

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA — UDESC
CENTRO DE ARTES — CEART
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN DE VESTUÁRIO E MODA —
PPGMODA

HENRIQUE DE SOUZA GOULART

MÉTODO MFC: CRIAÇÃO DO QUE SE VESTE EM ESPETÁCULOS DE DANÇA
CONTEMPORÂNEA

FLORIANÓPOLIS

2023

HENRIQUE DE SOUZA GOULART

**MÉTODO MFC: CRIAÇÃO DO QUE SE VESTE EM ESPETÁCULOS DE DANÇA
CONTEMPORÂNEA**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Moda, Área de Concentração Design de Moda e Sociedade, da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), como requisito parcial para obtenção de grau de Mestre em Design de Vestuário e Moda.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Icléia Silveira.

FLORIANÓPOLIS

2023

**Ficha catalográfica elaborada pelo programa de geração automática da
Biblioteca Universitária Udesc,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

Goulart, Henrique de Souza

MÉTODO MFC : Criação do que se veste em espatáculos de
dança contemporânea / Henrique de Souza Goulart. -- 2023.
146 p.

Orientadora: Icléia Silveira

Dissertação (mestrado) -- Universidade do Estado de Santa
Catarina, Centro de Artes, Design e Moda, Programa de
Pós-Graduação Profissional em Design de Vestuário e Moda,
Florianópolis, 2023.

1. Figurino. 2. Metodologias Projetuais. 3. Criação. 4. Dança. 5.
Vestíveis. I. Silveira, Icléia. II. Universidade do Estado de Santa
Catarina, Centro de Artes, Design e Moda, Programa de
Pós-Graduação Profissional em Design de Vestuário e Moda. III.
Título.

Dedico este trabalho aos meus avós, Dóio e
Doíza.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc) e ao Centro de Artes, Design e Moda, (Ceart). Ao Programa de Pós-graduação em Design de Vestuário e Moda (PPGModa), pela oportunidade de me tornar mestre; Ao Programa de Bolsas de Monitoria de Pós-graduação (Promop) pela bolsa de estudos ao longo dos dois anos que estive no PPGModa.

À minha orientadora, Prof^o. Dr^a. Icléia, pelo acolhimento, pelo afeto e pelos preciosos ensinamentos. Sem sua paciência e sem sua dedicação, não teria sido possível realizar essa pesquisa. Tu serás para sempre minha maior referência na docência. À prof^a. Dr^a. Daniela Novelli, que trouxe luz à minha pesquisa quando tudo parecia perdido, me devolvendo o entusiasmo; À prof^a. Dr^a. Silene Seibel, por me acolher e ter me recebido tão bem enquanto Coordenadora do PPGModa, e que hoje é uma grande amiga.

Agradeço à Cubo1 Cia de Arte por ter concordado em ser objeto de estudo desta pesquisa e por ter contribuído tanto com a sua realização. Ao meu querido amigo Daniel Aires, que me estimulou desde o primeiro passo, com a elaboração do projeto de pesquisa, até este momento em que me torno mestre. Teu exemplo segue me inspirando na vida acadêmica!

À Vicky Lamberts Schmiedt por ser meu porto seguro desde que cheguei em Florianópolis, sem o teu suporte as coisas teriam sido muito mais difíceis. Teu afeto não me deixou sucumbir, mesmo quando eu não queria seguir em frente. Obrigado por permitir que eu fizesse parte da tua vida, por dividir ela comigo, por compartilhar tua família comigo. Obrigado à Mamacita por todo o suporte, incentivo e afeto, obrigado ao Tio Beto e a Tia Iêê por todos os churrascos de domingo.

Aos meus amigos da vida, Gabriela Torri, Gustavo da Silva Dorneles e Dorval Barbosa Neto, que são ouro de mina na minha trajetória e sempre estiveram ao meu lado;

Agradeço à minha família, sem a qual eu não teria chegado tão longe. Mãe e Guilherme, o suporte de vocês foi fundamental para que esse sonho se tornasse realidade; Ao Sr. Haroldo Rios Pouey, o Papito, que assim como minha mãe e meu irmão, sempre foi um grande incentivador na busca do meu sonho na vida acadêmica, obrigado pelo afeto e pelo incentivo.

Agradeço ao meu pai e à minha avó Ilza Maria, aos meus irmãos Victor Hugo, Victória e Vicente, pelo suporte e incentivo, por estarem sempre por perto, pelo amor e pela vida. Mais importante, ao Sr. Luis Osório Carpes de Souza e Sr^a. Santa Doíza Azambuja de Souza, dedico essa conquista a vocês, que me dão suporte afetivo, financeiro e emocional desde que nasci. Vocês são (a)voz que me guia ao longo do percurso da vida.

Obrigado a todos que contribuíram, direta ou indiretamente, com a realização desta pesquisa.

*“Et rien n'est tel que le rêve pour engendrer l'avenir.
Utopie aujourd'hui, chair et os demain”.* Os Miseráveis
(1892), Victor Hugo.

RESUMO

Na contemporaneidade mostra-se necessário expandir as fronteiras do vestir o corpo para a cena de dança, uma vez que o ato de vestir não está mais restrito apenas a peças de vestuário, ampliando-se à elementos que podem se relacionar com o corpo em cena e, neste sentido, vestilo das mais diversas formas. Neste contexto, surgem novas formas de pensar o que se veste em cena, tendo em vista que as demandas dos criadores em dança contemporânea, deixam de ser contempladas pelo que até então, se entendia por vestir o corpo da cena. Neste sentido, a criação de vestíveis envolve diversos agentes, que são mutáveis e um modelo engessado que pode dificultar o seu processo criativo. Por isso, buscam-se por caminhos criativos mais sistematizados, uma vez que o designer de moda muitas vezes trabalha em um cenário vivo, que se constitui, se atualiza e se redimensiona ao longo do processo com base em novas tecnologias. Esta dissertação tem como objetivo propor um método de criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea. O estudo justifica-se por gerar conhecimentos aplicados no processo de criação de figurino para espetáculos de dança contemporânea, com o intuito de aprofundar as discussões de forma relacional entre dança e moda, por meio dos processos criativos e projetuais, ou melhor, juntando moda, dança e vestíveis. Em relação à classificação da pesquisa, esta é de natureza aplicada, quanto ao problema qualitativa e em relação ao objetivo descritiva. Os procedimentos de coleta de dados contemplaram a revisão bibliográfica, a pesquisa de campo e entrevistas, usando como ferramenta um roteiro semiestruturada. Para análise dos dados da pesquisa de campo, aplicou-se a análise qualitativa e a análise do discurso do sujeito coletivo. A fundamentação teórica discorre sobre figurino e vestíveis em fluxo com base em Viana (2015), Pavis (2008), Ramos (2008), Guerreiro (2016), Fernandes (2014) e Diniz (2012), sobre dança contemporânea trouxe os autores Louppe (2012) e Siqueira (2006). Contempla as Metodologias de projeto proposta por Löbach (2001), Design Centrado no Usuário – Guia de Orientação para o Desenvolvimento de Projetos (GODP) de Merino (2016), Metodologias de criação em moda de Treptow (2013), Metodologia de projeto proposta de Sanches (2017) e Planejamento para a criação de figurino proposto por Perito e Rech (2012). Os resultados apresentam a proposta do objetivo geral – método para criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea (MÉTODO MFC - moda/fluxo/corpo), e a aplicação do método criando modelos de figurinos para o espetáculo ecdise da cubo1 Cia de arte.

Palavras-chave: Figurino. Metodologias Projetuais. Criação. Dança. Vestíveis.

ABSTRACT

In contemporary times, it is necessary to expand the boundaries of dressing the body for the dance scene, since the act of dressing is no longer restricted only to garments, expanding to elements that can relate to the body on stage and, in this sense, dress it in the most diverse ways. In this context, new ways of thinking about what is worn on stage emerge, considering that the demands of contemporary dance creators are no longer contemplated by what until then was understood as dressing the body of the scene. In this sense, the creation of wearables involves several agents, which are changeable and a plastered model that can hinder its creative process. Therefore, more systematized creative paths are sought, since the fashion designer often works in a living scenario, which is constituted, updated and resized throughout the process based on new technologies. This dissertation aims to propose a method for creating wearables for contemporary dance performances. The study is justified by generating knowledge applied in the process of creating costumes for contemporary dance shows, in order to deepen the discussions in a relational way between dance and fashion, through the creative and projecting processes, or rather, joining fashion, dance and wearables. Regarding the classification of the research, this is of an applied nature, regarding the qualitative problem and in relation to the descriptive objective. Data collection procedures included a literature review, field research and interviews, using a semi-structured script as a tool. To analyze the field research data, qualitative analysis and collective subject discourse analysis were applied. The theoretical foundation discusses costume and wearables in flow based on Viana (2015), Pavis (2008), Ramos (2008), Guerreiro (2016), Fernandes (2014) and Diniz (2012), on contemporary dance brought the authors Louppe (2012) and Siqueira (2006). It contemplates the Project Methodologies proposed by Löbach (2001), User Centered Design - Guidance Guide for Project Development (GODP) by Merino (2016), Fashion Creation Methodologies by Treptow (2013), Project Methodology proposed by Sanches (2017) and Planning for the creation of costumes proposed by Perito and Rech (2012). The results present the proposal of the general objective - method for creating wearables for contemporary dance shows (METHOD MFC - Fashion / Flow / Body), and the application of the method by creating costume models for the show *Ecdise* by Cubo1 Cia de Arte.

Key words: Costume Design. Projectual Methodologies. Creation. Dance. Wearables.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Classificação da Pesquisa	19
Figura 2 - Infográfico da fundamentação teórica	21
Figura 3 - La Camargo Dancing, de Nicolas Lancret , c.1730	23
Figura 4 - Isadora Duncan (1877 – 1927)	26
Figura 5 - Loïe Fuller, Serpentine Dance, 1891, by Frederick Glasier, 1902	27
Figura 6 - Balé triádico em foto	28
Figura 7 - Lydia Sokolova & Anton Dolin in “Le Train Bleu” (1924)	30
Figura 8 - Cruel (2008) Deborah Colker Companhia de Dança.....	31
Figura 9 - Santagustin (2002) Grupo Corpo	32
Figura 10 - Nô (2005) Déborah Colker Companhia de Dança.....	33
Figura 11 - In-organic (2007)	36
Figura 12 - Momentos e Etapas do Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projeto	42
Figura 13 - Blocos de referência	44
Figura 14 - Procedimentos metodológicos da pesquisa.....	57
Figura 15 - Figuras metodológicas para a elaboração do Discurso do Sujeito Coletivo.....	63
Figura 16 - Cubo1 Cia de Arte	66
Figura 17 - Etapas para a realização da Análise do Discurso do Sujeito Coletivo.....	76
Figura 18 - <i>Framework</i> do Método MFC	110
Figura 19 - Etapa 01 – Fase de delineação	111
Figura 20 - Etapa 02 – Fase de levantamento de dados.....	112
Figura 21 - Etapa 03 – Fase de estruturação.....	112
Figura 22 - Etapa 04 – Fase Criativa	113
Figura 23 - Etapa 4/1 – Fase de pré-execução.....	113
Figura 24 - Etapa 05 – Fase de execução	114
Figura 25 - Aplicação de roteiro de entrevista semiestruturado com o diretor/coreógrafo do espetáculo Ecdise.....	115
Figura 26 - Modelo de casaco sugerido pelo diretor do espetáculo	117
Figura 27 - Cronograma de atividades do Método MFC.....	119
Figura 28 - Painel Visual 1	120
Figura 29 - Painel Visual 2	121
Figura 30 - Geração de alternativas	121
Figura 31 - Geração de alternativas	122

Figura 32 - Geração de alternativas	122
Figura 33 - Cartela de cores.....	123
Figura 34 - Cartela de tecidos.....	124
Figura 35 - Ficha técnica	125
Figura 36 - Ficha técnica	126
Figura 37 - Ficha de Modelagem.....	127
Figura 38 - Sequência operacional	128

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Metodologia de projeto proposta por Löbach (2001).....	38
Quadro 2 - Metodologia de projeto proposta por Sanches (2017)	45
Quadro 3 - Etapas da metodologia de Treptow (2013)	45
Quadro 4 - Etapas de criação de figurino por Perito e Rech (2012).....	49
Quadro 5 - Etapas de criação de figurino por Iglecio e Italiano (2012)	51
Quadro 6 - Etapas de criação de figurino por Pereira (2012).....	52
Quadro 7 - Categorias e subcategorias de análise	65
Quadro 8 - Instrumento de Análise de Discurso 1	77
Quadro 9 - Instrumento de Análise de Discurso 1	80
Quadro 10 - Instrumento de Análise de Discurso 1	82
Quadro 11 - Instrumento de Análise de Discurso 1	85
Quadro 12 - Instrumento de Análise de Discurso 1	92
Quadro 13 - Instrumento de Análise de Discurso 1	94
Quadro 14 - Instrumento de análise do discurso 2	98
Quadro 15 - Instrumento de análise do discurso 2	99
Quadro 16 - Instrumento de análise do discurso 2	100
Quadro 17 - Instrumento de análise do discurso 2	100
Quadro 18 - Instrumento de análise do discurso 2	101
Quadro 19 - Instrumento de análise do discurso 2	102
Quadro 20 - Tema 01: Relevância do figurino/vestível	103
Quadro 21 - Tema 02: Atuação em dança contemporânea.....	104
Quadro 22 - Tema 03: atribuições na criação do espetáculo	104
Quadro 23 - Tema 04: Como deve ocorrer a criação dos vestíveis	105
Quadro 24 - Tema 05: O figurino pode interferir/limitar/modificar a visualidade/corporeidade do bailarino	106
Quadro 25 - Tema 06: Criação do figurino no contexto contemporâneo de dança.....	107

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA	15
1.2 CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROBLEMA.....	16
1.3 OBJETIVOS	17
1.3.1 Objetivo geral.....	17
1.3.2 Objetivos específicos.....	18
1.4 JUSTIFICATIVA	18
1.5 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA	19
1.6 ESTRUTURA DO TRABALHO	20
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	21
2.1 FIGURINO/CORPO/DANÇA CONTEMPORÂNEA E VESTÍVEIS EM FLUXO.....	21
2.1.1 Corpo e figurino em cena.....	22
2.1.2 Profissionais da moda no contexto da dança contemporânea no Brasil	29
2.1.3 Vestíveis e dança contemporânea.....	33
2.2 METODOLOGIAS PROJETUAIS DE DESIGN E MODA	38
2.2.1 Metodologia de criação em design	38
2.2.2 Design Centrado no Usuário – Guia de Orientação para o Desenvolvimento de Projetos (GODP).....	41
2.2.3 Metodologias de criação em moda	44
2.3 PLANEJAMENTO PARA A CRIAÇÃO DE FIGURINO.....	48
2.4 ASPECTOS DA TEORIA A SEREM APLICADOS NA PROPOSTA DA PESQUISA .	55
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	57
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	57
3.1.1 Quanto à natureza ou finalidade da pesquisa	58
3.1.2 Quanto à abordagem do problema	58
3.1.3 Quanto aos objetivos	58
3.2 TÉCNICAS DE COLETA DE DADOS	58
3.3 TÉCNICA DE ANÁLISE DOS DADOS.....	59
3.4 DELIMITAÇÃO DA PESQUISA	59
3.5 PESQUISA DE CAMPO	60
3.5.1 Amostras da pesquisa e critérios de seleção	60

3.6 DETALHAMENTO DAS ETAPAS DA PESQUISA	61
3.6.1 – Primeira etapa – Seleção da companhia de dança	61
3.6.2 – Segunda etapa – Organização do roteiro das entrevistas	61
3.6.3 – Terceira etapa – Aplicação dos roteiros de entrevista	62
3.6.4 – Quarta etapa – Entrevista com coreógrafos de dança contemporânea de outras companhias.....	62
3.6.5 – Quinta etapa – Organização das informações e análise dos dados qualitativos ...	63
4 RESULTADOS DA PESQUISA DE CAMPO.....	65
4.1 IDENTIFICAÇÃO DA EMPRESA	66
4.1.1 Atuação da companhia no contexto da dança contemporânea	67
4.2 CRUZAMENTOS ENTRE MODA, DESIGN E DANÇA.....	68
4.3 A IMPORTÂNCIA DO FIGURINO PARA O ESPETÁCULO DE DANÇA.....	69
4.4 DA CRIAÇÃO DOS FIGURINOS/VESTÍVEIS.....	69
4.5 FIGURINO COMO ELEMENTO CÊNICO.....	70
4.6 O DESIGNER NA CRIAÇÃO DO FIGURINO PARA CENA CONTEMPORÂNEA DE DANÇA	71
4.7 O ESPETÁCULO ECDISE.....	73
4.7.1 Das poéticas e questões dramáticas do espetáculo.....	73
4.7.2 Construção cênica.....	74
4.8 ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS NA PESQUISA DE CAMPO	75
4.8.1 Elaboração do discurso do sujeito coletivo	76
4.9 GERAÇÃO DE CONHECIMENTO COM A ANÁLISE DO DISCURSO DO SUJEITO COLETIVO	103
4.9.1 Conclusão do capítulo	107
5 PROPOSTA DA PESQUISA – MÉTODO PARA CRIAÇÃO DE VESTÍVEIS PARA ESPETÁCULOS DE DANÇA CONTEMPORÂNEA	109
5.1 MÉTODO MFC (MODA/FLUXO/CORPO).....	110
5.1.1 Etapa 01 – Fase de delimitação	111
5.1.2 Etapa 02 – Fase de levantamento de dados	111
5.1.3 Etapa 03 – Fase de estruturação	112
5.1.4 Etapa 04 - Fase criativa.....	113
5.1.5 Etapa 05 - Fase de execução.....	114
5.2 APLICAÇÃO DO MÉTODO MFC PARA A CRIAÇÃO DO FIGURINO DO ESPETÁCULO ECDISE DA CUBO1 CIA DE ARTE	114

5.2.1 Etapa 01 – Fase delineação do processo	115
5.2.2 Etapa 02 – Fase de levantamento de dados sobre o espetáculo Ecdise.....	116
5.2.3 – Etapa 03 – Fase estruturação	118
5.2.4 – Etapa 04 – Fase criativa	120
5.2.5 – Etapa 05 – Fase execução	124
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	130
REFERÊNCIAS	132
APÊNCIDE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO COM O DIRETOR E COREÓGRAFO DO ESPETÁCULO ECIDSE DA CUBO1 CIA DE ARTE.....	139
APÊNCIDE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO COM COREÓGRAFOS DE DANÇA CONTEMPORÂNEA	140
ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	141
ANEXO B - CONSENTIMENTO PARA FOTOGRAFIAS, VÍDEOS E GRAVAÇÕES	143
ANEXO C - DECLARAÇÃO DE CIÊNCIA E CONCORDÂNCIA DAS INSTITUIÇÕES ENVOLVIDAS	144

1 INTRODUÇÃO

A concepção dos vestíveis não se refere somente a roupa que o bailarino usará, mas a um conjunto elementos que compõe a produção do personagem: roupas, adereços, cabelo e maquiagem, com produções artísticas, seja para o teatro, cinema, novela, concerto, entre outros. A criação de vestíveis envolve muitos conhecimentos, na área da história da indumentária, da moda, da comunicação visual, demonstrando o tempo, o local e as especificidades do contexto. Praticamente, todas as etapas das metodologias projetuais podem ser aplicadas na pesquisa, na concepção, no desenvolvimento e na produção. O capítulo introdutório apresenta o tema da dissertação, contextualiza o problema de pesquisa, apresenta o objetivo geral, objetivos específicos, a justificativa, que indica a relevância, a metodologia utilizada e a estrutura do trabalho. O tema está vinculado à linha de pesquisa “Design e Tecnologia do Vestuário”, do Programa de Pós-Graduação em Moda, da Universidade do Estado de Santa Catarina (PPGModa/Udesc).

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

Todo o processo de desenvolvimento de produto demanda de um método de pesquisa que forneça dados que possam contribuir para a sua construção, a presente pesquisa busca caminhos para apresentar vestíveis para o espetáculo Ecdise de dança contemporânea da Cubo1 Companhia de Arte¹. Para Fernandes (2014, p. 7), o figurino contribui para a construção imagética de um corpo em cena, não se resumindo somente ao ato de vestir esse corpo, mas amplia-se à uma perspectiva artística.

Nesse sentido, o figurino pode ter maior compromisso com a reprodução fidedigna de uma época ou de uma tendência em específico, podendo ser entendido como um invólucro, uma segunda pele que investe o corpo com símbolos e signos que contribuem na construção de uma realidade e/ou contexto (DINIZ, 2012). A moda se aproxima do figurino por semelhança e apresenta uma importante função na construção imagética quer seja no trabalho artístico, quer seja no cotidiano. Na contemporaneidade tanto para a dança quanto para a moda, são utilizadas novas formas de empregar o que já existe, assim como novas maneiras de compreender o mundo e o corpo, neste contexto contemporâneo, essa abordagem tem sido questionada por alguns

¹ Cubo1 Cia. de Arte, é uma companhia de dança contemporânea composta por quatro integrantes residentes da cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

artistas, os quais apresentam novas perspectivas que extravasam essa função meramente representativa da roupa.

Nesta senda, alguns escritos propõem-se a pensar o figurino como algo implicado ao corpo e ao movimento na construção e na configuração da dança, ou seja, o que se veste em cena é elaborado concomitantemente à pesquisa de movimentos, sendo entendido aqui não mais como figurino e sim como **vestíveis em fluxo**², que para além da função de delinear uma visualidade da cena, provocam corporalidades outras e que não obrigatoriamente se fixam ao corpo, mas se dão na relação com este, que se deixa transformar ao longo da *performance* (DINIZ, 2012).

Para tanto, esta dissertação propõe-se investigar caminhos metodológicos que melhor contemplem o processo criativo em design de moda e dança contemporânea no que tange ao desenvolvimento de figurinos ou, neste caso, vestíveis para o fluxo da obra proposta.

No que se refere a dança contemporânea, Louppe (2012, p. 14) enfatiza “[...] que está faz do corpo em movimento seu sistema de referência. A autora explica que a dança contemporânea renunciou a convenções e narrativas que definiam como trabalhar a presença do corpo em cena, podendo agora se apropriar do humano como matéria prima das cenas do espetáculo. Nesse sentido, no contexto contemporâneo de dança, a criação de vestíveis envolve diversos agentes, que são mutáveis e um modelo construtivo único e engessado dificulta tal processo criativo. Por isso, busca-se por um processo criativo aberto e sujeito a mudanças, uma vez que o designer de moda trabalha em um cenário vivo, que se constitui, se atualiza e se redimensiona ao longo do processo.

1.2 CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROBLEMA

A dança contemporânea é um espetáculo de arte, podendo ser analisada dos pontos de vista técnico e estético, dando aos dançarinos a possibilidade de se expressarem e se comunicarem, por meio do seu corpo, com coreografias criativas, comunicando suas mensagens. Para Agambem (2009), a contemporaneidade não está presa às questões fechadas, mas, sobretudo, aos questionamentos, provocações, fissuras abertas, aos terrenos movediços e aos significados que se transformam a cada segundo. Sendo assim, em um contexto contemporâneo de dança, como um figurinista pode e deve elaborar um figurino? Qual a melhor maneira de pensar o figurino em um universo de complexidades e diferentes opções cênico-

² A partir desse momento, na maioria das vezes, por questão de padronização, será utilizado o termo vestível.

artísticas? Esse processo deve ocorrer de forma dissociada ou em conjunto com os demais processos criativos que envolvem a criação de um espetáculo?

Como revela Guerreiro (2016, p.19), “nas coreografias o uso de roupas (devem ser) ‘neutras’ ou ‘cotidianas’, [...] para não perturbar o corpo com mensagens ou signos indesejados”. Contudo, na perspectiva contemporânea, observa-se que tais conceitos são insuficientes para designar a concepção do figurino. Diniz (2012, p. 87-88) entende por ação de vestir “um dos meios pelos quais o corpo produz imagens, corporalidades e aparências”, pois, o ato de vestir o corpo com a luz, projeções e a sua relação com objetos cênicos também fazem parte do entendimento dos vestíveis em fluxo. Com base nisso, observa-se a complexidade de se expressar em ideias o fluxo que permeia a transformação do figurino ou de seus sentidos durante a performance.

A partir de 2018, por intermédio do coreógrafo e bailarino, professor do curso de Dança da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), iniciou-se um relacionamento com espetáculos de dança contemporânea. Desta relação com a dança, estabeleceu-se um contato mais próximo com a Cubo1 Cia. de Arte, que é uma companhia de dança contemporânea composta por quatro integrantes residentes na cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

Em relação a concepção dos vestíveis constatou-se que o grupo de dança, não contrata profissionais especializados para a criação dos figurinos de seus espetáculos. São os profissionais envolvidos que desenvolvem o seu próprio figurino, cujas pesquisas e processos de trabalho não são registrados. Além disso, estas iniciativas não se apoiam nas abordagens usadas pelo design de moda, e nos processos criativos que contemplassem a criação de vestíveis para a cena contemporânea de dança. Isto posto, a presente dissertação busca respostas para questões que tangem a concepção de vestíveis para a cena contemporânea de dança, por meio de metodologia, partindo do seguinte problema: Como estruturar um método que auxilia a criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea com base nas metodologias projetuais de design e moda?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo geral

Propor método de criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea.

1.3.2 Objetivos específicos

1.3.2.1 *Objetivos específicos correlacionados a fundamentação teórica*

- a) descrever a importância dos vestíveis no contexto do espetáculo de dança contemporânea;
- b) compreender a relação entre vestíveis, corpo e dança no contexto contemporâneo;
- c) abordar as etapas projetuais de criação voltadas para design, figurino, moda e vestíveis;
- d) identificar no Design Centrado no Usuário elementos aplicáveis à criação de vestíveis.

1.3.2.2 *Objetivos específicos correlacionados ao caminho metodológico*

- a) entrar em contato com representante da companhia de dança para obter todas as autorizações necessárias para o desenvolvimento da pesquisa;
- b) organizar os roteiros semiestruturados de entrevistas com base nas categorias e subcategorias de análise para entrevistar o diretor do espetáculo;
- c) organizar os roteiros semiestruturados de entrevistas com base nas categorias e subcategorias de análise para entrevistar coreógrafos de dança contemporânea;
- d) desenvolvimento do *framework* do método elaborado para criação de vestíveis.

1.4 JUSTIFICATIVA

Essa pesquisa se dá em razão do contato com profissionais e acadêmicos do universo da dança que se inicia em 2015 quando na graduação em design de moda na Universidade Franciscana (UFN), em Santa Maria, Rio Grande do Sul, momento em que surgem os primeiros questionamentos do pesquisador acerca da criação de figurinos para a cena da dança. Desse contato, mostraram-se oportunidades de estar presente na concepção de espetáculos de companhias e centros folclóricos, onde também se discutia o figurino de forma intrinsecamente ligada a concepção do espetáculo. Nestes momentos em que se desenvolviam os processos criativos de cada companhia, estando presente foi possível perceber o quanto a moda e a dança se interseccionam, tendo em vista que as duas têm o corpo como forma de expressão.

Portanto, partindo do entendimento de que a criação e execução de vestíveis para a cena da dança contemporânea não é uma tarefa fácil, surge a necessidade de investigar caminhos metodológicos que deem conta de tal demanda, sobretudo para o espetáculos de dança, tendo em vista a possibilidade de aprofundar as discussões de forma relacional entre dança e moda, por meio do figurino, ou com apresentou Diniz (2012), dança e vestíveis em fluxo, e nesse sentido buscar pistas que ofereçam possibilidades para o desenvolvimento dos vestíveis no fluxo da cena de dança.

Isto posto, tendo em vista que a atuação profissional do pesquisador se dá junto a companhias de dança e em parceria com artistas independentes, o tema desta pesquisa demonstra seu valor ao ampliar o debate sobre os caminhos metodológicos e processos criativos possíveis para o desenvolvimento de figurinos para dança, sobretudo para dança contemporânea, assim como, à comunidade científica pois dilata as discussões sobre a criação de figurinos na perspectiva do design de moda, estimulando a atuação de novos profissionais neste nicho de mercado.

1.5 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

Esta pesquisa, conforme Figura 1, é de natureza aplicada, qualitativa no que tange a abordagem do problema e descritiva em relação ao objetivo. Os procedimentos técnicos utilizados foram revisão bibliográfica, pesquisa documental e entrevistas. O local de realização da pesquisa foi pesquisa de campo.

Figura 1 - Classificação da Pesquisa



Fonte: Desenvolvido pelo Autor (2021).

A descrição completa do caminho metodológico utilizado na presente pesquisa foi feita no terceiro capítulo. Na próxima seção está demonstrado a estrutura do trabalho.

1.6 ESTRUTURA DO TRABALHO

A presente pesquisa estrutura-se de acordo com os tópicos a seguir:

Primeiro Capítulo – Introdução - Traz à contextualização do tema, a definição do problema, o objeto geral e os específicos da pesquisa, a justificativa da escolha do tema, sua relevância, metodologias usadas e a estrutura da dissertação;

Segundo Capítulo – Fundamentação Teórica - Este capítulo apresenta uma revisão das teorias que serviram de alicerce para o desenvolvimento dessa dissertação. O capítulo estrutura-se partindo de teorias que versam sobre o figurino, o corpo e dança contemporânea, para em um segundo momento discutir as metodologias projetuais em design e moda, assim como, o planejamento de coleção de figurinos;

Terceiro Capítulo – Procedimentos Metodológicos – Apresenta os procedimentos metodológicos a serem empregados na realização da pesquisa para atender os objetivos geral e específicos;

Quarto Capítulo – Apresentação dos Resultados da Pesquisa – Exibe o resultado das etapas anteriores, resultando na apresentação da coleção de vestíveis para o espetáculo Ecdise.

Quinto Capítulo – Considerações finais – Apresenta as conclusões finais e responde aos objetivos propostos;

APÊNDICE A – Roteiro de entrevista aplicado com o diretor e coreógrafo do espetáculo Ecdise da Cubo1 Cia de Arte;

APÊNDICE B - Roteiro de entrevista aplicado com coreógrafos de dança contemporânea;

ANEXO A - Termo de consentimento livre e esclarecido;

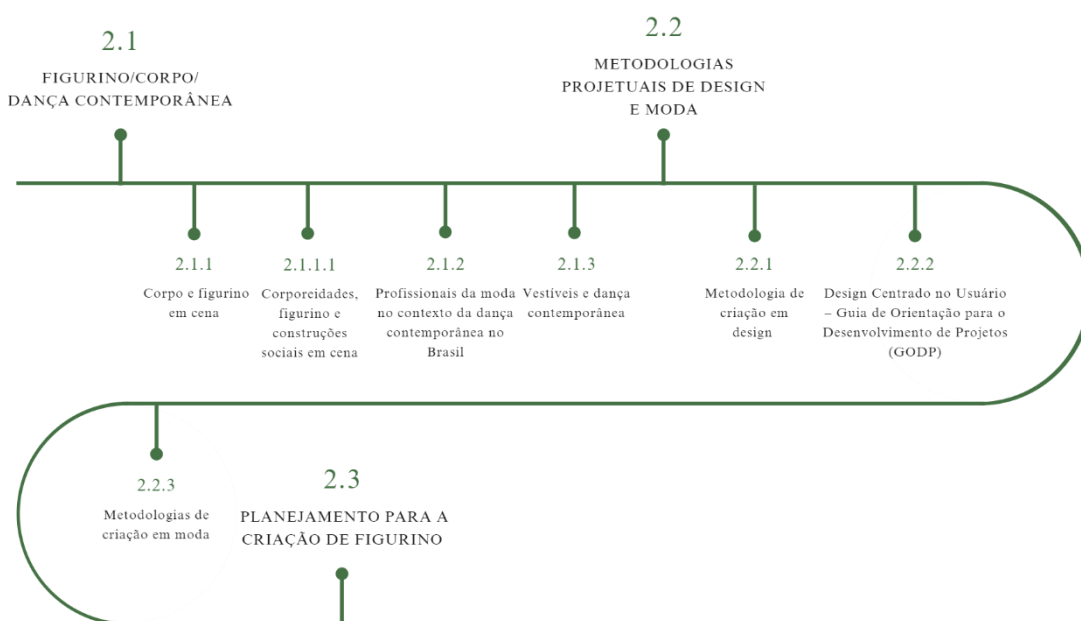
ANEXO B - Consentimento para fotografias, vídeos e gravações;

ANEXO C - Declaração de ciência e concordância das instituições envolvidas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No capítulo que se inicia desenvolve-se a abordagem teórica que alicerça a proposta da pesquisa. Para tanto, apresentar-se-á a relevância dos vestíveis no contexto do espetáculo de dança contemporânea, assim como a relação entre moda, dança e corpo no contexto contemporâneo; as etapas projetuais para a criação em moda e em vestíveis. Esta seção se encerra os métodos projetuais em design e moda, assim como, o planejamento de coleção de figurinos, conforme apresentado na Figura 2.

Figura 2 - Infográfico da fundamentação teórica



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

2.1 FIGURINO/CORPO/DANÇA CONTEMPORÂNEA E VESTÍVEIS EM FLUXO

O figurino pode ser entendido partindo de diversas abordagens, seja por modalidades e/ou grupos artísticos distintos. De modo geral, é possível indicar que o figurino opera como um elemento que caracteriza, de acordo com Viana e Bassi (2014, p. 28), a “localização espacial ou geográfica; clima, época do ano; idade da personagem; sexo; ocupação, posição social e atividade; a hora do dia e a ocasião; período histórico em que a personagem vive; fatores psicológicos”.

Com base no Dicionário de Teatro de Patrice Pavis (2008), o figurino demonstra uma função sinalética em relação ao dentro-fora da obra, sendo: dentro a relação coesa entre o

figurino, a encenação, e os demais elementos da cena; e o fora é a sua relação com o mundo e o cotidiano. Ou seja, o figurino emana, dentro do contexto de um espetáculo, signos que se relacionam para além do universo da obra, nesta visão, as funções do figurino operam tanto no contexto do personagem, quanto no contexto histórico ao qual a narrativa se insere.

De acordo com Souza e Mendes (2015, p. 3), para vestir o “corpo dançante” é necessário compreender todas as implicações de vestir este corpo, ou seja, sendo o figurino o elemento cênico mais próximo do intérprete, atuando como uma segunda pele, ele pode interferir, limitar ou até mesmo modificar a visualidade deste corpo, impactando nos movimentos do bailarino. Partindo do que fora escrito anteriormente, apreende-se que figurino é uma reunião de elementos com o objetivo de vestir o corpo na cena ou para ela.

Em uma visão mais clássica, é possível afirmar que o figurino age como um elemento caracterizador do personagem, ou atua como uma ferramenta para posicionar o espectador acerca do contexto espaço-tempo do espetáculo. Contudo, de acordo com Guerreiro (2016, p. 19), os autores que tratam do figurino na contemporaneidade criticam o conceito clássico de figurino enquanto elemento que apenas veste o bailarino para o espetáculo, somente com o objetivo de caracterizar, embelezar ou simplesmente vestir o corpo para o espetáculo.

Neste sentido, a dança ao romper com os princípios técnicos e estéticos das convenções clássicas contribui com a quebra de barreiras, a dança moderna, apresenta um corpo na dança que não pode estar desconectado das transformações do mundo. Sendo assim, a dança pós-moderna segue na mesma direção, em que há a quebra de narrativas, propondo novas estruturas e construindo em cena uma dança que dialoga com outras linguagens artísticas. Desta forma, a dança contemporânea configura-se, de acordo com Neder (2005), pela subjetividade de um corpo mais autônomo e consciente, afastando-se da visão de que para dançar é necessário estar preso à uma técnica de dança distinta, pode-se dizer que as possibilidades de construção de movimentos são dilatadas, já que na dança contemporânea propõe-se novos códigos e padrões, outras convenções, outra estética.

2.1.1 Corpo e figurino em cena

A concepção do figurino tem um longo passado no contexto ocidental, o que marca seu aparecimento é o teatro grego, cerca de 500 anos A.C., séculos depois, com o surgimento da *Commedia Dell'Arte*, um movimento popular nascido nas ruas, propõe figurinos que adotam uma vinculação maior com os personagens da obra, (VIANA; PEREIRA, 2015, p. 6). No fim do século XIX, pesquisadores começam a encarar o figurino como algo fundamental na

composição cênica de uma obra, sendo indispensável para a adequação do personagem à cena (VIANA; PEREIRA, 2015, p. 7). Nesse sentido,

Não é mais qualquer roupa que serve, muito menos importa se ela é bonita. Ela tem que servir ao ator na elaboração da sua personagem. O traje de cena começa a ser reconhecido como importante elemento de ligação entre o ator e o espectador, transferindo imagens, causando impressões [...] (VIANA; PEREIRA, 2015, p. 7).

No que tange ao figurino em cena, de acordo com Pavis (2008, p. 168), até metade do século XVIII a preocupação predominante com os figurinos dos personagens era praticamente inexistente, as roupas eram utilizadas apenas como o intuito de “exibir adornos como sinal exterior de riqueza”, neste caso, restrito a sociedade de corte. Rodrigues (2009), também salienta que, os trajes das bailarinas no século XVIII eram demasiado elaborados, de acordo com a indumentária da época, sendo que até mesmo os cabelos eram esculpidos como verdadeiras estruturas, indo ao encontro do que as damas de sociedade usavam conforme representado na Figura 3.

Figura 3 - La Camargo Dancing, de Nicolas Lancret , c.1730



Fonte: StringFixer (2022, s. p.).

Ao longo da história, o figurino alterou seus modos e funções e frequentemente esteve ligado à moda e aos costumes de época e, por um longo período, se resumiu apenas a função de embelezar os corpos dos bailarinos. Para Fernandes (2012, p.7), as peças de roupa em um trabalho de figurino são de suma importância uma vez que determinam a construção imagética de um corpo na cena, Diniz (2012, p. 1), apresenta o figurino como algo que pode ser “tratado como um invólucro, uma segunda pele, cuja função é (in)vestir o corpo de signos, símbolos,

um conjunto de informações que colaboram na construção de uma realidade ou contexto específico”, ou seja, o figurino enquanto elemento estético faz parte da visualidade da cena, e por sua potência de traduzir e transmitir signos e sentidos torna-se um elemento dramaturgico, a partir da ação que é construída na cena.

De acordo com Rodrigues (2009), o corpo sempre esteve vestido ou ornamentado, uma vez que, segundo a autora, nossos ancestrais demonstravam atenção ao enfeitar-se de alguma forma para dançar, existindo sempre a preocupação com a apresentação do corpo em seus rituais, muito ligado ao fato de também usarem o corpo como linguagem. Então, deste modo, o que podemos entender como figurino? Podemos entender o figurino como um amálgama de elementos que objetivam vestir o corpo na ou para a cena, atuando, dentro de uma visão mais clássica, como um elemento caracterizador do personagem, auxiliando o espectador na identificação do contexto histórico-social em que o enredo da peça se desdobra.

Todavia, Guerreiro (2016, p.19) provoca a reflexão sobre uma outra perspectiva para o figurino em cena, em que autores que dissertam sobre este na contemporaneidade problematizam o entendimento clássico para figurino enquanto algo que apenas veste o ator ou bailarino para o espetáculo ou como algo que vise apenas caracterizá-lo; ou embelezar; ou direcionar o espectador para o contexto da peça; ou, ainda, simplesmente vestir o corpo para a cena. Isto posto, vale ressaltar que a intenção desta pesquisa não é sugerir, fixar ou universalizar novas maneiras para designar o figurino, o que interessa aqui é registrar a importância do figurino na construção da narrativa do espetáculo, oferecendo reflexões deste como um elemento estético, dramaturgico e relacional para a cena, neste caso, de dança contemporânea.

Neste sentido, é mister ressaltar que nas artes da cena não é somente o corpo em movimento que escreve a poética de um espetáculo, mas o conjunto formado por: iluminação, som ou a ausência dele, cenário, figurino e maquiagem, são todos elementos dramaturgicos essenciais para a construção da cena e seus entendimentos. Leite (2002), afirma que figurino é aquilo que veste a pele do ator enquanto este ocupa a cena e suas funções variam de acordo com a ideia da encenação a que estão submetidas.

Contudo, muito além do aspecto material, o figurino pode ser visto como um símbolo, um instrumento e elemento essencial da narrativa. Grego (2016) aponta que o espaço emoldura o personagem e o figurino, enquanto elemento visual, estabelece um essencial elo de significação entre o personagem e o contexto do espetáculo. O figurino, além de permitir essa ligação entre a figura dramática e o espetáculo, é parte fundamental da própria construção do personagem. No mesmo caminho, para Fernandes (2012, p. 7) é possível perceber que o figurino é concebido não apenas para compor uma cena, mas, na verdade, pode interferir nela

instigando a ação, provocando reações e que gera, por sua vez, uma nova relação entre o artista e o que se veste, assim como com o público.

Isto posto, o figurino pode ser entendido como o resultado da combinação dos anseios de todos os envolvidos na produção, uma vez que, as possibilidades são imensas em um processo criativo aberto. E em um contexto contemporâneo, os figurinos podem assumir formas que dificultam a sua compreensão, propondo outros contextos semânticos para o mesmo (VIANA; PEREIRA, 2015, p. 7).

No que tange ao corpo, de acordo com Dantas (2011), conforme entendimentos mais objetivistas, é considerado um objeto entre outros objetos, estando situado em um tempo-espço mensuráveis, sendo percebido como uma máquina articulada a serviço do espírito. Na dança, segundo a autora, diversas práticas seguem o entendimento de corpo-objeto, alicerçada em autores como Lesage (1998) e Foster (1997). Dantas (2011) destaca que o balé veicula esse modelo de corpo amparado no conceito de corpo-objeto, ou seja, o corpo enquanto instrumento de uma expressão simbólica de conteúdos interiores, e que deve estar conformado às regras morfológicas e formais, empreende-se um corpo controlado, técnico, virtuoso, capaz de reproduzir o belo.

Todavia, sob a ótica contemporânea de dança, sua definição precisa ser reconsiderada para além da perspectiva mecanicista do corpo-objeto, entendendo-o, agora, como uma ferramenta da alma que se entrelaça com o meio e, assim, obtém maneiras de ser e estar (DANTAS, 2011). O corpo ao interagir com o meio, torna-se parte do indivíduo como um todo, não sendo mais apenas um objeto com um fim. Nesta senda, Bonfim (2011) alerta que só é possível compreender o corpo por meio de suas vivências, experiências e nas relações que estabelece consigo, com o outro e com o mundo, sendo essa capacidade de usar e sentir o corpo para se manifestar e dialogar com o meio, chamada de corporeidade.

Diante do exposto, torna-se viável compreender que o figurino para a dança contemporânea está para além do campo do apenas vestir o corpo para a cena da dança, direcionando-se a diversidade de elementos que se relacionam com o corpo de forma compositiva, complementar e intrínseca. Dessa forma, entende-se a criação de vestíveis para dança contemporânea, como um território permeado por complexidades que propõem deslocamentos incomensuráveis, características do que é contemporâneo, complexo, do indistinto, o que não cabe ser rotulado.

2.1.1.1 Corporeidades, figurino e construções sociais em cena

O Corpo, o movimento e o figurino são potências articuladoras de ideias na cena. Como já abordado, as peças de vestuário, assim como o figurino para a dança não são acontecimentos recentes, uma vez que nos balés de corte era comum que se dançasse com peças de vestuário com características das usadas na época (FARO, 2011). Contudo, de acordo com Santos (2018, p. 16), “cada estética de dança tem suas referências impressas no que se veste em cena”, tendo em vista que, junto com outros elementos cênicos, o figurino compõe a estética da dança. Assim como ocorreu na moda, com o passar do tempo, a dança sofreu modificações em seus aspectos técnicos e estéticos, o que oportunizou o uso de roupas mais leves e esvoaçantes.

Este momento foi marcado pelas danças de Isadora Duncan (1878-1927) e Mata Hari (1876-1917). Duncan, Figura 4, foi a primeira bailarina a dançar seminua no palco, apoiada por costureiros da época, como Paul Poiret, fato que contribuiu para a liberação do corpo e extinção dos espartilhos. Isadora Duncan foi além, abandonou o uso do espartilho, além de dançar descalça e desprovida de artifícios que, de acordo com Rodrigues (2009, p. 84),

Suas danças com véus, túnicas soltas e descalças trouxeram impacto e ruptura nos conceitos estabelecidos tanto no figurino de dança como na influência que causou na moda em si. Essa influência que inspirou costureiros a criar roupas mais soltas ao corpo sem o uso de ajustes, decotes, espartilhos e anáguas que geravam a linha “S” no corpo feminino visto de perfil.

Essa proposta de figurino pautada na liberdade do corpo para se mover de forma espontânea, sem amarras, sob uma perspectiva que promoveu transformações na técnica da dança clássica tão consolidada no séc. XVIII, inaugurou o que posteriormente seria chamado de dança moderna

Figura 4 - Isadora Duncan (1877 – 1927)



Fonte: CONDSEF (2021, s. p.).

Os corpos estão totalmente livres de qualquer limitação não intencional, o corpo é celebrado, por vezes, até mesmo nu, e isso diz respeito principalmente ao fato de que não se lida mais com aquilo que se veste apenas como adorno ou adereço e sim, na maioria dos casos, como sendo parte constituída no mesmo impulso da criação coreográfica.

Aliás, na virada na virada do século XIX, a bailarina norte-americana Loïe Fuller (1862-1928), Figura 5, apresenta uma dança considerada espetacular para época, o que provocou um grande impacto tanto entre os artistas quanto na plateia. Diniz (2017) diz que, era algo composto de luz, cor, música e dança. De acordo com Sánchez (1999) mais especificamente de luz e de dança. Nesse sentido, a artista estava interessada em investigar “[...] as propriedades dinâmicas da cor, seus supostos efeitos sobre o organismo, os movimentos e as sensações que estimula” (SUQUET, 2008, p. 511). Conforme demonstrado na Figura 5 e de acordo com o que descreve Diniz (2017, p. 385),

o corpo de Fuller é prolongado com varetas presas aos braços, próteses que o expandem no espaço e, em giro constante, a artista produz um jogo simultâneo e contínuo entre corpo, movimento, luz e figurino, aparecendo e desaparecendo entre os tecidos.

Ou seja, é a partir desta (re)configuração do corpo da artista que se metamorfoseia em um fluxo de formas naturais, no jogo com as cores e as formas de mover que “corporificam a fugacidade e a instabilidade às quais delineiam a paisagem urbana do século XIX” (DINIZ, 2017, p. 386). Tais formas naturais são definidas por Fuller em doze movimentos: A Orquídea, A Nuvem, A Mariposa, A Violeta, A Serpente, A Concha, O Vaso de Flores, A Flor de Lis, O Turbilhão, A Cavalaria do Fogo e A Libélula, (DINIZ, 2012, p. 37).

Figura 5 - Loïe Fuller, Serpentine Dance, 1891, by Frederick Glasier, 1902



Fonte: Pinterest (2022, s. p.).

O pintor, escultor e designer Oskar Schlemmer (1888-1943) é mais um artista que problematiza os anseios da sociedade moderna, que dirigiu a seção de artes da Bauhaus, em 1922 criou o Balé Triádico. De acordo com Pimentel (2008, p. 137, tradução nossa)³, “o conceito de Triádico vem da palavra tríade, porque são três bailarinos em três partes de uma composição de uma sinfonia arquitetônica e, também, porque é a fusão da dança, do vestuário e da música.” Na construção da obra (Figura 6), Schlemmer (1888-1943) dirige seus experimentos na relação do corpo com o espaço, “reconfigurando o design anatômico do corpo por meio de figurinos que alteravam seu volume, peso e espacialidade, limitando seus movimentos e exigindo um outro modo de se mover” (DINIZ, 2017, p. 387).

Figura 6 - Balé triádico em foto



Fonte: Como ser *cool* (2012, s. p).

As proposições de Schlemmer distanciam o figurino de sua função meramente caracterizadora, realista. De acordo com Diniz (2017) a obra do artista propõe um jogo entre as materialidades do corpo anatômico com o corpo produzido, ou estrutura, que se dá por meio de formas, cores e espacialidades triádicas. Nesse sentido, a relação entre corpo e figurino se dá, antes de tudo, entre o este e a materialidade que se impõe a ele não estando resumido somente ao sentido de exteriorizar informações acerca do contexto mecanizado da época (DINIZ, 2012).

Nesta perspectiva, converge-se aos escritos de Svendsen (2010) em que, de acordo com o autor, procura-se identidade no corpo, e as roupas atuam como uma continuação imediata deste, sendo que nosso corpo é severamente influenciado pela moda prevalecente em cada época. Dessa forma, com base na fala do autor, pode-se afirmar que, as roupas reescrevem o

³ “el concepto “triádico” surge de la palabra “triade”, porque son tres bailarines en tres partes de una composición de una sinfonía arquitectónica y también porque es la fusión de la danza, el vestuario y la música” (PIMENTEL, 2008, p. 137).

corpo, dando-lhe formas e expressões diferentes, e isso não se dá apenas no corpo vestido, mas também, no corpo nu, que está sempre vestido, uma vez que, não há corpo completamente nu, pois, até mesmo o corpo despido está sempre vestido em razão de suas definições sociais.

Ou seja, segundo Villaça (2007, p. 120) na visão de Merce Cunningham, “o corpo da dança não pode estar desconectado das transformações do mundo, das interações com a técnica e com outras artes”. A corporeidade emerge, então, como uma nova perspectiva sobre o ser humano, em que o corpo é matéria sensível através da qual todas as experiências são vivenciadas, considerando-se todos os aspectos que o constituem, desde as suas particularidades até seus constituintes históricos e sociais. Isto posto, de acordo com Nóbrega (2008, p. 35),

a corporeidade, compreendida em termos epistemológicos como campo de saberes do corpo, emerge da capacidade interpretativa do ser vivo desde os níveis celulares e moleculares até os aspectos simbólicos e sociais. Trata-se de um saber incorporado, desdobrado pela percepção, configurando a linguagem sensível. Assim posto, a corporeidade é considerada como um campo de experiência e reflexão, a partir do qual se desdobram possibilidades epistemológicas, éticas, estéticas, sociais e históricas.

Ainda de acordo com Nóbrega (2008), na visão fenomenológica da percepção a apreensão dos sentidos se dá através do corpo, tratando-se de uma expressão que cria a partir dos diferentes olhares sobre o mundo. Desta forma, a percepção de um mesmo estímulo não é a mesma entre pessoas diferentes, considerando que cada uma possui uma história, vivências e subjetividades peculiares a cada uma delas, e que são capazes de criar inúmeras percepções sobre o mesmo estímulo ou acontecimento.

No entendimento de Dantas (2011, p. 6),

o corpo não se reduz à dualidade sujeito-objeto; é um corpo movente, sexuado, expressivo, falante. O corpo funda as relações e as ações da pessoa com o mundo, pois o corpo, pivô do ser no mundo, adquire maneiras de ser em relação a um meio específico.

Neste sentido, de acordo com Villaça (2007, p. 128) “nesses corpos não blindados que outras forças podem passar, e que na dança contemporânea, o corpo assume como um feixe de forças e desinveste seus órgãos, desembaraçando-se dos “modelos sensório-motores interiorizados”. Ou seja, “a dança enquanto método pelo qual se pode transformar a imagem do corpo e suavizar a sua rigidez, e a “política da dança contemporânea se inscreve nessa dinamização/transfiguração/liberação” (VILLAÇA, 2007, p. 127).

2.1.2 Profissionais da moda no contexto da dança contemporânea no Brasil

Percebe-se que são muitas as proximidades entre essas duas áreas que criam a partir/no/e para o corpo. Por exemplo, Noisette (2003), mostra essa proximidade a partir do encontro da cena do balé russo com Coco Chanel para a criação dos figurinos de *Le Train Bleu* (1924), como evidenciado na Figura 7. Neste sentido, a moda não cessou de endereçar seu interesse pelo universo da dança, é possível citar colaborações entre criadores da moda e dança como Yves Saint Laurent e Roland Petit, Gianni Versace e Maurice Béjart, Cristian Lacroix e L'Opéra de Paris, Jean-Paul Gaultier e Régine Chopinot, um século de trocas entre os grandes estilistas e coreógrafos da cena internacional.

Figura 7 - Lydia Sokolova & Anton Dolin in “Le Train Bleu” (1924)



Fonte: Flickr (2013, s.p).

De acordo com Rodrigues (2009, p.85) “a indumentária cênica de dança acompanha os padrões da época em que acontece”. Ou seja, a maneira como se dá a relação corpo-roupa nas ruas reflete no teatro entre bailarino e seu figurino. Nesse sentido, pode-se afirmar que o figurinista não se (pre)ocupa em inventar moda, mas sobretudo, de servir-se da moda para compor personagens, ou ainda, vestir uma individualidade.

Conforme exposto anteriormente, a roupa que veste o bailarino pode contribuir ou interferir na construção do personagem, o processo criativo como um todo será uma colaboração entre figurinista, coreógrafo e demais sujeitos envolvidos no processo criativo do espetáculo. No contexto da dança contemporânea brasileira pode-se citar diversas colaborações entre designers de moda e companhias de dança.

2.1.2.1 *Cruel* (2008): Deborah Colker e Samuel Cirnansck

Neste espetáculo, em que a tônica é a crueldade humana, os bailarinos contam a sua história através da dança que revela o quanto o ser humano é cruel, mesmo amando. Esta questão pode ser observada na página oficial da Companhia de Dança Deborah Colker.

Uma série aberta de elementos narrativos que só se completa com o olhar do espectador. Corpos em movimento que exigem a decifração, um novo jogo entre o Acaso e a Necessidade. Histórias ordinárias, daquelas que se repetem no cotidiano das pessoas, laços que atam e desatam. Histórias quase sempre cruéis (2008, s.p.).

Conforme disponível na ficha técnica os figurinos são assinados pelo estilista brasileiro Samuel Cirnansck (Figura 8). Definido como uma construção coletiva, a criação do espetáculo durou cerca de um ano e meio e, de acordo com a coreógrafa, “todas as colaborações acabaram servindo como munição nesse processo criativo, sendo absorvidas através da dança e criando uma costura nas situações que se apresentam” COLKER (2008, s.p).

Figura 8 - *Cruel* (2008) Deborah Colker Companhia de Dança



Fonte: Deborah Colker Companhia de Dança (2008, s.p).

2.1.2.2 *Santagustin* (2002): Grupo Corpo e Ronaldo Fraga

O Grupo Corpo foi fundado em 1975 em Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil em 1975 por Paulo Pederneiras. Em 2002, a companhia lançou a obra *Santagustin*, marcada pela tensão entre as “tentações da luxúria versus o combate ferrenho e intransigente aos prazeres da carne” (GRUPO CORPO, 2002, s.p), inerentes a vida do filósofo e religioso Aurélio Agostinho (354 – 430), o Santo Agostinho do panteão católico.

Conforme descrito no *site* do Grupo Corpo,

O atrito produzido pelo confronto entre forças contrárias interessou a Rodrigo Pederneiras, que adotou como tema central para sua construção coreográfica o Amor, com todas as contradições que ele encerra, sua sublimidade e seu ridículo. O resultado é uma obra carregada de humor e erotismo, que contrapõe atração e repulsa, fragilidade e fortaleza, prazer e comiseração, brusquidez e delicadeza, sinuosidade e angulosidade, consonância e dissonância, acústico e eletrônico, numa sucessão vertiginosa de *pas de deux*, solitários ou em grupo (2002, s.p.).

No que tange ao figurino, este nasce da colaboração entre grupo mineiro e o estilista Ronaldo Fraga, que sintetiza essa sucessão de contrastes no encontro entre o verde cítrico e o rosa-shocking (Figura 9).

Figura 9 - Santagustin (2002) Grupo Corpo



Fonte: Grupo Corpo (2002, s.p.).

Paulo Pederneiras, responsável pela cenografia, posicionou no centro da cena um coração de pelúcia, de cinco metros de altura, com o intuito de traduzir o mais cultivado dos sentimentos humanos, o amor.

2.1.2.3 *Nó (2005): Déborah Colker e Alexandre Herchcovitch*

Em *Nó* (2005), a coreógrafa Déborah Colker explora o desejo como tema central a ser transformado em dança. De acordo com o *release* da obra, disponível no *site* oficial da companhia, “no primeiro ato, os bailarinos se movimentam em meio a um emaranhado de 120 cordas” que dão nós que simbolizam os laços afetivos que nos amarram e que servem para aprisionar, puxar, ligar, libertar.

Figura 10 - Nó (2005) Déborah Colker Companhia de Dança



Fonte: Deborah Colker (2005, s.p).

O figurino é assinado pelo designer Alexandre Herchcovitch, e a narrativa do segundo ato do espetáculo é uma metáfora do desejo, explorando entre movimentos delicados e brutais, aquilo que se quer, mas não se pode pegar, aquilo que se vê, mas não se pode ter, aquilo que se ambiciona, mas não se pode realizar (COLKER, 2005, s. p).

Sendo assim, percebe-se que na dramaturgia contemporânea, os corpos não se organizam de modo independente, mas, na verdade, estão implicados com outros elementos, com o objetivo de propor estruturas modificadoras do design, das possibilidades de movimentos e espacialidades do corpo, produzindo metáforas, vinculações e mediações mais complexas. Diferentemente daquilo que é figurativo, o figurino na dança contemporânea age de maneira inteiramente distinta dos espetáculos de repertório, entre outros estilos que buscam o figurino representativo com o intuito de contar/narrar/representar. Conforme abordaremos a seguir.

2.1.3 Vestíveis e dança contemporânea

Inegável que no início do século XX, ocorreram mudanças tanto na moda quanto na dança. De acordo com Fahlbusch (1990, p. 54), o qualificativo “livre” foi atribuído à dança, contrariando a dança teatral que predominou sobre bases elaboradas e codificadas em princípios da técnica desde o século XVII. A dança moderna, encabeçada por bailarinas como Isadora Duncan, Martha Graham, Merce Cunningham etc., se desenvolve na Alemanha e nos Estados Unidos logo após a 1ª Guerra Mundial (1914 a 1918) apresenta um corpo na dança que não pode estar desconectado das transformações do mundo, das interações com a técnica e com as outras artes.

Essa nova dança caracterizava-se como um universo submisso às flutuações sociais, políticas, econômicas e científicas, ou seja, revelava-se como uma dança em evolução, paralela à marcha do tempo. Indo além, para Louppe (2015, p. 51), o que importa nessa nova dança, termo que, segundo a autora, circulava pela Alemanha e nos Estados Unidos na década de 1920, não era o que “o que se parece” (*what it looks like*) era mais sobre “o que diz” (*what does it say?*), retirando da dança a pura aparência de espetáculo. Mas então, o que afirmava essa nova dança? Segundo Louppe (2021, p. 51), “algo, ao mesmo tempo, delicado e imenso: a ação, a consciência do sujeito no mundo”.

No contexto da prática cênica da dança contemporânea, notam-se jogos de oposições nas proposições coreográficas constituídas de caos, de ironia e de criticidade, características conceitualmente presentes nas artes pós-modernas que, de acordo com Santos (2018, p. 17),

Emerge um novo movimento de vanguarda pautado na ressignificação dos constituintes da cena. Há uma interação maior com o espaço, entre os corpos, o figurino não obedece a uma narrativa linear, subverte-se a estética no tecer das concepções instauradas e ampliam as possibilidades interpretativas, dando lugar ao que até então era reconhecida enquanto uma dança pós-moderna.

Para Louppe (2012, p. 14) a dança contemporânea “faz do corpo em movimento seu sistema de referência”. De acordo com Louppe (2012) a dança contemporânea renunciou as convenções e narrativas que definiam como trabalhar a presença do corpo em cena, podendo agora se apropriar do corpo humano como matéria prima para próprio ato criativo. Sendo assim, pode-se entender que a dança contemporânea é algo muito maior que simplesmente uma mutação de códigos gestuais em relação a outras expressões da dança. A prática cênica contemporânea, não pode ser compreendida tão somente como um gênero, amplia-se para um campo de experimentações que comporta uma universalidade de possibilidades e procedimentos, os quais não podem ser submetidos a regras prévias de estruturação. Para Britto (2008, p. 16),

Não estando, como esteve o balé, comprometido com um conjunto fixo de passos conjugados segundo um padrão estável de dominância associativa; nem sendo, como foi a dança moderna, um campo de referência metafórica, a dança contemporânea expressa uma lógica não hierárquica entre corpo e mundo.

De acordo com perspectiva defendida por Louppe (2012), é por essa via que se deve observar as raízes do projeto contemporâneo de dança, onde a descoberta de um corpo que encerra um modo único de simbolização, alheio a qualquer modelo pré-concebido, ou seja, a dança contemporânea deve sua existência à uma nova concepção do corpo e do movimento, ou, do corpo em movimento. Nesse sentido, de acordo com Suquet (2008, p. 538) o bailarino

contemporâneo não está fadado a residir em um envoltório corporal que o estabelece como uma topografia, “ele vive a sua corporeidade como uma geografia multidirecional de relações consigo e com o mundo, uma rede móvel de conexões sensoriais que desenha uma paisagem de intensidade”.

No que tange ao figurino, encontramos em Diniz (2012) uma atualização para o conceito deste que converge para o fazer contemporâneo, em **Vestíveis em Fluxo: a relação implicada entre corpo, movimento e o que se veste na cena contemporânea da dança** (grifo nosso), a autora propõe entender este como sendo um elemento relacional entre o corpo e o que veste este corpo, não estando limitado apenas ao peças vestuário e acessórios, amplia-se, então, à elementos que em dado momento possam se relacionar com o corpo em cena e vesti-lo das mais diversas formas, entende-se que a ação de vestir como “um dos meios pelos quais o corpo produz imagens, corporalidades e aparências” (DINIZ, 2012, p. 87-88),

A proposição dos Vestíveis em Fluxo deriva, então, da noção de Fluxos Vestimentares, ressaltando a relação do corpo e o que se veste, considerado a partir do jogo entre suas materialidades. Ao ser proposto no campo da dança contemporânea, a noção de Vestíveis em Fluxo também se relaciona com as ideias de simultaneidade, possibilidade e transitoriedade, na medida em que, o que se escolhe para vestir o corpo em cena transita entre funções e signos, os quais vão, ao longo da *performance*, reconfigurando e alterando os sentidos e as formas do corpo em cena. A ideia de vestível em fluxo também suscita a possibilidade de ser algo a ser vestido, ou seja, em algum momento pode vir a cumprir a função de vestir o corpo, mas não necessariamente, se limita a ela [...]” (DINIZ, 2012, p. 91).

Seguindo os passos de Diniz (2012), até mesmo o corpo nu organiza falas e gera sentidos ainda que isento de elementos, nesse sentido o jogo de vestir o corpo com a luz, projeções e a sua relação com objetos cênicos também fazem parte do entendimento dos vestíveis em fluxo. A ideia de fluxo reside na transformação do figurino ou de seus sentidos ao longo da performance. Na contemporaneidade, percebe-se que as informações se organizam de modo sistêmico, produzindo uma interpenetração entre seus constituintes, os quais extravasam seus limites e funções. O que vem ao encontro com Diniz (2017), para quem os corpos dos artistas organizam, desorganizam e reorganizam informações ao longo das performances, por meio de uma relação interativa, não hierárquica em que produzem outro entendimento para corporalidade.

Na visão de Greiner (2005), no contexto contemporâneo se transformou em uma espécie de ambiente contextual, em que o entendimento de local de onde a performance ocorre deixou de ser um lugar, ou seja, o cenário em que o artista se apresenta, transformando-se em um outro corpo com o qual o intérprete se relaciona. Tendo em vista que esta pesquisa endereça seu

interesse ao conceito apresentado por Diniz (2012), percorreu-se o mesmo caminho da autora, para quem em *In-organic* (2007) (Figura 11), obra de Marcela Levi, que mostra como a artista constrói e configura a obra na relação entre o corpo e os objetos. De acordo com Diniz (2017), esta relação não se estabelece por meio de um controle sobre os objetos, mas, pelo que a artista define como uma relação recíproca, ou seja, não se trata de manipular os objetos, mas de submeter-se a eles, deixando-se afetar e investindo o corpo de sentidos aos quais não estão fixos (DINIZ, 2012).

Figura 11 - In-organic (2007)



Fonte: Marcela Levi (2007, s.p.).

Para Levi (2007), este diálogo entre o corpo e os objetos constituintes da cena pode ser compreendida a partir do conceito de **Subjetos** (grifo nosso), que foi apresentado pela artista no *release* da obra *In-organic*, apresentada em 2006/2007:

25 metros de colar de pérolas, uma cabeça de boi embalsamada, grampios de cabelo e um sinalizador de bicicletas são os objetos, ou melhor, Subjetos (objetos deslocados, desfuncionalizados e subjetivados) dos quais me utilizo na performance *In-organic*. Busco no encontro corpo (= carne, simbólico e imaginário) + objetos (= presença simbólica do Outro), transbordamentos, superposições e deslocamentos geradores de um sentido (direção e significação), (LEVI, 2007).

A partir deste conceito apresentado por Levi, em que o encontro de corpo e objeto gera uma terceira coisa, em entrevista concedida à Erber (2009) revela que, acredita em um corpo que é permeável aos objetos com os quais se relaciona, que abandona o ideal de totalidade e completude e que só se manifesta ao se deixar transformar em “uma terceira coisa que não é mais nem o meu corpo nem o objeto em sua autonomia, mas sim um corpo/objeto/sujeito imbricados. Foi dessa prática de trabalho que surgiu a palavra “subjetos”: objetos/sujeitos deslocados e desfuncionalizados” (ERBER, 2009). De acordo com a autora, este estado de

incompletude se projeta no público, que é corresponsável por completar o sentido da obra, a partir de suas próprias percepções e referências.

Em conformidade com o coreógrafo Le Roy, a obra não se afigura como meio de expressão de mensagens, mas antes como provocadora de sentidos, que só se completam através da presença participativa do público. Neste sentido, Britto (2008, p. 99) diz que, “os artistas contemporâneos de dança, através dos mais diversos recursos e abordagens, conferem ao corpo, ao movimento, ao som, ao espaço e aos objetos cênicos um tratamento que enfatiza a materialidade física de cada coisa”, ou seja, não havendo o encanto para o espectador, este tem sua função subvertida, uma vez que é forçado a estabelecer nexos de sentido entre as referências oferecidas em cada obra, situando-as em seus contextos.

De acordo com Diniz (2012, p. 76), ao se discutir a relação entre “o corpo e o figurino no contexto contemporâneo da dança por meio da análise da obra de três artistas, evidencia-se uma série de questões as quais problematizam o entendimento tradicional do figurino, suas funções e a qualidade da relação estabelecida entre ele, o corpo e as demais informações constituintes das obras”. Conforme Diniz (2017, p. 393), ao refletir sobre a obra *In-Organic*, a artista estabelece relações contínuas entre corpo e objeto, relações essas que tumultuam os conceitos de fronteiras e hierarquias, ou seja, a autora revela que para Marcela Levi,

o que a veste em cena não se constitui em algo que ela simplesmente coloca em cima do corpo, mas é algo que, simbolicamente, sai como um suor do seu corpo (informação verbal), nesse sentido as artistas revelam em seu modo de construção e configuração a possibilidade de produzir sentido no entre (DINIZ, 2017, p. 393).

Diante do exposto, como explica Diniz (2012) ao tramar o entendimento para os vestíveis em fluxo em sua dissertação cita que o entendimento de representação também fora problematizado no que tange as imagens que os artistas produzem, tendo em vista que estas não se relacionam obrigatoriamente com uma realidade externa ou interna, mas que se constitui em uma “experiência encarnada”, que acontece a partir da relação entre materialidades, neste caso, do corpo e dos componentes da obra. Para a autora, os artistas manifestam aquilo que os afeta, exprimindo desapego de critérios hierárquicos pré-estabelecidos e corporificam os objetos com os quais se relacionam em cena.

Sendo assim, diante da fala de Diniz (2017), pode-se dizer que em um contexto moderno, tudo aquilo que não é humano está no estatuto de objeto, o mundo então, passa a ser interpretado na ótica da ação do sujeito sobre o objeto. Contudo, na contemporaneidade faz-se necessário entender as coisas pelo que elas são capazes de produzir, pensando-as como

coprodutoras do corpo. Isto posto, questionando o papel do figurinista e um processo contemporâneo e em suas especificidades, como se dá a criação de vestíveis? Tema que se aborda em seguida.

2.2 METODOLOGIAS PROJETUAIS DE DESIGN E MODA

A escolha de metodologias que alicerçam o desenvolvimento desta pesquisa se deu a partir do estudo de diferentes abordagens que se mostram relevantes no processo de criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea. Neste sentido, destaca-se que, abordagens que olham para horizontes múltiplos enriquecem o processo criativo, uma vez que, as metodologias projetuais para produtos de design e de moda visam trazer a sistematização de um conjunto de atividades necessárias ao desenvolvimento de produtos.

2.2.1 Metodologia de criação em design

Designers utilizam-se de metodologias projetuais com o intuito de propor a solução de problemas. De acordo com Niemeyer (2007) este uso estabelece o caráter técnico-científico da atividade de design, o projeto é o meio pelo o qual o profissional equaciona de forma sistêmica os dados atinentes a pesquisa, que podem ser de natureza ergonômica, tecnológica, econômica, social, cultural e estética, com o objetivo de responder de maneira concreta e racionalmente às necessidades humanas.

Vale ressaltar que existem muitas metodologias de design, no entanto, interessou-se, sobretudo, no método projetual de Löbach (2001), haja vista que o autor realça o valor da criatividade, destacando-a como a essência de todas as etapas do processo metodológico. Para Löbach (2001, p. 141), embora o método proposto esteja dividido em quatro fases, isto não impede que "[...] essas fases nunca sejam exatamente separáveis no caso real. Elas se entrelaçam umas às outras, com avanços e retrocessos." No Quadro 1 descreve-se o detalhamento de cada fase.

Quadro 1 - Metodologia de projeto proposta por Löbach (2001)

Processo Criativo	Processo de Solução de Problema	Processo de Solução de Problema
1. Fase de preparação	<ul style="list-style-type: none"> - Análise do problema; - Conhecimento do problema; - Coleta de informações; 	<ul style="list-style-type: none"> - Análise do problema de design; - Análise da necessidade; - Análise da relação social (homem-produto); - Análise da relação com o ambiente (produto/ambiente); - Desenvolvimento histórico;

		<ul style="list-style-type: none"> - Análise do mercado; - Análise da função (funções práticas); - Análise estrutural (estrutura de construção); - Análise da configuração (funções estéticas); - Análise dos materiais e processos de fabricação; - Patentes, legislação/normas; - Análise de sistemas de produto (produto/produto); - Distribuição, montagem, serviço a clientes, manutenção; - Descrição das características do novo produto; - Exigências para o novo produto;
2. Fase de geração	<ul style="list-style-type: none"> - Alternativas do problema; - Escolha dos métodos de solucionar problemas; - Produção de ideias/Geração de alternativas; 	<ul style="list-style-type: none"> - Alternativas de design; - Conceitos de design; - Alternativas de solução; - Esboço de ideias; - Modelos;
3. Fase de avaliação	<ul style="list-style-type: none"> - Avaliação das alternativas do problema; - Exame das alternativas; - Processo de seleção; - Processo de avaliação; 	<ul style="list-style-type: none"> - Avaliação das alternativas de design; - Escolha da melhor solução; - Incorporação das características ao novo produto;
4. Fase de realização	<ul style="list-style-type: none"> - Realização da solução do problema; - Nova avaliação da solução. 	<ul style="list-style-type: none"> - Solução de design; - Projeto mecânico; - Projeto estrutural Configuração dos detalhes (raios, elementos de manejo etc.); - Desenvolvimento de modelos; - Desenhos técnicos, desenhos de representação; - Documentação do projeto, relatórios.

Fonte: Löbach (2001, p. 142).

De acordo com o autor, “[...] o designer industrial pode ser considerado como produtor de ideias, recolhendo, informações e utilizando-se na solução de problemas que lhe são apresentados” Löbach (2001, p. 139). Ou seja, a combinação das informações coletadas acarreta um método de design em que, compilam-se e analisam-se as informações obtidas, oferecendo pistas e possibilidades para a solução do problema, sempre ponderando sobre determinadas especificações que, ao final, todo esse compilado de informações será convertido em um produto, como a resposta mais apropriada para o problema (LOBÄCH, 2001).

O autor estrutura em quatro fases distintas o processo de design, cada uma com seu grau de relevância para o processo, mesmo que estas nunca estejam de fato separadas no

1. Fase de preparação: o desenvolvimento de um produto parte de compreender, analisar e definir o problema. Para que isso seja possível, faz-se necessário a coleta de informações diversas e a análise para encontrar os objetivos.

Para Löbach (2001), a fase a coleta de informações é de vital para a próxima etapa, tendo em vista que todos os dados recolhidos são importantes. Por uma perspectiva holística, o

designer deve endereçar seu olhar sobre diversos aspectos que perpassam o desenvolvimento de um novo produto, sendo: a necessidade; a relação social; o meio ambiente; o desenvolvimento histórico; o mercado; a comparação; a função; e o estrutural. Tudo isso resultará em uma análise detalhada e rica para uma solução do produto. Isto posto, a partir destes conhecimentos obtidos com a coleta e análise dos dados, mostra-se possível a definição do problema e dos objetivos, os quais combustam o processo criativo.

2. Geração de alternativas: esta segunda etapa, que parte da escolha da metodologia para a solução do problema, é determinada pela geração de alternativas, que consiste na produção de diversas ideias, sem censura, gerando toda sorte de possibilidades, o pensamento criativo está livre. De acordo com Löbach (2001, p. 153) “[...] gerar ideias é a produção das diversas alternativas possíveis para solucionar o problema em questão”, neste sentido, com a aplicação de métodos, as etapas podem ser monitoradas, otimizando o tempo da geração de alternativas. Nesta fase, o designer pode conceber muitos esboços, detalhando-os, os quais poderão combinados entre si, gerando mais alternativas.

3. Avaliação das alternativas: a terceira etapa consiste na análise das ideias apresentadas em um processo de avaliação e seleção. Löbach (2001) salienta que, ao se propor novos produtos na indústria, deve-se muitas vezes considerar: “que importância tem o novo produto para o usuário, para determinados grupos de usuários, para a sociedade? Que importância tem o novo produto para o êxito financeiro da empresa?” (LÖBACH, 2001, p. 154).

Vale ressaltar que, estes aspectos mostram-se valiosos quando estão relacionados ao objetivo do desenvolvimento do produto, tendo em vista que podem validar a questão do usuário ou a questão financeira da indústria.

4. Alternativa escolhida: a última etapa marca a materialização do protótipo oriundo das etapas anteriores, considerando as diretrizes necessárias e depois ter sido aperfeiçoado e revisto. Alicerçado por todas as informações coletadas e produzidas ao longo do processo, será decidido se o projeto irá ou não para a produção. Esta nova alternativa deve sempre ser revista, modificada e aperfeiçoada, uma vez que é o resultado da união das boas ideias que surgiram ao longo da etapa de geração de alternativas. Por fim, com todas as informações cria-se o projeto visual, em que se detalham todas as especificações do novo produto.

Vale ressaltar que, as metodologias projetuais não conseguem atender a infinidade de objetos de design, ou seja, por exemplo, para o desenvolvimento de produtos de vestuário deve-se considerar suas especificidades, além das particularidades da função de vestir o corpo humano, distanciando-se de outros produtos oriundos do design e produzidos industrialmente. Isto posto, para responder ao objetivo dessa pesquisa, demonstra-se necessário perscrutar por

metodologias que exploram especificamente o desenvolvimento de produtos de vestuário, tendo em vista que o design de vestuário deve considerar em seus projetos etapas que aliem conhecimentos estéticos, simbólicos e de tendências aos critérios ergonômicos e antropométricos, com o intuito de adequar as peças de vestuário às características físicas do corpo humano.

2.2.2 Design Centrado no Usuário – Guia de Orientação para o Desenvolvimento de Projetos (GODP)

De acordo com Bonsiepe (2011) o humanismo projetual é uma abordagem pela qual o designer se torna capaz compreender as necessidades de grupos sociais e elaborar propostas viáveis e emancipatórias. Tais abordagens reorganizam a mentalidade de projetar, colocando o usuário como parceiro em todo o processo. Nesse sentido, de acordo com Harada *et al.* (2016), o Design Centrado no Usuário (DCU) considera aspectos sociais, físicos e cognitivos do seu público, e utiliza uma abordagem não impositiva, ao contrário, visa traduzir a vontade do público e convoca o próprio usuário a compreender suas necessidades por meio da solução final do projeto.

Ainda, alicerçados em Rubin e Chisnell (2008) o DCU é uma metodologia que tem o usuário como centro do processo de desenvolvimento, valendo-se de técnicas, processos, métodos e procedimentos que tem por escopo a boa usabilidade. Nesta mesma seara, Fletcher (2016) salienta que é inegável que a participação do indivíduo é essencial, pois este é conhecedor profundo de suas próprias deficiências e demandas, uma vez que está habituado a lidar e adaptar-se ao meio em que vive.

Neste sentido, apresenta-se o Guia de Orientação para o Desenvolvimento de Projeto — GODP, “o GODP é uma metodologia configurada por oito etapas que se fundamentam na coleta de informações, o desenvolvimento criativo, a execução projetual, a viabilização e verificação final do produto”, e propõe que cada etapa projetual (Inspiração — Ideação — Implementação) seja pensada em blocos de referência (Produto, Usuário e Contexto), que contribuem com a escolha de técnicas e ferramentas para o desenvolvimento do projeto (MERINO, 2014).

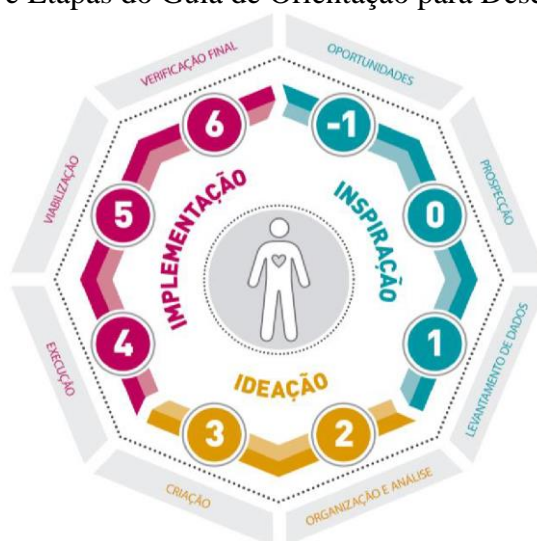
O Guia de Orientação para o Desenvolvimento de Projetos, proposto por Merino (2014), estrutura-se com base nas literaturas de Design e outras áreas correlatas, ou seja, é uma compilação de várias metodologias reestruturadas e adaptadas com o intuito de contemplar os aspectos intervenientes no desenvolvimento de projetos, o objetivo do GODP é organizar e oferecer uma sequência de ações que permitam que o processo de desenvolvimento seja

planejado de forma consciente, considerando o maior número de aspectos possíveis para atender aos objetivos do projeto.

Como características, o GODP apresenta flexibilidade e adaptabilidade, possibilitando ajustes no decorrer de todo o processo, com base na realidade de cada projeto (MERINO, 2016). Isto posto, de acordo Merino (2016), o GODP (Figura 12) apresenta-se como uma metodologia cíclica, de abordagem centrada no usuário, configurada em oito etapas, divididas em três momentos no processo de desenvolvimento de projeto:

- a) Momento Inspiração: Oportunidade (etapa -1) / Prospecção (etapa 0) / Levantamento de Dados (etapa 1);
- b) Momento Ideação: Organização e Análise (etapa 2) / Criação (etapa 3);
- c) Momento Implementação: Execução (etapa 4) / Viabilização (etapa 5) / Verificação final (etapa 6).

Figura 12 - Momentos e Etapas do Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projeto



Fonte: Merino (2016, p. 15).

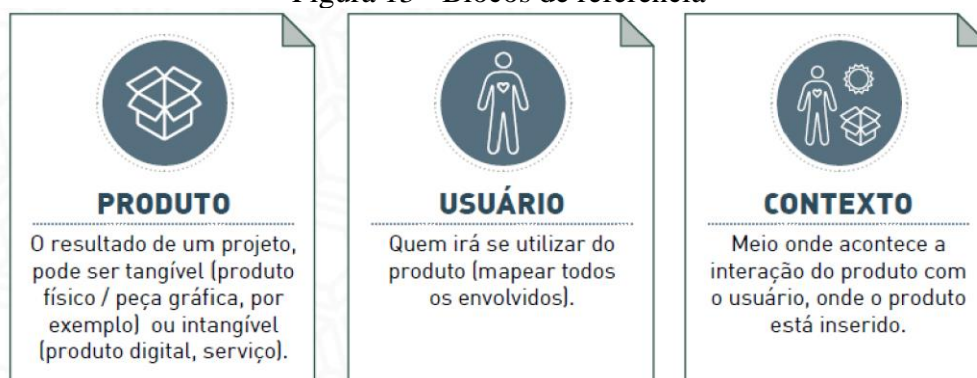
Ainda, de acordo com Merino (2016, p. 12), “o formato cíclico foi o escolhido, considerando que o processo se retroalimenta e no centro está o ser humano, conceito base”. O GODP é uma metodologia configurada em oito etapas fundamentadas na coleta de informações relevantes para a elaboração da proposta, o desenvolvimento criativo, a execução do projeto, a sua viabilização e verificação final do produto (MERINO, 2016). Ainda, a autora do guia esclarece que a escolha da numeração das etapas iniciada em (-1) foi proposital, uma vez que esta considera que as etapas de Oportunidades (-1) e Prospecção (0), normalmente são anteriores ao início formal do projeto.

Nesse sentido, Merino (2016) apresenta as etapas dos GODP:

- 1) Oportunidade (**etapa -1**): Verificam-se as oportunidades do mercado, considerando um panorama local, nacional e internacional e a atuação na economia;
- 2) Prospeção (**etapa 0**): Define-se a problemática central que norteará o projeto;
- 3) Levantamento de Dados (**etapa 1**): Elaboram-se as definições do projeto com base em um levantamento de dados que esteja em conformidade com as necessidades e expectativas do usuário e que contemplem os quesitos de usabilidade, ergonomia e antropometria, dentre outros;
- 4) Organização e Análise (**etapa 2**): Neste momento utilizam-se técnicas de analíticas que permitirão definir as estratégias do projeto com base nos dados e informações levantados;
- 5) Criação (**etapa 3**): Com base nas estratégias definidas na etapa anterior, são estabelecidos os conceitos globais do projeto, o que permite gerar as alternativas preliminares e protótipos que, posteriormente, serão submetidos à uma análise valendo-se de técnicas e ferramentas, o que possibilitará a escolha daquelas que melhor contemplam as especificações de projeto e atendimento dos objetivos;
- 6) Execução (**etapa 4**): Considera o ciclo de vida do produto em relação às propostas, a partir das quais se dá o desenvolvimento dos protótipos;
- 7) Viabilização (**etapa 5**): Nesta etapa testa-se o produto em situação real, junto a usuários. Nesta etapa podem ser utilizadas ferramentas de avaliação de ergonomia, usabilidade e qualidade aparente;
- 8) Verificação final (**etapa 6**): Esta etapa é a conexão com a etapa (-1), gerando uma retroalimentação do percurso do design, uma vez que todo o projeto deveria considerar os aspectos de sustentabilidade, focado no destino dos produtos após o término do tempo de vida útil.

A prática projetual é permeada por muitos desafios, um deles é o grande volume de informações com é preciso lidar, considerando que algo (produto) é projeto para alguém (usuário) em algum lugar (contexto), a partir disso, Merino (2016, p. 08) propõe os **Blocos de Referência** (grifo nosso), Figura 13, a partir destes é possível escolher técnicas e ferramentas para desenvolver o projeto.

Figura 13 - Blocos de referência



Fonte: Merino (2016, p. 20).

Tais blocos de referências permitem organização das informações durante todo o projeto, no que tange ao que ao como fazer em cada bloco, de acordo com cada etapa, assim como colaboram com a escolha das técnicas e ferramentas que estarão presente no desenvolvimento do projeto.

Isto posto, a partir da apresentação da metodologia apresentada por Merino (2016), no próximo tópico endereça-se o interesse para compreensão dos aspectos que são compreendidos pelas metodologias de criação em moda.

2.2.3 Metodologias de criação em moda

No que tange à criação em moda, segundo Treptow (2013), trata-se, geralmente, de uma coleção de produtos de vestuário e/ou acessórios que apresentam uma relação entre si, isso ocorre a partir de um processo de várias etapas, sobretudo no vestuário. E para que esse este ocorra de maneira organizada e sem desperdícios, faz-se necessário adotar formas de trabalho que confirmem vantagens em relação ao tempo despendido e ao desenvolvimento do produto de vestuário. Ou seja, de acordo com Bona (2019) é necessário que se tome uma abordagem metodológica de design para o desenvolvimento de produtos de vestuário, uma vez que cada etapa do processo apresenta suas especificidades e particularidades.

Do mesmo modo, Sanches (2017) argumenta que, a adoção de uma metodologia de design demonstra seu valor ao conferir um instrumental metodológico que permite a gestão do projeto, ou seja, controlar as interações, ter uma visão holística do mesmo e organizar o pensamento criativo/projetual. Na proposta de estrutura metodológica encontrada em Sanches (2017), Quadro 02, percebe-se que a autora traz abordagens teóricas e ações relacionadas à prática. Os conhecimentos gerados a partir do conjunto de ações beneficiam cada etapa do

processo, mostra-se relevante ressaltar que as estratégias de ação podem ser escolhidas e adaptadas conforme o escopo do projeto.

Quadro 2 - Metodologia de projeto proposta por Sanches (2017)

Etapa	Ações		
Delimitação	<ul style="list-style-type: none"> - Investigar os códigos sociais e culturais e estéticos; - Compreender o universo do usuário, suas necessidades, desejos e disponibilidades; - Estudar o ambiente produtivo, aliando expectativas, desenvolvendo estratégias e avaliando recursos disponíveis; 	Contextualizar e identificar demandas e especificar as diretrizes.	Identificar, formular e avaliar os problemas.
Gerar	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender os parâmetros de Interface, ou seja, utilidade, adaptação, percepção e comunicação; - As possibilidades de experiência de uso tangíveis e intangíveis; - Conceitos de configuração; 	Conceituar e experimentar as possibilidades de conexão e exteriorizar ideias.	Movimentar-se para deslocar o pensamento e conectar ideias.
Avaliar / Configurar	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender detalhes de configuração e experimentação das interfaces (tangíveis e intangíveis); - Integração das comunicações técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avaliar a eficácia das interações; - Testar, refinar e implementar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avaliar, julgar / decidir; - Refletir, supervisionar a própria conduta.

Fonte: elaborado pelo autor (2022) com base em Sanches (2017).

Ainda, amparados por Rech (2002), pode-se afirmar que o desenvolvimento de produtos a partir de uma metodologia demonstra melhor desempenho do que por intermédio de métodos empíricos. Nesse sentido, ao projetar uma coleção de moda, faz-se necessário um método que ajude e sistematize, ou ainda, coordene todo o processo de criação e desenvolvimento do produto de vestuário (TREPTOW, 2013).

Os produtos de vestuário concebidos através de um projeto de design de vestuário apresentam um melhor desempenho do que aqueles produzidos através de métodos empíricos. “[...] uma coleção segue etapas de desenvolvimento que vão desde pesquisa de tendências de moda até a produção do material de apoio (etiqueta, *folders*, catálogos, *releases* de imprensa, etc.)” (TREPTOW, 2013, p. 93). No quadro 3 destaca as etapas da metodologia desta autora.

Quadro 3 - Etapas da metodologia de Treptow (2013)

Planejamento	Reunião de planejamento - Ocorre à comunicação, troca de experiências, de informações e de conhecimentos entre a equipe de criação, gerentes, área comercial, marketing e produção que participam dessa atividade;
	Cronograma da coleção - O cronograma de atividades para desenvolvimento da coleção trata-se de um documento que estabelece as atividades que devem ser executadas dentro dos prazos estabelecidos;

	Parâmetro de coleção – Determinar e distribuir as peças que serão produzidas;
	Dimensão da Coleção - Determinar a quantidade de peças que irão compor a coleção;
	Pesquisa de Tendências – Momento em que as tendências de mercado são identificadas e interpretadas;
Design	Briefing da coleção – Elaborar um painel que transmita de modo claro e sintético o conceito da coleção;
	Inspiração – Delimitação do tema da coleção;
	Cartela de cores, tecidos e aviamentos – compor a cartela de cores, tecidos e aviamentos que estarão presentes na coleção;
	Elementos de estilo – Detalhes utilizados repetidamente em uma coleção, mas com variação de um modelo para o outro;
	Esboços da coleção – Fase de geração de alternativas, sem compromisso estético, transferência de ideias para o papel;
	Reunião de definição – Avaliar a proposta da coleção, sugerindo alterações que possam facilitar a produção, reduzir custos e tornar o produto mais atraente para o consumidor;
Desenvolvimento	Modelagem e Protótipos – A partir da seleção dos desenhos na etapa anterior, são desenvolvidos os moldes dos quais serão elaborados os protótipos da coleção;
	Aprovação das peças – Fase de aprovação dos protótipos;
	Graduação e Encaixe – Elaboração e preparação das peças escolhidas para produção;
	Ficha técnica – Elabora dos documentos descritivos de cada peça da coleção;
	Formação de Preço – calcular todas as despesas e custos para fabricação de um produto;
	Mostruário e Produção – Desenvolvimento das réplicas dos protótipos aprovados que representam a coleção;
Promoção e comercialização	Lançamento e Divulgação – Fase de apresentação para equipe de vendas e clientes;
	Desfile – Eventos com objetivo de atrair o público consumidor;
	Editoriais – Sequência de fotos para elaboração dos catálogos da coleção e peças publicitárias;
	Comercialização – Distribuição para mercado (atacado e varejo);
	Reunião de Feedback – Fase de retroalimentação, em que a equipe expõe os resultados da coleção.

Fonte: Treptow (2013).

Para Treptow (2013, p. 93) “[...] uma coleção segue etapas de desenvolvimento que vão desde pesquisa de tendências de moda até a produção do material de apoio (etiqueta, *folders*, catálogos, *releases* de imprensa, etc.)”, conforme a metodologia de Treptow (2013), para que uma coleção de moda seja coerente, ela deve atender certos aspectos, sendo: identidade da marca; perfil do consumidor; tema de coleção; propostas de cores; materiais. A partir disso, mostra-se possível criar produtos de moda que poderão absorvidos pelo público-alvo pretendido. Outro ponto, deveras importante de acordo com Treptow (2013), é funcionalidade do produto, quais benefícios ele trará ao usuário? Vale ressaltar que muitas vezes estes aspectos não são tangíveis.

No que se refere ao processo criativo, Treptow (2013) oferece diversas técnicas de criação: esboços em *brainstorming*; bonecas de papel; fotografias drapeadas; entre outros.

Contudo, conforme a autora, nem sempre o desenho de moda é uma escolha na indústria de confecção, porém, demonstra seu valor ao permitir a visualização das combinações possíveis entre as peças da coleção em desenvolvimento (TREPTOW, 2013).

De acordo com o que está demonstrado no quadro 3, para Treptow (2013) o processo de criação parte da etapa de planejamento, salienta-se que, antes de começar a criar uma coleção, deve-se levantar todas as informações atinentes a marca e ao consumidor, tendo em vista que a coleção deve transmitir a identidade da marca e atender aos desejos do público consumidor, a compreensão sobre ambos será representada através do tema de coleção, das formas e dos materiais utilizados.

De acordo com Treptow (2013, p. 71) “[...] a pesquisa deve ser uma constante no dia a dia do designer de moda”, nesse sentido, a autora preconiza que se deve ter como hábito o acompanhamento contínuo do mercado, do público-alvo, das tecnologias emergentes e tendências. Ressalta-se que, todas as informações obtidas no que tange a marca e aos consumidores serão expostas em reunião em que serão fixados o cronograma, os parâmetros do *mix* de produtos, o *mix* de moda, as dimensões da coleção e as estratégias de produção, divulgação e comercialização.

A equipe de criação receberá e será conduzida por *briefing* no qual estarão todas as informações pertinentes relacionados ao produto/coleção. Neste sentido, destaca-se a importância da comunicação entre os setores de planejamento, criação e produção, uma vez que se mostra imprescindível que se tenha ciência sobre as limitações financeiras, tecnologias e materiais para o desenvolvimento de cada coleção.

Durante o processo de coleta de informações as matérias-primas são escolhidas, mostra-se crucial defini-las antes de iniciar o processo de geração de alternativas, uma vez que, a partir das texturas e caimentos serão exploradas as formas e silhuetas (TREPTOW, 2013). Além disso, amparados nas informações colhidas ao longo da pesquisa, desenvolve-se painéis (imagéticos, tema de coleção e de tendências), dos quais se extraem outros elementos visuais importantes que irão compor a cartela da coleção (TREPTOW, 2013).

Sendo assim, pode-se dizer que na criação em moda, assim como no contexto do figurino, é necessário que o profissional conheça o perfil do usuário do produto em desenvolvimento, uma vez que é ele que oferecerá o direcionamento para formulação do projeto (SANCHES, 2017). Treptow (2013), por retratar os fluxos de processos realizados no ambiente corporativo e de Sanches (2017) por sua abordagem e proposta metodológica ter mais aproximação com o design. Acredita-se que trazer tais informações destes dois ângulos de

perspectiva proporcionará à pesquisa uma complementariedade de modo a alinhar método em design com as necessidades de projeto no ambiente empresarial.

A esta altura, é necessário cristalizar que o objetivo deste tópico é refletir sobre o processo de criação em moda e aproximá-lo do processo de criação em figurinos e vestíveis para que, a partir destas informações, seja possível a construção das categorias e subcategorias de análise que nortearão os roteiros das entrevistas semiestruturadas que aplicar-se-ão.

2.3 PLANEJAMENTO PARA A CRIAÇÃO DE FIGURINO

De acordo com Iglecio e Italiano (2012, p. 5) “a criação do figurino é um processo artístico, onde arte e design, e seus diversos aspectos, se reúnem para produzir um elemento comunicador”. Para Viana e Pereira (2015), os processos criativos nas artes da cena devem ser colaborativos e para o figurino não seria diferente, segundo estes autores é aconselhável construir o figurino de forma integrada ao trabalho de todos. Pensar a construção do figurino parte de um lugar similar ao processo de construção da roupa que, segundo Barnard (2003), se dá a partir de contextos e aspectos culturais inerentes a cada contexto de padrões de corpos e traços de cultura.

Nesta mesma direção, a construção de um figurino nasce a partir de um direcionamento para a concepção do todo que envolve o espetáculo, o que se veste em cena está embebido de características históricas e sociais referentes a obra e ao seu contexto e significação. De acordo com Valse (2003) o processo de criação de figurino se enquadra na categoria de elementos tridimensionais, em que a criatividade, a escolha dos materiais e o uso de processos adequados, poderão passar por alterações no decorrer do processo de criação. Iglecio e Italiano (2012) ressaltam que, no processo o importante não se resume em apenas criar, mas na transmissão do que se pretende, oferecendo ao público, ainda que de forma intuitiva, a mensagem ou os signos que o figurino representa.

Contudo, no contexto da dança contemporânea, quais discursos o figurino em cena pode produzir? Considerando que a dança contemporânea tem como característica ser metafórica, performática, com interpretações abertas, em que os observadores direcionam os seus sistemas de significados sobre os movimentos, onde o bailarino torna-se um pesquisador do seu próprio corpo e do corpo alheio, busca continuamente diferentes alternativas para construção e atualização de procedimentos estéticos (SNIZEK, 2012).

No Quadro 4, usando como alicerce teórico Perito e Rech (2012), descreve-se as etapas inerentes ao processo de criação do figurino, que são: *briefing*⁴, estudo do espetáculo, estudo histórico, croquis, estudo de materiais e adereços.

Vale ressaltar que, muito embora a dança contemporânea não apresente obrigatoriamente uma narrativa linear, o figurino traz em si traços culturais, sociais e econômicos que estarão à disposição do público que construirá suas relações de sentido e significados com base nas suas experiências de vida. Então, alicerçados no que fora apresentado, costurar-se-á considerações no que tange às questões relacionadas ao como o figurino pode ser organizado em obras de dança contemporânea.

Quadro 4 - Etapas de criação de figurino por Perito e Rech (2012)

Briefing	A fase de <i>briefing</i> pode ser definida como um momento de pré-produção com o diretor, técnicos e intérpretes-criadores, em que discute tudo o que se pretende transmitir através do espetáculo. Desde o estilo visual até o tipo de figurino. São esclarecidas todas as dúvidas possíveis e o cronograma entregado.
Estudo do espetáculo	A partir das primeiras leituras do texto que embasa toda a concepção do espetáculo, é possível apreender o tipo de trabalho em desenvolvimento, entender o contexto dos personagens traçar características para cada um deles. Ou seja, os humores, a função de cada um na cena, personalidade, as relações entre os personagens, sua importância, e principalmente sua função na construção da narrativa da cena.
Estudo histórico	Nesta etapa considera-se o estudo histórico em que a narrativa se insere, imprescindível para peças naturalistas que buscam reproduzir com fidelidade um determinado recorte temporal, direcionado o olhar espectador dentro deste espaço-tempo pretendido. Contudo, da mesma forma, poderá servir como inspiração à criação, considerando que as escolhas de estilos devem levar em conta não somente a precisão histórica, mas, também, a personalidade individual dos personagens.
Geração de alternativas (Croquis)	O figurinista começa a esboçar as roupas, com base nos estudos anteriores, elaboram-se múltiplos desenhos para cada personagem, no intuito de desenvolver suas ideias. Os esboços escolhidos serão redesenhados com todo o detalhamento da roupa e a partir dos ângulos necessários.
Estudo de materiais e adereços	Esta etapa refere-se ao estudo de referências para construção das peças, a partir do estudo histórico, cria-se o terreno para as escolhas de estilo e materiais com precisão histórica, respeitando a personalidade individual das personagens (HOLT, 2001). Considera-se, também, a observação de pessoas e dos materiais de moda.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022) com base em Perito e Rech (2012).

Conforme exposto no Quadro 4, é possível afirmar que o processo de criação de figurino segue uma série de etapas que, na maioria dos casos, não formam um roteiro rígido e pressupõe de uma sequência similar básica, apresentada por outros autores, conforme vê-se no quadro 5. Partindo dos escritos de Ingham e Covey (1992) as autoras Iglecio e Italiano (2012) apresentam a metodologia de criação de figurinos para teatro, aqui se entende que pode ser adaptado para espetáculos de dança. Para as autoras o processo de criação é composto por sete etapas,

⁴ O *briefing* é um instrumento utilizado para agrupar e transmitir informações referentes ao projeto (OLIVEIRA, 2011, p. 36)

iniciadas na leitura do texto, que se destina à compreensão do enredo, assim como do que trata a narrativa e o que acontece com os personagens.

Após a realização das leituras, se dá a análise das informações extraídas do texto, sobretudo em obras em que este é o ponto nodal para a composição do figurino, o profissional responsável deve identificar os principais elementos caracterizadores dos personagens dentro da narrativa. Todavia, conforme Iglecio e Italiano (2012) no processo de criação, para muitos figurinistas apenas algumas anotações sobre o texto são necessárias, tendo em vista que as discussões com o diretor da peça mostram-se suficientes para esclarecer os aspectos base do figurino. Para tanto, Ingham e Covey (1992) propõem um roteiro para análise do texto, que parte de um conjunto de perguntas, das quais as respostas caracterizarão a estrutura da produção. Destaca-se a relevância de estabelecer que, a análise visa definir aspectos compositivos da história que se pretende narrar, sendo: o espaço-tempo; o onde se passa; quem são os personagens e suas características; e seus papéis dentro no transcorrer do texto.

Isto posto, de acordo com a abordagem de Iglecio e Italiano (2012), elabora-se uma tabela com o percurso da ação dentro da narrativa, especificando onde e quando cada ato acontece, assim como, a participação de cada personagem dentro do ato. Este é o momento em que juntamente com o diretor, iniciam-se as discussões de ordem prática e estética, com o intuito de fixar as qualidades gerais do figurino a ser desenvolvido, assim como o detalhamento das peças a serem utilizadas pelos atores (no caso do teatro) em cada uma das cenas. Outrossim, ressalta-se que as discussões com o diretor da obra ocorrem repetidas vezes, com o intuito de alinhar os impulsos criativos do figurinista com a visão desejada pelo diretor.

Considerado o percurso percorrido até o momento, é possível afirmar que a pesquisa do figurino se inicia com leitura do texto, mesmo que alicerçada na memória do figurinista, contudo, é importante ressaltar no caso dos figurinos históricos, a importância do aspecto espaço-tempo para a definição dos trajes. Porém, mesmo em um contexto de figurinos que não estão obrigados a reproduzir de maneira realista aspectos temporais e de geolocalização, como em muitos casos da dança contemporânea, mesmo assim pode se fazer necessária uma pesquisa sobre o vestuário e seus usos ao longo da história à título de base de repertório para criação.

Fixadas os aspectos básicos do figurino, inicia-se a geração de alternativas e o estudo da paleta de cores, o que de acordo com Iglecio e Italiano (2012) visa comunicar ideias ao diretor. Os autores colocam que o desenvolvimento dos desenhos deve respeitar um nível de detalhamento que proporcione a visualização dos detalhes das peças, como padronagens de tecidos, texturas, costuras e recortes, assim como, bordados e acessórios. Por fim, conforme demonstrado no Quadro 5, a partir da análise do texto, da pesquisa do figurino e das discussões

e delimitações feitas pelo diretor, o figurinista desenvolve e entrega a os desenhos da coleção final do figurino.

Quadro 5 - Etapas de criação de figurino por Iglecio e Italiano (2012)

1. Leitura do texto	Destina-se à compreensão do enredo, do que trata a narrativa e o que acontece com os personagens;
2. Análise do texto e criação da tabela de ação	Devem-se apontar os elementos limitantes e potenciais para cada personagem, assim como o espaço-tempo que a narrativa se insere, quais são os personagens, suas funções e características físicas e de personalidade. Estabelecer, para cada personagem, as ações e atos transcorridos e suas respectivas participações na cena;
3. Discussões iniciais com o diretor	Destina-se a sanar as dúvidas de cunho prático e estético que nortearão as características gerais para a criação do figurino;
4. Pesquisa do figurino	Momento de início da coleta de informações imagéticas e bibliográficas. É possível criar fichas com observações sobre o ambiente, história, espaço-tempo nos quais se passa o projeto;
5. Desenhos preliminares	Inicia-se a geração de alternativas, em que se desenvolvem os primeiros traços para a apresentação detalhada do que figurinista planeja para o diretor
6. Apresentação e discussão com o diretor	Nesta etapa apresentam-se os resultados da pesquisa imagética e os desenhos para o diretor para que se tenha o <i>feedback</i> com as possíveis observações;
7. Finalização dos desenhos	Finalização.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022) com base em Iglecio e Italiano (2012).

O terceiro método analisado é o proposto por Pereira (2012, p. 9), exposto no Quadro 6, em que se mostra que os grupos que compõem o trabalho do figurinista se dividem em três subgrupos:

Grupo 1 - Primeiramente trata das opções estéticas do espetáculo e o estilo da direção, para tanto todos os componentes da equipe precisam conhecer as diretrizes do método para trabalhar. No segundo momento, envolve o impacto visual do projeto e em terceiro se preocupa com os recursos financeiros de modo que o projeto dos figurinos possa ser concluído, sem ter problemas.

Grupo 2 – consta nesta etapa os itens referentes as regras e observações importantes que devem ser controladas. Inicialmente precisa-se das indicações do texto ou das referências temáticas, isto é, se não houver literatura dramática. No segundo e terceiro momentos, volta-se a preocupação com as condições da iluminação e do cenário. Este momento é fundamental para estudar a relação do traje com a luz, as cores, as formas do espaço e devidas especificações do projeto. O autor destaca que, embora seja questões relativas ao projeto de iluminação e da cenografia, todos os componentes da equipe devem trabalhar em conjunto, somando-se os conhecimentos de cada um.

Grupo 3 – Apresenta a visão estrutural dos aspectos que o traje pode revelar em cena: “espaço-localização espacial e geográfica, tempo/período histórico, clima e época do ano,

hora do dia e ocasião, idade, sexo, ocupação, posição social e atividade e fatores psicológicos” (PEREIRA, 2012, p. 9).

A partir das etapas de criação de figurino indicadas por Pereira (2012), elaborou-se o quadro 6, no qual se apresenta o grupo 1, relacionando-o às opções estéticas que estão vinculadas as concepções de materialização do traje, bem como a sua aproximação ou seu distanciamento de uma estética mais realista. Não obstante, é nesta etapa do processo em que se estabelece a linguagem cênica em que o projeto se insere. Nesse sentido, de acordo com Viana e Pereira (2015, p. 17), “uma proposta muito comum hoje em dia é a criação do ‘texto’, em conjunto, com a equipe toda trabalhando, propondo, criando [...]”. É uma dramaturgia coletiva, que não necessariamente vai terminar em um texto formal [...]”, o que caracteriza um processo criativo aberto, que perpassa por diversos agentes e que se deixa contaminar e relacionar com as poéticas subjetivas a cada um dos envolvidos no processo, tornando-se uma obra colaborativa. No que tange aos impactos visuais, estes estariam relacionados ao grau de relevância dos elementos visuais da cena, tais como: iluminação, cenário e figurino.

No que se refere ao grupo 2, este destina-se a determinar as orientações cênicas, assim como pensar o figurino na relação com a iluminação e o espaço cênico. Já o grupo 3, destina-se a comunicação dos personagens com o espetáculo e com o público, desvendando as informações que são peculiares a cada personagem, e que permitem a sua identificação na relação com os demais, tendo como base os estudos sobre cor, textura, silhueta e outros elementos caracterizadores dos figurinos de cada personagem.

Quadro 6 - Etapas de criação de figurino por Pereira (2012)

Opções estéticas / Estilo de direção / Impacto visual;	Elaboração das informações gerais que nortearão o processo criativo;
Indicações no texto / Iluminação / Cenário;	Construção das relações entre figurino e os demais elementos constituintes da cena;
Aspectos que o figurino pode revelar em cena (cor, textura, espaço, tempo, clima, idade).	Definição das características físicas e estéticas do figurino a partir do que fora definido nas etapas anteriores. Aqui a equipe responsável pela elaboração de figurinos tem maior autonomia para trabalhar.

Fonte: Elaborado pelo autor (2022) com base em Pereira (2012).

Com base nas análises desenvolvidas, foi possível apreender que o processo de criação do figurino não pode e nem deve acontecer de forma dissociada da pesquisa dos demais elementos caracterizadores do espetáculo em desenvolvimento, sobretudo no contexto das artes da cena. Contudo, faz-se necessário ressaltar que, ao propor a construção de um figurino de dança, é imperativo que se considere as implicações do vestir o corpo que dança e compreender

a sua complexidade. Nesse sentido, converge-se na direção do que Dantas (2011) define como corpo que dança, ou “corpo dançante”, sendo este um corpo em permanente construção.

Sendo assim, entende-se o movimento como matéria-prima da dança, a permanente construção deste corpo deve-se a este processo, que de acordo com Santana (2013) é “a única arte em que o corpo é protagonista absoluto é na dança”. Com base nisso, é possível perceber que os estudos e observações sobre o corpo podem oferecer subsídios importantes para a construção dos figurinos de forma a atender as especificidades da performance. Outro aspecto relevante na construção do figurino repousa na compreensão de como este atua em termos de modelagem e movimento na coreografia. “Assim como peças de vestuário, o desenvolvimento de figurinos deve estar resguardado sob o guarda-chuva da ergonomia física, que trata de fatores da antropometria e biomecânica” (SOUZA; MENDES, 2012, p. 8).

Nesse sentido, a ergonomia aplicada ao figurino refere-se à adaptação antropométrica, que inclui: a) facilidade de uso; b) facilidade de manuseio; c) facilidade de mover-se com conforto e segurança. Segundo Heinrich, Carvalho e Cardoso (2008), para o desenvolvimento da modelagem é essencial considerar a existência de variações não estáticas das posições no momento da medição corporal, para que assim possa-se abranger o maior número de questões referentes à ergonomia do traje, ou seja, no que tange a dança, considerar as alterações resultantes dos movimentos do corpo é imprescindível para o vestuário do corpo em movimento, ou seja, do corpo dançante.

Sendo assim, o figurino pode ser entendido aqui como uma segunda pele que redesenha o corpo para o espetáculo de dança, mas que ao mesmo tempo permite ser modificado a cada movimento, ao alterar a plasticidade, dinâmica e forma do corpo dançante dá ao bailarino novas possibilidades plásticas e visuais.

Ao se pensar na contribuição do design e da moda para a criação de vestíveis para dança contemporânea, considera-se destinar o olhar para metodologias de design que sejam centradas no usuário para a prática projetual, ou seja, que tomem o usuário como ponto de partida. E, ante o exposto, estabelece-se a importância de o figurinista observar a construção coreográfica, assim como, o diálogo entre coreógrafo e os intérpretes-criadores. Afinal, entender o corpo que dança é tão importante quanto saber ler os movimentos de uma coreografia, estes são traços que estão amalgamados ao processo de criação de vestíveis para o fluxo da obra que os engendra.

2.2.4.1 *Vestíveis em fluxo: criação*

No que concerne ao processo de criação de vestíveis, alicerçar-se-á novamente na pesquisa apresentada por Diniz (2012), em que a autora postula sobre este conceito e demonstra o seu caminho, a ideia de **Vestíveis em Fluxo** (grifo nosso) deriva da proposição dos Fluxos Vestimentares oriunda da tese de doutoramento de Cristiane Mesquita, intitulada **Políticas do vestir: recorte em viés (2008)** (grifo nosso). Na visão de Mesquita (2008, p. 23), a ideia dos fluxos vestimentares pode ser usada para designar “um regime de fluxos que perpassam os vestíveis em seus aspectos materiais e técnicos, assim como em seus atributos incorporais e simbólicos, todas as instâncias sendo responsáveis pelos vetores que delineiam as políticas do vestir”.

Neste sentido, para que se possa traçar o caminho para a criação de vestíveis para o fluxo da cena contemporânea de dança, retoma-se a alguns detalhes que compõe a trama deste conceito. De acordo com Diniz (2012), ao se utilizar a expressão “o que se veste em cena”, têm-se por intenção filiar ao campo do vestir não só aquilo que normalmente se entende por figurino (peças de vestuário e acessórios), mas também, qualquer objeto ou componente da cena com o qual o corpo se relaciona diretamente, de maneira que em algum momento podem vir a vestir esse corpo em cena, o que não encerra na ação suas possibilidades relacionais e funcionais na organização do todo da obra.

Para tanto, Diniz (2017, p. 396) ressalta, a partir da sua própria experiência enquanto figurinista de grupos e performers contemporâneos, a complexidade de se propor Vestíveis em Fluxo no lugar de figurinos, uma vez que “essa prática interfere diretamente na pesquisa de movimento e exige uma participação de coautoria, uma relação de coimplicância no processo de criação”. Isto posto, pode-se afirmar que a prática dos Vestíveis em Fluxo pode ser entendida como um caminho para investigar as relações produtivas e criativas das materialidades do corpo e do que o atravessa nos processos criativos dos artistas, nesse sentido, provoca a autora, a “exploração criativa das possibilidades do campo do vestir, por exemplo, o que pode uma saia para além dos seus sentidos sociais/culturais?” (DINIZ, 2017, p. 400).

Partindo desse jogo dialógico, torna-se difícil identificar se a dança se faz ao vestir ou se o vestir se faz ao dançar. Outro ponto relevante na prática dos Vestíveis em Fluxo é a autonomia e o comprometimento do artista para com a sua obra, uma vez que este está criando uma proposta cênica a partir de uma narrativa não linear, desprovida de regras pré-estabelecidas de “como fazer”. Nesse sentido, de acordo com Diniz (2017, p. 403), Marcela Levi provoca através,

da exploração das materialidades que atravessam o corpo, outras percepções e sensações da plástica corporal que advêm desse corpo, que só se completa ao se deixar contagiar, inclusive com a participação do público, e desestabiliza nosso entendimento de mundo ao exercitar outros modos a partir da desterritorialização dos fluxos, como propõe Deleuze.

Ao propor uma relação dialógica, relacional e não hierárquica entre sujeito e objeto, essa prática se configura como proposta de ação, um exercício de liberdade e de autonomia com o processo de criação a partir da investigação de outros modos de se relacionar com o mundo.

2.4 ASPECTOS DA TEORIA A SEREM APLICADOS NA PROPOSTA DA PESQUISA

A fundamentação teórica abordou a importância do figurino e como este pode ser entendido partindo de diversas abordagens. Para então, compreender as metodologias utilizadas na indústria de vestuário e as metodologias empregadas no desenvolvimento de produto, as quais foram o ponto de partida para alicerçar o processo de desenvolvimento do método autoral para o desenvolvimento de vestíveis para dança contemporânea, proposto como objeto dessa pesquisa.

O item 2.1 permitiu refletir sobre os diferentes entendimentos para o figurino, seja por modalidades e/ou grupos artísticos distintos, além de compreender a importância do corpo tanto para moda, quanto para dança, assim como, a compreensão de que na dramaturgia contemporânea, os corpos não se organizam de modo independente, mas, na verdade, estão implicados com outros elementos, ou seja, diferentemente daquilo que é figurativo, em dança contemporânea age de maneira inteiramente distinta dos espetáculos de repertório, entre outros estilos que buscam o figurino representativo com o intuito de contar/narrar/representar.

Indo em frente, ao tramar o entendimento para os vestíveis em fluxo mostrou-se a teoria abordada tornou possível compreender que o aspecto da representação também fora problematizado no que tange as imagens que os artistas produzem. Nesse sentido, os artistas manifestam aquilo que os afeta, exprimindo desapego de critérios hierárquicos pré-estabelecidos e corporificam os objetos com os quais se relacionam em cena.

A escolha de metodologias que alicerçam o desenvolvimento desta pesquisa se deu a partir do estudo de diferentes abordagens que se mostram relevantes no processo de criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea. Neste sentido, destaca-se que, abordagens que olham para horizontes múltiplos enriquecem o processo criativo, uma vez que, as

metodologias projetuais para produtos de design e de moda visam trazer a sistematização de um conjunto de atividades necessárias ao desenvolvimento de produtos.

Para isso, no item 2.2, buscou-se esclarecer a contribuição tanto da abordagem do design quanto da moda para a criação de vestíveis para dança contemporânea, destinando-se o interesse para metodologias de design que sejam centradas no usuário para a prática projetual, ou seja, que tomem o usuário como ponto de partida. E, ante o exposto, estabelece-se a importância de o figurinista acompanhar a construção coreográfica, assim como, o diálogo entre este, o coreógrafo e os intérpretes-criadores, pois entender o corpo que dança é tão importante quanto saber ler os movimentos de uma coreografia, afinal, são traços que estão amalgamados ao processo de criação de vestíveis para o fluxo da obra que os engendra.

Por isso, ao pensar o método para criação de vestíveis na perspectiva do design e da moda, considera-se necessária uma metodologia centrada no usuário para a prática projetual, que possa auxiliar no processo de desenvolvimento de projeto vestíveis, considerando o usuário como ponto de partida. Portanto, justifica-se o GODP por utilizar uma abordagem de projeto centrado no usuário, ou seja, considerando as suas capacidades sensoriais, cognitivas e motoras, o que permite a aproximação dos projetistas às reais necessidades deles.

Isso tudo, aliado com a conversação ou entrevista semiestruturada que são métodos complementares, uma vez que, possibilitam compreender o comportamento dos usuários e a outra oferece respostas diretas esclarecendo dúvidas latentes dos pesquisadores ou confirmando os dados obtidos através da abordagem centrada no usuário, compreendendo suas necessidades e o contexto de uso.

Ante o exposto, alicerçados pela fundamentação teórica pertinente na busca por responder aos objetivos propostos, direciona-se para a apresentação dos procedimentos metodológicos que contemplam aspectos teóricos, o detalhamento das etapas da pesquisa de campo e os procedimentos para propor as diretrizes para a criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente capítulo destina-se aos procedimentos metodológicos (Figura 14) e destina-se a descrever as etapas a serem cumpridas ao longo da pesquisa com o intuito de atender o escopo da pesquisa de propor um método para criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea, atendendo as categorias e subcategorias de análise.

Figura 14 - Procedimentos metodológicos da pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor (2022).

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

Descreve-se a classificação desta pesquisa, conforme apresentado no infográfico exposto na Figura 1, que consta no capítulo introdutório.

De acordo com Marconi e Lakatos (2018, p. 01), a pesquisa pode ser entendida como um “procedimento formal, com método de pensamento reflexivo e que demanda de um tratamento científico”. Gil (2008, p. 26) apresenta a definição de Pesquisa Social como sendo “[...] o processo que, utilizando a metodologia científica, permite a obtenção de novos conhecimentos no campo da realidade”. Pode-se dizer que a classificação da pesquisa

dependerá do enfoque que o autor dará, variando conforme “os interesses, condições, campos, metodologia, situações objetivos e objetos de estudo” (MARCONI; LAKATOS, 2018, p. 06).

3.1.1 Quanto à natureza ou finalidade da pesquisa

Trata-se de uma pesquisa aplicada, tendo em vista que se caracteriza pelo interesse prático e na aplicação dos resultados obtidos para a solução de problemas reais (MARCONI; LAKATOS, 2018).

3.1.2 Quanto à abordagem do problema

Identifica-se como uma pesquisa qualitativa, pois a coleta de dados ocorre no ambiente natural do espetáculo de dança, sendo o pesquisador responsável pela descrição dos dados coletados da realidade foco estudada. Para Gerhardt e Silveira (2009) este tipo de abordagem não se destina a extrair números de suas pesquisas, mais a compreender o ambiente pesquisado. Pradanov e Freitas (2013, p. 128) corroboram citando que “o ambiente natural é fonte direta para coleta de dados, interpretação de fenômenos e atribuição de significados”.

3.1.3 Quanto aos objetivos

Identifica-se como uma pesquisa descritiva pois “delineia o que é, e aborda também quatro aspectos: descrição, análise e interpretação de fenômenos atuais objetivando, objetivando o seu funcionamento no presente” (MARKONI; LAKATOS, 2018, p. 06). De acordo com Gil (2008, p. 28), pode-se entender como o processo de descrever “características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações variáveis”, através de técnicas de coletas de dados.

3.2 TÉCNICAS DE COLETA DE DADOS

Conforme Marconi e Lakatos (2020), toda a ciência demanda da utilização de variadas técnicas para obtenção de dados para cumprir com seus objetivos. Sendo assim, para a elaboração desta pesquisa utilizou-se:

- a) **Revisão bibliográfica:** livros, teses de doutorado, dissertações de mestrado e artigos de periódicos;

- b) **Pesquisa documental:** documentos disponibilizados pela companhia de dança e pelo diretor do espetáculo, que permitiram a elaboração de uma análise sobre as questões poéticas e dramatúrgicas, assim como a compreensão das etapas e da narrativa que se pretende estabelecer no espetáculo;
- c) **Pesquisa de campo:** realizada na cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul, onde residem os sujeitos entrevistados. Aplicaram-se entrevistas para a coleta seguindo roteiros semiestruturados, tanto na modalidade presencial quanto na remota de aplicativo de videoconferência.

3.3 TÉCNICA DE ANÁLISE DOS DADOS

De acordo com Gil (2011, p. 156), “a análise tem como objetivo organizar e sumariar os dados de forma tal que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação”. Nesse sentido, para o desenvolvimento da análise dos dados levantados ao longo da pesquisa, mostra-se relevante compreender que, diferente das pesquisas experimentais em que os procedimentos são, sobretudo, analíticos e podem ser definidos com antecedência, considerando a natureza quantitativa da pesquisa, nas pesquisas qualitativas não existem fórmulas ou receitas prontas que possam orientar o pesquisador, neste caso, a análise dependerá da capacidade e do estilo do pesquisador (GIL, 2011).

Sendo assim, Silveira e Rosa (2020), descrevem que a análise dos dados consiste na organização e tabulação dos dados de forma coerente e organizadas, para então, desenvolver a interpretação dos dados coletados, estabelecendo a relação entre eles. Esta etapa pode ser de caráter quantitativo ou qualitativo, utilizando várias técnicas para o tratamento dos dados.

Neste estudo optou-se pelo Método do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC) como método para interpretação e análise dos dados qualitativos coletados a partir da amostra selecionada. Lafrève (2017, p. 21), define o DSC como “um método de processamento de dados que visa resgatar Representações Sociais, ou seja, modos coletivos de pensar [...]. Portanto, o tamanho dos grupos é variável e o método viável com qualquer tamanho”.

3.4 DELIMITAÇÃO DA PESQUISA

Elabora-se a delimitação da pesquisa com base em três eixos principais, sendo: (a) delimitação espacial, (b) delimitação temporal e (c) delimitação da população, com o objetivo

de desenhar os contornos que marcam a elaboração da pesquisa com o intuito de atender ao objetivo proposto.

- a) **Delimitação espacial** – o estudo limita-se ao espaço indicado pela Cubo1 Cia. de Dança.
- b) **Delimitação temporal** – com a intenção atender ao objetivo e propor uma coleção de vestíveis para um espetáculo de dança contemporânea, mostrou-se relevante compreender as aproximações entre criadores em dança e em moda. A realização da pesquisa ocorre de agosto de 2021 até julho de 2023.
- c) **Delimitação da população** – o objeto desta pesquisa é o espetáculo “Ecdise” da Cubo1 Cia. de Arte. Sendo assim, o diretor do espetáculo, assim como as demais pessoas indicadas por este compõe a população desta pesquisa, ou seja, coreógrafos de espetáculos com danças contemporâneas.

3.5 PESQUISA DE CAMPO

Conforme Silveira e Rosa (2020, p. 34), entende-se a pesquisa de campo como a observação de fatos e fenômenos tal quais estes ocorrem na realidade, a coleta de dados referentes aos mesmos e, finalmente, à análise e interpretação desses dados, com base numa fundamentação teórica consistente, objetivando compreender e explicar o problema pesquisado.

Na mesma direção, Gil (2008) pontua que as pesquisas de campo visam a compreensão de um grupo ou comunidade, observando a interação entre suas partes. Define-se esse grupo como amostra, que será descrita no próximo item.

3.5.1 Amostras da pesquisa e critérios de seleção

De acordo com Gil (2011), amostra pode ser compreendida como um subconjunto do universo ou da população, através do qual, se estabelecem ou aquilatam as características padronizantes deste universo ou população, ou seja, “consiste em explicar que pessoas ou coisas, fenômenos etc. serão pesquisados, enumerando suas características comuns” (MARCONI; LAKATOS, 2020, p. 243). A seleção da Amostra da pesquisa foi intencional da pesquisa:

- 1ª amostra – O coreógrafo do espetáculo Ecdise;
- 2ª amostra – Coreógrafos de outras companhias de dança.

Para a escolha da amostra, consideraram-se os seguintes requisitos:

- a) Ser uma companhia de dança contemporânea;
- b) Estar com um processo de criação de espetáculo em andamento;
- c) Ser coreógrafo de dança contemporânea;
- d) Ter disponibilidade para cooperação com a pesquisa.

Seguindo os mesmos critérios, foram convidados outros coreógrafos de dança contemporânea atuantes em outras companhias de dança ou de forma independente, com o intuito de compreender como tais profissionais desenvolvem seus processos de criação e qual a importância dos figurinos/vestíveis no contexto dos seus espetáculos.

3.6 DETALHAMENTO DAS ETAPAS DA PESQUISA

Nos itens a seguir enumeram-se as etapas adotadas para a estruturação da presente pesquisa de dissertação, com o intuito de detalhar a construção sistemática de capítulo, obedecendo aos procedimentos metodológicos propostos.

3.6.1 – Primeira etapa – Seleção da companhia de dança

O primeiro contato com os artistas-gestores da empresa selecionada como amostra desta pesquisa se deu ainda no primeiro semestre de 2021, com vistas a dar os primeiros passos na compreensão de como este estudo poderia contribuir com as atividades desenvolvidas pela empresa. A partir disso, no segundo semestre de 2021 iniciou-se o processo de elaboração e envio das autorizações entre as instituições e pessoas envolvidas na pesquisa. O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o Termo de Ciência e Concordância entre a Instituições envolvidas estão disponíveis nos ANEXOS A e B, respectivamente.

3.6.2 – Segunda etapa – Organização do roteiro das entrevistas

Esta etapa caracteriza-se pelo desenvolvimento de um roteiro semiestruturado de entrevista, disponível no Apêndice A. De acordo com Silveira e Rosa (2020, p. 57), a entrevista pode ser compreendida enquanto uma comunicação verbal, obedecendo a uma estrutura previamente determinada, realizada com duas ou mais pessoas com o escopo a alcançar obter informações relevantes à pesquisa.

Nesta pesquisa optou-se pela utilização do roteiro de entrevista semiestruturado que permite maior liberdade ao pesquisador, permitindo-o abordar realidades pouco conhecidas a ele, contudo, difere-se de uma conversa simples, pois tem como objetivo básico a coleta de dados (SILVEIRA; ROSA, 2020, p. 58). Para a elaboração dos roteiros de entrevistas semiestruturados aplicados, utilizaram-se as Categorias e Subcategorias de análises indicadas no Quadro 7 (CAPÍTULO 44).

3.6.3 – Terceira etapa – Aplicação dos roteiros de entrevista

As entrevistas foram aplicadas de duas maneiras, na modalidade presencial e remota, através do programa de videoconferência *Teams*.

Ao todo foram entrevistados 05 profissionais criadores em dança, além do coreógrafo indicado pela companhia, às questões iniciais tiveram como objetivo fixar o papel do sujeito na pesquisa, assim como, compreender a companhia e seu estado atual e entender como a companhia desenvolve seus processos de criação cênica, desde a coreografia, passando pela iluminação, trilha sonora, cenografia e figurinos/vestíveis. Apresenta-se o roteiro semiestruturado de entrevista no apêndice A.

3.6.4 – Quarta etapa – Entrevista com coreógrafos de dança contemporânea de outras companhias

Tendo em vista a incompatibilidade de prazos para a realização da pesquisa e a retomada das atividades de criação do espetáculo, fato que inviabiliza a realização da observação participante, optou-se pela aplicação de roteiros de entrevista semiestruturados com outros coreógrafos de dança contemporânea a fim de compreender como estes elaboram e executam seus processos de criação, assim como, colher informações sobre os entendimentos destes em relação à relevância dos vestíveis no contexto de seus espetáculos e sua percepção em relação à associação entre profissionais criadores em moda e em dança.

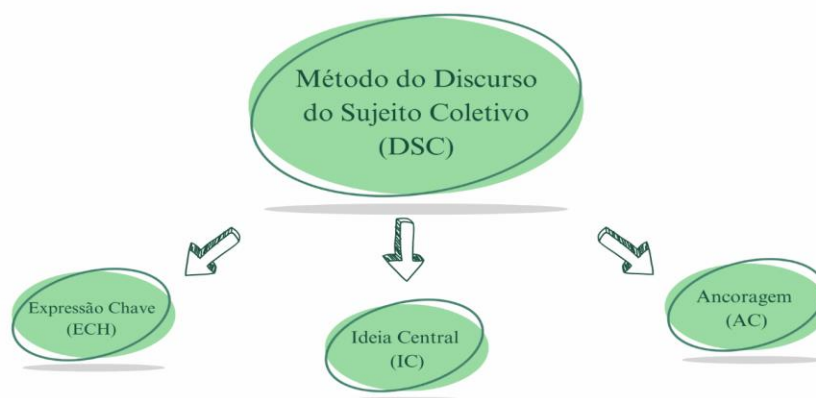
3.6.5 – Quinta etapa – Organização das informações e análise dos dados qualitativos

A apresentação dos resultados obtidos na pesquisa de campo seguiu as categorias de análise, com o intuito de facilitar a sumarização, decupagem⁵ e interpretação dos dados. As categorias selecionadas para a análise dos dados coletados foram fundamentadas utilizando como base os autores apresentados ao longo de toda a fundamentação teórica que alicerça esta pesquisa, atendendo os objetivos propostos.

De acordo com Silveira e Rosa (2020, p. 66), a análise dos dados qualitativos se caracteriza pela absorção dos significados ligados à fala dos sujeitos entrevistados, em que a partir da teoria abordada pelo pesquisador, traz-se à tona “na redação, uma sistematização baseada na qualidade” dos dados angariados nas entrevistas realizadas, registradas em áudio e/ou vídeo durante pesquisa de campo.

Para essa etapa da pesquisa optou-se por aplicar o **Método do Discurso do Sujeito Coletivo** (DSC) junto à amostra selecionada, com o intuito de desenvolver a análise dos dados qualitativos coletados na pesquisa de campo. Para Lafévre (2017, p. 23), o método do DSC caracteriza-se como uma maneira de processamento dos dados verbais obtidos através de depoimentos, artigos de jornal, matérias de revistas semanais, cartas, *papers*, revistas especializadas e outros, com o intuito de iluminar as opiniões coletivas. Na Figura 15 elaborou-se um resumo com base em Silveira e Rosa (2020), sobre as figuras metodológicas necessárias para o desenvolvimento dos DSCs,

Figura 15 - Figuras metodológicas para a elaboração do Discurso do Sujeito Coletivo



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

⁵ De acordo com o dicionário Oxford de língua portuguesa, o termo significa “partição e reorganização de um texto para torná-lo mais compreensível.”.

Desta forma, para que seja possível a elaboração dos Discursos do Sujeito Coletivo (DSCs), utilizaram-se as seguintes figuras metodológicas, conforme Lefèvre (2017):

a) **Expressão Chave (ECH)** – Definem-se os trechos e transcrições literais do depoimento colhido na pesquisa de campo, que devem receber destaque no texto da pesquisa, uma vez que carregam a essência do depoimento. É a partir da matéria-prima das Expressões Chave (ECHs) que se constroem os Discursos do Sujeito Coletivo (DSCs);

b) **Ideia Central (IC)** – Nome ou expressão linguística que descreve da maneira precisa o sentido de cada um dos discursos analisados, assim como de cada conjunto homogêneo de Expressões Chave (ECHs) e que originam, posteriormente, os Discursos do Sujeito Coletivo (DSC). Destaca-se que as Ideias Centrais (ICs) não são a interpretação, mas a descrição do sentido de um depoimento ou de um conjunto de depoimentos;

c) **Ancoragem (AC)** – Entende-se como a manifestação linguística explícita de uma teoria, ideologia, crença que o autor do discurso emana, e que, na qualidade de afirmação genérica, é usada pelo enunciador para “enquadrar” uma situação específica.

Dessarte, o Discurso do Sujeito Coletivo mostra-se como caminho para analisar o material verbal coletado, por meio do qual se extraem as ideias centrais e suas expressões chave. A partir das expressões chave das ideias centrais ou ancoragens, compõe-se um ou vários discursos-síntese na primeira pessoa do singular, ou seja, a fala do social (LEFÉVRE, 2017).

Destaca-se que, para realizar a análise dos dados desta dissertação, foram utilizadas duas figuras metodológicas, a **Expressão Chave** e a **Ideia Central**. De acordo com, Lefèvre (2017), a metodologia do Discurso do Sujeito Coletivo tem como escopo construir, com pedaços de discursos individuais, um quebra-cabeça com muitos discursos que se mostram relevantes para explicitar a opinião de todos sobre o tema debatido, desta maneira, apesar do Discurso do Sujeito Coletivo angariar a voz de várias pessoas, não há um nós, mas antes um eu coletivizado.

4 RESULTADOS DA PESQUISA DE CAMPO

O presente capítulo apresenta os resultados do tratamento dos dados coletados na pesquisa de campo, a sua interpretação, análise e discussão dos resultados obtidos. Nessa etapa da pesquisa relaciona e discute os dados obtidos em campo com a fundamentação teórica, fornecendo subsídios para atender ao objetivo da dissertação.

De acordo com Silveira e Rosa (2020) a análise qualitativa dos dados caracteriza-se pela busca da compreensão de significados na fala dos sujeitos pesquisados, interligada ao contexto em que estes estão inseridos, sendo delimitada pela abordagem teórica do pesquisador, revelando em sua produção escrita a sistematização baseada na qualidade. Considerando que este tipo de análise de dados afasta-se do limiar da representatividade, estabelecem-se categorias de análise que partem de um conjunto de elementos que representam o que fora investigado, favorecendo a análise das informações. Neste sentido, a aplicação da análise qualitativa das informações obtidas na pesquisa de campo contribuiu para elaboração dos resultados da pesquisa, uma vez que permitiu compreender a complexidade do desenvolvimento de vestíveis para obras de dança contemporânea.

Isto posto, aplicou-se na companhia de dança um roteiro de entrevista semiestruturado direcionado ao diretor e coreógrafo do espetáculo Ecdise, tendo como escopo identificar de que maneira seria possível contribuir com a empresa com este estudo científico. Os resultados da pesquisa estão organizados em categorias e subcategorias de análise (Quadro 7).

Quadro 7 - Categorias e subcategorias de análise

CATEGORIAS DE ANÁLISE	SUBCATEGORIAS DE ANÁLISE
IDENTIFICAÇÃO DA COMPANHIA DE DANÇA	1.1 Apresentação da Companhia; 1.2 Atribuições dos membros da companhia; 1.3 A intersecção entre design/moda/dança;
RELEVÂNCIA DO FIGURINO PARA O ESPETÁCULO DE DANÇA	2.1 Importância do figurino no contexto do espetáculo; 2.2 A criação dos figurinos; 2.3 Funções do figurino; 2.4 A interferência do figurino na visualidade do espetáculo;
O ESPETÁCULO	3.1 Questões norteadoras para escolha da denominação do espetáculo; 3.2 Questões dramáticas que alicerçam o processo de criação das cenas; 3.3 Construção coreográfica; 3.4 Cenografia;
PROCESSO DE CRIAÇÃO	4.1 Compreender o processo de criação dos espetáculos; 4.2 Entender como se dá o desenvolvimento dos vestíveis para os espetáculos;

	4.3 Compreender a importância de todos os sujeitos criadores compartilharem o mesmo espaço.
--	---

Fonte: Desenvolvido pelo autor (2023).

A partir do Quadro 7, estabelece-se o fio da meada dos resultados esperados em cada um dos questionamentos que serão apresentados a seguir, confrontando-os com as teorias abordadas.

4.1 IDENTIFICAÇÃO DA EMPRESA

A identificação da empresa refere-se à delimitação do contexto investigado, referente à aquisição de dados capazes de lastrear uma base de informações sólidas e verossímeis sobre a atividade criativa e artística na área da dança desempenhada, neste caso, desenvolvida pela Cubo1 Cia de Arte (Figura 16). A companhia foi criada em 2014, na cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul, e tem como objetivo a pesquisa e criação em dança e suas relações com outras manifestações artísticas na construção de poéticas autênticas.

Figura 16 - Cubo1 Cia de Arte



Fonte: Acervo do autor (2023).

Conforme documento disponibilizado pela companhia, desde 2016 a Cubo1 atua de forma independente na cidade de Porto Alegre/RS e conta com quatro artistas-gestores. Dentre estes quatros profissionais, participou da pesquisa como respondente aquele que se destaca pelo

repertório de criações, trajetória no mercado da dança, bem como a disponibilidade e interesse em contribuir com a pesquisa.

4.1.1 Atuação da companhia no contexto da dança contemporânea

Destaca-se a atuação da companhia na cena de dança, tendo participado do 7º Programa de Residência Artística Sala 209 (2016), do 25º Porto Alegre em Cena (2018), 10º Caxias em Movimento (2019), além de ter realizado *performances* itinerantes pelas cidades de Santa Maria (RS), Porto Alegre (RS), Brasília (DF), Montevidéu (UY) e Buenos Aires (AR). A companhia teve sua atuação reconhecida, tendo sido indicada em 08 categorias do Prêmio Açorianos Dança 2017, com Vincent - Obra Contemporânea em Dança Performativa, com direção de Verônica Prokopp, pelo qual os artistas gestores da companhia foram premiados na categoria Coreografia com o Vincent.

Em 2020, a Cubo1 Cia de Arte dedicou-se a criação da série In/Cômodos, composta por 03 videodanças, com financiamento FAC Digital RS. No ano de 2021, a companhia participou da residência artística “Levanta, sacode a poeira, dá a volta por cima” sob a direção de Eva Schul e apresentou, na cidade de Santa Maria/RS, a obra *In/Off* - Avatares de dança em carne, osso e dígito, com direção de Daniel Aires, através do edital Treze O Palco da Cultura. Integrou a programação do Plano Anual da Casa de Cultura Mário Quintana 2021 com a apresentação de *In/Off* - Avatares de dança em carne, osso e dígito no Teatro Bruno Kiefer (Porto Alegre/RS). Isto posto, entende-se que fica caracterizada a amostra perante o requisito (a) ser uma companhia de dança contemporânea.

De acordo com um de seus artistas-gestores, em entrevista concedida a este pesquisador em setembro de 2022, a Cubo1 em seu estado atual encontra-se com seus integrantes residindo em cidades diferentes. Contudo, a companhia seguiu idealizando novos projetos, mesmo separados geograficamente, sobretudo de maneira *online*, como foto performances e videodanças realizados durante o período de isolamento causado pela pandemia de COVID-19. Destaca-se ainda que, o processo de criação do espetáculo que é objeto desta pesquisa iniciou antes da pandemia, contudo, por conta das restrições causadas por esta, teve seu processo interrompido.

4.2 CRUZAMENTOS ENTRE MODA, DESIGN E DANÇA

Tendo em vista a formação híbrida do sujeito entrevistado, considera ser difícil pensar as coisas de forma separada, desta maneira declara que,

eu não acho que elas se cruzam, porque elas já são cruzadas. Pensar nas coisas separadas seria um esforço maior para mim, no sentido de que, isso aqui é uma coisa e isso aqui é outra coisa. Até porque nos meus processos as coisas já vêm misturadas também. “É claro, existem muitas expertises envolvidas, expertises que demandam profissionais” (informação verbal)⁶.

Ainda, conforme o coreógrafo e diretor, “dentro das artes existem vários microcampos que são lugares do conhecimento, áreas do conhecimento” (informação verbal), neste sentido, a concepção de uma coisa artística, de uma coisa da arte, as informações já vêm cruzadas, não havendo um momento em que elas se tocam, tendo em vista que elas estão se tencionando, se atravessando o tempo todo. No que tange ao design, a moda e a dança, para o sujeito entrevistado, essas áreas já vêm cruzadas, e o lugar desse cruzamento é o corpo. O corpo em uma situação de cena estará envolvido em uma visualidade, que não está ligado só ao visível, mas que a partir da visão recruta todo um aparato sensório-motor que é desse lugar do cruzamento que é o corpo, uma vez que quando alguém está assistindo um espetáculo de dança, está atravessado por muitas coisas.

Nesse sentido, o coreógrafo e diretor declara que o caminho que o indivíduo percorre até chegar ao espaço de cena, onde o espetáculo acontecerá, vai interferir no modo como ele vai ler e isso tem a ver com a visualidade, em tudo que se mostra perceptível, iniciado do ponto de vista visual, do que se vê, mas que vai para a visualidade, que é essa demanda de todo o corpo, ou seja, se aquilo causa alegria, tristeza, considerando o campo das emoções e/ou sensações. Ou se aquilo causa nojo, desprezo. São coisas que estão cruzadas dentro desta visualidade, então a visualidade é composta por som, cheiro, efeitos visuais, efeitos de iluminação ou projeção, ou nada, uma vez que a cena vazia e um corpo nu executando micro movimentos, também gera visualidade. Todos os elementos que estão em cena estarão atravessados por isso.

Portanto, pensando em design, moda e dança, todas essas áreas estarão a serviço dessa produção do sensível, que é atravessado por outras áreas e se dedicam a gerar o que o diretor considera como **visualidade** (grifo nosso), uma vez que o design está em todos os lugares, desde o linóleo do chão, que é um material que tem uma funcionalidade e uma estética. O

⁶ Entrevista realizada com o diretor e coreógrafo do espetáculo Ecdise, Dr. Daniel Aires.

formato que a roupa de cena tem a rotunda, a coxia, as varas de iluminação, isso tudo é design, o projeto de iluminação, também é um design de iluminação, de luz. Tudo isso estará a serviço dessa produção do sensível, que é atravessado e se dedica a gerar o que o sujeito entrevistado considera como visualidade, algo mais complexo do que a própria visão.

4.3 A IMPORTÂNCIA DO FIGURINO PARA O ESPETÁCULO DE DANÇA

De acordo com o diretor e coreógrafo, o figurino mostra-se tão relevante quanto todos os outros elementos cênicos que participam da construção da **visualidade** (grifo nosso) do espetáculo e/ou coreografia. Contudo, há a possibilidade de se dar menos importância ao que se veste, assim como há a possibilidade de se dar menos importância ao que se desenha como luz, como em casos de se usar uma peça única com menor interferência visual, com menor apelo visual, para trazer uma ideia de neutralidade, tendo em vista de que nada é 100% neutro, dentro disso é que se constrói como visualidade.

No que tange a visualidade, compreende-se que o cosmo das imagens se divide em dois domínios, como objetos materiais, signos que representam o nosso meio ambiente visual, ou seja, imagens como representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas pertencem a esse domínio. O segundo domínio é o imaterial, das imagens na mente humana, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais (SANTAELLA; NÖTH, 2008, p.15).

4.4 DA CRIAÇÃO DOS FIGURINOS/VESTÍVEIS

Considerando o contexto de criação dos figurinos, o responsável pelo espetáculo deve considerar algumas questões que estão envolvidas no processo como um todo e que são relevantes para o resultado, como: Quais são as condições que se tem para desenvolver o projeto cênico? Se o grupo, a companhia ou o coletivo, tem acesso a recursos financeiros e humanos para ter alguém do figurino trabalhando todo o tempo junto ao processo de criação do espetáculo e se contaminando desse processo.

Revela o respondente que este seria o contexto com as condições perfeitas para o desenvolvimento do projeto, no entanto, isso raramente acontece, em detrimento de várias questões, seja devido à falta de recursos financeiros, ou pela falta de mão de obra especializada. Geralmente, quem tem a ideia do figurino é o próprio coreógrafo, envolvendo os conhecimentos

limitados que este tem sobre isso, porque participa da visualidade que ele está querendo propor, então ele mesmo, ou talvez outra pessoa faça um desenho para materializar a ideia, para que possa encaminhar para confecção das peças.

Então, basicamente, isso que é o que acontece. Por vezes o coreógrafo poderá dar mais atenção ao que se planeja como “coisas de vestir”, que demandará de uma pesquisa, mesmo que intuitiva, sobre o que pode ser isso que se veste. Às vezes não, às vezes o figurino será apenas um selo, uma coisa que se coloca por cima do que foi criado e pensado como dança. Mas dentro de um processo criativo, vai ter uma gerência e/ou uma gestão. Ou seja, existe um projeto que é maior, que é o projeto cênico em si, e a partir dele essas outras criações que podem participar do processo, e quanto mais essas equipes profissionais e suas expertises estiverem alinhadas será melhor para o resultado.

4.5 FIGURINO COMO ELEMENTO CÊNICO

Considerando a possibilidade do que se veste em cena em algum nível interferir, modificar ou até mesmo limitar o corpo do intérprete-criador, o representante da companhia considera que sim. Pensando que, de alguma maneira, o que se veste em cena interferirá, poderá até mesmo atrapalhar e evidenciar coisas deste corpo, assim como poderá, também, neutralizar coisas do corpo. Todavia, salienta que se tende a pensar o figurino como sendo somente algo parecido, em algum nível, com peças de vestuário, coisas que a gente vai de alguma maneira vestir.

Nesse contexto, de facilitar, de dificultar, maximizar, expandir um movimento, direciona-se o olhar para questões ligadas a funcionalidade, o respondente considera que ao se deter às questões ligadas aos aspectos funcionais, restringem-se muito as possibilidades expandir o pensamento sobre o que se veste em cena, resumindo-se a somente àquilo que se assemelha com a roupa ou peça de roupa ou peça de vestuário. Entretanto, pondera sobre a possibilidade de se pensar o que se veste de maneira ampliada, como algo que não é considerado do campo do vestir, à exemplo: uma bola de plástico, com circunferência de 12 metros, o bailarino encontra-se dentro disso, entendendo que este é o seu figurino, propondo então uma outra relação, porque alarga a noção do que pode ser um figurino.

Considera-se como o figurino que se cria se relaciona com a visualidade da proposta como um todo. Nesse sentido, pondera o respondente que, seria deveras enriquecedor para o desenvolvimento dos figurinos poderem contar com uma equipe multidisciplinar, incluindo designers de moda, para solucionar questões como essa, que surge a partir do momento em que

se propões expandir o entendimento do que é do campo do vestir o corpo em/para cena de dança.

4.6 O DESIGNER NA CRIAÇÃO DO FIGURINO PARA CENA CONTEMPORÂNEA DE DANÇA

Mostra-se relevante, primeiro, refletir sobre qual dança contemporânea se insere esta pesquisa, de acordo com o respondente, em meados dos anos 1980, no Rio Grande do Sul, e antes disso, começou-se a ter muita influência da dança pós-moderna norte-americana e eurocêntrica, que desagua por toda América Latina. Os criadores em dança da época denominam essa nova dança como sendo dança contemporânea e ela negava muitas questões datadas e dadas do que se entendia enquanto concepção cênica, naquele tempo havia uma intenção de ruptura, porque não se queria que algo estivesse ornando o corpo, pelo contrário, buscava-se por uma potência inerente do corpo dançante, declara o respondente. Conforme a resposta do diretor e coreógrafo pensava-se este corpo dançante produzindo e construindo as suas enunciações, ao contrário das danças de outras épocas, em que se trabalhava com uma ideia de personagem, com uma ideia de representação.

Portanto, de acordo com o representante da companhia, os pensadores destas outras danças buscavam romper com a lógica do personagem, não tratava mais de contar uma história com início, meio e fim, ou seja, não se queria mais comunicar ao público uma condução da leitura deste espectador. Desta forma, se a intenção é fazer com que quem está assistindo o espetáculo sinta amor, deve-se investigar esse amor desde o corpo em movimento, dançando, e não através de alegorias, cenário e figurinos em cores que remetam à ideia de amor. Então, naquele momento a dança contemporânea negava todas essas coisas, e desse lugar vem uma ideia de **neutralidade** (grifo nosso) para esses figurinos. Sendo assim, isso tem nome, sobrenome e data.

Hodiernamente, ao se falar em dança contemporânea, o respondente destaca que esta já passou por diversas fases, como por exemplo, a de negação da lógica das danças clássicas, e a de reafirmação de outros valores para o campo da dança que vem sendo construído há um bom tempo. Destaca o sujeito entrevistado que, essas outras noções e entendimentos, de que eu posso olhar para a dança de outros lugares, como o da comunicação, o que permite analisar um espetáculo de dança contemporânea a partir do que o figurino comunica, da ideia que este passa, dos subtextos que estão inseridos naquela movimentação. Contudo, destaca o representante da companhia que a dança não é comunicação.

Destaca o diretor e coreógrafo do espetáculo que, quando se fala do corpo em movimento, trata-se de uma coisa que é subjetiva, que agencia percepções subjetivas, ou seja, dependendo do movimento, da intensidade, da contração muscular, como isso vai afetar aquele espectador. Portanto, não se trata de uma relação de causa e efeito direta, deve-se considerar todos estes outros elementos constituintes da visualidade da cena, que constroem essas sensações, essas percepções de quem está assistindo o espetáculo, declara o respondente.

Questionado o papel do designer/figurinista no contexto contemporâneo de dança, este deve elaborar o figurino seguindo o entendimento de que, tem que se utilizar roupas neutras afim de não perturbar o corpo com mensagens ou signos indesejados, ou este pode propor novas abordagens para vestir o “corpo dançante”, o respondente declara que não deve, mas pode ser algo neutro, se é isso que eu quero fazer, se aquela companhia e/ou grupo ainda estiver alinhado com aquela abordagem de não conduzir a leitura do espectador, e trazendo essa ideia de neutralidade.

O representante da companhia cita que, em alguns casos a criação da obra demanda de um contraponto, explorar alguma situação dicotômica, desta forma, o figurino pode atuar exatamente nisso, na construção do que é o projeto cênico como um todo. Desta forma, mostra-se como é mais complexa essa construção, pois não é sobre ser mais ou menos, pode ser sobre neutralidade, se for esse o entendimento que se tem, mas pode ser uma construção simbólica extra, que confluirá no que se pretende com o espetáculo. Questionado pelo pesquisador se esta perspectiva está mais atrelada à ideia do que se pretende com o espetáculo, de acordo com cada realidade de cada companhia, não sendo categorizado como regra, o respondente declara que não e cita o caso da Cubo1, por exemplo, que se caracteriza pela passagem de coreógrafos, em que sujeitos criadores diferentes pensam suas danças de formas diferentes, assim como, pensam suas estéticas de formas diferentes.

O respondente declara que se mostra necessário compreender os termos coreografia e espetáculo, que estão em constante debate por pesquisadores da dança, sobre o que cabe e o que não cabe nisso. Desta maneira, o representante da companhia define como coreografia, como sendo uma criação bastante conhecida de dança, mais concentrada, que não é um espetáculo, mas pode vir a ser um. Então o que é que se chama de espetáculo? Sendo bem específico, falando de uma criação de dança, pode ser solo ou com um pequeno conjunto de pessoas. Nesta perspectiva, uma coreografia por si só pode ir para a cena, pode gerar uma cena. Então, no contexto de uma companhia com vários coreógrafos, estes não necessariamente precisam ter o mesmo entendimento sobre o que é o figurino, nem entender sua estética da mesma forma.

4.7 O ESPETÁCULO ECDISE

No que tange à concepção do espetáculo, revela o respondente que o nome tem como referência o processo de muda do exoesqueleto realizado pelos artrópodes, chamado de Ecdise. Tal muda que vários animais realizam ao longo da vida, liga-se a uma ideia de ciclo, de romper com as próprias camadas para crescer, declara o respondente. Sendo assim, hodiernamente, todo o ser humano que pensa passa pelo empenho de fazê-lo também, ao questionar os padrões ditos biologizantes⁷ que, ou seja, a questionar os padrões “bio”, não da biologia, ou não biológicos, mas biologizantes, aqueles que geram um padrão apoiados na ideia de ciência, que atravessa as diversas existências em um projeto de modernidade civilizatória altamente excludente, patriarcal, preconceituoso, misógino, homofóbico e tudo que se apoia na ideia biologizante para explicar o mundo. De acordo com Meira (2009, p. 02), entende-se por biologização,

a utilização recorrente de explicações de caráter biológico para descrever e analisar fenômenos que não se encontram no âmbito da Biologia. Trata-se desse modo do deslocamento do eixo de análise da sociedade para o indivíduo e, muito particularmente, para o organismo do indivíduo.

Explica o representante da companhia que, a ideia de ecdise, de um processo explicado pela biologia, realizado por esses animais, entranha-se no espetáculo com o objetivo de promover a reflexão sobre as situações da vida cotidiana, da vida na contemporaneidade, ou seja, pensar como vários destes processos negligenciam formas distintas de ser e estar no mundo, a ponto de gerar no ser humano a necessidade da construção de suas máscaras. De alguma maneira, o sujeito se apresenta de uma forma, também, para caber em uma determinada situação, o espetáculo transita nessas aparências distintas, que os indivíduos vestem e constroem ao longo da hora, do dia, do ano e ao longo da vida.

Então, o nome Ecdise vem de um processo que os animais realizam para crescer, o espetáculo se desdobra a partir das máscaras que os sujeitos constroem, abrem mão ou destroem para manter uma ideia de crescimento enquanto ser humano no mundo, declara o autor da obra.

4.7.1 Das poéticas e questões dramáticas do espetáculo

Pensando a partir de uma perspectiva aproximada da narrativa, trata-se de um espetáculo episódico que não segue uma linha lógica de início, meio e fim. No entanto, o espetáculo em si

⁷ De acordo com o dicionário Aulete Digital, o termo biologizante pode ser compreendido como “em que predomina a visão biológica ou que se ref. a aspectos biológicos”.

cria muitas dramaturgias, muitos imaginários e, também, muitos discursos, declara o respondente. Geralmente este pensa seus espetáculos de forma episódica ou de forma micronarrativa, em que não tem um evento que se colocará ou acontecerá no início espetáculo, que terá uma relação de causa e efeito ao próximo episódio. Em algumas situações, talvez tenha, o que é interessante, ou talvez seja interessante, no entendimento de dança contemporânea que o respondente tem, no qual os pontos que o espectador cria e amarra ao longo da obra toda é um papel dele também.

Assim, o criador do espetáculo pensa em “microsituações”, sendo a que abre o espetáculo uma investigação de movimento, físico, ou seja, investigar no corpo a movimentação que as cigarras fazem para se desvencilhar da sua casca. Isso é físico e pode gerar ideias outras em quem assiste. Também é um desejo que gere sensações naquele que assiste a pessoa que ver essa primeira cena, quando chegar lá no final, talvez teça uma relação que não estava dada, que não foi pensada por ninguém envolvido na criação da obra, e isso é o espetáculo vivo, acontecendo no corpo daquele que está assistindo.

Por isso que, assistir dança contemporânea nunca é uma atividade passiva, o espectador está engajado no que está acontecendo, às vezes essas micronarrativas ligam-se de uma forma que é muito mais conceitual, onde se apresentam o estudo do movimento do inseto no corpo dos bailarinos; tem a cena em que são homens bem sucedidos sentados à mesa, comemorando, a após uma reunião de negócios; tem um outro momento que é um bailarino lutando contra uma homossexualidade compulsória, dançando com a sua sombra, que seria essa figura travestida em cena. Então, tudo isso tem a ver com uma linha que é conceitual, e o conceito é a máscara e a pele é a carapaça operando do início ao fim, declara o diretor e coreógrafo da obra.

4.7.2 Construção cênica

De acordo com o respondente, quando este faz a concepção de suas obras opta por tornar este processo bastante visual, como um primeiro esboço do que pensa, com referências e imagens. No que tange à concepção coreográfica, ou como cita o sujeito entrevistado, a construção da movimentação, perpassa por uma investigação com disparadores diferentes, com o intuito construir todas essas diferenças como resultado.

De acordo com o responsável pela obra, há uma primeira cena idealizada para seja com os corpos, investigando na minúcia o movimento de contração e relaxamento, assemelhando-se ao movimento que se faz para se livrar do seu exoesqueleto antigo, isso é um disparador. Na segunda cena, desdobra-se a partir de um livro antigo, que trata sobre questões não tão claras

sobre o meio espiritual, com uma abordagem que pode ser considerada filosófica. Então, amparado em trechos do livro, deu-se alguns parágrafos para os bailarinos investigarem movimentações, para sublinhar palavras, trazer um isso para a movimentação. Também se experienciou um processo, muito parecido com a relação com os jogos das palavras, que é a ideia de imagem e ação, em que investigação de movimento era sobre fazer entender através da mímica, fazer movimentos para que a pessoa entenda determinada coisa, emissão daquela palavra a partir do movimento.

Um outro procedimento experimentado foi coreografar música, procedimento bastante conhecido; teve um outro procedimento que foi sobre se apropriar de uma coreografia que já existe, de autoria do próprio respondente, criada em 2009, considerada como um repertório para o autor, considerando que esta vem se atualizando ao longo tempo. Então, conforme declara o proponente da obra, são muito variados os procedimentos de investigação, em dado momento há processos solo, que são momentos que a condução do conceito do espetáculo se torna bastante psychologizante para o bailarino, que passa por isso mesmo, num movimento de entrar, de voltar sua atenção para dentro, de buscar em lugares um pouco mais cobertos, onde é que está isso, afinal? Que máscara é essa? Em que isso se relaciona? Então são estéticas e procedimentos bastante variados dentro do mesmo trabalho, declara o diretor e coreógrafo.

Portanto, há procedimentos que exploram as questões do corpo, que é do campo físico e mesmo sem um conceito aparente, tem procedimentos que são mais psychologizantes, e visam encontrar nas nervuras o que está mais escondido e trazer isso para o movimento. Ao propor a criação da obra, se passa por muitas coisas. De acordo com o diretor e coreógrafo da Cubo1, costuma-se usar com frequência a ideia de tarefas, de trazer isso como coisa finalizada, por exemplo, levantar de uma cadeira e tomar um gole de água, isso é uma ação, uma tarefa, que deve ser repetida 20 vezes, com o intuito de investigar essa ideia de tarefa, a ideia de jogo, que também é bastante interessante pensar, a relação de atenção e de presença na hora do espetáculo, finaliza o respondente.

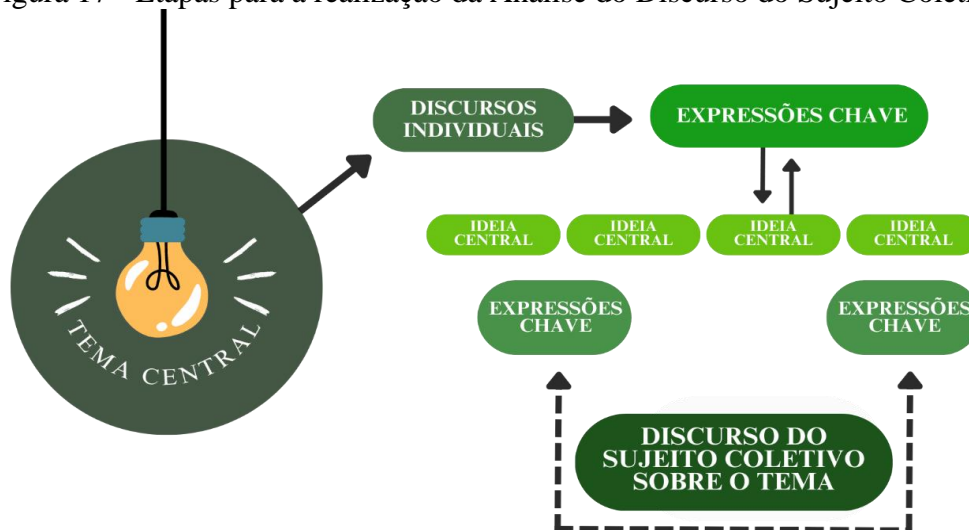
4.8 ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS NA PESQUISA DE CAMPO

Para a análise dos dados dos resultados da pesquisa de campo realizada com um grupo de coreógrafos contemporâneos, utilizou-se do Método do **Discurso do Sujeito Coletivo** (DSC), que de acordo com Lefèvre (2017) apresenta-se como uma proposta de organização e tabulação de dados qualitativos de natureza verbal, obtidos de depoimentos, artigos de jornal, matérias de revistas semanais, cartas, *papers*, revistas especializadas e outros.

4.8.1 Elaboração do discurso do sujeito coletivo

Elaborou-se o Discurso do Sujeito Coletivo a partir das falas dos profissionais criadores e pesquisadores em dança entrevistados, analisando as ideias centrais e as expressões chave, coincidências e/ou semelhanças que indicassem um conhecimento compartilhado. A Figura 17 demonstra as etapas do itinerário para a composição do Discurso do Sujeito Coletivo.

Figura 17 - Etapas para a realização da Análise do Discurso do Sujeito Coletivo



Fonte: Elaborado pelo autor (2023) adaptado de Silva (2011).

Nesse estudo a análise dos resultados da pesquisa de campo deu-se respeitando a seguinte lógica:

- a) Foi feita a organização do material que seria submetido aos procedimentos de análise;
- b) Realizaram-se repetidas leituras das transcrições das entrevistas;
- c) Colheram-se as expressões-chave de cada depoimento;
- d) Condensaram-se as respostas similares, destacando-se as expressões chave;
- e) Elucidou-se a ideia central de cada agrupamento de expressões chave;
- f) Deu-se destaque as ideias centrais com as expressões chaves semelhantes que a originaram, com o intuito de compor o Discurso do Sujeito Coletivo;
- g) Os grupos de expressões-chave semelhantes constituíram um novo Discurso do Sujeito Coletivo.

Apresentam-se os Instrumentos de Análise do Discurso 1 nos Quadros 8, 9, 10, 11, 12 e 13.

Quadro 8 - Instrumento de Análise de Discurso 1

Questionamento 01: Qual a relevância do figurino para um espetáculo de dança?	
Expressão-Chave	Ideias Centrais
<p>Participante nº.01: <u>É de igual importância como a dança, não acontece sem.</u></p> <p>Então se tu, porque a gente está pensando numa obra? Nós não estamos pensando aqui numa sequência coreográfica ou em algo que eu queira... Então quando a gente como artista pensa numa obra que a linguagem que predomina é a dança, mas que ali existem tantas outras... A Acasos sempre dançou com música ao vivo, então a linguagem, por exemplo, a música, era tão presente quanto a dança. O figurino está tão presente quanto à dança, porque ele está apresentado nesses corpos e tá sendo ali? <u>É utilizado de maneira que contribua com tudo aquilo que a gente quer dizer, com tudo aquilo que a gente está mostrando? Não é que a gente queira dizer alguma coisa? Mas com tudo aquilo que está sendo apresentado.</u></p> <p><u>Então eu acho que a importância de igual importância?</u></p> <p>Eu acho que, assim, quem teve uma formação mais antiga, mais tradicional vamos pensar assim, de um balé, por exemplo, que pensa ainda numa, por exemplo, que aquele corpo precisa, de certa maneira, aparecer para que o professor possa corrigir, para que o professor possa observar? Que tem que ser confortável, que tem que ser um figurino que condiz com aquilo que está sendo feito. Eu acho que hoje a gente tem uma liberdade grande.</p> <p>Principalmente nesses termos do uso de roupas nas aulas e tudo mais, mas eu ainda fico pensando, que as pessoas não, não pensam sobre. Que roupa é interessante usar para essa aula que eu estou indo fazer, por exemplo? A gente tem que pensar isso. Eu não tenho que ignorar o que eu estou vestindo, porque eu não vou sair pelada, não vou fazer uma aula pelada, poderia fazer. Eu já fiz, a gente já fez uma experiência na Acasos, teve um espetáculo, onde a gente queria que esses corpos estivessem mais de certa maneira, vamos pensar assim, visivelmente homogênea, híbridos... A gente não queria um destaque feminino, ou masculino, por exemplo. Num vestir que tem muito característica? Pode ou não ter, mas que pode...</p> <p>Então a gente pensou assim, que a gente vai fazer? A gente usava só o micropore sobre os mamilos. E aí a gente pensou assim: se as mulheres irão usar, os homens também vão usar! Porque nós queremos uma uniformidade ali? E então a gente usava, só o micropore no mamilo, usava uma calça e pé no chão. Para que esses corpos pudessem ter, porque a gente também, nós tínhamos uma artista do desenho conosco. Então, ela nos pintava, nos riscava, então, esses riscos, esse uso desse... formavam outro figurino aí?</p> <p>Então, esse trabalho dela, que foi pensado junto com a dança, precisava de uma tela, então esse corpo sem roupa servia, nos servia mais como tela, do que com roupa. <u>Então eu penso que é a mesma importância e que as pessoas não têm essa noção ainda?</u> Nem quem começa a fazer aula ou quem... eu não vejo... não existe uma discussão forte sobre isso na formação em dança,</p>	<p>O figurino é importante pois está relacionado com a estética e o conceito de uma obra em dança (espetáculo/coreografia/performance), não acontece sem. Contribui na construção de sentidos, com tudo aquilo que os criadores querem dizer, com tudo que está sendo apresentado. Contribui com o que a direção/propositor pretende levar para o público. Contudo, as pessoas não têm essa noção ainda, com um recorte para os cursos de formação no Brasil. Além disso, o figurino é relevante por ser um dos elementos cênicos visuais de uma obra em dança que mais facilmente se prende à memória do espectador, uma articulação, que questiona, que se opõe, que dispara outras possibilidades de relação no espectador.</p>

por exemplo. Do bacharelado, o que é mais grave ainda, no Brasil que é mais grave, onde as companhias independentes são maioria, em que a gente vai ter que fazer tudo. Então, a gente não está falando aqui de um modelo Pina Bausch? Que a gente tem, no *wuppertal*, onde entra o figurinista e consegue discutir claramente com os diretores, e os bailarinos têm isso muito mais assim... Recebem muito mais, claro pensado tudo em conjunto, mas a gente não tem financiamento então, muitas vezes a gente tem que ser um pouco... contar com parcerias, contar com pessoas que fazem pesquisa. Mas eu tenho que saber, para contar? Porque também eu não vou designar o meu trabalho a alguém que não está relacionado a ele. Acho complicado. Pode ser que não dê certo. Então eu preciso dar importância para isso. Então eu penso que é a mesma, e ainda mais assim, nós a dança, é o que acontece em cena, ela é, então assim, o que acontece em cena, depende daquilo que aparece e a roupa aparece em primeiro plano junto com a pessoa que veste.

Participante nº. 02: De uma forma muito visual, talvez mais ainda do que as outras partes que compõe o espetáculo, ele acompanha muito a dança. Porque ele vai estar presente, porque se há um figurino, ele vai estar tão presente quanto a dança, porque ele vai dar forma, também, à essa dança. Se a gente for pensar, em um figurino assim com camadas, ou se é figurino que vai delinear melhor a silhueta do teu corpo, ele vai estar muito presente o tempo todo. É importante que a gente pense sempre nesse figurino não somente como algo que precisa cobrir o corpo e não que essa seja uma necessidade da dança, talvez essa dança não precise ter o corpo coberto, mas, ele ser intencional, ele ter um propósito, ser efetivo naquilo que a direção, que o bailarino, sujeito, que o propositor pretende levar para aquele público.

Participante 03: Do meu ponto de vista o figurino está relacionado com a estética e o conceito de uma obra em dança (espetáculo/coreografia/performance). O figurino pode tanto ser aquele ponto que "amarra" a concepção do espetáculo e deixa tudo "redondinho" e pode ser aquele elemento questionador, que propõe outras relações de sentido que podem ir ao encontro do conceito proposto ou contrário à ele. Além disso, acredito que o figurino é relevante por ser um dos elementos cênicos visuais de uma obra em dança que mais facilmente se prende à memória do espectador, sobretudo no espectador que não pertence ao campo da dança, funcionando muitas vezes como elemento de reconhecimento do espetáculo.

Muitas vezes, o figurino é tão relevante, que ele acaba por definir a identidade de algumas companhias, grupos, coletivos e escolas de dança, criando um padrão pelo uso de determinado tipo de figurino. Como exemplo, posso citar o Grupo Corpo (Belo Horizonte - MG) onde predomina o uso de macacões justos ao corpo em diversas montagens desta cia: Breu, Santo Agostim, Gil, 23, Nazaré, entre outros espetáculos. Companhias de Dança Moderna/Contemporânea como a extinta Merce

Cunningham Dance Company também tinham esse padrão estético/identitário de figurino. Do meu ponto de vista, o figurino à muito tempo deixou de ser apenas aquela peça "bonita" que enfeita o bailarino, e enche os olhos dos espectadores com o belo (embora muitos sigam usando-o nesse sentido, mesmo na contemporaneidade). Compreendo a relevância do figurino como uma articulação, que questiona, que se opõe, que dispara outras possibilidades de relação no espectador.

Participante 04: Olha eu acredito que toda, o figurino é uma das primeiras coisas que a gente começa a elaborar. Por exemplo, quando a gente tem esse primeiro contato com o contratante, a gente vai pegando algumas palavras-chaves para chegar num conceito, como a gente vai conseguir fazer parte dessa festa ou evento, relacionar o que a gente quer fazer com o evento. A partir dessas palavras a gente já consegue pensar, assim, como a gente vai estar no palco e como a gente vai estar no palco é extremamente importante. Então a roupa ela começa com paleta de cores, aí depois a gente começa a ver os recursos que precisam para essa roupa, principalmente o material que essa roupa vai ser feita, porque dependendo do material a gente não consegue se movimentar ou a gente vai ter que até uma parte do espetáculo dançar com essa roupa e depois tirar. Então a roupa ela meio que define muitas coisas para gente. Então, ela é uma das primeiras coisas que a gente começa a pensar e elaborar junto com o processo criativo.

Ela vem também como essa segunda pele, porque ela informa muita coisa? Então a gente tem que, por exemplo, quando a gente pega a palavra-chave lá do conceito a gente quer passar uma mensagem então além dos movimentos o figurino ajuda a passar essa mensagem. Então ela vem literalmente como uma segunda pele porque o corpo já faz esse trabalho de passar mensagens, se eu for para o palco com o corpo nu eu já tô passando uma mensagem.

Então quando eu coloco o figurino, quando coloco uma roupa ela também passa uma mensagem de um contexto histórico, ou ela passa uma mensagem de um conceito ou ela passa uma mensagem... Enfim, a cor passa uma mensagem? Como aquela roupa está no corpo também, passa uma mensagem, se é uma roupa confortável, se é uma roupa desconfortável? Tudo isso ela está informando. Ela está dando informação para a pessoa que está olhando, que é o espectador, então a gente se preocupa com essa informação porque a gente não quer que chegue à informação contrária à nossa mensagem.

A gente quer a informação correta. Então como que essa roupa nos auxilia? Ela nos auxilia 100% para passar a nossa mensagem. Teve uma performance que a gente fez que a gente tinha a temática das festas de música eletrônica em Berlim. Então a roupa precisava levar esse contexto desse cenário da música eletrônica em Berlim para o palco, só que de certa da forma, a gente não poderia se apropriar daquele conceito e reproduzir ele no palco?

Então a gente tentou transformar o que a gente via nas nossas referências, transformar em conjunto com o que a gente já tem, para levar para o palco e transmitir essa mensagem, quem são essas figuras que estão lá? Ah, essas figuras são pessoas do cenário da música eletrônica de Berlim e essas pessoas desse cenário elas se vestem de uma maneira específica, se comportam de uma maneira específica, elas têm influências do meio que são específicas? Então a gente tenta levar tudo isso em consideração na hora de escolher o figurino e produzir isso?	
---	--

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

Quadro 9 - Instrumento de Análise de Discurso 1

Questionamento 02: Você atua com criação em dança contemporânea? Se sim, há quanto tempo?	
Expressão-chave	Ideias Centrais
<p>Participante nº. 01: <u>Atuo, desde muito jovem</u> essa escola de dança, eu <u>fui estimulada a desenvolver</u>, durante as aulas essa professora Thais Mueller, sempre desenvolveu <u>procedimentos de criação</u>, dentro daquilo que ela esperava de processo criativo, principalmente designado mais ao espetáculo da escola. Quando eu entro na companhia lá em 2000, com 15 anos, aí sim esses coreógrafos, geralmente os coreógrafos de fora, <u>nos desafiavam cada vez mais a trabalhar como intérpretes-criadores? Que é algo que a dança contemporânea, assim, traz com muita força?</u> Que é essa característica, essa atuação, do bailarino como, também, intérprete-criador? Então, <u>a dança contemporânea nos convoca a isso?</u> Então, claro, que daí depois como companhia independente, lá em 2012, que eu começo na Acasos. Aí sim, cada vez mais, atuando como bailarina-criadora e como diretora;</p> <p>Participante nº. 02: <u>Comecei a atuar com dança contemporânea em 2013, como bailarino. Em 2015, na graduação em dança, assumi um papel de quem trabalha e coordena processos criativos em dança contemporânea e videodanças;</u></p> <p>Participante nº. 03: <u>Sim. Então, a partir de 2016, então, isso é 7 anos, não?</u> Assim, mais efetivamente, claro que eu não comecei a criar dança contemporânea a partir de 2016. Eu comecei desde os anos 2000, lá com a Thaís Muller, naquela escola de dança... a Thaís era uma professora que nos incentivava aos processos de criação. Então a criação em dança, ela permeia toda essa minha trajetória, desde o início das primeiras aulas dessas linguagens tradicionais. Depois o Adilson, na época, também trabalhava essa questão da improvisação em dança com a gente e tal também, <u>mas mais efetivamente eu fui desenvolver isso com o pensamento e o entendimento do que hoje a gente entende, compreende por dança contemporânea na contemporaneidade, digamos assim, a partir de 2016. Claro que lá, nos anos... até 2015, eu dizia “aí fiz um solo de dança contemporânea”, mas na verdade aquilo não era dança contemporânea, aquilo era uma outra coisa, ou era um estilo livre ou era uma ainda dentro de uma linguagem mais é tradicional, então, isso a gente vê bastante? Principalmente em festivais de dança? A dança</u></p>	<p><u>Atua na dança contemporânea desde jovem, ou desde que ingressou no curso de formação superior em Dança, estimulado a desenvolver processos de criação como intérprete-criador, que é algo muito presente na dança contemporânea.</u></p>

contemporânea chega lá e a gente vai ver que, tecnicamente aquilo é outra coisa. Que não necessariamente dança contemporânea propriamente dita? Mas dentro, do atual conceito de dança contemporânea comecei a trabalhar com a criação a partir de 2016 aqui em Porto Alegre. Mais especificamente, eu produzi um espetáculo, que foi o Vincent – Obra contemporânea em dança performativa, que a gente criou com a Cubo1, a partir dessa residência na sala 209, em 2016, aí a gente fez uma estreia no final de 2016, 2017 a gente fez uma temporada. 2018, a gente dançou no Porto Alegre em Cena, 2019 no Caxias em Dança. É, e ganhamos um Açorianos de coreografia no meio disso tudo! Açorianos Dança, 2017. No Vincent, eu atuei como diretora. Então eu trabalhava a criação em dança, não do jeito mais conservador no sentido assim, eu não chegava e mostrava para os bailarinos uma partitura de movimentos, eu chegava e conversava com esses bailarinos e dava proposições do que a gente vai chamar de Conduta de Criação e, a partir dessas condutas, que poderiam ser uma frase, poderiam ser uma imagem, a uma conversa, ou até uma música. Eles desenvolviam uma partitura própria e, a partir disso, a gente ia lapidando, digamos, essa lapidando é uma palavra péssima, mas ia organizando essa movimentação e as dinâmicas dessa movimentação a partir da criação do próprio bailarino.

Então, e que é um pouco o que eu gosto bastante de fazer, assim, quando eu estou nesse lugar de coreógrafa, que eu também já não me entendo muito como coreógrafa, porque eu passei desse lugar, “ai o coreógrafo do tempo, porque eu venho dessa escola. O coreógrafo é o detentor do movimento e, nesse caso, eu não estou sendo detentora do movimento.

Então, tá.

Participante 03: É a ideia era de manter essa, um pouco, essa horizontalidade no processo, nessa circularidade.

Participante 03: Exato. É nesse lugar do bailarino como intérprete-criador. Tanto que nos nossos materiais gráficos do Vincent, por exemplo, a gente vai ter lá: direção e intérprete-criador. A gente não vai ter coreógrafo e nada do gênero. Porque foi, porque foi uma decisão minha, nesse sentido. Tem gente que, por exemplo, a coreógrafa Eva Schul, ela trabalha neste mesmo sistema, ela propõe condutas de criação, ela até mostra algum fragmento de movimento, que foi eu também trabalhei assim, eu tenho um movimento x que eu quero que tenha na partitura de vocês, no momento que vocês acharem oportuno, por exemplo. Mas ela bota lá, coreógrafa: Eva Schul; Bailarinos: fulano. Então, assim, depende da postura de cada profissional.

Participante 04: Na Duncan, há um ano, que é a existência que ela tem.

E profissional assim eu acho que desde que eu entrei na graduação já, quando eu conheci a dança contemporânea eu não larguei mais daí.

Participante 04: Na graduação, a minha foi na graduação! Eu tive algumas experiências anteriores, porém era aquela coisa. Assim, eu sou do interior, sou de Alegrete. Então no interior chegava uma professora

de outra cidade para dar uma aula. Então fazia um workshop de dança contemporânea, eu não tinha uma noção do que era uma dança contemporânea só. Chegava uma pessoa ali falando um pouquinho sobre aquilo então, chegava um espetáculo falando um pouquinho sobre aquilo não tinha um geralzão para saber o que era. Então chegando na graduação, então, foi que esse conhecimento se aprofundou mais, então realmente a graduação foi que relacionou as coisas da dança contemporânea também. Dentro da Duncan a gente cria todas as nossas performances. Somos nós quem...	
--	--

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

Quadro 10 - Instrumento de Análise de Discurso 1

Questionamento 03: Qual sua atribuição na construção dos seus espetáculos?	
Expressão-chave	Ideias Centrais
<p>Participante 01: <u>Eu experimentei muitas coisas, assim, interessante.</u></p> <p>Já dentro dessa Companhia do Balé da Cidade, então, coisas muito interessantes, por exemplo, assim, os coreógrafos, por exemplo, Eduardo Severino, chegava e permanecia conosco um período, para que a gente desenvolvesse o trabalho coreográfico, já que eles não eram da cidade a gente passava períodos de imersão.</p> <p>E isso para nós, para o bailarino, é muito instigante, interessante. Porque todo o processo criativo. Ele é feito em conjunto com o coreógrafo, em conjunto com o diretor da companhia.</p> <p>Então a gente participava ali, como bailarino, como, Também como pessoa importante para, por exemplo assim, edição musical ou decisões sobre música, por exemplo, nessa época nós tínhamos, Débora Rosa, Daniel Rosa e o nosso Edu Pacheco que é da parte da Percussão professor da UFPEL ou da UFRGS, de música. Não sei buscar se ele é da UFPEL ou da UFRGS, acho que ele é da UFRGS, professor da UFRGS, o Edu Pacheco.</p> <p>Esses três músicos, por exemplo, o coreógrafo achava interessante a construção musical acontecer em conjunto com a construção coreográfica. Então, nós tínhamos os músicos dentro da sala de dança, construindo conosco. Então assim, a gente participava. Da mesma forma também os figurinos. <u>Era tudo pensado em conjunto.</u></p> <p>Então, depois na Acasos, como a gente pensa numa criação coletiva, sem o olhar de direção única. Então nós nos convocamos à tudo. Nós designávamos tudo. E a gente sempre, por exemplo, esse olhar externo, por exemplo, mais como direção coreográfico, como definição de um cenário de um elemento cênico. Até o local onde a gente vai dançar: vai ser na rua?; Vai ser num bar?; Vai ser um teatro?; tudo isso sempre foi discutido de maneira coletiva e construído na maneira coletiva. Então assim, não tinha ninguém faz, dentro dessa estrutura, de companhia independente, eu nunca fiz só, eu nunca tive uma função. Passei por tudo; Daí nós definimos trilha sonora. Como é que vai ser esse desenho, da trilha sonora? Depois, com a Alline, chegou à parte digital, e que a gente desenvolveu muitas</p>	<p>Envolve-se em muitas coisas dentro do processo criativo e trabalha repetidas vezes com criações coletivas, em que os sujeitos envolvidos são convocados à tudo, sobretudo trabalhando em companhia independente, em que os integrantes participam de tudo. Quando em uma companhia maior, atua como diretor e participa de todos os processos que envolvem o espetáculo, sempre convidando profissionais de áreas que deveriam ter um profissional mais específico.</p>

videodanças, e o próprio filme que a gente desenvolveu de Dança. Todo desenho sonoro e a trilha sonora, nós criamos em conjunto com o músico? Por exemplo no estúdio? Então nós coreografamos as pessoas sem a trilha sonora, depois adicionamos a música. Então teve várias, e claro, sempre convidando profissionais das áreas que a gente achava, no caso, que eram áreas que deveriam ter um profissional mais específico, mas sempre com uma discussão, como o Henrique trabalhou conosco na criação, toda ali, dos figurinos, o Ronaldo na música, então nós também, assim, a gente sempre, eu sempre estive em contato com os profissionais que não são só da parte da coreografia, dos bailarinos em si, para que a gente pudesse ter, assim, um espetáculo com uma qualidade que a gente pensava ser interessante. Então músicos, figurinistas, pessoal que trabalha com a parte de elementos cênicos, tudo isso em conjunto;

Participante 01: Sim, totalmente. É claro que, eu acho super importante, essa... trabalho em conjunto? Então, não é um multidisciplinar e o interdisciplinar entrando;

Participante 01: É, até a dissertação de Mestrado da Letícia Gomes, que é nossa... Foi bailarina da Acasos, hoje ela está atuando fora da cidade. Foi, exatamente, falar sobre o processo criativo do Sopro, que foi um espetáculo da Acasos, onde ela discute essa questão da direção coletiva. Como se dá isso.

Essa que parece, por vezes um pouco, parece não, é super caótico, mas que funciona bem quando a gente, também, já tem Claro, eu e os bailarinos, assim da Acasos, a gente dança e constrói junto, a vida. A vida e a dança tá muito, que isso também é uma coisa da dança contemporânea, a vida e a dança elas estão completamente emaranhadas, é a mesma coisa. E a gente tem uma relação de muitos anos e aí eu acho que isso acaba facilitando também.

Participante 02: Considerando as limitações do mercado de Santa Maria, RS no sentido financeiro, para se produzir um espetáculo se faz necessário conseguir financiamentos, uma vez que de forma independente é bastante complicado.

Trabalho de forma independente, considerando os créditos aos outros profissionais que criam o que não é da dança.

Eu costumo atuar no lugar daquilo que se chama de interprete-criador, que é quem coreografa e organiza desde o início do processo desde a primeira ideia até a finalização do processo. Lugar autoria e interpretação da dança, direção geral, considerando que existe a trilha sonora, o figurino e a iluminação que são criados que tem seus criadores, mas enquanto propositor atuo na direção geral do espetáculo. Assumindo várias funções dentro do processo.

Sim, porém depende do trabalho. Existem espaços em que o sujeito declara ocupar o espaço de intérprete-criador e que segue as instruções do coreógrafo. Como o Grupo Integração e Arte, onde atuei como intérprete-criador sob a orientação e direção de uma coreógrafa (s) e/ou diretora (s) (Alline Fernandez e Pâmela Fantinel Ferreira). Enquanto sujeito inserido no processo de

criação, o resultado do final era uma responsabilidade compartilhada com os demais os sujeitos presentes
O binômio intérprete-criador horizontaliza o processo e todas as pessoas envolvidas tem a mesma responsabilidade para com o resultado, que é de prover materiais de dança (estar responsável e presente no processo) no sentido de responsabilidade, trazer materiais para que o coreógrafo possa ver e selecionar, organizar, encadear em uma narrativa.

Porém, nem tudo que é oferecido será usado para aquele trabalho. Ressaltando o papel dos coreógrafos/diretores na tomada da decisão final sobre o que vai ou não para cena. Porém, a figura do IC é tão responsável pelo processo quanto as outras pessoas envolvidas.

Participante 03: Sim, de alguém que faz essa gestão, que faz essa provocação, não é? E que vai trabalhar, eu prefiro dizer nesse lugar da direção. Que vai organizar essa estrutura toda mais do que nesse lugar de alguém que efetivamente dá a partitura do movimento nesse sentido. É isso porque eu venho também desse lugar, e aí foi uma coisa que eu aprendi com o tempo, de que assim: ou tu está dentro, ou tu está fora.

Então se eu vou dançar, eu não estou dirigindo, eu não estou propondo, eu não estou fazendo nada disso, eu vou dançar um espetáculo. Se eu vou dirigir um espetáculo, eu não estou dançando esse espetáculo. É possível é, eu conheço um monte de gente que coreografa, dirige e dança suas próprias roupas. Mas ao mesmo tempo, eu percebo como isso influencia na performance dessa pessoa em cena. Porque ela está preocupada com a luz. Ela está preocupada com o fulano que não entrou. Ela está preocupada com o tempo do não sei o quê. Aí o silêncio está demais porque não deu o play, e essa pessoa não está efetivamente ali, presente na cena, porque ela está com a cabeça fora dali, então, ou tu está dentro, ou tu está fora.

Então, se eu não estou em cena. Eu estou neste lugar da gestão, da direção e tal. Acontece, por exemplo, na primeira temporada do Vincent, eu fiz direção, iluminação, operação de iluminação. Montagem e junto com os técnicos e a operação de iluminação, então, eu tive que sair um pouco desse lugar da direção, enquanto eu estava operando a luz, porque não tinha iluminador... Então, eu gostaria um de ir sentar-se e assistir com toda a paz do Senhor, mas eu sei que isso nunca vai acontecer. Porque não consegue! Porque não, não tem como. E o lugar do diretor é na cabine. Então, é lá, fazendo a coisa acontecer.

Participante 03: Para o meu trabalho, sim. Tem gente que não pensa assim.

Tem gente que diz que faz isso, mas não faz isso. Porque, assim, trabalhar em coletivo. Ou com o coletivo onde o famoso “todo mundo dá pitaco”, não funciona. Porque não é assim que funciona, o trabalho em coletivo é um trabalho em que as pessoas pensam junto. Elas discutem, elas organizam, elas testam coisas. E elas estão preocupadas com uma outra coisa para além do belo, começa daí.

Então, assim, isso eu estou fazendo referência a outras pessoas que se dizem trabalhar com coletivos ou

<p>direções coletivas, o que também, do meu ponto de vista, a direção coletiva é errônea, porque não tem como. Para mim a direção coletiva, para ter uma imagem, que eu gosto muito de imagem, é que nem a gente fazer um bolo de aniversário? Há vamos juntar 5 pessoas aí, um vai fazer as maçãs, um vai fazer os recheios, aí todo mundo vai cobrir, aí a gente vai botar uns confeitos, mas no final se é uma ou 2 pessoas, que for cortar, se for um bolo de casamento, essa pessoa que vai cortar é o diretor, porque em algum momento tem que existir um, tem que bater o martelo em algumas coisas</p> <p>Participante 03: Então, todo mundo construiu junto. Aí, está lá no programa os nomes dos bois, intérpretes-criadores, figurino e não sei o que lá, entendeu? Então, é para isso que serve um pouco, então por isso que eu falei, me sinto desconfortável em colocar coreógrafa no Vincent, porque foi outras pessoas que construíram isso.</p> <p>Participante 03: Sim. Porque às vezes alguém chegava com uma ideia que não dava muito certo. E mesmo antes de eu falar alguma coisa, alguém vinha aí, se testava, e dizia “bah curti”; “Não, não, vamos usar em tal lugar”; “vamos guardar isso, vamos usar depois” e tal. Então, aí vinha esse lugar, então no meu trabalho, sim, eu acho que é muito mais saudável esse lugar, dessa ideia de horizontalidade, porque tem um momento que alguém precisa bater o martelo.</p> <p>Participante 03: É, eu acho que é essa a ideia do trabalho colaborativo. Do fazer em colaboração.</p> <p>Participante 04: A ideia, o <u>nosso ideal é sempre a gente conseguir contratar diferentes artistas</u>, para esses artistas ocuparem esse papel, e a gente ir junto, conversar, porque a gente também procura respeitar a outra área que a gente não tem formação. <u>Nem sempre é possível, pelos recursos, pelos contratos.</u> Então assim, a gente ocupa o <u>papel do diretor, intérprete-criador, coreógrafos, produtores, social media...</u></p> <p>Participante 04: O que a gente já fez até agora foi contratar designer de moda, para nos ajudar com os figurinos. A gente já contratou também um artista das artes visuais para fazer a logo da Duncan, para fazer as artes visuais da Duncan. E também já tratamos com músicos para tratar da música, mas o que se trata da dança em questão de processo criativo, apresentação, produção, daí tudo com a gente.</p>	
--	--

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

Quadro 11 - Instrumento de Análise de Discurso 1

Questionamento 04: Como ocorrem os processos de criação dos figurinos/vestíveis dos seus espetáculos? A criação do figurino deve ocorrer de forma dissociada ou em conjunto com os demais processos criativos que envolvem o espetáculo?	
Expressão-chave	Ideia Central
<p>Participante 01: Não, <u>totalmente em conjunto</u>, isso que eu estava até falando do próprio micropore, que era nosso figurino ali com a calça.</p> <p>Então assim, <u>tem que ser em conjunto. O que que acontece hoje que eu acho bem ruim. Figurino vem depois</u>, porque a gente deixa para depois, às vezes. Porque quanto mais a pessoa usar o figurino ao longo dos ensaios, mas ela vai se dar bem com esse figurino,</p>	<p>Totalmente em conjunto, mas não precisa ser um junto desde o começo, pois dá espaço para que esse processo de criação comece efetivamente a ganhar corpo e para amadurecer a ideia. O que acontece hoje e que é bem ruim, o figurino vem depois, o figurino ele pode ser pensado sempre em conjunto. Sempre trabalhei com profissionais dedicados em cada área na construção dos</p>

<p>com essa roupa que ela vai dançar. <u>Então eu acho que o figurino ele pode ser pensado sempre em conjunto. Nunca isolado. O tempo de desenvolvimento dele é importante para que a gente entre em contato com esse vestível</u>, com esses vestíveis, o quanto antes? E o que mais tu me perguntaste, como é que como é que se dava?</p> <p>Participante 01: É isso assim, eu acho que a gente conseguiu chegar num ponto que é uma coisa é uma coisa só. Então eu vou construindo esse figurino, em conjunto, claro, que às vezes, eu penso numa estética interessante. Mas quando a gente é coreógrafo, isso aqui é interessante. Então a gente conversa com um profissional da área de que maneira que isso pode ser utilizado.</p> <p>Então, foi no caso que aconteceu, por exemplo, no Frágil. Foi o trabalho que a gente trabalhou junto. A gente quer essa cara aqui, a gente quer isso aqui, a gente pensa que isso aqui combina com que a gente tá fazendo que comunica aquilo que a gente quer comunicar.</p> <p>Então como que a gente vai fazer? Claro que o profissional da área que vai saber. Não é a Pâmela que vai saber se isso aqui vai ser mais digamos assim, eu tô com a palavra fisiológico, porque pensando num uso mais orgânico...</p> <p>Participante 01: É ergonômico, mas tipo assim, isso aqui vai ser mais ergonômico dessa maneira, então isso é indispensável. Claro que quem é da dança, e o corpo aí é pensado nessa formação que eu tive, que em corpo é pensado de maneira integral do ser e tal, óbvio que tem coisas, por exemplo, assim, o uso por exemplo um zíper, pode atrapalhar isso pode. Óbvio que isso a gente já tem uma noção super.</p> <p>Mas, tudo é pensado junto, eu acho que essa descrição do micropore para o uso da tela do corpo. Acho que define um pouco das coisas, depois, claro, o Sopro, um espetáculo era pensado sobre a alegria de viver, a gente queria... Que a gente estava cansado de fazer espetáculos densos, com temas pesados. Nós trabalhamos, teve o uso... O primeiro espetáculo da Acasos, que foi sobre o olhar do outro que a gente tinha, falava sobre esse corpo ideal. A gente usava uma manequim. A manequim usava o mesmo figurino que nós, que era um figurino um pouco transparente, que tinha recortes, porque a gente também desenhava, porque a gente usava uma fita métrica para fazer as medições como se fosse um manequim mesmo, porque a gente discute essa coisa do corpo ideal para moda, para vida, para tudo. Então, a gente discute isso, a gente usa uma manequim, a gente acaba desmembrando toda a manequim tentando se encaixar nela. Porque a gente pensa assim, a manequim aquela antiga. Que tem assim, branca daquele jeito magra e tudo mais, é uma manequim que não é real.</p> <p>Participante 01: Então, a gente usava... E daí a gente falava sobre as modificações corporais que as pessoas fazem. Então nós usávamos uma borracha, essa borracha de tirar sangue mesmo, que aperta o braço. Essa borracha, a gente tinha grandes borrachas, que a gente usava, por exemplo, ia se rolando até afinar a cintura. A gente acaba usando essa borracha em outras partes do corpo, para, também, usar ela como... Fazer certas</p>	<p>espetáculos. Contudo, nem todos moram na mesma cidade, por isso, os processos ocorrem a partir dos direcionamentos do propositor, paralelo com a criação em dança, mas não se contaminam muito entre si, apesar disso, mostra-se importante que todos os processos de criação aconteçam ao mesmo tempo, dividindo o mesmo espaço como cenário ideal, pois potencializaria o processo de criação. Porém, essa realidade não está ao alcance da maioria das pequenas companhias.</p>
---	---

modificações corporais, assim, deformações para questionar isso das cirurgias plásticas do uso exagerado de alguns procedimentos.

E aí, então, a gente usa várias coisas que dá para se pensar... Porque eu me enrolo naquela... E vira um figurino. Além de elementos cênico, eles se tornam figurinos. E daí, tudo a gente foi pensando junto, o que era que queria dizer e tal, por que a manequim usa a mesma roupa que a gente porque a gente? Justamente, a gente estava se comparando ou discutindo essa comparação que a sociedade faz. Aí, O sopro que eu tava falando, que era alegria de viver, que figurino era essa alegria de viver. Então a gente usa um figurino mais alegre, um tecido mais leve, solto, e a gente usa vestido. Que dão essa leveza que o espetáculo pedia. Então, tudo isso a gente acaba desenhando junto.

Participante 01: Total, total.

Participante 02: Sempre trabalhei com profissionais dedicados em cada área (cenografia, iluminação, trilha sonora, figurino) na construção dos meus espetáculos. Contudo, nem todos moram na cidade de Santa Maria, por isso, os processos ocorrem a partir dos meus direcionamentos enquanto propositor, paralelo com a criação em dança, mas não se contaminam muito entre si. Mas fica evidente que são as referências iniciais da proposta, referências estéticas, visuais, ambientação que eu pretendo trazer, e que pode ser transmitida através da trilha sonora, qual a visualidade que eu pretendo trazer, fazendo menção à alguma época em específico, algum contexto específico que podem estar presentes na construção do figurino.

Contudo, pensando todos esses processos, exceto a dança, pensando a trilha, criação de figurino e cenografia, não se contaminam muito entre si.

Porém, processo de criação da dança sim, tem essa contaminação com os demais, a dança ela é um grande guarda-chuva onde as outras áreas estão inseridas, que não se contaminam entre si, mas que tem a dança presente nos seus processos de criação.

Acho importante que todos os processos de criação aconteçam ao mesmo tempo, dividindo o mesmo espaço, como cenário ideal, porém, utópico. Porque, pensando no contexto contemporâneo de criação em dança, principalmente no tange ao fato da dança contemporânea beber de múltiplas fontes, de outras áreas que inclusive não são das artes, ter todas as pessoas que mediam todos os pequenos processos da criação de um espetáculo, juntas num mesmo espaço, permite com que esse momento de reunião ou “brainstorming”, de jogar tudo na mesa, acaba interferindo na criação das outras áreas, das outras partes, afetando através dos pensamentos e das falas fazendo com que a iluminação, por exemplo, se sinta extremamente afetada pelo o que o figurinista falou, e pra ele isso pode ser importante por que a criação da luz, ela vai da depender não só da criação da dança em si, mas também, do figurino e das cores escolhidas, para que a iluminação seja realmente efetiva. Quem sabe o criador da trilha sonora traga referências de músicas e sonoridades que afetem o figurinista no sentido de trazer para ele algumas

referências que permitam este fazer links com outros trabalhos daquela época, muitas vezes citando o trabalho de uma banda muito conhecida, muitas visitando o show de algum artista que tenha alguma referência musical muito forte, que também remete aos figurinos que aquele artista usa no palco. Essa grande reunião de todas as partes envolvidas seria algo que fortaleceria criativamente, seria muito potente pois permitiria um grande diálogo. E quando existe essa proposta de fazer um espetáculo, ela não é um caminho reto traçado pelo diretor, entendendo que as outras partes também são norteadores dos processos, tornando o caminho curvo. Assim como me entendo como um intérprete-criador, seria possível estabelecer uma comparação em que todos estes outros artistas que compõe processo de criação cênica, também o são, e que se juntos estivessem, potencializariam muito mais o processo de criação, uma vez que os rumos que mais cabeças pensantes tomam criativamente, abre um leque maior de possibilidades, potencializando e fortificando esse processo.

Participante 03: Eu entendo, o figurino para mim, ele faz parte de uma coisa que é bem importante, da minha perspectiva e eu acho que eu tenho isso numa alta conta em função da minha formação nas Visuais. Que é essa ideia da visualidade, da plástica da obra. Porque tinha um professor nas Visuais que dizia: “Pensar em como apresentar a obra também faz parte da obra”.

Então, tipo, eu estou dentro de uma sala de aula, okay, criando um espetáculo lindo, mas ele vai ser dançado na Redenção. Tá, mas, como na Redenção? Porque a Redenção é um parque aberto, ao ar livre, é que horas, é onde? Que é diferente de ir para um teatro, e mesmo que for para que seja em um teatro. Qual teatro? Porque nem todas as casas teatrais são iguais. Principalmente aqui que a gente tem mais de uma casa teatral. Então, pensar em como apresentar a obra, faz parte de pensar a obra, da criação da obra.

Então, para mim tem esse lugar da plástica. Inclusive, quando a gente não tem o vestível, no sentido de não tem uma, não tem peças acima da nossa pele, então, entendendo quando o bailarino dança nu, por exemplo. Por isso que lá, mais adiante tu vais fazer uma pergunta sobre uma segunda pele. Acho forte de pensar isso? Penso justamente nesse sentido, entendeu? E quando a pele é esse vestível? Porque “aí o bailarino está nu, ele não tem figurino”. Não, ele tem.

É a sua pele, são os seus pelos, se ele tiver, são as suas tatuagens. Enfim, então é o seu cabelo? Então ele tem. Aí os motivos pelos quais é, isso que é o seu figurino, aí vão entrar nessas questões do que se trata essa dança que ele propõe. Mas, voltando, então acho que o figurino ou a ausência de algo sobre a pele, digamos assim, tá? Para pensar em alguma coisa que veste, externa. Faz parte dessa visualidade, então, dessa plástica. Como é que, eu não sei te dizer como é que acontece essa ideia do figurino nas coisas que eu crio. Porque, tá, de espetáculo foi o Vincent, mas eu já criei muito solo, muito duo, sabe?

Então assim, no Vincent, na verdade, a primeira visualidade que eu tive de figurino não aconteceu nunca,

porque era uma visualidade, eram os ternos azul claro, um de um tecido. Ó, vou ser bem cafona, um tecido assim, tipo estofado, de estofado, um troço... uma viagem. Mas isso foi antes de vir no Porto Alegre, inclusive. Porque o Vicent na minha cabeça, ele nasceu lá em Santa Maria em 2015. Mas essa, é uma compreensão que nem todos tem. Mas, por exemplo, eu acho que o figurino, e aí vou falar também, vou sempre fazer uma referência a essa questão do Vincent, o figurino ele pode ser um lugar, assim como o próprio cenário, que vão carregar alguns signos, ou algumas alegorias que constroem sentido. Então, o figurino ele pode construir um sentido, seja do mais básico, que é representar... “básico”. Representar um personagem, caricatamente, digamos, ou ele vai trazer um sentido que é contrário aquilo que está propondo, ou a favor ou nesse sentido. Ou ele vai pensando em dança contemporânea, ser um questionamento, ou ele vai ser esse lugar de um lugar onde eu usei no Vincent, porque no Vincent os guris usavam coturnos, eles dançavam com coturnos. Aí uns coturnos de dança? Não coturnos mesmo, que eles foram numa loja de calçados e compararam, na verdade, eles nem compraram, usaram o que eles tinham, na época era bem modinha a coisa do coturno. Porque tem uma obra do Vincent Van Gogh que é o “Par de Sapatos” e tal, que é os coturnos meio destruídos que ele pintou. Então assim, era o lugar de fazer uma referência a uma obra do Van Gogh. Então, e que carregava um pouco de sentido, mas que ao mesmo tempo era diferente do que botar uma projeção no fundo com a obra, então, eu não... sabe? Eu estou trazendo ali aquele sentido, mas eu não estou fazendo uma... não está fechando essa visualidade do espectador. Porque o espectador tem que ter para onde ir. O lugar da dança contemporânea, é esse, é oferecer caminhos para o espectador ter para onde ir, no momento que tu fecha, fecha, fecha, fecha, fecha ele não tem pra onde ir, então para mim, já deixou um pouco de ser nesse sentido. E então, a tá, aí no Vincent usam bermuda e camisa, não sei o quê, e aí eu acho que o figurino ele também pode nascer do lugar: “Bah não é bem o figurino que queria, mas é o que tem”, no sentido de que ele nasce de uma necessidade, ou do que a gente pode fazer dentro de uma necessidade, que é: somos todos estudantes, ninguém tem dinheiro para mandar fazer o figurino ideal, não sei o que, não sei o que; Ah mas o fulano tem uma camisa estampada que eu gosto, que eu acho que fica OK, que que é da cor, mais ou menos da paleta do Van Gogh e tem uma bermuda de um corte alfaiataria que fica elegante, combina com o coturno, no caso ali. Tá? Então a gente, então foi assim que surgiu figurino do Vincent. E aí, quem costurou foi a minha mãe, que foi “de grátis”, os tecidos a gente ganhou do Luciano Santos, que é um outro figurinista. Então, assim, foi se... Ele se constrói também, às vezes de numa necessidade, ou de uma ideia de volume, de questionamento ou, muitas vezes, até da ausência de recursos. Porque a gente vai. Ver muita gente dançando com uma “légue” preta e uma camiseta preta. Legal.

Participante 03: que não tem dinheiro ou vai ver aquelas produções em que cada um está com uma calça

jeans que tem e que tá com o tênis que tem, que não sei o que. Fica nessa pegada mais urbana, e beleza, a gente vê muito isso. O Fellipe Resende, na época que ele estava professor substituto da UFC, agora esse ano, ele construiu muitos espetáculos de final da cadeira dentro da universidade, com os graduandos em dança, assim: ah todo mundo tem short jeans? Que cor professor? Qualquer cor! Todo mundo tem top jeans, top colorido? Tenho, mas eu tenho 2, eu empresto. Então, é também, o figurino ele vai surgir às vezes dessa falta de recurso. Mas ele não deixa de ter o cuidado que merece ter para contribuir nesse lugar, dessa visualidade, dessa plasticidade, que ele vai trazer para o espetáculo ou para o para a coreografia, enfim, para a performance. E muitas vezes o figurino pode, também, se tornar, não que ele não seja, ele é, mas, ele pode fazer, como é que eu vou explicar isso? Ele pode. Ele é um elemento cênico, mas ele pode... exercer o cargo, ou seja, se transformar em um praticável cênico, digamos. Então, a gente daí, nesse caso, por exemplo, eu estou citando a saias pretas do Vincent, que são saias, mas daqui a pouco os guris já manejam aquilo, já virou outra coisa, já vira outra coisa e já cria uma outra atmosfera e tal, então, do figurino, exercendo cargo de praticável cênico. Não só contribui na plasticidade, mas entrando nesse lugar do coreográfico.

Participante 03: O que eu vou te dizer? É que assim, ó, para mim, faz parte de um processo, entendeu? Tipo essa seria uma experimentação ótima, tipo que a bjork fez com o marido, que é o Matthew Barney, que o Barney criou um vídeo arte e falou pra ela assim, aí cria uma música pra mim. Ela não sabia o que que era, aí pegou e meteu uma música dela no vídeo arte dela, tipo, ele fez um vídeo, ela fez a música, OK.

Então isso seria uma ideia, entendeu tipo: ah, vou fazer... Henrique, estou fazendo um espetáculo de dança e preciso de um figurino, são 3 bailarinas. Ah, o que que é? Não sei, faz aí alguma coisa. Essa é uma experiência interessante, porque alguém faz a dança e alguém faz a coisa, sem saber o que a coisa é, e se vê o que resulta disso.

É, mas assim, eu acho que que tem que tem que ter, tem que ser junto, mas não precisa ser um junto desde o ensaio 1. Sabe, porque assim, é muito difícil, pode ser que aconteça, mas comigo não acontece. É muito difícil que quem está de coreografando ou dirigindo não tenha uma ideia. Ou uma coisa que imagine. Como cenário, como figurino e tal. Mas que é uma coisa que também vai se amadurecendo conforme o processo vai avançando, então eu acho que isso seria uma coisa, é uma coisa essencial que, sim, deveria acontecer junto, mas um junto assim, a acho que a partir da metade, um pouco antes da metade do processo criativo, por quê? Porque primeiro, dá espaço para que esse processo de criação comece efetivamente ganhar um corpo; segundo, vai me dar um tempo como diretora, pensando assim, nesse lugar, de amadurecer um pouco a ideia, vai me dar um material visual para “ti” figurinista ver que que está acontecendo, no sentido de movimento de bailaria, movimento do espaço, o uso do espaço parará,

então assim, uma coisa é eu te dizer “bah” estou pensando numa coreografia assim, assim, e assim... Outra coisa é tu vês um pedaço disso.

Porque aí eu te digo, mais ou menos o que que é a movimentação e tu desenha uma coisa e chega lá e “bah” é inviável porque não sabia que eles se jogavam na parede, eu não sabia que eles se penduravam no sei lá no quê, entendeu?

Então assim, eu acho que amadurece um pouco o pensamento do diretor e se cria material, um pedaço de material para ajudar esse figurinista a coisar...

Eu acho também o seguinte, sim, todo diretor tem suas ideias, mas acho que, só executar as ideias do diretor é legal? É, mas acho que o figurinista, ele já passou dessa fase, de ser a pessoa que desenha, ele é a pessoa que pensa.

Então ele desenha e propõe, então eu acho que sim, então a ideia de ter um pouco desse processo já ocorrido, é pra isso, pra pra tu ver o que que eu estou pensando? E a partir disso tu poder juntar aquilo que eu tô pensando com aquilo que tu mesmo conseguiste fruir, aprender daquilo, de como aquilo está andando.

Participante 03: E assim a gente vai ter vários processos, por exemplo, a figurinista do Grupo Corpo, ela faz, ela desenha e cria o figurino depois que tudo está feito, depois que o Pederneiras terminou de conceber o espetáculo. Aí ela vai olhar o ensaio e aí ela vai criar um figurino, beleza, esse é uma forma de fazer.

Aqui em Porto Alegre tem uma galera que ganha dinheiro nos editais, ganhar dinheiro, ah é 1000,00 pila para fazer um desenho de figurino nos editais.

Ai eu já tenho a ideia do figurino só preciso do desenho, porque precisa ter. Tem que fomentar emprego. Ah beleza, eu desenho. E o pessoal faz o desenho por mil pila, entendeu? É que daí também depende de que lugar esse figurinista trabalha. Claro que também, tipo, ela é um figurinista que vai, que pensa e que participa de processo, mas eu também posso ser esse cara que faz um desenho por 1000 pila num edital, entendeu? Porque todo mundo precisa de dinheiro.

Mas eu penso que, sim, que tem espaço, que tem que ter esse espaço para propor sim, mas tu tens que ter material para além da fala, tu tens que ter material visual, corporal para ti poder também casar essas ideias ou até a propor uma coisa completamente diferente. Do tipo, olha, eu vi, mas eu acho que estou com uma outra ideia muito louca aqui. Então acho que tem, que é isso aí.

Participante 03: É, sim.

Participante 04: Em Conjunto, assim, porque de certa forma além de ser apresentado, como a gente vai escolhendo isso vai determinar muito do que é a performance, dos movimentos, da Luz também. Muitas vezes a gente escolhe aquela luz por causa daquele figurino. Ou escolhe o figurino porque sabe que a luz vai ser assim ou assado

Participante 04: uma coisa exata uma coisa importante que eu acho de ser falado é que, naquela, nos nossos processos criativos para Berlin, para essa performance de Berlin, a gente já a gente dançou com um casaco de pele e a gente já ensaiava com esse casaco. Porque ele

<p>era também de certa forma um objeto cênico. Então a gente entrava com ele no corpo, porém ele limitava alguns movimentos, então a gente precisou usar ele durante a performance, então a gente dançava com ele, dançava tirando ele, depois a gente dançava com o objeto mesmo, manipulando o tecido</p> <p>E significando aqueles materiais, dando símbolos para ele; antes, ele entrou como a função dele que era um casaco. E no final ele já não tinha mais essa função casaco, já era outra coisa.</p>	
--	--

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

Quadro 12 - Instrumento de Análise de Discurso 1

Questionamento 05: Tu concorda com a seguinte afirmação: Pode-se considerar o figurino como o elemento cênico mais próximo do intérprete, atuando como uma segunda pele, podendo interferir/limitar/modificar a visualidade/corporeidade do bailarino?	
Expressão-chave	Ideia Central
<p>Participante 01: <u>Concordo plenamente, concordo.</u></p> <p>Participante 02: <u>Como é algo muito criativo, muitas vezes me sinto movido pelo que visto, pelo figurino. Não pensando na materialidade de algo que foi pensado para o espetáculo, mas particularmente, quando me proponho a estar em um momento de criação, procuro me vestir de uma forma que me sinto bem, que tenha minha autoestima elevada, de estar bem comigo mesmo. Pensando na abordagem do figurino que interfere e modifica o corpo, e propõe uma nova movimentação, e na perspectiva de a dança contemporânea beber de outras fontes, alimentar-se de outras áreas. Considero que pensar em figurino que limite a movimentação, e essa ser a maior qualidade que se pode levar para cena, uma vez que, funcionaria muito melhor que “fingir, falsear” essa limitação na cena.</u></p> <p>Em 2016, dancei um espetáculo chamado Ferida Kahlo, do LICDA, do curso de Dança licenciatura da UFSM, onde eles criaram corsets em material rígido, com a intenção de que estes modificassem a movimentação dos corpos. Que ele dificultasse a movimentação, sobretudo do tronco.</p> <p>Em Esporas (2021) o figurino, não limita, mas deforma o corpo, pensando na relação deste com a iluminação fazendo alusão aos contextos sobre as masculinidades tensionadas no espetáculo.</p> <p>Por fim, concordo com a afirmação.</p> <p>Participante 03: <u>Tá, concordo em parte. Em parte, no sentido de, sim, considero que o figurino, de todos os elementos cênicos, ele é o mais próximo do bailarino, OK. A coisa da segunda-pele, acho forte. Tendo em vista, então, um pouco do que a gente falou antes, porque a figurino/vestíveis pensando que é algo que vai sobre essa pele, tá mas se a pessoa tá pelada, tipo Cena 11 e aí? Sabe, é um vestível que é que que é da criatura, que é um figurino que é ela mesma, que é a pele dela. Então, não dá para a pele dela ser a segunda pele dela mesma e nesse sentido; isso à pode ser uma bobagem, mas enfim. Acho que a segunda pele é uma coisa forte, porque eu estou considerando essas produções em que o nu é muito presente. Então falando, pensando. Em dança contemporânea, ficar pelado é até meio normal. Então,</u></p>	<p>Concordo em parte. Concordo com a afirmação sobre interferir, ou limitar, ou modificar. Porém no que tange a afirmação da segunda-pele, considero forte, pensando que é algo que vai sobre essa pele, mas se a pessoa está pelada? Em dança contemporânea, ficar pelado é normal, pensando nesse corpo que não veste nada a não ser a sua própria pele acho que chamar o figurino de segunda pele é forte</p>

para alguns. Algumas companhias, isso é, Eduardo Severino, por exemplo, aqui em Porto Alegre, é pouquíssima roupa ou nenhuma na maioria das suas produções. Então pensando nesse corpo que não veste nada a não ser a sua própria pele acho que chamar o figurino de segunda pele é forte nesse sentido. Poeticamente, é lindo. Mas, não vamos considerar os pelados, ah não? Então, okay, lindo.

Participante 03: É tipo, por exemplo, a gente vai ter, eu assisti aqui no ano passado, Kahn, que é um espetáculo dirigido pela Letícia dos Santos, que é bailarino brasileiro que mora em Paris, onde tem uma cena do clã que o figurino é o protagonista, no sentido de que, uma bailarina dança com paletó, suspensa. Tem um paletó suspenso no meio do palco, e ela faz um Duo paletó durante um bom período do espetáculo. Então a gente vai ter esse lugar aí. De protagonista mesmo ali, tipo, o figurino em cena, não é? Nesse sentido, ele o figurino, apenas. Sem um corpo dentro desse... é uma coisa legal de se pensar, também.

Participante 03: Sim, essa coisa de interferir, ou limitar, ou modificar, sim. Ensaio com figurino é uma coisa, do meu ponto de vista, é básico, entendeu? Figurino ou vestível. Ah tá, mas é só uma bermuda e uma camisa. É, mas já rasgou camisa em ensaio, já rasgou a Bermuda, já estourou fecho de vestido, ah, mas é que eu não consigo levantar o braço porque o corte da cava, não sei o que, por quê. Há não tem tempo de arrumar, então assim, tu vais ter que dar um jeito de dançar com isso. E dar um jeito é: como que tu vais fazer esse movimento acontecer sem rasgar o teu figurino. Então sim, é possível. Ah, mas é que não ficou com o caimento que era para ser. É muito tecido, por exemplo, eu dancei o In-Off ano passado com uma saia godê de 5 m de veludo cotelê, pesadíssima.

Nossa linda, eu botei é, é outra coisa, é outra partitura coreográfica. Muda muito, ela é muito pesada, ela tem um movimento que, ah eu giro e eu paro e ela segue, então é outro eixo, sabe? É, eu fazia coisas que iam pro chão ou quando eu me abaixo, é muito volume. Então eu tenho, como que eu lido com esse, com esse figurino. Mesma coisa cabelo. Tá solto?

Participante 03: Mais ou menos. E assim ela é muito pesada, então eu fazia uns giros assim, tipo umas piruetas, digamos, e era muito diferente fazer com ela e fazer sem. Muito diferente. E o mesmo acontece tipo cabelo solto, ensaia o ano inteiro de coque e no dia do espetáculo tu solta o cabelo, tu não consegues dançar, porque é outra perspectiva. Inclusive, o dia que eu ensaiei com saia, eu ensaiei com o cabelo solto, e aí menino piorou tudo. Porque era tudo um horror, eu não enxergava as coisas, tirou eixo, tirou tudo, entendeu? Mas enfim, é, então sim, ensaios com figurinos são essenciais, assim, porque não só por causa das problemáticas do movimento, mas para ti entrar em relação com esse elemento. Sabe, porque pra tu saber, tipo, isso era uma, é uma saia pesadíssima. Ai meu Deus, e agora, será que ela vai parar? Então eu já sei quando ela vai parar, como ela vai parar; Como eu posso fazer;

<p>que outro movimento; Como eu me relaciono com esse elemento?</p> <p>As vezes tu tens que, por exemplo, a saias pretas do Vincent, elas foram feitas no início do processo, porque elas foram feitas a partir de um outro figurino que já existia. E os guris, disseram que queriam construir uma partitura com elas. Então, desde o início, lá na 209 ainda, a gente já tinha essas saias, então a partitura foi construída com elas, e não se construiu tudo e se colocou elas e se adaptou. Então tem isso também, as vezes tu precisas de um figurino lá no início para compor coreograficamente com ele. Então salvo nesses casos aí que eu acho que não precisaria, que poderia o figurinista, então entrar em contato antes desse ter um pouco de material para que ele possa trabalhar.</p>	
<p>Participante 04: Delimitar e? Sim, eu sinto muito nisso do modificar, eu sinto muito que o tecido tem a ver, porque se eu uso um tecido mais duro parece que eu vou trazer essa informação também para o meu movimento. Se eu uso um tecido mais leve, mais fluido, mais solto, e parece que eu também consigo trazer essa fluidez, essa leveza para o meu movimento. Então sim.</p>	

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

Quadro 13 - Instrumento de Análise de Discurso 1

Questionamento 06: No contexto contemporâneo de dança, o designer/figurinista deve elaborar o figurino seguindo o entendimento de que, tem que se utilizar roupas neutras a fim de não perturbar o corpo com mensagens ou signos indesejados, ou poderá propor novas abordagens para vestir o “corpo dançante”?	
Expressão-chave	Ideia Central
<p>Participante 01: <u>Super novas abordagens!</u></p> <p>Essa ideia, muito forte, que veio assim, claro, no início a dança contemporânea tinha a mesma cara, tu sabias que um bailarino ia dançar uma coreografia de dança contemporânea se ele usava uma roupa nude, e pouca roupa, um topzinho e uma bermudinha, deixa corpo o corpo bem amostra e dança de pé no chão, é contemporâneo.</p> <p>Isso, a gente sabe que já está... não é por aí, Eu tenho, a gente foi um tempo, claro festival competitivo, mas só para falar de um nível, assim festival bem cara de dança tradicional, tipo Joinville, eu assisti um balé clássico de roupa nude, topzinho e bermudinha, e acho que era até no chão, e era um balé clássico.</p> <p>Então isso já, essa coisa da neutralidade para mim... Daí o Cena 11 não existiria, gente? Olha só a grande companhia que dança lá, bota uma... Como é que é o nome, um coiso de animal na boca da pessoa, e dança ali em cima...</p> <p>Um freio! Dança com perna de pau, para justamente criar corpos estranhos, e tudo mais. Nos desafia a isso o tempo todo. Por exemplo, claro o <i>wuppertal</i> tem um contexto, uma tradição, mas que também a gente vê bailarinos mais jovens mudando tudo.</p> <p>Deixa-me pensar, que eu assisti, por exemplo, uma companhia mais tradicional também, que é a Débora Colker traz esses novos trabalhos com todo um contexto de brasilidade, de uma de figurinos cada vez mais diferentes. Que tu não pensarias num contexto, da dança contemporânea, da arte contemporânea.</p>	<p>Não concordo com a ideia que tem que ser neutro, é preciso assumir novas abordagens, esgotar as possibilidades para criação, respeitando a intenção do coreógrafo e/ou diretor., seguindo a visualidade, a plástica, do que tem relação com o teu questionamento, com o teu conceito, com a proposta coreográfica. Considero interessante a inovação, abre portas para que outros profissionais se sintam convidados a este lugar de propor para o mercado da dança, como estudantes das artes visuais e das visualidades.</p>

Então, não... acho que tem que abusar da criatividade, não é criatividade, mas da criação que os artistas se colocam. Tipo, eu dancei uma vez, deixa eu vez, que eu usava copos com água e isso se misturava na gente, eu dançava com umas coisas assim, a gente já dançou com... Claro, aí eu, por exemplo na dança contemporânea, o Adilson fez uma coreografia, um espetáculo para nós que era a força da fragilidade, onde eu quebrava... Onde eu usava sapatilhas de ponta e quebrava espelhos, só com uma malha para mostrar assim a fragilidade de um corpo. Então eu estava exposta a me cortar, por exemplo, real oficial, porque eu não estava usando meia-calça, nem calça, nem nada e eu estava de sapatilha de ponta quebrando espelhos, saltando os espelhos, na pessoa.

Então, por que que ele escolheu aquele figurino que era só, nós escolhemos, que era só aquela malha? Para expor o corpo, mostrar a fragilidade entre aspas. Que o corpo não é frágil, mas que naquele modo como estava sendo exposto, podia ser forte e fraco. Como eu sou forte, e quebrou espelhos e esse meu pé tem essa capacidade, mas também eu tenho uma pele, ali muito frágil que pode a qualquer momento se romper com o corte.

Então, tudo isso é essa visualidade que tu tá falando, que pode ser por uma dança, pode ser com contexto de que daí nós estamos falando, tipos de contextos. Pode ser por um contexto de chocar, pode ser um contexto mais denúncia. Para não usar político, porque toda arte é política, mesmo que eu faça um balézinho do rei, é político. Eu escolho isso, da corte, mas sem desmerecer o balé, não quis dizer balézinho como diminutivo do Balé. Mas estou falando, assim, todo contexto é político, mas pode ser um contexto de denúncia. Então pode.

E aí, claro, tem Lia Rodrigues do Rio de Janeiro, agora estava esquecendo, que trabalha muito com o nu, trabalha com... ela tem a Pororoca que eles usam muita roupa e depois ficam nus, e daí depois tem um trabalho, também, que usa água e aqueles plásticos e enfim. Tem muitas companhias aí que vão trazer o figurino com essa ideia mais, também, de uma arte de contexto. Denúncia. Então eu sou a favor de pirar.

Participante 02: Tudo dependerá da intenção do coreógrafo e/ou diretor. Considero interessante a inovação, os profissionais da dança, propositores/criadores, quando pensam em um espetáculo, possuem uma ideia inicial do que poderia ser o figurino, contudo, isso parte da perspectiva e referências próprias do proponente do espetáculo, o que demonstra ser totalmente diferente ao entregar esse processo de criação à um profissional que estuda a criação de figurinos, que entende de tecidos, que entende das capacidades de um tecido (caimento e movimentação); Maleabilidade; no quanto ele pode criar figuras e silhuetas e trazer significados através das cores, de como esse figurino será construído.

E, portanto, dar autonomia para o criador/figurinista/designer potencializa a criação em dança porque aquela criação vem carregada de referências de outro profissional, que estudou para isso.

Dentro do espetáculo, potencializa essa criação, porque considero importante o momento de pós-espetáculo, porque logo após a apresentação o público tende a ir embora e fica digerindo aquilo que foi apresentado, e muitas vezes os criadores sentem a necessidade de falar sobre o trabalho, de expor as referências sobre trabalhos, apresentar os demais sujeitos criadores envolvidos na construção da obra.

Considero que isso abre portas para que outros profissionais se sintam convidados a este lugar de propor, para o mercado da dança. Cidade cultura, estudantes das artes visuais e das visualidades.

Considero que falar, referenciar e dar espaço para que todos os profissionais envolvidos numa obra falem, em seus processos, instiga outras pessoas e de certa forma capacita outras pessoas a esse fazer. Não somente em dança, mas nas demais áreas específicas da criação para cena. Entregar autonomia à todas essas partes constituintes, (inforça) reforça aquilo que eu falei anteriormente, todos são IC dessa obra, ao ponto que tem essa autonomia. Claro, dada essa autonomia, há o retorno da proposta, em uma conversa a gente vai delimitando o que é possível ou não, dentro das condições de dança, é possível me mover de uma forma que também a minha parte não seja prejudicada, se sim, então a ideia da visualidade do figurino é ótima.

A trilha sonora que foi criada de forma totalmente autônoma pelo músico, ela funciona para aquilo que eu quero apresentar? Funciona, mas quem sabe se alterar a velocidade, se eu tirar essa sonoridade desse instrumento, será que não fica melhor?"

Acredito que dar esta autonomia para estes artistas constituintes da obra que estão presentes, ao mesmo tempo que a gente consegue deixar aberto para que eles entreguem o seu melhor, consigam atuar dentro das suas vontades, faz com que quando a gente tenha esse retorno, e a gente enquanto propositor, a gente realmente se surpreenda, pensando que essas partes estão sendo feitas por pessoas específicas, com conhecimentos específico nas suas áreas, a gente fica realmente surpreso e reforçando a ideia da motivação, do quanto a gente se sente motivado em ver que talvez a ideia inicial que eu tinha como figurino, quando ele me chega de volta, depois do artista ter criado, da forma que ele entende necessário, que as suas vontades o fizeram, isso instiga muito a criação porque vai muito além do que a gente pensava. E no quesito potência tem ali suas referências de onde vieram aquele figurino e que muitas vezes são partes que vão significar o espetáculo muito mais do que a dança.

A gente vê a trilha sonora daquele espetáculo a gente lembra, a gente lembra da cenografia, a gente lembra do figurino... porque foram peças chaves, que chamaram atenção para obra.

Participante 03: Roupas neutras, gente. Eu penso em tanta gente quando ouço esse termo. Mas olha só, que bizarro essa pergunta, com todo respeito! Mas isso é bizarro pra mim! O que que eu vou até dizer? Vou te dar um exemplo, roupas neutras... Tá, olha só. Depende de novo, para mim, depende da visualidade, depende da

plástica, depende daquilo que tem relação com a tua questão de pesquisa não, mas com a tua, com aquilo, com o teu questionamento, com o teu conceito, com a proposta coreográfica. Há, por exemplo, como funciona o processo criativo do Grupo Corpo? Rodrigo Pederneiras já cansou de dizer em todas as redes midiáticas possíveis de que, ele se inspira numa música, a trilha sonora é o ponto de partida da criação do Pederneiras. Então ele vai procurar um músico, ele compra um CD, ele ganha uma trilha, enfim. Como costuma ser o figurino do Grupo Corpo? Uns macacões bem colados, bem colado, com desenho aleatório, está legal, porque todo mundo tem um corpinho estilo americano. Que o pessoal acha massa de ver, principalmente, o Grupo Corpo faz dancinha para inglês ver, o Grupo Corpo faz turnê fora do Brasil, então eles têm que estar muito uma visualidade muito padrão Internacional. Então, assim, não só o figurino faz parte da obra, mas o figurino é também o cartão de visitas, bem como o formato dos corpos dos bailarinos do Grupo Corpo.

Eu não sou contra o Grupo Corpo, eu só estou fazendo uma análise. Assim como, a dança do Grupo Corpo é extremamente verticalizada. Ela é muito parecida com os famosos contemporâneos “balezão” que a gente vê sendo dançado fora do Brasil? Por que é uma dancinha para inglês ver? Infelizmente ou felizmente, é isso. Então, assim. Nesse caso, é uma roupa neutra, porque se tu colocares no YouTube aula de Merce Cunningham tu vai ver as pessoas fazendo aula com um macacão exatamente igual, ao macacão do Grupo Corpo dança, porque é um macacão que mostra, então o atributo corporal perfeito do bailarino e não o impede de botar a perna onde ele quiser, que não impede que ele role, que ele salte, que eu não sei o que. Beleza, então.

Participante 03: Ele está ali. Mas como ele é de uma coisa com elastano, ele é bem grudado, então ele não interfere. Ele possibilita que o bailarino coloque, externa toda sua virtuosidade técnica. Porque é isso que a gente vai ter no Grupo Corpo.

Tá, beleza, ah estou fazendo um espetáculo sobre Malevich, me inspirei na obra “Quadrado negro sobre fundo branco”, eu quero um figurino, todo clean, todo minimalista. O que não significa que tem que ser neutro, pode ser todo preto e branco? Pode! Pode ser todo preto? Pode! Pode ser todo branco? Pode! Mas não precisa ser um macacão colado. Mas é que eu pensei num camiseta extra large não sei o quê, engomado, tarará, que eu acho que vai dar ruim. Beleza traz aqui, a gente tem 6 meses ainda para ensaiar com camiseta extra large engomado, duro. Para ver o que a gente faz com ele, entendeu?

Participante 03: A poética, da estética, visualidade, exatamente aquilo que tu está pensando, entendeu? Por exemplo, Cena 11, tu vais ver as pessoas dançando, eu assisti Protocolo Elefante, eles pareciam que estavam com roupa de aula, eles estavam de regata, tinha um boy de regata e sunga, uma mina com uma blusinha assim de \$:9,90, preta e uma calça de abrigo. Mas é figurino por mais que pareça roupa de aula, é figurino. Ai, mas é super assim, descontraído, é confortável, é porque as

<p>minas se atiram no chão. Elas se rolam, elas se batem, elas têm que usar uma roupa que seja confortável. Para que isso aconteça. Apesar de que depois eles ficam nus, enfim. <u>Então essa coisa da roupa neutra para mim não cola muito</u>, sabe? Eu acho isso esquisito. Ora, deve-se elaborar o figurino seguindo (inaudível), de tem que ser neutro. É que neutro para mim tem tão mais a ver com cor do que com formato de roupa.</p> <p>Participante 03: Assim ó, por exemplo, tipo ah se fosse se o figurino segue o entendimento de que ele deve ser confortável. Nunca, figurino nunca é confortável. Pode ser o melhor tecido do mundo, pode ser o melhor corte do mundo, o melhor desenho... nunca vai ser. Ele não é, porque ele tem, ou que ser muito justo em tal lugar, ou muito apertado, ou tem que ter um elástico, não sei onde, um botão não sei aonde, um não sei o que, eu tenho que usar meia-calça que pinica, ou um sapato que dá bolha. Então assim, ele nunca é confortável. Sabe, é isso é fato. E aí uma adrenalina envolvida também.</p> <p>Participante 03: É, entendeu? Então assim, ou é pesado, ou é calor. Mas assim, <u>tipo, não concordo com essa coisa ter que ser neutro!</u> Bah, que viagem, talvez tenham pessoas que pensem isso, mas eu não penso.</p> <p>Participante 04: Outras abordagens para vestir esse <u>corpo dançante</u>, com certeza. Porque de certa forma o <u>figurino sempre vai ser uma informação</u>. Não é preciso assumir essa informação que vai para o palco e muitas vezes, isso pelas minhas experiências, antes da Duncan, com ou dançando em vários grupos ou até trabalhos da faculdade mesmo. O figurino ele é dificilmente pensado. Ele é quase a última coisa que era pensado às vezes, e aí acaba que aquele lugar de ter uma informação para figurino é como se quisesse assumir uma postura de não dar uma informação. Então vamos usar um branco, vamos usar um preto ou um bege, para tirar uma informação, só que a própria informação que está sendo dada também que se constrói uma estética e uma própria ideia do que do que é dança contemporânea ou do que está sendo apresentado, então vai assumindo lugares que daria super para assumir esses lugares e usar a favor da própria obra.</p>	
--	--

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

Na etapa anterior mostrou-se a identificação das expressões-chave, de onde se extraíram as ideias centrais com base nas respostas dos coreógrafos e diretores entrevistados. Os Instrumentos de Análise do Discurso 2, colocados em sequência, estão representados nos Quadros 14, 15, 16, 17, 18 e 19, exibem o agrupamento das expressões-chave que originam a ideia central que possibilitou elaborar o Discurso do Sujeito Coletivo.

Quadro 14 - Instrumento de análise do discurso 2

Ideia central: O figurino é importante pois está relacionado com a estética e o conceito de uma obra em dança (espetáculo/coreografia/performance), não acontece sem. Contribui na construção de sentidos, com tudo aquilo que os criadores querem dizer, com tudo que está sendo apresentado. Contribui com o que a direção/propositor pretende levar para o público. Contudo, as pessoas não têm essa noção ainda, com um recorte para os cursos de

formação no Brasil. Além disso, o figurino é relevante por ser um dos elementos cênicos visuais de uma obra em dança que mais facilmente se prende à memória do espectador, uma articulação, que questiona, que se opõe, que dispara outras possibilidades de relação no espectador.	
Expressões-chave	Discurso do Sujeito Coletivo
Participante nº. 01: É de igual importância como a dança, não acontece sem. É utilizado de maneira que contribua com tudo aquilo que a gente quer dizer, com tudo aquilo que está sendo apresentado. Então eu acho que é de igual importância e que as pessoas não têm essa noção ainda;	O figurino demonstra sua importância na construção cênica da obra, uma vez que se relaciona intimamente com o conceito, a estética, a visualidade e com a construção de sentidos que o artista propositor da obra busca.
Participante nº. 02: Se há um figurino, ele vai estar tão presente quanto a dança, porque ele vai dar forma, também, à essa dança. É importante que se pense o figurino não somente como algo que precisa cobrir o corpo e não que essa seja uma necessidade da dança, talvez essa dança não precise ter o corpo coberto, mas, ele ser intencional, ele ter um propósito, ser efetivo naquilo que a direção, que o bailarino, sujeito, que o propositor pretende levar para aquele público;	
Participante nº. 03: O figurino é relevante por ser um dos elementos cênicos visuais de uma obra em dança que mais facilmente se prende à memória do espectador, está relacionado com a estética e o conceito de uma obra em dança (espetáculo/coreografia/performance). Compreendo a relevância do figurino como uma articulação, que questiona, que se opõe, que dispara outras possibilidades de relação no espectador;	
Participante 04: Acredito que toda, o figurino é uma das primeiras coisas que a gente começa a elaborar, como a gente vai estar no palco é extremamente importante, a roupa ela meio que define muitas coisas, o figurino ajuda a passar essa mensagem.	

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

Quadro 15 - Instrumento de análise do discurso 2

Ideia central: Atua na dança contemporânea desde jovem, ou desde que ingressou no curso de formação superior em Dança, estimulado a desenvolver processos de criação como intérprete-criador, que é algo muito presente na dança contemporânea.	
Expressões-chave	Discurso do Sujeito Coletivo
Participante nº. 01: Atuo desde muito jovem, fui estimulada a desenvolver procedimentos de criação. Nos desafiam a trabalhar como intérpretes-criadores, que é algo que a dança contemporânea traz com muita força, ela nos convoca a isso;	Atuo com dança contemporânea, seguindo o conceito de intérprete-criador.
Participante nº. 02: Comecei a atuar com dança contemporânea em 2013, como bailarino. Em 2015, na graduação em dança, assumi um papel de quem trabalha e coordena processos criativos em dança contemporânea;	
Participante nº. 03: Sim, nesse lugar do bailarino como intérprete-criador, a partir de 2016. Eu comecei desde os anos 2000, mas mais efetivamente com o pensamento e o entendimento do que hoje a compreende por dança contemporânea, na contemporaneidade, a partir de 2016;	
Participante 04: Há um ano, no coletivo. E profissional desde que entrei na graduação.	

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

Quadro 16 - Instrumento de análise do discurso 2

<p>Ideia central: Envolve-se em muitas coisas dentro do processo criativo como intérprete-criador, em que os sujeitos envolvidos são convocados à tudo, sobretudo trabalhando em companhia independente, em que os integrantes participam de tudo. Quando em uma companhia maior, atua como diretor e participa de todos os processos que envolvem o espetáculo, sempre convidando profissionais de áreas que deveriam ter um profissional mais específico.</p>	
Expressões-chave	Discurso do Sujeito Coletivo
<p>Participante nº. 01: Eu experimentei muitas coisas. Criação coletiva, sem o olhar de direção única, nós nos convocamos há tudo, mas sempre convidando profissionais das áreas que a gente achava que eram áreas que deveriam ter um profissional mais específico;</p>	<p>Atuo como intérprete-criador, me envolvo em diversas instâncias dentro do processo criativo, considerando as restrições financeiras para a contratação de outros profissionais.</p>
<p>Participante nº. 02: Considerando as limitações do mercado de Santa Maria, RS no sentido financeiro, para se produzir um espetáculo se faz necessário conseguir financiamentos, uma vez que de forma independente é bastante complicado. Eu costumo atuar no lugar daquilo que se chama de intérprete-criador, que é quem coreografa e organiza desde o início do processo, desde a primeira ideia até a sua finalização. Lugar autoria e interpretação da dança, direção geral. enquanto propositor atuo na direção geral do espetáculo, assumindo várias funções dentro do processo;</p>	
<p>Participante nº. 03: Costumo estar no lugar de alguém que faz a gestão, faz a provocação, organiza a estrutura. Se eu vou dançar, eu não estou dirigindo, eu não estou propondo, eu vou dançar um espetáculo. Então, se eu não estou em cena, eu estou neste lugar da gestão, da direção e tal;</p>	
<p>Participante nº. 04: A gente ocupa o papel do diretor, intérprete-criador, coreógrafos, produtores, social media, mas o nosso ideal é sempre conseguir contratar diferentes artistas, nem sempre é possível, pelos recursos, pelos contratos.</p>	

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

Quadro 17 - Instrumento de análise do discurso 2

<p>Ideia central: Totalmente em conjunto, mas não precisa ser um junto desde o começo, pois dá espaço para que esse processo de criação comece efetivamente a ganhar corpo e para amadurecer a ideia. O que acontece hoje e que é bem ruim, o figurino vem depois, o figurino ele pode ser pensado sempre em conjunto. Sempre trabalhei com profissionais dedicados em cada área na construção dos espetáculos. Contudo, nem todos moram na mesma cidade, por isso, os processos ocorrem a partir dos direcionamentos do propositor, paralelo com a criação em dança, mas não se contaminam muito entre si, apesar disso, mostra-se importante que todos os processos de criação aconteçam ao mesmo tempo, dividindo o mesmo espaço como cenário ideal, pois potencializaria o processo de criação. Porém, essa realidade não está ao alcance da maioria das pequenas companhias.</p>	
Expressões-chave	Discurso do Sujeito Coletivo
<p>Participante nº. 01: Totalmente em conjunto, o que acontece hoje, que eu acho bem ruim, o figurino vem depois, e acho que o figurino ele pode ser pensado sempre em conjunto. Nunca isolado. O tempo de desenvolvimento dele é importante para que a gente entre em contato com esse vestível;</p>	<p>A construção do figurino pode acontecer em conjunto com os demais processos criativos do espetáculo, mas não precisa ser desde o começo. Afinal, é preciso amadurecer a ideia e o processo de criação de movimentos precisa de tempo para ganhar corpo. Seria importante que todos os processos de criação compartilhassem o mesmo espaço, sendo a realidade de um cenário ideal, pois potencializaria o processo de criação através do diálogo entre os sujeitos envolvidos. Porém, essa realidade não está ao alcance da maioria das pequenas companhias, por isso todos devem seguir os direcionamentos do propositor/diretor, atentos a visualidade pretendida para obra.</p>
<p>Participante nº. 02: Sempre trabalhei com profissionais dedicados em cada área na construção dos meus espetáculos, mas nem todos os profissionais residem na mesma cidade, portanto os processos ocorrem a partir dos meus direcionamentos enquanto propositor, paralelo com a criação em dança, mas não se contaminam muito entre si. A intenção é conseguir transmitir qual a</p>	

<p>visualidade que eu pretendo trazer. Acho importante que todos os processos de criação acontecerem ao mesmo tempo, dividindo o mesmo espaço, essa grande reunião de todas as partes envolvidas seria algo que fortaleceria criativamente, seria muito potente pois permitiria um grande diálogo. E quando existe essa proposta de fazer um espetáculo, ela não é um caminho reto traçado pelo diretor, entendo que as outras partes também são norteadores dos processos, tornando o caminho curvo;</p> <p>Participante nº. 03: O figurino, para mim, faz parte de uma coisa que é bem importante, que é essa ideia da visualidade, da plástica da obra, ele pode ser um lugar, assim como o próprio cenário, que vão carregar alguns signos, ou algumas alegorias que constroem sentido. Eu acho que que tem que tem que ser junto, mas não precisa ser um junto desde o ensaio 1, acho que a partir da metade; porque primeiro, dá espaço para que esse processo de criação comece efetivamente ganhar um corpo;</p> <p>Participante nº. 04: Em Conjunto, assim, porque de certa forma além de ser apresentado, como a gente vai escolhendo isso vai determinar muito do que é a performance, dos movimentos, da luz também.</p>	
--	--

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

Quadro 18 - Instrumento de análise do discurso 2

<p>Ideia central: Concordo em parte. Concordo com a afirmação sobre interferir, ou limitar, ou modificar. Porém no que tange a afirmação da segunda-pele, considero forte, pensando que é algo que vai sobre essa pele, mas se a pessoa está pelada? Em dança contemporânea, ficar pelado é normal, pensando nesse corpo que não veste nada a não ser a sua própria pele acho que chamar o figurino de segunda pele é forte.</p>	
Expressões-chave	Discurso do Sujeito Coletivo
<p>Participante nº. 01: Concordo plenamente;</p> <p>Participante nº. 02: Muitas vezes me sinto movido pelo que visto, pelo figurino. Pensando na abordagem do figurino que interfere e modifica o corpo, e propõe uma nova movimentação, e na perspectiva de a dança contemporânea beber de outras fontes, alimentar-se de outras áreas. Considero que pensar em figurino que limite a movimentação ser a maior qualidade que se pode levar para cena, uma vez que, funcionaria muito melhor que “fingir, falsear” essa limitação. Por fim, concordo com a afirmação;</p> <p>Participante nº. 03: Concordo em parte. Em parte, no sentido de, sim, considero que o figurino, de todos os elementos cênicos, ele é o mais próximo do bailarino, OK. A coisa da segunda-pele, acho forte. Pensando que o figurino/vestíveis é algo que vai sobre a pele, mas se a pessoa tá pelada, é um vestível que é da criatura, é um figurino que é ela mesma, que é a pele dela. Acho que a segunda pele é uma coisa forte, porque eu estou considerando essas produções em que o nu é muito presente, e em dança contemporânea, ficar pelado é até meio normal. não vamos considerar os pelados? Então, okay, daí eu concordo. Sim, essa coisa de interferir, ou limitar, ou modificar, sim;</p> <p>Participante nº. 04: Sim, eu sinto muito nisso do modificar, eu sinto muito que o tecido tem a ver, porque se eu uso um tecido mais duro parece que eu vou trazer essa informação também para o meu movimento. Se eu</p>	<p>O figurino pode ser considerado como um elemento cênico que modifica a corporeidade, a plástica do movimento dos intérpretes-criadores, propondo novos modos de mover e estar em cena.</p>

uso um tecido mais leve, mais fluido, mais solto, e parece que eu também consigo trazer essa fluidez, essa leveza para o meu movimento. Então sim.	
--	--

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

Quadro 19 - Instrumento de análise do discurso 2

<p>Ideia central: Não concordo com a ideia que tem que ser neutro, é preciso assumir novas abordagens, esgotar as possibilidades para criação, respeitando a intenção do coreógrafo e/ou diretor, seguindo a visualidade, a plástica, do que tem relação com o teu questionamento, com o teu conceito, com a proposta coreográfica. Considero interessante a inovação, abre portas para que outros profissionais se sintam convidados a este lugar de propor para o mercado da dança, como estudantes das artes visuais e das visualidades.</p>	
Expressões-chave	Discurso do Sujeito Coletivo
<p>Participante nº. 01: Super novas abordagens. Essa ideia, muito forte, que veio assim, claro, no início a dança contemporânea tinha a mesma cara, tu sabias que um bailarino ia dançar uma coreografia de dança contemporânea se ele usava uma roupa nude, e pouca roupa, um topzinho e uma bermudinha, deixa corpo o corpo bem amostra e dança de pé no chão, é contemporâneo. Então, não... acho que tem que abusar da criatividade, não é criatividade, mas da criação que os artistas se colocam;</p>	<p>É preciso propor novas abordagens para vestir o corpo que dança, que está em cena. Respeitando as intenções do coreógrafo/diretor, atendendo questões ligadas a visualidade, a plástica da obra. A inovação abre portas para que profissionais que estudam a criação de figurinos, que entendem das características dos tecidos, ocupem o lugar de propor para o mercado da dança.</p>
<p>Participante nº. 02: Tudo dependerá da intenção do coreógrafo e/ou diretor. Considero interessante a inovação, os profissionais da dança, propositores/criadores, quando pensam em um espetáculo, possuem uma ideia inicial do que poderia ser o figurino, mas isso parte da perspectiva e referências próprias do proponente do espetáculo, o que demonstra ser totalmente diferente ao entregar esse processo de criação à um profissional que estuda a criação de figurinos, que entende de tecidos, que entende das capacidades de um tecido (caimento e movimentação); Maleabilidade; no quanto ele pode criar figuras e silhuetas e trazer significados através das cores, de como esse figurino será construído. Dar autonomia para o criador/figurinista/designer potencializa a criação em dança porque aquela criação vem carregada de referências de outro profissional;</p>	
<p>Participante nº. 03: Então essa coisa da roupa neutra para mim não cola muito, depende da visualidade, depende da plástica, depende daquilo que tem relação com a tua questão, com aquilo, com o teu questionamento, com o teu conceito, com a proposta coreográfica. A poética, da estética, visualidade, exatamente aquilo que tu tá pensando. Mas, não concordo com essa coisa ter que ser neutro;</p>	
<p>Participante nº. 04: Outras abordagens para vestir esse corpo dançante, com certeza. Porque de certa forma o figurino sempre vai ser uma informação.</p>	

Fonte: Pesquisa de campo (2023).

4.9 GERAÇÃO DE CONHECIMENTO COM A ANÁLISE DO DISCURSO DO SUJEITO COLETIVO

Este tópico da dissertação revela-se como o principal momento de uma pesquisa científica, uma vez que oportuniza a geração do conhecimento por meio da discussão e da teorização do problema, confrontando-os com a fundamentação teórica.

A utilização da Técnica do Discurso do Sujeito Coletivo permitiu cristalizar, com base na pesquisa de campo, as diferentes percepções, abordagens e entendimentos na utilização e a relevância dos vestíveis enquanto elemento cênico que compõem a cena contemporânea de dança. A subjetividade das mensagens pode ser vista com base em diversas perspectivas e não tendo o mesmo significado para todas as interpretações e conclusão.

Isto posto, com base na pesquisa realizada, propõe-se a estruturação de conhecimentos alicerçados nas informações elaboradas a partir dos dados analisados, para tanto, o arcabouço teórico serviu de cerne à operacionalização da pesquisa qualitativa de campo, aplicada com coreógrafos e diretores de dança contemporânea, para então desenvolver a organização dos dados desenvolvida por meio da técnica do Discurso do Sujeito Coletivo, ilustrada nos Instrumentos de Análise de Discurso 1 e 2, que possibilitou identificar 6 ideias centrais, representadas nos Quadros 20, 21, 22, 23, 24 e 25, originadas dos temas apresentados com seus respectivos Discursos do Sujeito Coletivo para análise e reflexão com o contexto teórico.

Quadro 20 - Tema 01: Relevância do figurino/vestível

Ideia central: É de igual importância como a dança, pois o figurino está relacionado com a estética e o conceito de uma obra em dança (espetáculo/coreografia/performance), não acontece sem. Contribui na construção de sentidos, com tudo aquilo que os criadores querem dizer, com tudo que está sendo apresentado. Contribui com o que a direção/propositor pretende levar para o público. Contudo, as pessoas não têm essa noção ainda, com um recorte para os cursos de formação no Brasil. Além disso, o figurino é relevante por ser um dos elementos cênicos visuais de uma obra em dança que mais facilmente se prende à memória do espectador, uma articulação, que questiona, que se opõe, que dispara outras possibilidades de relação no espectador.
Discurso do sujeito coletivo
O figurino demonstra sua importância na construção cênica da obra, uma vez que se relaciona intimamente com o conceito, a estética, a visualidade e com a construção de sentidos que o artista propositor da obra busca

Fonte: Pesquisa de Campo (2023).

O Discurso do Sujeito Coletivo apresentado no Quadro 20 revela a percepção dos entrevistados no que tange a relevância do figurino no contexto da cena contemporânea de dança. Dessarte, indo ao encontro do que assevera Pavis (2008), o figurino demonstra sua relevância uma vez que este emana, dentro do contexto de um espetáculo, signos que se relacionam para além do universo da obra, nesta visão, as funções do figurino operam tanto no

contexto do personagem, quanto no contexto histórico ao qual a narrativa se insere, podendo ser visto como um símbolo, um instrumento e elemento essencial da narrativa.

Neste sentido, Fernandes (2012) fala que trabalhar com de figurino é de suma importância, uma vez que determina a construção imagética de um corpo em cena, um elemento estético que faz parte da visualidade da cena, com potência para traduzir e transmitir signos e sentidos. Portanto, cabe ressaltar que nas artes da cena não é somente o corpo em movimento que escreve a poética de um espetáculo, mas o conjunto formado por: iluminação, som ou a ausência dele, cenário, figurino e maquiagem, são todos elementos dramaturgicos essenciais para a construção da cena e seus entendimentos.

Quadro 21 - Tema 02: Atuação em dança contemporânea

Ideia central: Os profissionais atuam na dança contemporânea desde jovem, ou desde que ingressou no curso de formação superior em Dança.
Discurso do sujeito coletivo
Atuo com dança contemporânea.

Fonte: Pesquisa de Campo (2023).

Todos os sujeitos entrevistados, de acordo com o Quadro 21, revelaram trabalhar ou estar em relação com a dança contemporânea, seja desde o início da sua vida na dança ou através do ingresso em um curso de formação superior em Dança.

Quadro 22 - Tema 03: atribuições na criação do espetáculo

Ideia central: Envolve-se em muitas coisas dentro do processo criativo como intérprete-criador, em que os sujeitos envolvidos são convocados à tudo, sobretudo trabalhando em companhia independente, em que os integrantes participam de tudo. Quando em uma companhia maior, atua como diretor e participa de todos os processos que envolvem o espetáculo, sempre convidando profissionais de áreas que deveriam ter um profissional mais específico.
Discurso do sujeito coletivo
Atuo como intérprete-criador, me envolvo em diversas instâncias dentro do processo criativo, considerando as restrições financeiras para a contratação de outros profissionais.

Fonte: Pesquisa de Campo (2023).

Conforme demonstrado no Quadro 22, os respondentes declaram trabalhar como intérpretes-criadores, binômio que pode ser definido, segundo entendimento de Ferreira (2012), para quem não cabe mais no contexto contemporâneo, o intérprete-criador surge como sujeito que não mais é apenas executor, mas alguém que dialoga com a criação nos mais diversos níveis. O processo de hierarquização se horizontaliza, onde os coreógrafos passam a dialogar com o bailarino e a dar voz a esses sujeitos, que participam ativamente da construção cênica,

interferindo de forma direta no processo criativo do coreógrafo/diretor, assumindo um status do cocriador.

Nesse sentido, na direção do que Agambem (2009) defende, a contemporaneidade não está presa às questões fechadas, mas, sobretudo, aos questionamentos, provocações, fissuras abertas, aos terrenos movediços e aos significados que se transformam a cada segundo, portanto o intérprete-criador se vale de várias fontes, uma vez que nas artes contemporâneas as fronteiras se tornam mais porosas, permitindo que este não só mergulhe na prática e estudos de outras técnicas corporais, como também de outras áreas da arte como a música, o teatro e as artes visuais.

Quadro 23 - Tema 04: Como deve ocorrer a criação dos vestíveis

<p>Ideia central: Totalmente em conjunto, mas não precisa ser um junto desde o começo, pois dá espaço para que esse processo de criação comece efetivamente a ganhar corpo e para amadurecer a ideia. O que acontece hoje e que é bem ruim, o figurino vem depois, o figurino ele pode ser pensado sempre em conjunto. Sempre trabalhei com profissionais dedicados em cada área na construção dos espetáculos. Contudo, nem todos moram na mesma cidade, por isso, os processos ocorrem a partir dos direcionamentos do proponente, paralelo com a criação em dança, mas não se contaminam muito entre si, apesar disso, mostra-se importante que todos os processos de criação aconteçam ao mesmo tempo, dividindo o mesmo espaço como cenário ideal, pois potencializaria o processo de criação. Porém, essa realidade não está ao alcance da maioria das pequenas companhias.</p>
<p>Discurso do sujeito coletivo</p> <p>A construção do figurino pode acontecer em conjunto com os demais processos criativos do espetáculo, mas não precisa ser desde o começo. Afinal, é preciso amadurecer a ideia e o processo de criação de movimentos precisa de tempo para ganhar corpo. Seria importante que todos os processos de criação compartilhassem o mesmo espaço, sendo a realidade de um cenário ideal, pois potencializaria o processo de criação através do diálogo entre os sujeitos envolvidos. Porém, essa realidade não está ao alcance da maioria das pequenas companhias, por isso todos devem seguir os direcionamentos do proponente/diretor, atentos a visualidade pretendida para obra.</p>

Fonte: Pesquisa de Campo (2023).

Pensar o processo de criação dos vestíveis, conforme salientam os respondentes (Quadro 23), implica considerar vários aspectos envolvidos no desenvolvimento da obra cênica, uma vez que de acordo com Viana e Pereira (2015) o figurino pode ser entendido como o resultado da combinação dos anseios de todos os envolvidos na produção, uma vez que, as possibilidades são imensas em um processo criativo aberto, e considerando um contexto contemporâneo, os figurinos podem assumir formas que dificultam a sua compreensão, propondo outros contextos semânticos.

Isto posto, Iglecio e Italiano (2012, p. 5) declaram que “a criação do figurino é um processo artístico, onde arte e design, e seus diversos aspectos, se reúnem para produzir um elemento comunicador”. Para Viana e Pereira (2015), os processos criativos nas artes da cena devem ser colaborativos e para o figurino não seria diferente, conforme os autores é aconselhável construir o figurino de forma integrada ao trabalho de todos os outros sujeitos envolvidos na criação do espetáculo.

Vale destacar que, nem sempre é possível conciliar os processos de criação devido à dificuldade que a grande maioria das companhias independentes enfrenta, que é a falta de recursos financeiros para subsidiar os custos envolvidos na produção de um espetáculo. Desta forma, muitas vezes, se faz necessário “improvisar” e estabelecer parcerias com profissionais de áreas que não são da dança para dar conta destes outros processos criativos que envolvem o todo do espetáculo.

Quadro 24 - Tema 05: O figurino pode interferir/limitar/modificar a visualidade/corporeidade do bailarino

Ideia central: Concordo em parte. O figurino pode ser considerado como um elemento cênico que modifica a corporeidade, a plástica do movimento dos intérpretes-criadores, propondo novos modos de mover e estar em cena. Porém no que tange a afirmação da segunda-pele, considero forte, pensando que é algo que vai sobre essa pele, mas se a pessoa está pelada? Em dança contemporânea, ficar pelado é normal, pensando nesse corpo que não veste nada a não ser a sua própria pele acho que chamar o figurino de segunda pele é forte.
Discurso do sujeito coletivo
O figurino pode ser considerado como um elemento cênico que modifica a corporeidade, a plástica do movimento dos intérpretes-criadores, propondo novos modos de mover e estar em cena.

Fonte: Pesquisa de Campo (2023).

O figurino pode, de acordo com os sujeitos entrevistados (Quadro 24), atuar como um mecanismo que altera a plasticidade, a dinâmica e visualidade do corpo em cena, auxiliando na construção de novos sentidos e jeitos de mover. Neste sentido, Fernandes (2012, p.7) afirma que é possível perceber que o figurino é concebido não apenas para compor uma cena, mas, na verdade, pode interferir nela instigando a ação, provocando reações e que gera, por sua vez, uma nova relação entre o artista e o que se veste, assim como com o público. Leite (2002) reforça que, o figurino veste a pele do ator enquanto este ocupa a cena e suas funções variam de acordo com a ideia da encenação a que estão submetidas.

Propõe-se entender o figurino como sendo um elemento relacional entre o corpo e o que veste este corpo, não estando limitado apenas a peças vestuário e acessórios, amplia-se à elementos e/ou objetos que em dado momento podem vir a relacionar-se com o corpo em cena e vesti-lo das mais diversas formas e, a partir desta relação, que não se estabelece por meio de um controle sobre os objetos, mas, pelo o que a artista define como uma relação recíproca, ou seja, não se trata de manipular os objetos, mas de submeter-se a eles, deixando-se afetar e investindo o corpo de sentidos aos quais não estão fixos (DINIZ, 2012).

Portanto, Greiner (2005) destaca que o contexto contemporâneo se transformou em uma espécie de ambiente contextual, em que o entendimento de local de onde a performance ocorre deixou de ser um lugar, ou seja, o cenário em que o artista se apresenta, transformando-se em um outro corpo com o qual o intérprete se relaciona.

Quadro 25 - Tema 06: Criação do figurino no contexto contemporâneo de dança

Ideia central: Não concordo com a ideia que tem que ser neutro, é preciso assumir novas abordagens, esgotar as possibilidades para criação, respeitando a intenção do coreógrafo e/ou diretor, seguindo a visualidade, a plástica, do que tem relação com o teu questionamento, com o teu conceito, com a proposta coreográfica. Considero interessante a inovação, abre portas para que outros profissionais se sintam convidados a este lugar de propor para o mercado da dança, como estudantes das artes visuais e das visualidades.
Discurso do sujeito coletivo
É preciso propor novas abordagens para vestir o corpo que dança, que está em cena. Respeitando as intenções do coreógrafo/diretor, atendendo questões ligadas à visualidade, a plástica da obra. A inovação abre portas para que profissionais que estudam a criação de figurinos, que entendem das características dos tecidos, ocupem o lugar de propor para o mercado da dança.

Fonte: Pesquisa de Campo (2023).

Com base nas respostas obtidas (Quadro 25), novamente, direciona-se o olhar para a questão das intenções criativas do coreógrafo/diretor no que tange a visualidade, a plástica e do que tem relação com o conceito a ser explorado. Nesse sentido, encontra-se respaldo em Leite (2002), para quem o figurino é aquilo que veste a pele do ator enquanto este ocupa a cena e suas funções variam de acordo com a ideia da encenação a que estão submetidas.

Nesta senda, Diniz (2012, p.1), define o figurino como um invólucro, uma segunda pele, cuja função é (in)vestir o corpo de signos e símbolos, ou ainda, um conjunto de informações que colaboram na construção de uma realidade ou contexto específico, ou seja, o figurino enquanto elemento estético compõe a visualidade da cena, e por sua potência de traduzir e transmitir signos e sentidos.

4.9.1 Conclusão do capítulo

Com base nos dados coletados na pesquisa de campo, com intuito de compreender a relevância dos vestíveis na criação cênica em dança contemporânea dos sujeitos entrevistados, evidenciou-se que a concepção dos vestíveis para a cena contemporânea de dança permeia diversos aspectos que estão vinculados a construção da visualidade da obra.

Desta forma, pensar na construção dos vestíveis para espetáculos e/ou coreográficas de dança contemporânea implica compreender o todo da obra em desenvolvimento, haja vista que esse elemento cênico está intimamente ligado a questões como o conceito e a plástica da obra que os engendra. Destaca-se ainda que, de acordo com o conteúdo coletado na pesquisa de campo, quando se fala em dança contemporânea os processos de criação tendem a ser mais horizontalizados, e os bailarinos assumem o papel de intérpretes-criadores, ou seja, envolvem-se ativamente na construção cênica, interferindo de forma direta no processo criativo do coreógrafo/diretor, assumindo o papel de cocriador.

Não obstante, observa-se a relevância da relação entre os profissionais envolvidos na criação daquilo que não é do campo da dança, conforme apontado pelos sujeitos entrevistados, por mais que pareça utópico para os pequenos grupos, companhias independentes e coletivos de artistas a realização de todos os processos criativos em conjunto. Por conta deste cenário, não é raro que coreógrafos/diretores assumam a responsabilidade de criar coisas que extrapolam o lugar dança, seja por falta de recursos financeiros para custear a contratação de profissionais dessas outras áreas ou por falta de mão de obra especializada disponível.

Isto posto, evidente que é enriquecedor ao processo criativo nas artes da cena quando este ocorre de maneira colaborativa, sob a gestão do propositor e diretor. Uma vez que ter todos os agentes criativos compartilhando o mesmo espaço, mediando seus processos de criação, proporciona a combinação das diferentes percepções dos sujeitos envolvidos nesses processos, gerando o compartilhamento de conhecimentos, o que fortalece criativamente os sujeitos envolvidos, uma vez que, o caminho traçado é, muitas vezes, influenciado pelas outras partes envolvidas. Com base nas informações elaboradas a partir dos dados coletados na pesquisa de campo e do arcabouço teórico, no próximo capítulo apresenta-se o método proposto como resultado desta pesquisa.

5 PROPOSTA DA PESQUISA – MÉTODO PARA CRIAÇÃO DE VESTÍVEIS PARA ESPETÁCULOS DE DANÇA CONTEMPORÂNEA

A adoção de metodologias que alicerçam a criação e o desenvolvimento de produtos de moda e de design mostra-se vital para organização desses processos, criando operações mais eficientes e ágeis. Neste sentido, no que se refere a criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea, destaca-se que, optar por abordagens que olham para horizontes múltiplos enriquecem o processo criativo, uma vez que, as metodologias projetuais para produtos de design e de moda visam trazer a sistematização de um conjunto de atividades necessárias ao desenvolvimento.

A elaboração da proposta da pesquisa encontra-se alicerçada na fundamentação teórica e na pesquisa de campo. A prática projetual de um designer de moda, comumente associada ao processo de desenvolvimento de uma coleção que consiste em um conjunto de produtos que apresentam uma relação ou unidade entre si, passa por várias etapas, que partem da identificação do problema, criação, materialização até a sua disponibilização no mercado (TREPTOW, 2013).

Para coordenar eficientemente o desenvolvimento desses produtos ao longo de todas essas etapas, torna-se crucial adotar uma abordagem de trabalho que traga vantagens significativas, tais como a redução do tempo gasto no processo de desenvolvimento do produto de vestuário e a minimização de modificações, uma vez que tais alterações acarretam custos (BACK *et al.*, 2008).

Nesse sentido, considerando contexto de criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea, elaborou-se um caminho através do qual podem ser observadas etapas necessárias à criação da coleção de vestíveis, respeitando as suas particularidades. Para tanto, foram observadas e descritas às etapas das metodologias para o planejamento e desenvolvimento de coleção de vestuário e de figurinos no capítulo 2 itens 2.2, tendo como base os seguintes autores: Löbach (2001) e Merino (2016) do design; Sanches (2017) e Treptow (2013) do design de vestuário e moda; Perito e Rech (2012), Iglécio e Italiano (2012), Pereira (2012) e Diniz (2012) para criação de figurinos e vestíveis.

O método proposto como resultado desta pesquisa divide-se em cinco etapas, descritas a seguir, tem como objetivo organizar e aperfeiçoar o processo de criação de vestíveis para dança contemporânea, aliando os aspectos estéticos e simbólicos aos critérios ergonômicos e antropométricos, com o intuito de adequar os vestíveis às características físicas do corpo

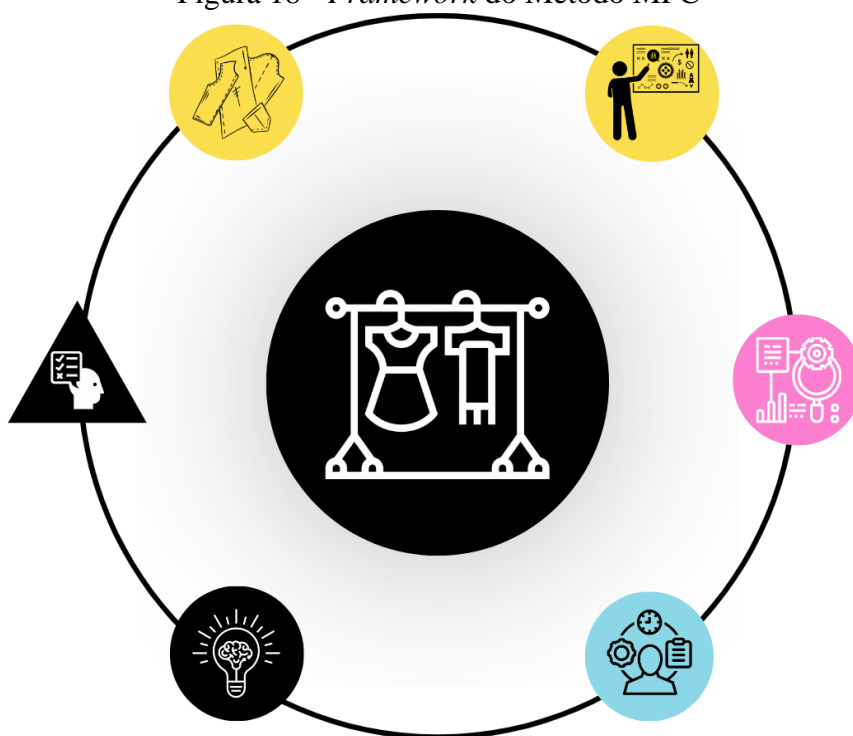
humano, valendo-se de diferentes abordagens estudadas e que melhor contemplam as especificidades para o planejamento e desenvolvimento destes vestíveis.

5.1 MÉTODO MFC (MODA/FLUXO/CORPO)

O uso sistemático de técnicas e ferramentas que contribuam com a organização dos processos de criação de vestíveis ajuda a equilibrar as expectativas de todos os sujeitos envolvidos, uma vez que tais processo são como um caleidoscópio, em que cada um vê o processo sob uma perspectiva diferente. Portanto, como resultado desta pesquisa propõe-se o Método MFC (Figura 18), colocando o usuário no centro de cada fase e que prevê a realização de uma sequência lógica de ações e a utilização de determinadas ferramentas para a criação de vestíveis.

O *framework*⁸ (Figura 18) do método encontra-se alicerçado em diversos autores, tomando como base metodologias projetuais do design, figurino, moda e vestíveis, o objetivo foi compilar, reestruturar e adaptar estas metodologias para que se pudesse dar forma ao Método MFC.

Figura 18 - *Framework* do Método MFC



Fonte: Elaborado pelo autor (2023) com base em Perito e Rech (2012), Iglécio e Italiano (2012), Pereira (2012), Diniz (2012), Löbach (2001), Meirno (2016), Teptow (2013) e Sanches (2017).

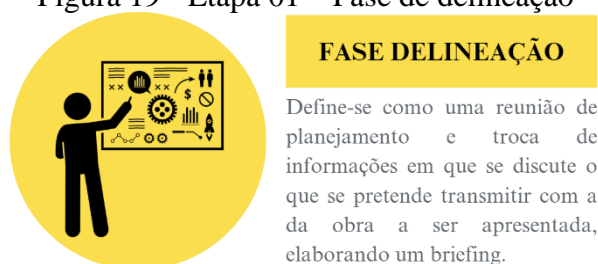
⁸ De acordo com o Cambridge Dictionary, *framework* é “um sistema de regras, ideias ou crenças que é usado para planejar ou decidir algo”.

O MFC estrutura-se de maneira circular concordando a perspectiva de que todo projeto possui oportunidades de continuidade, apresentada por Löbach (2001) e Merino (2016), uma vez que, apesar de estar divididas etapas, nada impede que tais etapas se entrelacem umas às outras, com avanços e retrocessos. A aplicação do método no processo de criação de vestíveis está descrita no tópico a seguir.

5.1.1 Etapa 01 – Fase de delineação

Define-se como um momento de pré-produção (Figura 19), uma reunião de planejamento e troca de informações em que diretor e os demais agentes criadores discutem o que pretendem transmitir através da obra a ser apresentada, elaborando um *briefing*⁹ com todas as informações atinentes ao enredo, conceito, visualidades e narrativa do espetáculo. Assim como, elabora-se o primeiro cronograma de entregas dos vestíveis.

Figura 19 - Etapa 01 – Fase de delineação



Fonte: Elaborado pelo autor (2023) com base em Perito e Rech (2012), Iglécio e Italiano (2012), Pereira (2012), Diniz (2012), Löbach (2001), Meirino (2016), Teptow (2013) e Sanches (2017).

5.1.2 Etapa 02 – Fase de levantamento de dados

Com base no que fora discutido na etapa anterior, estrutura-se a coleta de informações e, posteriormente, a análise dessas informações, com o intuito de encontrar os *insights* criativos para o desenvolvimento da coleção de vestíveis (Figura 20). Toma-se como base inicial desta pesquisa a leitura do texto que embasa toda a concepção da obra cênica.

Nesse sentido, a partir do levantamento de dados, oriundos de horizontes diversos, torna-se possível avaliar a proposta da coleção de vestíveis, sugerindo alterações que possam facilitar a produção e reduzir custos de produção. Não obstante, esta é uma fase importante para

⁹ De acordo com Phillips (2017), em tradução livre *briefing* significa resumo, ou seja, pode ser considerado um documento conciso que compila todas as informações básicas que subsidiam a elaboração de um projeto.

compreender as necessidades e expectativas do usuário, entendido aqui como o intérprete-criador da obra, contemplando quesitos como usabilidade, ergonomia e antropometria.

Figura 20 - Etapa 02 – Fase de levantamento de dados



FASE DE LEVANTAMENTO DE DADOS

Define-se como o momento para a coleta e a análise de informações, com o intuito de encontrar insights criativos para o desenvolvimento da coleção de vestíveis. É uma fase importante para compreender as necessidades e expectativas do intérprete-criador.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023) com base em Perito e Rech (2012), Iglécio e Italiano (2012), Pereira (2012), Diniz (2012), Löbach (2001), Meirno (2016), Teptow (2013) e Sanches (2017).

5.1.3 Etapa 03 – Fase de estruturação

A partir dos dados levantados na etapa anterior, utilizam-se técnicas analíticas que permitirão definir as estratégias do projeto com base nas informações elaboradas a partir dos dados levantados (Figura 21). Nesta etapa devem-se apontar os elementos limitantes e potenciais para cada personagem, suas funções e características físicas e de personalidade. Estabelecer, para cada personagem, as ações e atos transcorridos e suas respectivas participações na cena, para então propor os aspectos que o figurino pode revelar em cena.

Além disso, como sugere o nome desta etapa, estruturam-se os parâmetros da coleção de vestíveis, com base em um cronograma de atividades para o seu desenvolvimento, com prazos fixados para que cada etapa seja executada, além de determinar o número de peças que serão produzidas.

Figura 21 - Etapa 03 – Fase de estruturação



FASE DE ESTRUTURAÇÃO

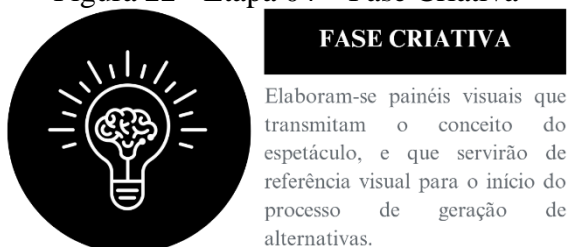
Estruturam-se os parâmetros da coleção de vestíveis, com base em um cronograma de atividades para o seu desenvolvimento, com prazos fixados para que cada etapa seja executada, além de determinar o número de peças que serão produzidas.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023) com base em Perito e Rech (2012), Iglécio e Italiano (2012), Pereira (2012), Diniz (2012), Löbach (2001), Meirno (2016), Teptow (2013) e Sanches (2017).

5.1.4 Etapa 04 - Fase criativa

Com base nas informações elaboradas nas etapas anteriores, elaboram-se painéis visuais que transmitam o conceito do espetáculo, e que servirão de referência visual para o início do processo de geração de alternativas, com o intuito de gerar o maior número de combinações possíveis, através de esboços com as ideias do que figurinista/designer planeja (Figura 22). Em um segundo momento, partindo da escolha dos esboços, elaboram-se desenhos finais do que será apresentado como proposta de vestíveis, com um detalhamento mais rico e a partir dos ângulos necessários.

Figura 22 - Etapa 04 – Fase Criativa



FASE CRIATIVA

Elaboram-se painéis visuais que transmitam o conceito do espetáculo, e que servirão de referência visual para o início do processo de geração de alternativas.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023) com base em Perito e Rech (2012), Iglécio e Italiano (2012), Pereira (2012), Diniz (2012), Löbach (2001), Meirno (2016), Teptow (2013) e Sanches (2017).

5.1.4.1 Fase de pré-execução

Esta fase pode ser compreendida como uma extensão da etapa anterior, a partir da qual se apresentam os resultados da pesquisa imagética e os esboços para o diretor para que se tenha um *feedback* com as possíveis observações dele (Figura 23). Além disso, nesta etapa iniciam-se os estudos de materiais, a composição da cartela de cores, tecidos e aviamentos que estarão presentes na coleção de vestíveis. Considera-se, também, a possibilidade de realizar a observação da movimentação realizada pelos intérpretes-criadores, o que permitirá escolher materiais com maior precisão.

Figura 23 - Etapa 4/1 – Fase de pré-execução



Fase de pré-execução

Esta fase pode ser compreendida como uma extensão da etapa anterior, a partir da qual apresentam-se os resultados da pesquisa imagética e os esboços para o diretor para que se tenha um *feedback*.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023) com base em Perito e Rech (2012), Iglécio e Italiano (2012), Pereira (2012), Diniz (2012), Löbach (2001), Meirno (2016), Teptow (2013) e Sanches (2017).

5.1.5 Etapa 05 - Fase de execução

Com base nos desenhos finais selecionados, são desenvolvidos os moldes dos quais serão elaborados os protótipos da coleção de vestíveis, para que sejam testados em situação real, junto aos usuários (Figura 24). Neste momento, também podem ser utilizadas ferramentas de avaliação de ergonomia e usabilidade. A partir disso, com base nos testes e avaliações realizados, elaboram-se as respectivas fichas técnicas dos vestíveis, com a indicação de medidas, tecidos e aviamentos.

Figura 24 - Etapa 05 – Fase de execução



FASE DE EXECUÇÃO

Nesta etapa desenvolvem-se os moldes para elaboração dos protótipos da coleção de vestíveis, para que sejam testados em situação real, junto aos usuários, podem ser utilizadas ferramentas de avaliação de ergonomia e usabilidade. A partir disso, com base nos testes e avaliações realizados, elaboram-se as respectivas fichas técnicas dos vestíveis, com a indicação de medidas, tecidos e aviamentos.

Fonte: Elaborado pelo autor (2023) com base em Perito e Rech (2012), Iglécio e Italiano (2012), Pereira (2012), Diniz (2012), Löbach (2001), Meirino (2016), Teptow (2013) e Sanches (2017).

No tópico a seguir apresenta-se o *framework* do método elaborado a partir das teorias e informações levantadas por esta pesquisa.

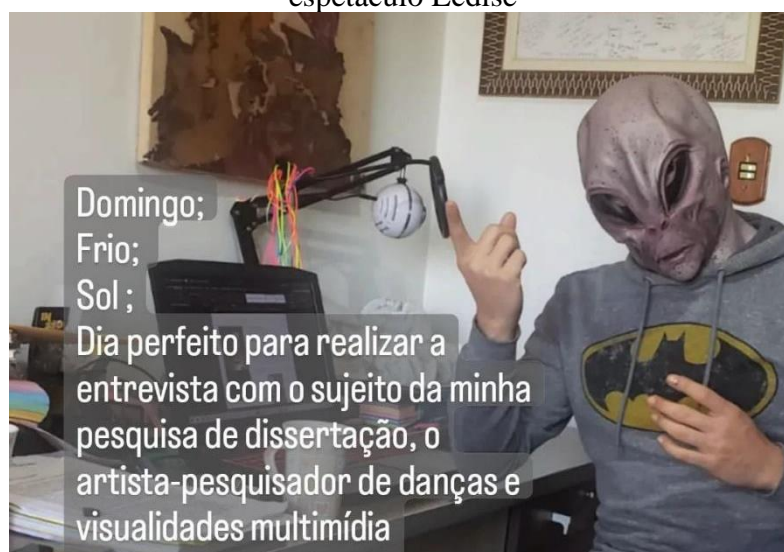
5.2 APLICAÇÃO DO MÉTODO MFC PARA A CRIAÇÃO DO FIGURINO DO ESPETÁCULO ECDISE DA CUBO1 CIA DE ARTE

Com intuito de validar a proposta do método apresentado como resultado desta pesquisa propõe-se a criação de vestíveis para o espetáculo Ecdise da Cubo1 Cia de Arte, de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.

5.2.1 Etapa 01 – Fase delineação do processo

A partir disso, inicia-se esta etapa da pesquisa pela Fase de Delineação do processo, em que o pesquisador se encontra com o diretor da companhia, Figura 25, para esclarecer dúvidas e entender melhor as expectativas deste quanto ao resultado do trabalho de vestíveis.

Figura 25 - Aplicação de roteiro de entrevista semiestruturado com o diretor/coreógrafo do espetáculo Ecdise



Fonte: Acervo do pesquisador (2022)

Neste momento foram levantadas questões atinentes ao espetáculo em processo de criação, como as poéticas e questões dramáticas, assim como, sobre a sua construção cênica e construção cênica.

A partir disso, foi possível elencar os seguintes tópicos:

- a) O nome tem como referência o processo de muda do exoesqueleto realizado pelos artrópodes, chamado de Ecdise. Tal muda, liga-se a ideia de ciclo, de romper com as próprias camadas para crescer;
- b) Questiona os padrões biologizantes, ou seja, que geram um padrão apoiados na ideia de ciência e em um projeto de modernidade civilizatória altamente excludente, patriarcal, preconceituoso, misógino, homofóbico etc.;
- c) O espetáculo se desdobra a partir das máscaras que os sujeitos constroem, abrem mão ou destroem para manter uma ideia de crescimento enquanto ser humano no mundo;

Ante o exposto, tendo como referência fala do responsável pela obra, foi possível empreender a busca de referências que alicerçassem todo o processo de criação dos vestíveis para o espetáculo, respeitando os direcionamentos do diretor.

5.2.2 Etapa 02 – Fase de levantamento de dados sobre o espetáculo Ecdise

Nesta etapa do Método MFC, iniciou-se o processo de levantamento de dados, o qual consiste na estruturação de um arcabouço de referências textuais, visuais e sensoriais acerca do todo do espetáculo. Para tanto, tomou-se como base a fala do diretor e coreógrafo e os documentos disponibilizados pela companhia. Através disso foi possível angariar informações que nortearam o processo de criação dos vestíveis.

De acordo com o *briefing* do espetáculo, este é composto por três intérprete-criadores e trata-se de um espetáculo episódico, que se desdobra em 08 cenas, que não seguem uma linha lógica de início, meio e fim, em que ocorrem “microssituações”, descritas a seguir:

a) Cena 01: os intérpretes-criadores estão com a máscara/cabeça/instalação; figurinos com transparências e pés descalços. Investigar no corpo dos intérpretes-criadores a movimentação que as cigarras fazem para se desvencilhar da sua casca (exoesqueleto). Bailarinos concentrados ao fundo e à esquerda do palco, em frente à estrutura de ganchos onde estão pendurados outros figurinos utilizados em cena aberta;

b) Cena 02: Saber se relacionar com maturidade: maturidade, lugar de evolução, de trocar de pele. Movimentação feita em silêncio, a partir da pesquisa relacionada ao texto de referência e suas palavras-chave;

c) Cena 03: Cena transcorre ao som de cigarras, a movimentação se dá em situação de jantar, em que os intérpretes-criadores tentam atrair a atenção um do outro, há a investigação de gestos de demonstração de poder na situação jantar. Movimento de “roçar” a perna no outro, no seu par;

d) Cena 04: É um solo, ou seja, apenas um intérprete-criador dança. O “solo do sacrifício” investiga o desvencilhar-se de sua máscara, com a ideia de “caminhar” de um estado para outro, como se depois desse processo se chegasse a algum lugar de transformação, em direção a uma verdade. Existe verdade fora da máscara, fora da aparência? Os outros dois intérpretes-criadores voltam à posição inicial, para tirar a máscara e trocar de roupa (estão com menos luz, mas aparentes);

e) Cena 05: A movimentação tem como referência a dança dos pássaros, a ênfase da dança é em se exhibir para o outro. Neste momento é para mostrar o “melhor de si”. Cada bailarino usará uma composição monocromática, em cores primárias (azul, vermelho, amarelo), sendo uma calça de alfaiataria com modelagem “cenoura” e um casaco menos estruturado com lapelas largas (Figura 26). O bailarino que estava dançando o solo se

aproxima dos ganchos onde estão pendurados os vestíveis e os outros dois bailarinos que já haviam lentamente iniciado a troca. O palco está a “meia luz”, um brilho em forma de espelho se abre na parede, próximo de onde estão os ganchos. Então há uma relação entre os bailarinos que se montam e aquele espaço do espelho criado pela luz.

Figura 26 - Modelo de casaco sugerido pelo diretor do espetáculo



Fonte: Foto documental da companhia (2022).

f) Cena 06: Hora de colocar a máscara que usamos com frequência, dos movimentos e códigos conhecidos. Uma virtuose como máscara usual e reconhecível da criação coreográfica. Apenas dois bailarinos terminam essa cena, um deles sai um pouco antes;

g) Cena 07: Ao som de um pomar e de pássaros, os intérpretes criadores iniciam a cena colhendo balões nudes e vermelhos, colhendo os frutos de todas as aparências visitadas, os frutos são como um mostruário das aparências, dos exoesqueletos de cada um. Cada um dos bailarinos “colhe” um balão para brincar, sem deixá-los cair no chão, o jogo divertido se dá acompanhado de entonações emitidas pelos próprios bailarinos, com frases comumente ouvidas na infância em situações de *bullying*. O intérprete-criador que havia saído mais cedo na cena anterior, veste uma roupa de bebê inflável completamente rasurada, como as paredes das cabines de banheiros públicos. Enquanto os outros bailarinos se direcionam para a colheita, colhem e iniciam o jogo. O bebê se posiciona como um boneco sentado, observando o jogo. O bebê está sentado na parte anterior direita do espaço, virado para a diagonal oposta, observando o jogo.

h) Cena 08: Cena final. Os intérpretes-criadores que representavam meninos brincantes saem aos poucos enquanto o som dos pássaros deixa de estar presente na cena, restando apenas às frases ofensivas. O intérprete-criador com roupa de bebê se ergue e vai se compondo, como se tentasse ganhar estrutura, acontecem pequenas quedas e colapsos. O bailarino segue para o fundo, com a mesma modulação de tons ao passo em que vai se despidendo da pele do bebê ao som de cigarras.

Tendo como base a fala do diretor e coreógrafo, coletada na etapa anterior, e na análise dos documentos disponibilizados pela Cubo1, percebe-se que a construção da movimentação prevê uma investigação com diferentes disparadores e tem procedimentos que exploram questões do corpo e outros que são psicologizantes, e visam encontrar nas nervuras o que está escondido e levar isso para o movimento. Sendo assim, a partir destas informações, foi possível iniciar o processo de estruturação, identificado como etapa 03.

5.2.3 – Etapa 03 – Fase estruturação

Atendendo o que está previsto para a fase 03, descrita anteriormente, define-se as estratégias para a execução do projeto, que consistem em: i) compreender a narrativa do espetáculo; ii) definir parâmetros de pesquisa das referências visuais; iii) alinhar quesitos estéticos; iv) conhecer a partitura de movimentos; v) colaboração com a equipe; vi) elaboração de protótipos.

O cronograma apresentado na Figura 27 simula a estruturação dos parâmetros da coleção de vestíveis, fixando um cronograma de atividades para o seu desenvolvimento, com prazos fixados para que cada etapa seja executada, além de determinar o número de peças que serão produzidas.

Figura 27 - Cronograma de atividades do Método MFC

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES



PROJETO DE CLIENTE: COLEÇÃO DE VESTÍVEIS PARA O ESPETÁCULO ECDISE

PRAZO PARA ENTREGA: 120 DIAS

1

PLANEJAMENTO

Quantidade de pessoas em cena: 03;

Número de peças: 15 peças, aproximadamente;

Troca de roupa: Sim;

2

COLEÇÃO DE VESTÍVEIS

Conjunto 01: 03 bases;

Conjunto 02: Peças com transparência / sem calçados;

Conjunto 03: 06 peças com corte em alfaiataria;

3

CRONOGRAMA DE ENTREGAS

Apresentação das alternativas ao diretor - Prazo: 30 dias;

Apresentação das versões finais ao diretor - Prazo: 40 dias;

Teste com os intérpretes-criadores com os protótipos gerados a partir dos desenhos aprovados: 60 dias;

Entrega final - Prazo: 90 dias.

RESPONSÁVEL PELO PROJETO: NOME DO PROFISSIONAL.

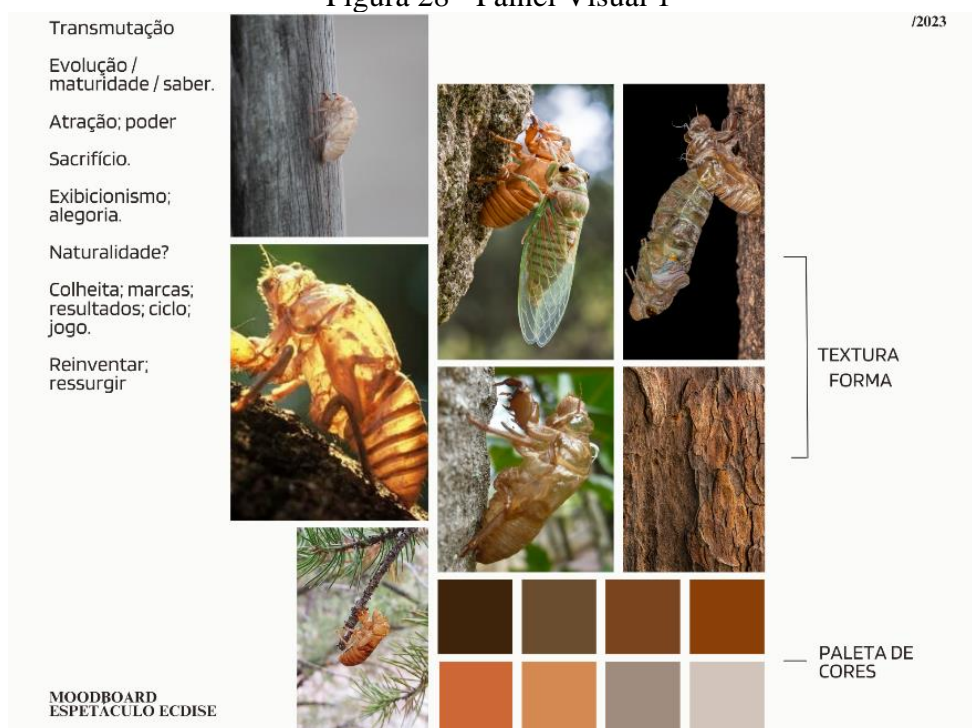
Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Fixados os parâmetros do projeto, pode-se dar início a próxima etapa prevista pelo Método MFC, a Fase Criativa, que se caracteriza pelo processo de criação dos vestíveis a partir da geração de ideias.

5.2.4 – Etapa 04 – Fase criativa

Para contemplar esta etapa do Método MFC, foram desenvolvidos dois painéis visuais (Figuras 28 e 29), com base nas referências obtidas anteriormente. Seguindo pelo conceito de ecdise, buscou-se explorar imagens de insetos durante o momento da ecdise, em que eles estão liberando seu exoesqueleto antigo, assim como por padrões de cores e texturas com tons da natureza.

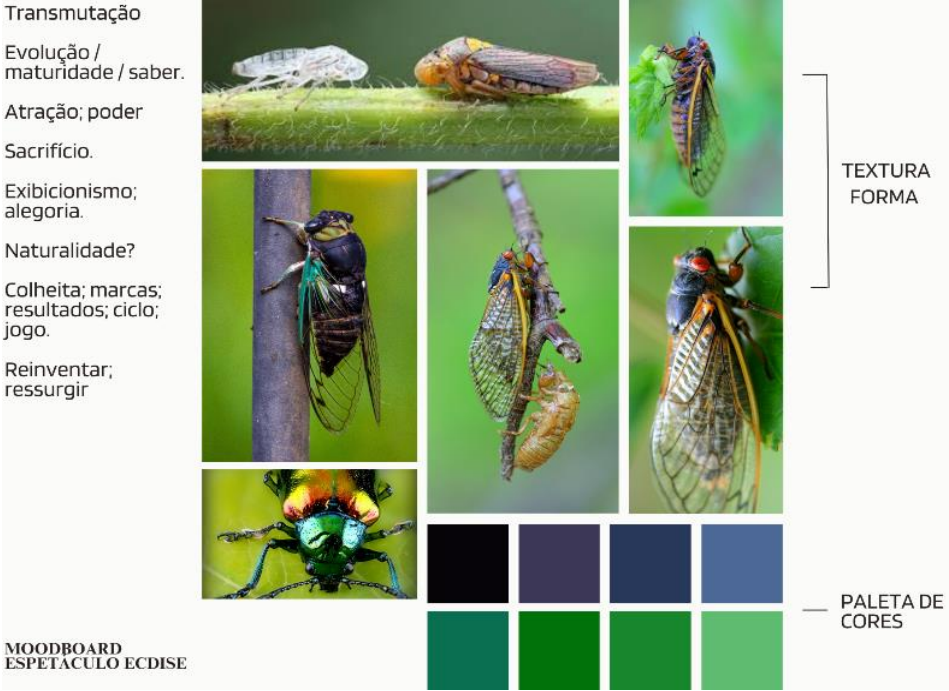
Figura 28 - Painel Visual 1



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Ainda, com o intuito de potencializar o processo de geração de alternativas, valeu-se das palavras-chaves indicadas no *briefing* disponibilizado pela companhia, com o intuito de agregar outros conceitos que não estivessem explícitos nos painéis visuais elaborados.

Figura 29 - Painel Visual 2



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Como resultado da etapa 04 foi gerado as alternativas representadas nas Figuras 30, 31 e 32 seguindo o que fora apreendido nas etapas anteriores.

Figura 30 - Geração de alternativas



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Figura 31 - Geração de alternativas



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Figura 32 - Geração de alternativas



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

A partir das alternativas geradas, com base nas informações elaboradas nas etapas anteriores e nos painéis visuais apresentando nas Figuras 28 e 29, parte-se para a próxima etapa do método, que se entende como uma extensão desta fase.

5.2.4.1 Fase de pré-execução

Depois de gerado o maior número possível de alternativas para atender ao objetivo fixado, na fase de pré-execução, está previsto a avaliação das alternativas apresentadas ao diretor da obra, assim como, se mostra o momento ideal para imergir no processo de criação do espetáculo, ou seja, oportuno para que se realize a observação da movimentação construída, que colha as impressões dos intérpretes-criadores e que se esteja em contato com os demais profissionais imersos neste processo.

Nesta fase do processo também podem ser discutidos elementos que são constituintes da etapa anterior, como a cartela de cores com base no código hexadecimal (Figura 33) e cartela de tecidos (Figura 34). A cartela de cores surge a partir das cores extraídas dos painéis visuais, assim como, das determinações do diretor do espetáculo. Já a cartela de tecidos visa ilustrar a textura, caimento, vestibilidade do tecido para que se discuta a viabilidade aplicação ou a substituição do material.

Figura 33 - Cartela de cores



Fonte: elaborado pelo autor (2023).

Figura 34 - Cartela de tecidos



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Uma vez acertados os detalhes, consideradas as avaliações e feitas as alterações solicitadas, o designer pode dar início a próxima etapa, caracterizada pelo processo desenvolvimento das peças físicas.


5.2.5 – Etapa 05 – Fase execução

Com base nos desenhos finais selecionados, elaboram-se os moldes dos quais serão desenvolvidos os protótipos para apreciação e testes dos vestíveis em situação real, obtendo assim, a devolutiva dos intérpretes-criadores, nesse caso, sobre a modelagem e estética das peças.

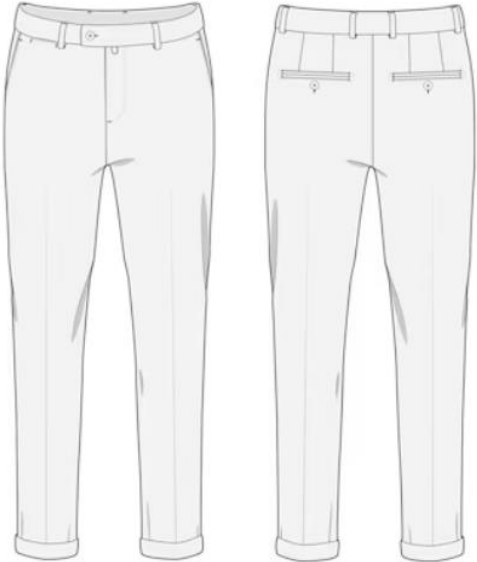
Feito isto, com base nos testes e avaliações realizados, elaboram-se os documentos necessários para encaminhar aos profissionais responsáveis, sendo: as fichas técnicas (Figura 35 e 36) dos vestíveis, com a indicação de medidas, tecidos e aviamentos e a ficha de modelagem com a sequência operacional. Conforme se encontra demonstrado nas Figuras 35, 36, 37 e 38.

Figura 35 - Ficha técnica


FICHA TÉCNICA



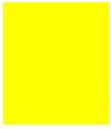
Descrição do modelo: Calça em corte alfaitaria cor única.




Modelo: Calça carrot	Designer: Nome do Responsável
Coleção: Espetáculo Ecdise	Segmento:
Empresa: Cubo1 Cia de Arte	Segmento: Sob medida



COR 01:
#BC1823




COR 03:
#FFFF00



COR 02:
#233DFF

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Figura 36 - Ficha técnica

<h1 style="margin: 0;">FICHA TÉCNICA</h1> 		
Tecido: Tecido alfaiataria premium		
Composição: 92,10% poliéster / 7,90% elastano		
Fornecedor: Centro Tecidos e Aviamentos LTDA		
Aviamentos	Qauntidade	Onde
Zíper	1	20 cm, na braguilha
Elástico	X	Não possui
Botão	3	1 No cóis, 2 bolso costas
Etiqueta	Não se aplica	
Marca	Não se aplica	
Composição	Não se aplica	
Tamanho	Não se aplica;	
Beneficiamentos	Observações:	
Estamparia: Não	Fixar etique com identificação do nome do bailarino para indenficar a peça. Montagem: Ver sequência operacional Medidas: Ver ficha de modelagem	
Tingimento em tecido: Não		
Aplicações e bordados: Não		
Outros: Cor 01		

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Junta a ficha técnica, elaboram-se ainda, a ficha de modelagem e a sequência operacional, representadas nas Figuras 35 e 36, respectivamente.

Figura 37 - Ficha de Modelagem

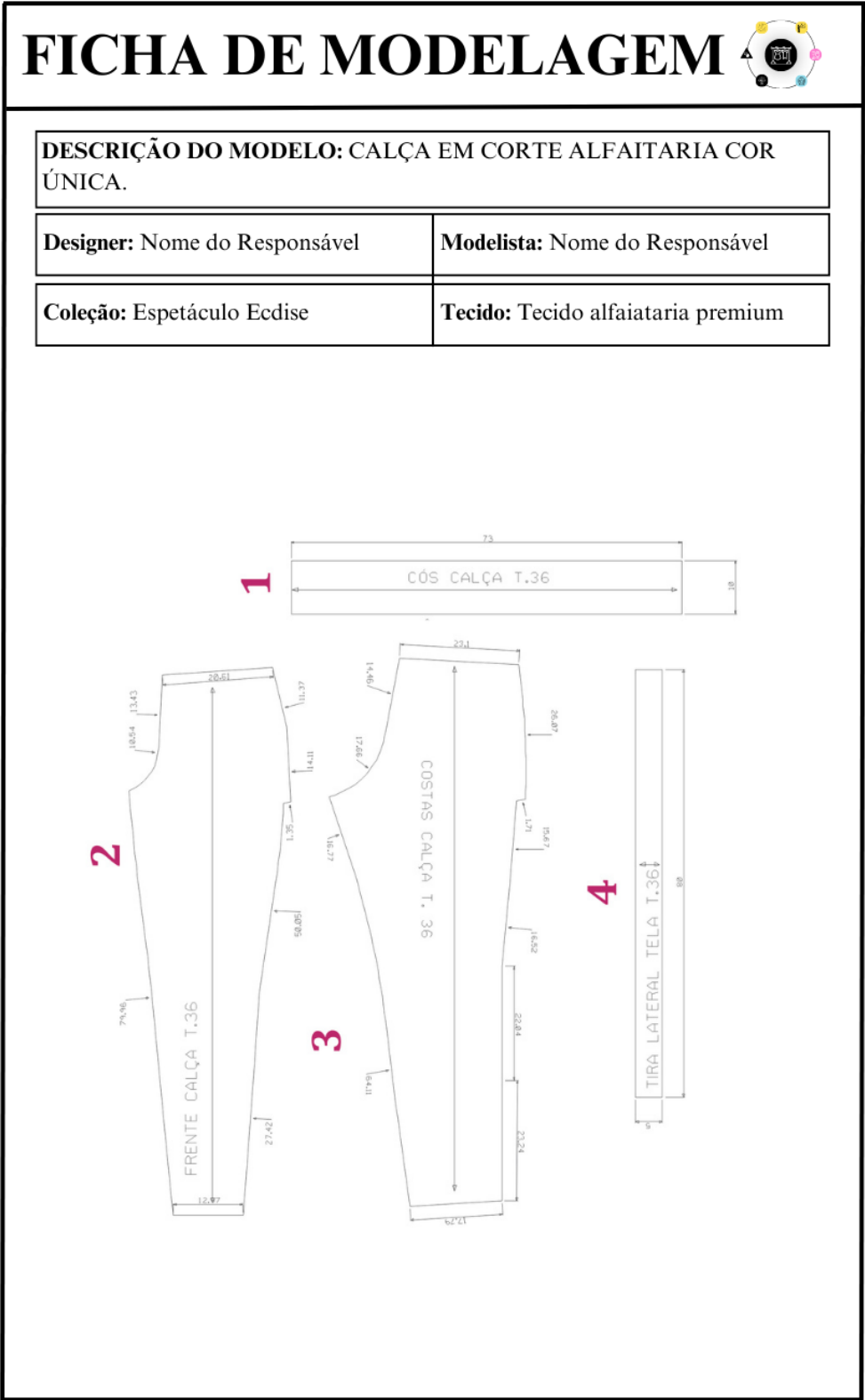



Figura 38 - Sequência operacional

<h1>SEQUÊNCIA OPERACIONAL</h1> 	
DESCRIÇÃO DO MODELO: CALÇA EM CORTE ALFAITARIA COR ÚNICA.	
Designer: Nome do Responsável	Modelista: Nome do Responsável
Coleção: Espetáculo Ecdise	Tecido: Tecido alfaiataria premium
1. Unir centro da frente;	Reta
2. Unir laterais;	Reta
3. Unir entrepernas;	Reta
4. Fechar gancho;	Reta
5. Colocar cóis;	Reta
6. Costurar cóis interno;	Reta
7. Fazer barra;	Reta
7. Passadoria;	Ferro a vapor 90°C.

Fonte: elaborado pelo autor.

Concluiu-se o capítulo com a aplicação do Método MFC, que prevê a realização de uma sequência lógica de ações e a utilização de ferramentas para a criação de vestíveis. Atendendo

a cada etapa prevista, destaca-se que o uso sistemático de técnicas e ferramentas que contribuem com a organização do processo de criação de vestíveis, equacionando as expectativas de todos os sujeitos envolvidos.

Não obstante, apresenta-se como uma metodologia que tem o usuário como centro do processo de desenvolvimento, valendo-se de técnicas, processos, métodos e procedimentos que tem por escopo a avaliação ergonômica e de usabilidade, através de uma abordagem não impositiva, convocando o próprio usuário a compreender suas necessidades.

As etapas sugeridas abordam desde o momento que antecede o início do processo de criação, as etapas para planejamento, bem como os procedimentos para a concepção da coleção de vestíveis, propondo uma visão holística e cíclica do processo, uma vez que tais etapas se entrelacem umas às outras, com avanços e retrocessos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este capítulo estrutura-se a fim de apresentar as contribuições da pesquisa, a partir do cumprimento do objetivo geral desta pesquisa por meio do Método MFC apresentado no item 5.1 desta dissertação. Para que seja possível tratar sobre as soluções propostas, faz-se pertinente descrever o caminho percorrido para a estruturação da base teórica da pesquisa.

O urdimento da trama que compõe as teorias abordadas foi necessário para compreender a evolução do traje de cena até o contemporâneo, para então discutir a abrangência dos vestíveis enquanto elemento cênico, assim como, o contexto em que este está inserido na construção da cena contemporânea de dança. Não obstante, mostrou-se necessário compreender o corpo enquanto matéria sensível, por meio do qual se vivenciam todas as experiências, considerando todas as suas particularidades, até seus constituintes históricos e sociais. Por fim, revelou-se pertinente ilustrar a relação entre os profissionais da moda e da dança contemporânea no contexto brasileiro.

Em relação aos fundamentos das metodologias projetuais aplicadas ao desenvolvimento de produtos de design e de moda, assim como, os métodos de criação de figurino apresentados, subsidiaram a organização de uma proposta de método autoral para o desenvolvimento de vestíveis, cujas etapas e ferramentas podem servir como orientação para profissionais que queiram atuar na criação do que veste o corpo na ou para a cena de dança contemporânea.

A metodologia projetual está organizada em três grandes momentos, o do planejamento (reunião de *briefing*, levantamento de dados e estruturação do processo), o de criação (Geração de alternativas, reunião de *feedback* e definição de materiais) e a fase de execução que consiste na prototipagem, avaliação ergonômica do modelo em situação real e finalização. Todas as etapas foram devidamente descritas e ilustradas. Com os resultados dessa etapa da pesquisa, constatou-se que a aplicação de uma metodologia projetual devidamente estruturada pode ser usada na criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea, pois se mostra fundamental para organização desses processos, criando operações mais eficientes e ágeis.

As ideias apresentadas na justificativa da pesquisa que destacam a complexidade da criação e execução de vestíveis para a cena da dança contemporânea foi contemplada, uma vez que ficou demonstrado à necessidade de investigar caminhos metodológicos que dessem conta de suprir tal demanda, com o intuito aprofundar as discussões de forma relacional entre dança e moda, propondo caminhos metodológicos e processos criativos possíveis para o desenvolvimento de vestíveis para dança contemporânea, estimulando a atuação de novos profissionais neste nicho de mercado.

Partindo do estudo de diferentes abordagens, que se mostram relevantes no processo de criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea, com base nas metodologias que alicerçam a elaboração do método proposto, destaca-se que, abordagens que olham para horizontes múltiplos enriquecem o processo criativo, haja vista que as metodologias projetuais para produtos de design e de moda visam sistematizar as atividades necessárias ao desenvolvimento de produtos.

Portanto, constatou-se a contribuição das abordagens projetuais tanto em design quanto da moda que tomem o usuário como ponto de partida. Haja vista a necessidade de o designer/figurinista acompanhar a construção coreográfica e estar em relação com o coreógrafo e os intérpretes-criadores, uma vez que compreender o corpo que dança, é tão fundamental quanto decifrar os movimentos de uma coreografia, pois ambos são elementos intrinsecamente entrelaçados no processo de concepção dos vestíveis para o fluxo da obra que os engendra.

Quanto aos objetivos relacionados ao caminho metodológico, entende-se que estes foram atendidos, uma vez que os dados obtidos nas pesquisas de campo foram interpretados e analisados de forma qualitativa, e os resultados alcançados junto aos 6 artistas criadores entrevistados produziram informações, conhecimentos e análises sobre a importância e as peculiaridades dos vestíveis no contexto da dança contemporânea, o que tornou possível constatar as reais necessidades e expectativas dos usuários quanto a necessidade de sistematizar o processo de criação dos vestíveis. Assim, pode-se afirmar que os objetivos específicos propostos foram todos respondidos e atendidos.

Em relação à coleta de dados, a abordagem utilizada foi eficaz para compreender adequadamente o público-alvo da pesquisa. Os dados foram coletados de forma presencial e através de plataformas de videoconferência. Para a elaboração do Método MFC, os resultados gerados com as entrevistas foram essenciais, pois, com base nos dados obtidos, pode-se observar a importância dos vestíveis na construção cênica de uma obra de dança contemporânea, e que aplicação de métodos de criação sistematizados torna mais eficiente e rápido este processo.

A pesquisa atual abre caminho para a expansão do estudo através do aprimoramento da proposta gerada, além de possibilitar a realização de novas investigações sobre o tema em questão, envolvendo a utilização de recursos tecnológicos, como os *softwares* de modelagem 3D, nas etapas propostas pelo método.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Qu'est ce que le contemporain?** Paris, Ed. Payot/Rivages. Trad. al português: Agamben, Giorgio; "O que é o contemporâneo?", *in*: O que é o contemporâneo? e outros ensaios. Tradução Vinícius Nicastro Honesk. Chapecó, Santa Catarina: Argos, 2009.
- BACK, N. *et al.* **Projeto integrado de produtos: Planejamento, Concepção e Modelagem** - Barueri: Manole. 2008.
- BARNARD, Malcolm. **Moda e Comunicação**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- BATISTA, Adriana Magali Dezotti *et al.* O uso do Discurso do Sujeito Coletivo para análise de dados qualitativos no campo da educação. **Humanidades e Inovação**, Palmas, v. 8, n. 36, p. 130-142, 28 jun. 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/4273>. Acesso em: 05 mar. 2023.
- BIOLOGIZANTE**. *In*: Aulete Digital. Rio de Janeiro: Lexikon Editora Digital, [s.d]. Disponível em: <https://encurtador.com.br/ijvzE>. Acessado em: 08 mai. 2023.
- BONA, Sheila Fernanda. **Método de projeto de coleção em design de moda: uma configuração para micro e pequenas empresas**. 2019. 136 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado Profissional em Design de Vestuário e Moda, Departamento de Moda, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/9601/Disserta__o_Sheila_Fernanda_Bona_16232739768026_9601.pdf. Acesso em: 18 abr. 2022.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BONFIM, Tânia Regina. Corporeidade e educação física. **Revista Fafibe Online**, n. 1, v. 1, p. 1-6, 2011. [S.I]. Disponível em: <https://bit.ly/3RCLOp8>. Acesso em: 05 de jul. 2022.
- BRITTO, Fabiana Dultra. **Temporalidade em Dança: parâmetros para uma história contemporânea**. Belo Horizonte: FID Editorial, 2008.
- CIMADEVILA, A. C. R. Design Estratégico na construção do figurino: um relato de experiência. **Revista Práxis**, [S. l.], v. 1, p. 66–74, 2017. DOI: 10.25112/rpr.v1i0.1218. Disponível em: <https://bityli.com/R55mCb>. Acesso em: 05 out. 2021.
- COMO SER COOL. **Queria ter um Tumblr: sequência em homenagem ao Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia parte 2**. 2012. Acesso em: 05 ago. 2022
- COMPANHIA DEBORAH COLKER. **Nó (2005)**. 2022. Disponível em: <https://www.ciadeborahcolker.com.br/no>. Acesso em: 05 dez. 2022.
- COMPANHIA DEBORAH COLKER. **Cruel (2008)**. 2022. Disponível em: <https://www.ciadeborahcolker.com.br/cruel>. Acesso em: 05 dez. 2022.
- CONDSEF. **Dica cultural de sexta: Isadora Duncan**. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3dYGd3Y>. Acesso em: 05 jul. 2022

DANTAS, Mônica Fagundes. O corpo dançante entre a teoria e a experiência: estudo dos processos de realização coreográfica em duas companhias de dança contemporânea. **Revista CAMHU: Ciências e Artes do Corpo**, Caxias do Sul, v. 1, n. 1, p. 1-17, jan. 2011. Semestral. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/docorpo/issue/view/90>. Acesso em: 05 jul. 2022.

DECUPAGEM. In: Dicionário Oxford. São Paulo: Oxford University Press, 2018. Disponível em: <https://acesse.one/WnI5M>. Acessado em: 08 mai. 2023.

DINIZ, Carolina de Paula. **Do Figurino aos Vestíveis em Fluxo: A relação implicada entre o corpo, o movimento e o que se veste em cena**. 2012. Dissertação (Mestrado em Dança) – Programa de Pós-graduação em Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/7890>. Acesso em: 12. out. 2021

DINIZ, Carolina de Paula. Vestíveis em Fluxo: investigação das materialidades na produção do corpo/artista contemporâneo. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, [S.L.], v. 7, n. 2, p. 382-406, ago. 2017. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/2237-266063521>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbep/a/Bd8txckCsHpZxTxqShwgYbB/?lang=pt>. Acesso em: 17 jul. 2022

ERBER, Laura. Laura Erber entrevista Marcela Levi. **Revista DEF-GHI**, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <http://marcelalevi.com/wr/artigos/defghi/>. Acesso em: 05 jul. 2022.

ENCONTRO NACIONAL DA ABRAPSO, 15., 2009, Maceió. **A medicalização e a produção da exclusão na educação brasileira à luz da Psicologia Histórico-Cultural**. Maceió: Abrapso, 2009. Disponível em: http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais_XVENABRAPSO/3.%20a%20medicaliza%C7%C3o%20e%20a%20produ%C7%C3o%20da%20exclus%C3o%20na%20educa%C7%C3o%20brasileira%20%C0%20luz%20da%20psicologia%20hist%D3rico-cultural.pdf. Acesso em: 05 mar. 2023.

FARO, Antônio José. **Pequena história da dança**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

FAHLBUSCH, H. **Dança moderna e contemporânea**. Rio de Janeiro: Sprint, 1990.

FERNANDES, Marina Carleial. Figurino, uma possibilidade de hibridação entre moda e arte. In: Colóquio de moda, 10ª edição, 2014, Caxias do Sul, **Anais**, Rio Grande do Sul, Universidade de Caxias do Sul, 2014. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO7-FIGURINO/CO-Eixo-07-Figurino-uma-possibilidade-de-hibridacao-entre-moda-e-arte.pdf>. Acesso em: 05 out. 2021.

FERREIRA, Alexandre. Intérprete-criador na dança contemporânea: um corpo polissêmico e co-autor. In: CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISADORES EM DANÇA - ANDA, 2., 2012, São Paulo. **Anais [...]**. Campinas: Galoá, 2012. p. 1-10. Disponível em: <https://proceedings.science/anda/anda-2012/trabalhos/interprete-criador-na-danca-contemporanea-um-corpo-polissemico-e-co-autor?lang=pt-br#>. Acesso em: 09 maio 2023.

FLICKR. **Lydia Sokolova & Anton Dolin in "Le Train Bleu" (1924). Photo by Sasha.** 2022. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/57440551@N03/10620092854>. Acesso em: 05 dez. 2022.

FRAMEWORK. In: Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus. Cambridge: Cambridge University Press, [s.d]. Disponível em: <https://encurtador.com.br/ajpqY>. Acessado em: 08 mai. 2023.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de Pesquisa.** Porto Alegre: Ufrgs, 2009. 116 p. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em: 05 jan. 2023.

GIL, Antônio C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2011. 200 p. 4ª reimpr.

GRECO, Gabriela. O TEATRO AMBIENTAL E O DEPOIMENTO PESSOAL COMO ESTRATÉGIAS PARA A AÇÃO POÉTICA NA ESCOLA. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://bityli.com/k5fclwX>. Acesso em: 5 out. 2021.

GRUPO CORPO. **Santagustin (2002).** 2022. Disponível em: <https://grupocorpo.com.br/obra/santagustin/>. Acesso em: 05 jan. 2022.

GUERREIRO, Camila Cristina Rodrigues. **Uma dança para o figurino:** análise e criação do figurino para a dança contemporânea. 2016. 35f. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Dança) - Departamento de Artes, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016. Disponível em: <http://monografias.ufrn.br/handle/123456789/3611>. Acesso em: 5 out. 2021.

HARADA, F. J. B. *et al.* O Design Centrado No Humano aplicado: A utilização da abordagem em diferentes projetos e etapas do design. **Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade,** Porto Alegre, v.8 n.2, 87-107, 2016. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-design-centrado-no-humano-aplicado-a-utilizao-da-abordagem-em-diferentes-projetos-e-etapas-do-design-24343>. Acesso em: 05 abr. 2023.

HEINRICH, D. P.; CARVALHO, M. A. F.; BARROSO, M. F. da C. P. **Ergonomia e Antropometria aplicadas ao vestuário:** discussão analítica acerca dos impactos sobre o conforto e a qualidade dos produtos. Buenos Aires, Universidad de Palermo, 2008. Disponível em: <https://bit.ly/3zJ1FCg>. Acesso em: 10 out. 2021

HOLT, M. **Costume and Make-up.** London: Phaidon, 2001.

IGLECIO, Paula; ITALIANO, Isabel C. O figurinista e o processo de criação de figurino. In: COLÓQUIO DE MODA, 8., 2012, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: Senai Cetiq, 2012. p. 1-11. Disponível em: <https://bit.ly/3oN3li8>. Acesso em: 18 out. 2021.

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

LAFÈVRE, Fernando. **Discurso do sujeito coletivo**: nossos modos de pensar, nosso eu coletivo. São Paulo: Andreoli, 2017. 80 p.

LEVI, Marcela. **In-organic**, 2007. Disponível em: <http://marcelalevi.com/wr/inorganic>. Acesso em: 18 jan. 2022.

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

LÖBACH, B. **Design Industrial**: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Blucher, 2001. 206 p.

LOUPPE, Laurence. **Poética da dança contemporânea**. Lisboa: Orfeu Negro, 2012. 400 p. TRADUÇÃO: RUTE COSTA.

MARCONI, Mariana de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa**. 8ª ed. São Paulo: Atlas, 2018.

MARCONI, Mariana de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 8ª ed. São Paulo: Atlas, 2020.

MERINO, Giselle Schmidt Alves Díaz. **Metodologia para a prática projetual do design**: com base no Projeto Centrado no Usuário e com ênfase no Design Universal. 2014. 212 f. Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/128821>. Acesso em: 05 abr. 2023.

MERINO, Giselle Schmidt Alves Díaz. **GODP - Guia de Orientação para Desenvolvimento de Projetos**: Uma metodologia de Design Centrado no Usuário. Florianópolis: NGD/UFSC, 2016. Disponível em: <https://ngldu-ufsc.squarespace.com/godplivro/>. Acesso em: 5 abr. 2023.

MESQUITA, Cristiane. **Políticas do vestir**: recortes em viés. 2008. 201 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Psicologia Clínica, Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo / Puc-Sp, São Paulo, 2008. Cap. 3. Disponível em: <https://bit.ly/3cIrbyj>. Acesso em: 31 abr. 2022.

NIEMEYER, L. **Design no Brasil**: origens e instalação. 4. ed Rio de Janeiro (RJ): 2AB, 2007.

NÓBREGA, T. P. Corpo, percepção e conhecimento em Merleau-Ponty. **Estudos de Psicologia** (Natal), [S.L.], v. 13, n. 2, p. 141-148, ago. 2008. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s1413-294x2008000200006>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/epsic/a/4WhJkzJ77wqK6XCvHFwsqSD/?lang=pt>. Acesso em: 05 jul. 2022.

NÓBREGA, T. P. **Uma fenomenologia do corpo**. São Paulo: Livraria da Física, 2010. Coleção contextos da ciência.

NOISSETTE, Philippe. **COUTURIERS DE LA DANSE**. Paris: Editions de La Martiniere, 2003. 168 p.

OLIVEIRA, F. S. K. A. **Briefing e contrabriefing**: construção, representação e reflexão do problema de design. 2011. 128 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Design Estratégico, Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos, Porto Alegre, 2011. Cap. 4. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/3192>. Acesso em: 09 abr. 2022.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PEREIRA, Dalmir Rogério. Ensaio sobre traje de cena. In: Colóquio de moda, 8, 2012, Rio de Janeiro. **Anais...** Disponível em: <https://bit.ly/3PSvMN9>. Acesso em: 05 jul. 2022.

PERITO, R. Z.; RECH, S. A criação do figurino do teatro. In: Colóquio de Moda, 8, 2012, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: SENAI CETIQT, 2012. Disponível em: encr.pw/rJI6Y. Acesso em: 5. out. 2021.

PHILLIPS, Peter L.. **Briefing**: a gestão do projeto de design. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2017. 229 p.

PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martínez. **El cuerpo híbrido en la danza**: transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. análisis teórico y propuestas experimentales. 2008. 481 f. Tese (Doutorado) - Curso de Facultad de Bellas Artes, Departamento de Escultura, Universidad Politecnica de Valencia, Valencia, 2008. Cap. 3. Disponível em: <https://riunet.upv.es/handle/10251/3838>. Acesso em: 05 jul. 2022.

PINTEREST. **Loie Fuller, Serpentine Dance, 1891, by Frederick Glasier, 1902**. 2022. Disponível em: <https://bit.ly/3fB2Mwi>. Acesso em: 05 jul. 2022.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. Rio Grande do Sul, Universidade FEEVALE, 2. Ed. 2013.

RAMOS, Adriana Vaz. **O Design de aparência de atores e a comunicação da cena**. 2008. 187 f. Tese (Doutorado) - Curso de Doutorado em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/5133>. Acesso em: 05 out. 2021.

RECH, S.; RECH, S. R. **Moda**: interação entre Design Estratégico e Gestão de Marcas. Seminário Nacional de Pesquisa e Extensão em Moda: Deslocamentos, 2017. Sandra Rech (Org.), Florianópolis: UDESC, 2017, p. 52-66 (14 p.)

RODRIGUES, Ana Carolina Jobim. **A moda e dança**: um estudo sobre corpo, cidade e representações. 2009. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Disponível em: http://www.ppgcom.uerj.br/?page_id=113. Acesso em: 5 out. 2021.

RUBIN, Jeffrey.; CHISNELL, Dana. **Handbook of usability testing second edition**: how to plan, design, and conduct effective tests. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc., 2008.

SANCHES, Maria Celeste de F. **Moda e Projeto**: estratégias metodológicas em design. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017. 239 p.

SÁNCHEZ, José A. **La Scena Moderna**: manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias. 1999. Disponível em: <https://bit.ly/3Oy2TUV>. Acesso em: 05 de jul. 2022.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2008. 249 p. 4 reimpressões.

SANTANA, Nilo Martins de. O espaço de um corpo dançante. In: Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, 6., 2013, Goiânia. **Anais [...]**. Goiânia: Ufg-Fav, 2013. p. 356-368. Disponível em: <https://bityli.com/xKxuoQo>. Acesso em: 05 dez. 2021.

SANTOS, Leandro Pereira dos. **(In)vestindo discursos**: um estudo sobre o figurino em obras de dança contemporânea. 2018. 86 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Dança, Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018. Cap. 5. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/27477>. Acesso em: 05 abr. 2022.

SILVA, Giorgio Gilwan da. **Diretrizes de acessibilidade para deficientes visuais a programação da tv digital interativa**: contribuições. 2011. 222 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011. Cap. 7. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/95264>. Acesso em: 05 mar. 2023.

SILVEIRA, Icléia; ROSA, Lucas da. **Procedimentos Metodológicos de Pesquisa**: ciência e conhecimento. Florianópolis: Udesc, 2020. 127 p.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. **Corpo, comunicação e cultura**: a dança contemporânea em cena. Campinas: Autores Associados, 2006. 234 p.

SNIZEK, Andréa Bergallo. Dança Contemporânea: provocações políticas e poéticas do corpo/sujeito. **Argumento do corpo**: cultura, poética e política/ Denise da Costa Oliveira Siqueira, Andréa Bergallo Snizek (organizadoras). – Viçosa, MG: Ed. UFV, 2013

SOUZA, Pétala Tainá de Oliveira de; MENDES, Francisca Dantas. O corpo dançante como suporte para o figurino de dança. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Moda, 5., 2015, Novo Hamburgo. **Anais [...]**. Novo Hamburgo: Feevale, 2015. v. 5, p. 1-13. Disponível em: <https://bityli.com/e1Gu4h>. Acesso em: 05 dez. 2021.

STRINGFIXER. **Marie-anne de Cupis de Camargo**. 2022. Disponível em: <https://bit.ly/3xYSpIT>. Acesso em: 05 jul. 2022

SUQUET, Annie. O corpo dançante: um laboratório da percepção. In: COURTINE, Jean-Jacques (Dir.). **História do Corpo** vol. 3: As mutações do olhar. O século XX. Petrópolis: Editora Vozes, 2008. pp. 509-539. Disponível em: <https://bit.ly/3S4Q3QZ>. Acesso em: 05 de jul. de 2022.

SVENDSEN, Lars. **Moda**: uma filosofia. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. 223 p. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges.

TREPTOW, Doris. **Inventando Moda**: planejamento de coleção. São Paulo: Edição da Autora, 2013. 208 p.

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

VIANA, Fausto; BASSI, Carolina. **Traje de Cena, Traje de Folgado**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

VIANA, F.; PEREIRA, D. R. **Figurino e cenografia para iniciantes**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2015. 48 p.

VILLAÇA, Nízia. **A edição do corpo**: tecnociência, artes e moda. Barueri: Estação das Letras, 2007. 275 p.

**APÊNCIDE A – ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO COM O DIRETOR E
COREÓGRAFO DO ESPETÁCULO ECIDSE DA CUBO1 CIA DE ARTE**

- 1) Quem é Daniel Aires?
- 2) O que é a Cubo1 Companhia de Arte?
- 3) Qual sua atribuição na construção do espetáculo?
- 4) Em que momento o design, a moda e a dança se cruzam?
- 5) Qual a relevância do figurino para um espetáculo de dança?
- 6) A criação do figurino deve ocorrer de forma dissociada ou em conjunto com os demais processos criativos que envolvem o espetáculo?
- 7) Pode-se considerar o figurino como o elemento cênico mais próximo do intérprete, atuando como uma segunda pele, podendo interferir/limitar/modificar a visualidade/corporeidade do bailarino?
- 8) No contexto contemporâneo de dança, o designer/figurinista deve elaborar o figurino seguindo o entendimento de que, tem que se utilizar roupas neutras a fim de não perturbar o corpo com mensagens ou signos indesejados, ou poderá propor novas abordagens para vestir o “corpo dançante”?
- 9) O que norteou a escolha da denominação Ecdise?
- 10) Quais são as questões dramáticas que alicerçam a criação das cenas do espetáculo ou do espetáculo como um todo?
- 11) Como tu pensas a construção coreográfica do espetáculo? Quantos bailarinos, elementos cênicos.

APÊNCIDE B – ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO COM COREÓGRAFOS DE DANÇA CONTEMPORÂNEA

- 1) Breve apresentação pessoal/profissional?
- 2) Você atua com criação em dança contemporânea? Se sim, há quanto tempo?
- 3) Qual sua atribuição na construção dos seus espetáculos?
- 4) Na sua visão, qual a relevância do figurino para um espetáculo de dança?
- 5) Como ocorrem os processos de criação dos figurinos/vestíveis dos seus espetáculos? A criação do figurino deve ocorrer de forma dissociada ou em conjunto com os demais processos criativos que envolvem o espetáculo?
- 6) Tu concordas com a seguinte afirmação: Pode-se considerar o figurino como o elemento cênico mais próximo do intérprete, atuando como uma segunda pele, podendo interferir/limitar/modificar a visualidade/corporeidade do bailarino?
- 7) No contexto contemporâneo de dança, o designer/figurinista deve elaborar o figurino seguindo o entendimento de que, tem que se utilizar roupas neutras a fim de não perturbar o corpo com mensagens ou signos indesejados, ou poderá propor novas abordagens para vestir o “corpo dançante”?

ANEXO A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

O(a) senhor(a) está sendo convidado a participar de uma pesquisa de mestrado intitulada MODA E VESTÍVEIS EM FLUXO: MÉTODO PARA CRIAÇÃO DO QUE SE VESTE EM ESPETÁCULOS DE DANÇA CONTEMPORÂNEA, que fará observação participante, entrevistas, captação de fotos, vídeos e áudios, tendo como objetivo geral: Propor método de criação de vestíveis para espetáculos de dança contemporânea; e objetivos específicos: i) Descrever a importância dos vestíveis no contexto do espetáculo de dança contemporânea; ii) Compreender a relação entre vestíveis, corpo e dança no contexto contemporâneo; iii) Abordar as etapas projetuais de criação voltadas para moda e vestíveis; iv) Identificar no Design Centrado no Usuário elementos aplicáveis à criação de vestíveis; v) Entrar em contato com representante da companhia de dança para obter todas as autorizações necessárias para o desenvolvimento da pesquisa; vi) Organizar os roteiros semiestruturados de entrevistas com base nas categorias e subcategorias de análise para entrevistar o diretor e intérpretes-criadores do espetáculo; vii) Desenvolvimento do *framework* do método elaborado para criação de vestíveis. Serão previamente marcados a data e horário para observar o processo de criação do espetáculo Ecdise, utilizando entrevistas semiestruturadas, equipamentos de gravação de áudio e vídeo e cadernos de anotações de campo. Estas medidas serão realizadas na Cubo1 Companhia de Arte em Santa Maria, Rio Grande do Sul. Não é obrigatório participar de todas as oficinas, responder a todas as perguntas, submeter-se a todas as medições etc.

O(a) Senhor(a) e seu/sua acompanhante não terão despesas e nem serão remunerados pela participação na pesquisa. Todas as despesas decorrentes de sua participação serão ressarcidas. Em caso de danos, decorrentes da pesquisa será garantida a indenização.

Os riscos destes procedimentos serão caracterizados como: mínimos, por envolver apenas observação participante e das atividades laborais dos profissionais envolvidos, assim como, eventuais questionários.

A sua identidade será preservada pois cada indivíduo será identificado por um número caso seja imprescindível uma relação que identifique o participante à pesquisa, deve-se justificar tal procedimento, dando plena liberdade ao participante para não aceitar.

Os benefícios e vantagens em participar deste estudo serão, contribuir com o debate sobre os caminhos metodológicos e processos criativos possíveis para o desenvolvimento de vestíveis para dança, sobretudo para dança contemporânea, assim como, à comunidade científica pois dilata as discussões sobre a criação de vestíveis na perspectiva do design de moda, estimulando a atuação de novos profissionais neste nicho de mercado.

As pessoas que acompanharão os procedimentos serão os pesquisadores o estudante de mestrado Henrique de Souza Goulart, designer de moda e mestrando no Programa de pós-graduação em Moda da Universidade do estado de Santa Catarina (Udesc).

O(a) senhor(a) poderá se retirar do estudo a qualquer momento, sem qualquer tipo de constrangimento.

Solicitamos a sua autorização para o uso de seus dados para a produção de artigos técnicos e científicos. A sua privacidade será mantida através da não-identificação do seu nome caso seja imprescindível uma relação que identifique o participante à pesquisa, deve-se justificar tal procedimento, dando plena liberdade ao participante para não aceitar.

Este termo de consentimento livre e esclarecido é feito em duas vias, sendo que uma delas ficará em poder do pesquisador e outra com o participante da pesquisa.

NOME DO PESQUISADOR RESPONSÁVEL PARA CONTATO:

NÚMERO DO TELEFONE:

ENDEREÇO: Av. Me. Benvenuta, 1907 - Itacorubi, Florianópolis - SC, 88035-901

ASSINATURA DO PESQUISADOR:

Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos – CEPESH/UEDESC

Av. Madre Benvenuta, 2007 – Itacorubi – Florianópolis – SC -88035-901

Fone/Fax: (48) 3664-8084 / (48) 3664-7881 - E-mail: cep.udesc@gmail.com

CONEP- Comissão Nacional de Ética em Pesquisa

SRTV 701, Via W 5 Norte – lote D - Edifício PO 700, 3º andar – Asa Norte - Brasília-DF - 70719-040

Fone: (61) 3315-5878/ 5879 – E-mail: conep@saude.gov.br

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro que fui informado sobre todos os procedimentos da pesquisa e, que recebi de forma clara e objetiva todas as explicações pertinentes ao projeto e, que todos os dados a meu respeito serão sigilosos. Eu compreendo que neste estudo, as medições dos experimentos/procedimentos de tratamento serão feitas em mim, e que fui informado que posso me retirar do estudo a qualquer momento.

Nome por extenso: _____

Assinatura _____
____/____/____

Local: _____ Data: _____

ANEXO B - CONSENTIMENTO PARA FOTOGRAFIAS, VÍDEOS E GRAVAÇÕES

Permito que sejam realizadas () fotografia, () filmagem ou () gravação de minha pessoa para fins da pesquisa científica intitulada “MODA E VESTÍVEIS EM FLUXO: CRIAÇÃO DO QUE SE VESTE EM ESPETÁCULOS DE DANÇA CONTEMPORÂNEA”, e concordo que o material e informações obtidas relacionadas à minha pessoa possam ser publicados eventos científicos ou publicações científicas. Porém, a minha pessoa não deve ser identificada por nome ou rosto em qualquer uma das vias de publicação ou uso.

As () fotografias, () vídeos e () gravações ficarão sob a propriedade do grupo de pesquisadores pertinentes ao estudo e, sob a guarda dos mesmos.

Cidade, Estado, _____ de _____ de _____

Nome do Sujeito Pesquisado

Assinatura do Sujeito Pesquisado

ANEXO C - DECLARAÇÃO DE CIÊNCIA E CONCORDÂNCIA DAS INSTITUIÇÕES ENVOLVIDAS

Com o objetivo de atender às exigências para a obtenção de parecer do Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos, os representantes legais das instituições envolvidas no projeto de pesquisa intitulado " MODA E VESTÍVEIS EM FLUXO: MÉTODO PARA CRIAÇÃO DO QUE SE VESTE EM ESPETÁCULOS DE DANÇA CONTEMPORÂNEA" declaram estarem cientes com seu desenvolvimento nos termos propostos, lembrando aos pesquisadores que no desenvolvimento do referido projeto de pesquisa, serão cumpridos os termos da resolução 466/2012, 510/2016 e 251/1997 do Conselho Nacional de Saúde.

Florianópolis, ____ / ____ / ____.

Ass: Pesquisador Responsável

Ass: Responsável pela Instituição de origem

Nome:
Cargo:
Instituição:
Número de Telefone:

Ass: Responsável de outra instituição

Nome:
Cargo:
Instituição:
Número de Telefone: