãos internos, suas texturas e formatos. No espetáculo “Avesso” da Companhia Moderna de Dança (2006 e 2008), todos os movimentos foram baseados no organismo humano e as funcionalidades dos órgãos; e assim foram os figurinos. Eles foram feitos com “tecidos em cores no espectro vermelho-azul franzidos e tingidos de modo artesanal” e eles se referenciavam aos tecidos humanos como Bruna Cruz (2013), uma das integrantes do grupo, descreveu.

Figura 3: Espetáculo “Avesso” da Companhia Moderna de Dança



Fonte: Acervo do fotógrafo Manoel Pantoja, 2008.

A quarta silhueta proposta e descrita por Neel é: “Animal and plant forms: Shapes not human or part human offer wide variations in visual effects such as a cat, bird, leopard, flower, bush or tree.” (DUPONT; SCHLAICH, 1977, p.53).

Apesar de essas formas serem mais comumente utilizadas em Teatro e espetáculos de dança mais estruturalmente narrativos como os de Ballet Clássico que possuem personagens mais icônicos, uma abordagem mais contemporânea deve usar provavelmente elementos animais, vegetais e naturais como um estímulo estético para a criação de novas e inspiradas formas. No espetáculo *Lírica Morada* (2011/2012), também da Companhia Moderna de Dança, havia saias azuis longas e fluidas que se referiam à grande quantidade de lugares referentes a água em Belém do Pará, Brasil. O conceito principal atrás do processo foi baseado em um poema de João de Jesus Paes Loureiro descrevendo os aspectos naturais, sociais e históricos da cidade. Portanto, as saias foram tingidas à mão nos tons de azul e o tecido escolhido fora bastante fluido para que obtivessem uma aparência aguada e que pudessem mover-se a medida que os dançarinos se moviam, mostrando diferentes dinâmicas que a água possui.

Figura 4: Espetáculo “Lírica Morada” da Companhia Moderna de Dança



Fonte: Acervo do fotógrafo , 2012.

Darliene Neel (1977, citada em DUPONT; SCHLAICH, 1977, p. 53) define uma quinta possível silhueta para figurinos de dança nomeada “Distorção e abstração” que é, pessoalmente, a mais aplicável e pertinente definição de seu texto para o contexto da dança contemporânea atual. Na verdade, ela pode ser válida em quaisquer das situações anteriores, já que qualquer uma delas pode ser produzida de forma “grotesque, malformed, fragmented, obscured or abstracted by design to provide an endless wealth of creation” (*ibid*). O abstracionismo abre portas para os processos em que não há regras estéticas corretas a serem seguidas, é possível, porém inspirar-se por elas e ser capaz de criar novas possibilidades e novas texturas/formas. Sendo assim, é mais provável atingir um dos principais ‘requerimentos’ de uma abordagem contemporânea quando se trata de aspectos da criação, escolhas e caminhos: a singularidade de cada processo e suas transformações em potencial durante o processo.

Um exemplo dessa transformação e desenvolvimento do abstracionismo é um trabalho por Jum Nakao (estilista brasileiro) que criou o figurino para o espetáculo “Os Duplos” (2010) da São Paulo Companhia de Dança em parceria com o todo o processo criativo. Houve uma ideia inicial para ambos os processos e quando coreografia estava sendo montada, geraram-se novas considerações e novas formas para se pensar.

¹⁴“No início, eram as abelhas. Em nosso encontro, Maurício de Oliveira expôs o seu plano inicial de trabalho: o universo das abelhas e o movimento fragmentado e explodido do corpo no espaço. Dessa idéia inicial, começamos nossos estudos a partir de estruturas de insetos transformadas em extensões volumétricas do corpo dos bailarinos que flutuariam no espaço. Ao longo do processo, percebemos a transformação da coreografia, que se tornava menos mecânica e cada vez mais orgânica. Os figurinos então evoluíram para o corpo humano e sua descoberta, a humanização, o movimento desdobrado e continuado no outro corpo, a expressão do corpo humano em sua força e poesia. Uma reprodução multifacetada de um corpo sobre um espelho quebrado,

na qual os fragmentos em sua união e individualidade esculpem um novo corpo.” (NAKAO, 2000)

Figura 5: Espetáculo “Os Duplos” da São Paulo Companhia de Dança



Fonte: <http://ralstonites.blogspot.com.br/2012/01/sao-paulo-companhia-de-danca-4-anos-de.html>

Em outras palavras, o design começou de um ponto bastante mimético (as abelhas e seu habitat) e encaminhou-se para uma noção mais complexa e abstrata sobre o corpo humano, a natureza e o movimento. Esteticamente pode-se ainda decodificar e de certa forma extrair a casa de abelhas do figurino em questão, entretanto tenha sido metaforicamente influenciada pela forma/textura do corpo humano tornando-a menos óbvia, portanto mais abstrata. Além disso, quanto mais abstrato o figurino pode ser no contexto das Artes Cênicas, o movimento é ainda trabalhado em uma mais profunda escala de abstração, visto que teoricamente o movimento sempre representará algo, alguém ou alguma ideia, mesmo que

inspirado em si mesmo e/ou improvisado, ele irá representar um contexto/situação em que foi criado assim como as habilidades, limitações e sensações/emoções momentâneas daquele que se move. O movimento carrega em si significações em uma segunda camada de compreensão que requer atenção, capacidade de fazer analogias e identificar metáforas. Porém por outro lado, o figurino pode “auxiliar na compreensão e transfiguração os significados da performance para uma (outra) forma mais expressiva/legível de ideias” (Questionado #20) através de uma forma, uma textura e uma cor. Ele pode representar ideias pré-concebidas, sugerir novas ideias, complementar o discurso que o movimento inicia ou ter um discurso pra si próprio. Em cada uma dessas situações, o figurino pode prover uma experiência mais visual, emocional e analítica ao espectador e ao utente uma experiência mais tátil, sensitiva e memorável.

5 O MOVIMENTO CONTEMPORÂNEO E O FIGURINO

Vestir um figurino implica ao utente a necessidade de ajuste e adaptação do gesto devido às suas limitações e peculiaridades. Se um certo movimento nos membros inferiores está já definido e um par de jeans não possui elasticidade suficiente é escolhido como figurino, de alguma forma o mesmo movimento deverá ser executado de uma nova maneira, desta vez adaptado à mobilidade permitida pela peça de roupa. Talvez diminuindo o ângulo de abertura que a perna alcança, talvez executando o movimento menos virtuosamente ou talvez mudando completamente o movimento. Ao apresentar-se como uma relação mútua e simbiótica, é importante frisar que tanto o movimento quanto a vestimenta devem atingir um ponto passivo e a um consentimento. Ambos podem sofrer influências um do outro. Por exemplo, na Dança Moderna, o uso de roupas justas, sapatilhas e todo tipo de limitação material fora posto de lado devido aos princípios em voga por volta dos anos 60, em que a ideia era priorizar o fluxo natural do movimento e a liberdade do gesto. Consequentemente, em relação a isso, houve um impacto grande na estrutura geral de criação do figurino e do movimento:

“A ausência de sapatilhas e a afirmação dos pés descalços não mais obrigam à verticalização da gestualidade. O pé no chão aumenta a base de contato com o solo e sugere uma descida para o nível médio. O pé no chão acaba também com a noção do faz-de-conta e dá à movimentação ares de realidade.” (TROTТА, 2010, p.168)

De acordo com as ideologias pós-modernas, a Arte em geral começou a aproximar-se da vida diária da sociedade, através dos *happenings*, de *performances*, da utilização ideias e motes simples/banais e de dar preferência em apresentar espetáculos em espaços cotidianos como praças e parques. Estas ocorrências causaram uma invasão da vida ‘real’ na obra de arte. Situações

cotidianas, objetos e pensamentos começaram a ser considerados estímulos suficientes para a criação e até mesmo pertinentes para serem trazidos à cena, ainda que de forma icônica mas também realisticamente. O mesmo aconteceu com o figurino.

“O figurino contemporâneo incorpora o dia a dia e, com muita frequência, os bailarinos contemporâneos aparecem em cena com roupas cotidianas. Essa inserção do cotidiano é afirmada também na gestualidade, na música e nas escolhas narrativas. “ (TROTТА, 2010, p.169).

O fato de utilizar roupas diárias em cena não significa que qualquer aspecto da vida cotidiano irá caber nas proposições do movimento ou até mesmo do espetáculo/performance. Há certos tipo de dinâmicas, formas e tipos de movimento que o corpo é capaz de executar ou intenciona executar que devem ser levados em consideração quando escolher os artigos de vestuário e acessórios.

Mariana Trotta (2010, p.81), em sua tese de Doutorado, define em alguns gráficos os mais regulares tipos de movimento presentes na dança contemporânea em comparação à dança moderna e clássica. A primeira tabela cita os elementos básicos da dança e suas recorrências em cada gênero.

Figura 6: Tabela sobre a recorrência de tipos de movimentos em cada “família da dança”

Famílias da dança	Dança Clássica	Dança Moderna	Dança Contemporânea
Transferências	Muito recorrentes	Muito recorrentes	Muito recorrentes
Locomoções	Muito recorrentes	Muito recorrentes	Muito recorrentes
Voltas	Muito recorrentes	Muito recorrentes	Muito recorrentes
Saltos	Muito recorrentes	Menos recorrentes	Muito recorrentes
Quedas	Pouco recorrentes	Mais ou menos recorrentes	Muito recorrentes
Elevações	Muito recorrentes	Menos recorrentes	Muito recorrentes

Fonte: Mariana Trotta (2010)

Em uma segunda tabela, ela define a qualidade e a intensidade do contato e pontos de apoio entre os dançarinos, chão e cenário.

Figura 7: Tabela referente ao contato nas “famílias da dança”

Contatos e Apoios	Dança Clássica	Dança Moderna	Dança Contemporânea
Entre os bailarinos	apagamento	exacerbação	exacerbação
Entre o bailarino e solo	Menor possível	Maior possível	Maior possível
Entre o bailarino e cenário	Menor possível	Menor possível	Maior possível

Fonte: Mariana Trotta (2010)

Ao relacionar estas duas tabelas com o quadro de respostas no questionário desenvolvido nesta pesquisa, mais especificamente ao quadro referente à questão “Quais tipos de movimento são parte da sua prática?”, somos capazes de criar uma base substancial de quais tipos de movimento devem ser levados em consideração na criação e escolha do figurino. Este precisa caber no dançarino propriamente, permitir o movimento e influenciá-lo de maneira criativa e/ou complementar.

Figura 8: Tabela que mostra a porcentagem geral das respostas à pergunta “Quais tipos de movimento são parte da sua prática?”

Floor work (slides, brushes, rolls, etc)	90,63% 29
Skin contact with other dancers (contact improvisation, lifts, etc)	87,50% 28
Large movements of legs and arms	84,38% 27
Movements that demand speed (runs, spins, etc)	84,38% 27
Acrobatic movements (flips, hand/headstands, freezes, cartwheels, etc)	50% 16

Fonte: Questionário da pesquisa de campo

Todo o trabalho de chão, quedas e recuperações mais locomoção em nível baixo abriram muitas possibilidades de ferimentos como pequenas queimaduras e arranhões que são muito prováveis de acontecer se nenhuma precaução é tomada em relação a isso. A escolha do material/tecido e o comprimento de mangas e calças são essenciais para uma execução segura destes tipos de movimento. Por exemplo, o material do figurino deve ser macio no seu interior, o qual está em contato com a pele, ter uma forma próxima à pele e não esquentar facilmente. O comprimento deve cobrir os joelhos e cotovelos já que são áreas bastante utilizadas para o trabalho de chão como suporte para locomoção e movimentos de empurrar o solo.

Em outras palavras, para cada tipo de movimento ou contato, há decisões a serem tomadas referentes à forma, textura, material e maneira de fabricar as roupas. É crucial, portanto, para um figurino eficaz, funcional mas ainda representacional e simbólico, a consciência reflexiva sobre a mobilidade do corpo do dançarino, suas sensações e intenções. Caso não sejam utilizadas como estímulo para criação, podem haver falhas e ferimentos resultantes da não precavência por parte da pessoa liderando o processo criativo do figurino. Para evitar este tipo de acidente, é necessário planejamento, pesquisa e comunicação suficientes em direção a um resultado satisfatório em todas as sessões do processo criativo.

6 INÍCIOS DE UMA CONCLUSÃO

O figurino pode ou não possuir sua própria lógica e identidade. Desde que o pensamento pós-modernista foi aderido pelo processo criativo em dança, o figurino adquiriu certa independência em relação ao movimento. Deixou de ser um acessório à coreografia ou somente um anexo que supostamente deveria passar-se despercebido durante a performance. O design de figurino conquistou seu próprio processo e plano de desenvolvimento além de uma liberdade para influenciar ou até mesmo modificar a obra por seus aspectos criativos e inovadores em relação ao pré-estabelecido porém aberto à mudanças dentro do processo criativo em dança. Porém, essa independência não deve ser confundida com o completo desprendimento das decisões e definições da criação do movimento.

Apesar de serem elementos desenvolvidos de maneira independente e com atributos próprios, a todo e qualquer elemento no palco pode ser atribuído significados, pois eles estão abertos e disponíveis para aqueles que assistem, o veem. As imagens são 'enviadas' ao espectador independentemente do tipo de elemento que é aquele que a envia. "O prazer especial da plateia é que ela pode rearrumar o quebra-cabeças de imagens e fazer suas próprias conexões, de acordo com sua referência ou cegueira" (Baxmann, 1990, cited in SILVA, 2005, p.142). Portanto, ambos figurino e o movimento/gesto/ato estão integrados dentro do mesmo processo de criação de significados que são impossíveis de serem controlados completamente pelos criadores. Ao unir-se com os outros elementos presentes, eles criam uma complexa experiência interativa e sinestésica para toda e cada pessoa que está presente no momento da performance.

"Podemos reconhecer, dentro da dança, duas maneiras de manifestações sinestésicas: uma sinestesia mostrada e uma sinestesia sentida pelo enunciatário. Enquanto o estilo clássico apela para uma predominância da visão, ou seja, para uma

sinestesia apenas mostrada, os demais estilos - o moderno e o contemporâneo - buscam uma sinestesia mostrada e sentida (principalmente pelo tato). Ou seja, os bailarinos modernos e contemporâneos dançam muitas vezes em superfícies distintas das convencionais, como por exemplo, em um palco com terra, molhado ou com vasos de porcelana, utilizam objetos cênicos de modo interativo e não só utilitário. A gestualidade ganha, assim, novas possibilidades, de relação tátil entre o sujeito e o objeto.” (TROTТА, 2010, p.46)

O tato, neste caso, não traduz-se necessariamente como uma atividade física, mas transpõe a corporalidade do ato da dança para o ser movente e o espectador. Esta corporalidade transcende ao aspecto estético em uma forma de costurar o espectador na frustrante procura pela perfeição, na identificação conveniente da realidade e na complexa experiência sinestésica e estética. Esta jornada é liderada por dois fundamentos presentes em todos os atos criativos: tempo e espaço. Entretanto, isto somente pode ser notado através do corpo em movimento que cria um senso de onde está acontecendo, quando e por quanto tempo. Além disso,

[...] a imersão em um tempo/espaço é descontinuada pelo movimento. O movimento na dança-espetáculo ganha sentido na intensidade de elementos como a dinâmica e a luz. É nesses movimentos pontuados de intensidade que há os apelos sensoriais – visuais, auditivos, táteis, olfativos – que são diluídos na iluminação e na dinâmica e recortados nos figurinos, maquiagens, sons, ruídos. Assim, o movimento na dança acolhe a diluição e o contorno, a tonicidade e a atonicidade etc. O corpo do bailarino e do espectador vivenciam essa comunhão sensorial. (TROTТА, 2010, p.68)

Na dança contemporânea, aquele que se move e aquele que assiste compartilham a experiência sensitiva em um ato comunicativo bastante ativo durante o momento da performance. Na verdade, pode-se considerar esta relação essencial à mensagem ou à intenção emitida. Apesar de não haver certeza em assumir que o conteúdo será recebido completamente (ou mesmo parcialmente), o que deve ser garantido é se a conexão se estabelece para possibilitar a

comunicação. O corpo daquele que se move é o centro de todo o processo criativo, pois ele é o emissor da mensagem. Ele personifica a mensagem, a veste, a transforma em gesto, a move pelo espaço, brinca com ela em relação à luz, complementa e é complementado pelo cenário, sempre objetivando a transmissão desta mensagem. Quaisquer mensagem que seja e da forma que chegue ao espectador, o corpo é o agente que torna a mensagem ativa.

A prática da dança contemporânea visualiza e estimula o movimento como sendo um evento completo e consciente. "Todos os padrões de alinhamento postural, todo o uso dos músculos e seus desenvolvimentos, todos os movimentos do corpo humano são dirigidos e coordenados pela atividade do nosso sistema nervoso, em outras palavras, nosso pensamento" (Dowd, 1983, citado em LOUPPE, 1997, p.39). Conseqüentemente, é muito provável que vejamos o movente sendo ele mesmo no palco, interpretando sua própria vida, mas de acordo com o assunto do espetáculo. "A construção do papel que vai surgindo, está diretamente ligada ao peso do dançarino e não ao personagem que se busca for a de si próprio, como no processo teatral mais convencional" (SILVA, 2005, p.124).

O figurino cobre, esconde, limita, possibilita, reduz, amplia o movimento. Não somente o veste.

O figurino, então, acaba desempenhando um papel de posicionamento do movente no ambiente da performance. Ele cria o vínculo entre a vida e o ser do dançarino com o mundo em torno do processo criativo específico. Quando o dançarino, em conjunto com esse elemento *entre*, interage com o cenário (em outras palavras, uma referência mais direta ao tema/conceito que foi construído não baseado no formato do corpo humano, mas sobre a disposição do espaço e as

possibilidades que possui), ele constrói uma forte relação simbiótica entre corpo, traje e o cenário em si que não poderia acontecer se não fosse alimentada a partir dos três lados. Mesmo que haja nudez, ela ainda se configura como um tipo de figurino. Mesmo que haja somente um espaço 'vazio', esse vazio pode ainda ser configurado como uma forte ideia para um plano de cenário. Essa relação simbiótica, porém, não existe exclusivamente para si mesma como um sistema hermético. Ela pode ser desenhada, mostrada ou escondida pela luz; acolhida pela relação entre o espaço e o tempo; embalada pela música ou silêncio.

A tentativa de produzir a mensagem, portanto, deve ser um esforço feito por todas as esferas presentes na performance, ou ao menos ser um ato interativo e inter-relacionado a fim de objetivar uma mensagem completa ou um conjunto de mensagens. Esse processo deveria acontecer, no entanto, de uma forma intencional mesmo que a liberdade de interpretação da plateia signifique converter a recepção da mensagem em algo imprevisto. Essas considerações trazem à tona outra questão em relação ao gerenciamento do processo criativo em dança contemporânea: a necessidade de avaliações constantes e contínuas além do compartilhamento entre as partes do processo a fim de assegurar a efetividade e funcionalidade de todos os elementos em relação às ideias iniciais da performance. Dessa forma, é facilitado o reconhecimento de pontos onde a mudança/adaptação seja necessária assim como ideias e estratégias de uma esfera podem ser utilizadas em outra.

Além disso, para que essa comunicação aconteça com sucesso, especialmente na área da Dança, o processo como um todo deve ser levado grupalmente e através de um trabalho colaborativo entre as esferas de criação,

dessa forma evitando leituras equivocadas ou falhas na construção do significado e na criação do material, como figurinos, cenários, vídeos e trilhas musicais. Todavia, trabalhar em grupo e alcançar decisões uníssonas são métodos complexos que demandam tempo, paciência, capacidade de lidar com opiniões distintas e estilos de trabalho, habilidades de comunicação e estar aberto à influência dos outros processos assim como ser capaz de influenciá-los sem forçar as próprias ideias.

A partir disso, pode-se criar uma dúvida quanto a qualificação das pessoas para participar neste tipo de processo colaborativo. Especialmente quando se trata de profissionais bem estabelecidos em suas áreas mas não tiveram oportunidades ou treinamento para trabalhar na indústria da Dança. Por exemplo, os designers de moda e de produto são qualificados para criar um figurino para dança? Um arquiteto, engenheiro ou escultor elegível para, sozinhos, projetar um cenário interativo para dança?

Dentre as 32 pessoas que responderam a pergunta “Quem geralmente cria o design do figurino para as performances que você participa?” do questionário, apenas alguns indicaram os Designers como resposta. A sua maioria se dividiu entre Criação Colaborativa e Coreógrafo. Isso mostra que em projetos de dança, é recorrente a não possibilidade de custear o trabalho de um designer externo ao projeto, apesar de ser de grande ajuda o conhecimento específico que este profissional traria à criação, tais como escolher o tipo correto de tecido ou entender a modelagem das peças. Porém, o conhecimento proveniente do intérprete-criador em relação aos caminhos do movimento, as limitações que um certo tecido podem trazer ou a inconveniência criada por uma costura diferente na axila, por exemplo, podem também contribuir para o desenvolvimento do figurino. Por fim, a análise

externa do movimento pelo coreógrafo aliado a sua completa compreensão do tema da performance, podem ser indispensáveis para a escolha da visualidade e de aspectos sinestésicos para o figurino, em casos que ele é o criador de todos os estímulos criadores, idealizador primeiro da performance e o maior conhecedor das preferências e imanências dos dançarinos.

Portanto, o método ideal para um processo mais completo e agregador deve trazer uma participação ativa dos designers, intérpretes-criadores e coreógrafos a fim de conceber de forma colaborativa o figurino mais apropriado, mais confortável, mais investigativo e criativo para uma determinada performance. Seja uma performance *site-specific*, para o teatro, um espetáculo baseado em movimentos no nível baixo ou no trabalho aéreo, uma coreografia com movimentos extremos e acrobáticos ou mesmo uma performance parada.

Apesar de tudo, a maneira contemporânea de criar dança permite uma infinidade de possibilidades em todos os aspectos da performance; é empolgante, conceitual e original, objetiva, na maioria das vezes, a qualidade e inovação no processo ao invés de um resultado que se reduz unicamente a ser esteticamente belo; pode ser sinestesicamente intrigante aqueles que criam, aqueles que se movem e aos que assistem.

A dança de hoje [...] é uma estética que atravessa constantemente as fronteiras, que necessita e demanda uma nova cultura no sentido de olhar além dos códigos de percepção já estabelecidos. [...] Nada é arbitrário, no entanto. É uma festa para os sentidos, uma delícia estética [...]. (Baxmann, 1985, cited in SILVA, 2005, p.42).

Enfim, é uma expressividade consciente da criatividade que acaba por liderar o papel da concepção.

REFERÊNCIAS

- ALBRIGHT, A. **Traces of light**. Middletown, Conn.: Wesleyan University Press, 2007.
- BELL, R.; DIXON, C. **Ballets Russes**. Canberra: National Gallery of Australia, 2010.
- BENJAMIN, A. **What is abstraction?**. London: Academy Editions, 1996.
- BIAL, H. **The performance studies reader**. London: Routledge, 2004.
- BICÂT, T. **Costume and design for devised and physical theatre**. Ramsbury: Crowood, 2012.
- BUTTERWORTH, J.; WILDSCHUT, L. **Contemporary choreography: a critical reader**. London: Routledge, 2009.
- CARLSON, M. A. **Performance: a critical introduction**. London: Routledge, 1996.
- CARTER, A. **The Routledge dance studies reader**. London: Routledge, 1998.
- COOPER, S. **Staging dance**. London: A&C Black, 1998.
- COPELAND, R. **Merce Cunningham**. New York: Routledge, 2004.
- FRANKLIN, E. **Dance imagery for technique and performance**. Champaign, IL: Human Kinetics, 1996.
- HARVEY, D. **The condition of postmodernity**. Oxford [England]: Blackwell, 1992.
- INGHAM, R. and Covey, L. **The costume designer's handbook**. Portsmouth, NH: Heinemann, 1992.
- KOSTELANETZ, R.; Anderson, J. **Merce Cunningham**. Chicago: Chicago Review Press, 1992.
- LEPECKI, A. **Exhausting dance**. New York: Routledge, 2006.
- LOBO, L.; NAVAS, C. **Arte da composição**. Brasília: LGE Editora, 2008.
- LOUPPE, L.; GARDNER, S. **Poetics of contemporary dance**. Alton, Hampshire [England]: Dance Books, 2010.
- LYOTARD, J. **The postmodern condition**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.
- MENDES, A. F. **Dança imanente: uma dissecação artística do corpo no processo de criação do Espetáculo Averso**. São Paulo: Escrituras, 2010a.
- _____. **Gesto transfigurado: a abstração do cotidiano urbano no processo de criação e encenação do Espetáculo MetrÓpole**. São Paulo: Escrituras, 2010b.

MONKS, A. **The actor in costume**. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2010.

NORMAN, D. **Emotional design**. New York: Basic Books, 2004.

O'REILLY, S. **The body in contemporary art**. New York: Thames & Hudson, 2009.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1978.

PAVIS, P. **Dictionary of the theatre**. Toronto: University of Toronto Press, 1998.

PECK, J. **Sculpture as experience**. Radnor, Pa.: Chilton Book Co, 1989.

REYNOLDS, N.; MCCORMICK, M. **No fixed points: dance in the twentieth century**. New Haven: Yale University Press, 2003.

REYNOLDS, N. **The dance catalog**. New York: Harmony Books, 1979.

SILVA, E. R. **Dança e pós-modernidade**. Salvador, EDUFBA: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2005.

SALLES, C. A. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo, SP, Brasil: FAPESP, 1998.

SCHLAICH, J.; DUPONT, B.; SANDE, R. **Dance: the art of production**. Hightstown, NJ: Princeton Book Co., 1998

SEIVEWRIGHT, S. **Research and design**. Lausanne: AVA Academia, 2007.

SILVA, E. **Dança e pós-modernidade**. Salvador: EDUFBA, Editora da Universidade Federal da Bahia, 2005.

SIQUEIRA, D. **Corpo, comunicação e cultura**. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

STRONG, R. C. **Designing for the dancer**. London: Elron Press, 1981.

SUKLA, A. C. **Art and representation: contributions to contemporary aesthetics**. Westport, Conn, Praeger, 2001.

TROTTA, M. **A Dança-Espetáculo: uma análise semiótica**. Niterói, Brazil: EDUFF, 2013.

TUFNELL, M.; CRICKMAY, C. **A widening field**. Alton: Dance, 2004.

Periódicos

CHAUCHAT, A. Implications of conventional representation. **Dance Theatre Journal**, v. 22, n.1, p. 42-46, 2006.

REFERÊNCIAS INFOGRÁFICAS

Revistas Online

Bravo: Os Duplos – Bastidores (2010). Interview and making off. <http://bravonline.abril.com.br/materia/duplos-bastidores#image=os-duplos-01-151-p> (accessed 15 March, 2013)

Websites e vídeos

COMPANHIA SAO PAULO DE DANÇA (2000), Os Duplos. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=jhorzYMLVQ> .Acessada em 10 Fevereiro, 2013.

CRUZ, B. (2013). Disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=404138269668906&set=a.402386986510701.92993.394728723943194&type=1&theater> Acessada em 7 Janeiro, 2013.

LAGO, D. (2012). Disponível em: <https://www.facebook.com/MinhaDancaMinhaExperienciaMeuFigurino> _ Criado em 20 Dezembro, 2012.

LAGO, D. (2013). Disponível em: <http://www.surveymonkey.com/s/3XW9CK8> Criado em 12 Março, 2013).

NAKAO, J. (2000) Os Duplos. Disponível em: <http://www.jumnakao.com.br> Acessada em 03 Fevereiro, 2013.

SCHEMLER, O. (1927), Triadic Ballet Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=xMDtwC76HjA> Acessada em 01 Abril, 2013.

TAMBURI, V. (2008), Barocco&Co. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=4x3BR349Mx4> Acessada em 18 Janeiro, 2013.

APÊNDICE

Questionário (<http://www.surveymonkey.com/s/3XW9CK8>)

Dissertation - The costume, the dance and the body

Memories / Opinions

The first half of this questionnaire regards to your memories. The past experiences that you had and how did you see them.

The last part is all about your opinions, your thoughts and reflections about the subject in discussion. So do not be afraid to write all the crazy, philosophical or rethorical thoughts you might have!

Thank you very much.

1. Which type of dance do you practice? (Check all that apply)

Ballet	Modern	Musical
Jazz	Ballroom	Contemporary
Folk/Traditional	Tap	
Hiphop/Breakdance	Physical Theatre/Dance Theatre	
Other (please specify)		

2. In which of these genres have you participated in professional performances? (Check all that apply)

Ballet	Modern	Musical
Jazz	Ballroom	Contemporary
Folk/Traditional	Tap	
Hiphop/Breakdance	Physical Theatre/Dance Theatre	
Other (please specify)		

3. Which types of movement are part of your practice? (Check all that apply)

Floor work (slides, brushes, rolls, etc)	Movements that demand speed (runs, spins, etc)
Skin contact with other dancers (contact improvisation, lifts, etc)	Acrobatic movements (flips, hand/headstands, freezes, catwheels, etc)
Large movements of legs and arms	
Other (please specify)	

4. Who generally designs the costume for the performances you participate?

Designer	Everytime	Most of times	Sometimes	Never
Chorographer	Everytime	Most of times	Sometimes	Never
Collaborative creation	Everytime	Most of times	Sometimes	Never
Dancers	Everytime	Most of times	Sometimes	Never

Other (please specify)

5. Were there any flaws, discomfort, limitation, accidents or such caused by the costume in the performances you participated?

Yes

No

6. If you answered yes in previous question, please specify the types of flaws:

Wounds	Injuries	Burns
Ripped costume	Movement limitation	
Wrong sizes	Discomfort	

Other (please specify)

7. In your opinion, did the costumes you have worn so far translate the intentions or meanings of the performance and movements? Please comment your answer.

Yes.

Yes, most of them.

Yes a few of them.

No.

Comments:

8. Please describe from your point of view a creative process where the costume had a great importance in the development or result of the performance.

9. Do you think that there is a difference between designing costumes for Contemporary dance and for other types of dance? Please, comment.

10. What do you think that is the function of the costume for performance?