




Relato de experiência no ensino de caracterização e figurino no curso de Direção de Arte da Universidade Federal de Goiás durante o ensino remoto em decorrência do COVID-19

Rafaela Blanch Pires

Para citar este artigo:

PIRES, Rafaela Blanch. Relato de experiência no ensino de caracterização e figurino no curso de Direção de Arte da Universidade Federal de Goiás durante o ensino remoto em decorrência do COVID-19. **A Luz em Cena**, Florianópolis, v. 3, n. 5, jun. 2023.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/27644669030520230702>

Este artigo passou pelo *Plagiarism Detection Software* | iThenticate



Relato de experiência no ensino de caracterização e figurino no curso de Direção de Arte da Universidade Federal de Goiás durante o ensino remoto em decorrência do COVID-19

Rafaela Blanch Pires¹

Resumo

O presente relato trata da abordagem de ensino adotada para as disciplinas “Introdução à Caracterização do Ator” e “Maquiagem, Cabelos e Postiços II” do curso de Direção de Arte da Universidade Federal de Goiás. Em isolamento, foi necessário que alunos e professores se adaptassem rapidamente à realidade do momento, o que culminou em algumas perdas de qualidade, mas também possibilitou bons aprendizados que vieram para ficar. O relato apresenta as abordagens iniciais adotadas para cada disciplina acima mencionada e especifica o conteúdo de três atividades que se revelaram bastante produtivas por se tratarem de temáticas relevantes na atualidade e indicarem procedimentos que podem ser adotados enquanto metodologia criativa. As três atividades são intituladas: “Repetições, Fractais e Parametrismos”, “Design Guiado pelos Materiais” e “Interfaces de Alteração da Percepção”. Tais conteúdos contribuem para o cruzamento de temas ligados à caracterização, figurino e outros campos de conhecimento como a matemática, a engenharia, a biologia, dentre outros.

Palavras-chave: Caracterização. Ensino Remoto. Contemporaneidade.

Report on teaching costume design and artistic make-up for the Federal University of Goiás’ Art Direction course during COVID-19 pandemics

Abstract

This report presents a teaching approach adopted for disciplines related to "Costume Design" and "Make-up and Prosthetics". The disciplines were held at the Art Direction course at the Federal University of Goiás. In isolation, it was necessary for students and teachers to adapt quickly to the reality of the moment, which culminated in some quality losses but also enabled good learnings that came to stay. The report presents the initial approaches adopted for each discipline mentioned above and specifies the content of three activities that proved to be very productive because they deal with relevant topics of contemporary and indicates procedures that can be adopted as a creative methodology. The three activities are entitled: “Repetitions, Fractals and Parametrics”, “Material Driven Design” and “Interfaces that Change Perception”. Such contents contribute to the intersection of themes related to characterization and other fields of knowledge such as mathematics, engineering, biology, among others.

Keywords: Costume Design. Remote Teaching. Contemporary.

¹ Professora de caracterização do ator e produções por meio de tecnologias digitais no curso de Direção de Arte da Universidade Federal de Goiás. Doutora em Design e Arquitetura e mestre em Têxtil e Moda pela Universidade de São Paulo. No doutorado obteve experiência de um ano no "Wearable Senses Lab" laboratório, orientada pelo professor Oscar Tomico na Universidade Tecnológica de Eindhoven (Holanda). Graduada em Moda e Estilismo na Universidade do Estado de Santa Catarina.

✉ rafaela.pires@ufg.br /  <http://lattes.cnpq.br/5634631010017373> /  <https://orcid.org/0000-0002-9260-4033>



Informe de experiencia en la enseñanza de caracterización y diseño de vestuario escénico en el curso de Dirección de Arte de Universidade Federal de Goiás durante la pandemia de COVID-19

Resumen

Este informe trata sobre el enfoque de enseñanza adoptado para las disciplinas “Introducción a la Caracterización del Actor” y “Maquillaje, Peinado y Postizos II” del curso de Dirección de Arte de la Universidad Federal de Goiás. De manera aislada, fue necesario que alumnos y docentes se adaptaran rápidamente a la realidad del momento, lo que culminó en algunas pérdidas de calidad pero también permitió buenos aprendizajes que llegaron para quedarse. El informe presenta los enfoques iniciales adoptados para cada disciplina mencionada anteriormente y especifica el contenido de tres actividades que demostraron ser muy productivas ya que tratan temas relevantes en la actualidad e indican procedimientos que pueden adoptarse como una metodología creativa. Las tres actividades se titulan: “Repeticiones, Fractales y Parametrismos”, “Diseño Dirigido por Materiales” e “Interfaces de Cambio de Percepción”. Dichos contenidos contribuyen a la intersección de temas relacionados con la caracterización y otros campos del conocimiento como las matemáticas, la ingeniería, la biología, entre otros.

Palabras clave: Caracterización. Aprendizaje Remoto. Contemporáneo.



INTRODUÇÃO

Este relato de experiência discorre sobre as experiências no ensino de caracterização e figurino durante a pandemia causada pelo COVID-19 no curso de Direção de Arte da Universidade Federal de Goiás (UFG). Mais especificamente, irei apresentar as abordagens metodológicas, algumas descobertas positivas, outras perdas, que encontrei enquanto docente no período de ensino remoto nas disciplinas "Introdução à Caracterização do Ator" e "Maquiagem, Cabelos e Postiços II".

Entre 2020 e 2022 a UFG, assim como as demais universidades públicas brasileiras, adotou o ensino remoto como medida de prevenção aos danos causados pelo vírus COVID-19. Uma série de adaptações por parte dos professores e alunos foram necessárias para que a troca e construção de conhecimento pudessem ter continuidade. Em meio a um momento histórico inusitado, cheio de temores e instabilidades nossas vulnerabilidades se permitiam revelar durante os encontros viabilizados pelos aparatos digitais ou aumentavam ainda mais com a sobrecarga de atividades e horas em frente às telas. Escrevo este relato, pois observo que as atividades executadas nesse período serviram a muitos alunos e alunas, inclusive à mim, como ponto de apoio que nos permitiu atravessar esse duro período com a arte da transformação sobre nossas próprias imagens corporais. O isolamento social e as atividades remotas nos distanciaram da natureza, da vida cotidiana nos espaços urbanos compartilhados e fez com que todas as nossas ações, conversas, atividades, ficassem registradas nas redes e aparatos digitais.

Estarmos permanentemente, continuamente, dedicados às telas de computadores acirra a sensação de distanciamento de nossos corpos. As disciplinas associadas à caracterização, maquiagem e figurino possuem como vetor central a figura humana, com a escassez de recursos materiais e distanciamento, ao invés de planejarmos caracterizações para outros corpos, optamos por estabelecer essas criações em nossos próprios corpos. Entrar em contato com os próprios corpos e ter a possibilidade de transformar a própria aparência nos transporta para outros espaços imaginários que nos torna capazes de ao mesmo tempo expressar ou assimilar o sensível expresso não verbalmente. Além disso, entrar em contato com os próprios corpos e transformar nossa aparência temporariamente nos faz lembrar que temos/somos um corpo apesar de tentar fugir de sua estabilidade através dessas transformações, como já dizia Michel



Foucault em "O Corpo Utópico" (1966). A construção e reconstrução da aparência do humano como veículo de transporte da imaginação também foi tratado por Donatella Barbieri (2019) em "Costume in Performance" e muitos outros artistas como observamos no "Manto da Apresentação" (s/d) de Arthur Bispo do Rosário, com seu manto mágico confeccionado com fé e cuidado que o transportaria para reinos do além da vida com proteção. É nesse mesmo sentido e com o mesmo efeito que vimos alguns trabalhos das disciplinas se desdobrarem. Um espaço e momento de observação de si para a remodelagem, readaptação do mundo interior frente às desestabilizações e horror do que acontecia fora.

O projeto pedagógico do curso de Direção de Arte na UFG indica grande amplitude nas áreas de atuação do egresso que irá atuar nas poéticas da imagem e plástica cênica, seja no campo artístico, seja na economia criativa. Nossos egressos atuam profissionalmente como figurinistas, maquiadores, iluminadores, mascareiros e bonequeiros, cenógrafos, aderecistas, fotógrafos, músicos, compositores, desenhistas, artistas multimídia, diretores de arte, capazes navegar entre diferentes linguagens e estabelecer cruzamentos criativos. Tais competências podem se aplicar ao campo do teatro, da dança, do circo, da arte da performance, do cinema, da publicidade, do design, da arquitetura, dentre outros. Particularmente me sinto muito satisfeita em atuar em um curso tão multifacetado pelo fato de minhas próprias investigações acadêmicas partirem justamente do entrecruzamento de campos do conhecimento.

Minha primeira formação foi em Letras-Alemão (UFSC), posteriormente me graduei em Design de Moda (UDESC), desde a graduação em Letras já me interessava pelos debates, teorias do contemporâneo e os impactos das tecnologias digitais. No mestrado (EACH-USP) desenvolvi uma investigação sobre as tecnologias vestíveis, o que poderíamos entender como figurinos que tinham elementos eletrônicos, digitais ou analógicos incorporados ou construídos em suas tramas, eram vestes que aparentavam ter uma vida própria e respondiam aos estímulos do público ou de quem vestia. Estes vestíveis eram feitos, geralmente, não apenas por figurinistas ou designers de moda, mas por profissionais de diferentes campos de interesse como artistas visuais, programadores, médicos, músicos, engenheiros, dentre outros, e em espaços (hackerspaces) que tinham como princípio a interdisciplinaridade por fortalecer as possibilidades criativas. Em meu doutorado dei continuidade à investigação sobre têxteis e tecnologias com um enfoque especial nos espaços de fabricação digital, conhecidos como espaços da cultura maker. Passei um ano



imersa em um laboratório de fabricação digital voltado para têxteis e vestíveis na Universidade Tecnológica de Eindhoven, na Holanda. *O modus operandi* dos trabalhos nestes espaços é a troca de conhecimentos entre especialistas ou conhecedores de diferentes campos na prototipação de ideias, projetos que lançam mão de ferramentas, interfaces digitais ou processos readaptados do *DIY* (faça você mesmo) que possibilitem a experimentação com materiais e procedimentos técnicos. No curso de Direção de Arte da UFG tento combinar conhecimentos tradicionais das disciplinas que sou responsável com procedimentos e métodos mais recentes associados às pesquisas que conheci na pós-graduação.

O que costuma ser sempre um desafio, uma vez que os conhecimentos tradicionais já exigem tempo, materiais, dedicação e os mais recentes apresentam uma explosão de possibilidades combinatórias que tornam quase impossível buscar categorias ou nomenclaturas para definir o que fazemos, correndo-se o risco de ouvirmos que tal atividade não é mais "figurino", não é mais "maquiagem", não é mais "iluminação", não é mais "cinema", não é mais "teatro", não é mais "música". Portanto, já aviso aqui que não tenho a pretensão de entrar no debate ou defender termos, categorias ou nomenclaturas, pois buscar designações, neste contexto, limita o fluxo criativo tão caro para aquele momento, em especial. Acredito na importância em dar nomes para uma construção do conhecimento cada vez mais complexo e para que possamos nos comunicar abarcando as sutilezas das diferenciações. Porém, acredito que em outros momentos investigativos, outro trabalho, outras pessoas, outros investigadores, conseguem e podem fazer isso melhor, mas neste relato, neste trabalho, não buscar definições como princípio é vital, afinal, com todo respeito, como disse Mário Quintana: "Que fique mal explicado [...] quem faz sentido é soldado!".

1 - Primeiras abordagens

As disciplinas "Introdução à Caracterização do Ator" e "Maquiagem, Cabelos e Postiços II" foram organizadas para o ensino remoto em uma série de exercícios práticos e uma etapa teórica. A primeira (Introdução à Caracterização) foi organizada com uma introdução aos principais conceitos associados o figurino, diferenciações entre traje social, traje profissional, traje regional, traje de cena, dentre outros, descritos por Fausto Vianna no



"tramasdocafecomleite.wordpress.com". Geralmente temos um debate a respeito das diferenças entre moda, indumentária e figurino, bem como, sobre os conceitos utilizados no campo como "design de aparência", "traje de cena", "figurino", "caracterização".

Após esta etapa, a turma é dividida em grupos e cada um recebe textos que intencionalmente ou não apresentam distintas maneiras de se fazer caracterização. Dentre eles temos: O artigo de San Pestana (2015) intitulado "Pedagogia de La Pocha Nostra na Criação de Visualidades Cênicas" o qual apresenta um relato de experiência de uma oficina dada pelo grupo no Brasil com sua abordagem experimental, política, centrada nas especificidades do próprio corpo utilizada pelo grupo; outro grupo faz a leitura de partes da dissertação de mestrado de Carolina Bassi intitulada "A Direção e a Direção de Arte: Construções Poéticas da Imagem em Luiz Fernando Carvalho" e podem reconhecer como grandes infra-estruturas de mini-séries, a exemplo de "O dia de Maria" (da Globo), se organizam em estruturas construtivas bem categorizadas e subdivididas em distintos cargos de competências que refletem uma estrutura industrial, com fórmulas e métodos a serem seguidos (apesar de não excluírem por completo a possibilidade da experimentação e o improviso); Outra leitura realizada é de partes da dissertação de mestrado de Dalmir Rogério Pereira "Alinhaves entre traje de cena e moda: estudos a partir de Gabriel Villela e Ronaldo Fraga" onde é possível compreender como, com uma infra-estrutura e quantidade de integrantes menor Villela trabalha de modo mais artesanal, instintivo, sob-medida e em confluência direta com o trabalho dos atores, de tal modo que cada figurino é confeccionado de forma única ao ator/atriz (na falta de um deles torna-se necessário criar um novo figurino), não necessariamente confeccionado para um(a) personagem; outro grupo faz a leitura de partes da dissertação de mestrado de Paula Cozzolino (2016) "O Figurino no Cinema Marginal: Rogério Sganzerla", com este trabalho é curioso notar que o filme recebeu um prêmio de melhor figurino sem haver um figurinista (embora Helena Ignez relatou dar mais atenção aos figurinos), mas cada atriz/ator trazia suas próprias peças de roupa pessoais que passavam por uma aprovação do diretor sem grandes planejamentos como se encontra atualmente na indústria cinematográfica; por fim, um dos grupos realiza a leitura do artigo "Figurino Penetrante" (2010) de Amabilis de Jesus da Silva, no qual é possível observar um tipo de figurino, altamente experimental, que afeta diretamente e conduz o trabalho do ator/performer. Embora haja inúmeros outros trabalhos interessantíssimos, a escolha destes



materiais apresenta diferentes abordagens de se fazer e pensar figurino.

Não há como se dizer que não há figurino caso não haja um figurinista, nem que não há como ser figurinista sem uma infra-estrutura específica, nem que não é verdadeiramente figurinista aquele que não segue a bem conhecida metodologia adotada pelo design de: 1. Conceituação, 2. Pesquisa Iconográfica, de Materiais, Painéis imagéticos, 3. Esboços, 4. Síntese, 5. Execução, 6. Provas e ajustes. Tal afirmação não serve para minimizar a importância do figurinista profissional, mas para indicar que as abordagens são inúmeras e válidas, em especial, quando combinadas umas às outras. Além disso, abordagens específicas costumam ser mais adotadas em um ou outro formato, por exemplo, figurinos para uma mini-série tendem a ser feitos a partir de uma metodologia que se assemelha a industrial pelo número de pessoas envolvidas, o alto valor de investimento e risco na prestação de contas; na arte da performance tende-se a encontrar muita experimentação com materiais, pois estes desempenham um papel discursivo fundamental na criação do imaginário.

Em um segundo momento, são apresentadas duas aulas expositivas sobre história da moda e da indumentária, como as mudanças sociais, técnicas e o ethos de cada período influenciou a estética, os hábitos e costumes da sociedade. É claro que apenas duas aulas para contar a história das épocas nunca será o suficiente, mas para minha surpresa, essas aulas geralmente engajam a atenção dos alunos e alunas. Nem todo figurino precisa se relacionar com o traje social, mas é importante conhecê-lo para ser figurinista. Como exercício prático me baseei na abordagem adotada pelos artistas Suzanne Jongmans e Hendrik Kerstens que utilizam amontoados de embalagens, sucatas, tecidos cotidianos como panos de prato enrolados ao corpo criando uma escultura corporal, desenhos de silhuetas que remetem aos personagens sociais dos autorretratos (*selfies*) das pinturas da era pré-fotografia.

Figura 1: Suzanne Jongmans, Kindred Spirits - Sensibility. Figura 2: Hendrik Kerstens.



Fonte 01: galeriewilms.nl.



Fonte 02: www.ignant.com

Figura 3: Releitura de "Dama com Arminho" de Leonardo Da Vinci 1489-1490, por Anabelle Diniz Lima (2021)



Fonte: Acervo pessoal da autora



Figura 4: Releitura de: Imperador Mansa Musa (1312-1337), por Job Rodrigues de Oliveira (2021)



Fonte: Acervo pessoal da autora

Figura 5: Releitura feita por Elisa Vitória (2021)



Fonte: Acervo pessoal da autora



Com o isolamento social era necessário criar com o que se tinha em mãos, ao redor, materiais presentes no próprio ambiente doméstico. A atividade exercita a capacidade de pensar na forma, no desenho da silhueta e como ela se alterou ao longo das épocas, antes de ter um conhecimento sobre modelagem. Além disso, embora ter verba para os materiais que desejarmos enquanto figurinistas, é essencial ter a capacidade de improvisar, reutilizar e transformar materiais que não se tinha inicialmente a finalidade de um tecido, por exemplo.

A partir das próximas atividades desta mesma disciplina passamos a adotar temáticas que sirvam de inspiração para processos criativos e construtivos do que poderíamos também chamar de esculturas corporais, arquiteturas do corpo, extensões do corpo, dentre as atividades iremos expor as que seguem: “Repetições, Fractais e Parametrismos”, “Design guiado pelos Materiais” e “Interfaces de Alteração da Percepção”. Após uma etapa e breve contextualização teórica (afinal, trata-se de uma “introdução” ao tema, a mesma turma terá outras quatro disciplinas relacionadas à caracterização e figurino, nas quais poderão se aprofundar em outros tópicos) partimos para exercícios práticos experimentais que refletem os imaginários do ser humano no contemporâneo. Estas atividades estiveram presentes tanto na disciplina de “Introdução à Caracterização do Ator” quanto “Maquiagem, Cabelos e Postiços”, portanto apresentaremos aqui os resultados de ambas as disciplinas ao mesmo tempo. Antes, gostaria de apresentar brevemente as etapas iniciais de organização para contextualizar os fundamentos da disciplina “Maquiagem, Cabelos e Postiços II”.

O projeto pedagógico do curso de Direção de Arte prevê dois semestres de “Maquiagem, Cabelos e Postiços” (I e II), no primeiro busco apresentar os fundamentos da maquiagem teatral, como envelhecimento, clown, maquiagens de animais e outros temas adjacentes como ficção científica, pop art, ilusão de óptica e surrealismo. Algumas dessas temáticas acompanham o processo de coleta de imagens, muitos esboços com “face chart”, por vezes, peço que façam colagens de diferentes referências de partes do rosto, como diferentes narizes, bocas, olhos, sobancelhas, do clown, para criarem um novo.



Figura 6: Alguns resultados da disciplina “Maquiagem, Cabelos e Postiços I”



Fonte: Acervo pessoal da autora

Na etapa II da disciplina, buscamos combinar os aprendizados da etapa anterior da maquiagem teatral e artística com a noção tanto conceitual quanto pragmática do que são as próteses. A nosso modo, entendemos as próteses como objetos técnicos que dão apoio às atividades humanas. Inicialmente, no contexto da maquiagem de efeitos especiais tradicionalmente encontrados nos conteúdos associados ao campo cênico, a prótese torna ainda mais verossímil, natural, uma forma ou estrutura corporal diferente do que era apresentado no corpo humano em seu estado original. Nesse sentido, ela dá apoio e faz alguém se parecer mais próximo da realidade, adequando-se a um determinado papel.

Na sociedade atual e nas passadas, as inúmeras próteses estéticas que reforçam os padrões de beleza, tais como o botox, silicone, unhas e cílios postiços, dão apoio a humanos que querem se sentir mais parte de um padrão estético em uma determinada sociedade tida. Porém, em um sentido mais amplo, compreendemos as próteses como apoio e extensões das capacidades físicas e cognitivas do ser humano. Um garfo é uma extensão do corpo, um objeto técnico que serve para selecionar e coletar alimento sem o uso das mãos evitando a contaminação de alimentos e evitando doenças; os óculos são próteses que servem para corrigir uma função óptica e fazer com que os membros de uma mesma comunidade possam ver o mundo com a mesma



nitidez; o carro é um objeto técnico que permite ao humano chegar em locais de modo mais rápido que caminhando sobre as próprias pernas; a reprodução da imagem é um objeto técnico que nos permite realizar registros na memória; um pendrive é, de certa forma, uma extensão de nossa memória. Sendo assim, o corpo lida com próteses o tempo todo, por meio delas podemos nos comunicar, bem como, produzir subjetividades (Guattari, 1987-1988). Ainda assim, adotamos as compreensões clássicas do uso e desenvolvimento de próteses no campo cênico, mas também temos como proposta experimentar livremente com materiais, técnicas e procedimentos que possam expandir nossas compreensões a respeito do uso de próteses em expressões poéticas.

Portanto, em um primeiro momento da disciplina nos dedicamos a aprofundar a compreensão acerca das relações entre corpos, meios e imagens. Uma rodada de leituras de textos é estabelecida. Dentre os temas, colocamos a questão: quais as primeiras motivações de o ser humano se enfeitar, fazer pinturas corporais como fizeram os povos originários e quais resquícios dessa necessidade em marcar a pele trazemos para a contemporaneidade? Para esta pergunta, fazemos a leitura do texto “O Corpo como Suporte da Arte” de Beatriz Pires, no qual, a autora apresenta (2003) como povos originários realizavam pinturas, incisões na pele como etapas ritualísticas realizadas em comunidade, atualmente, com uma perda das noções de ritual como ocorria no passado (sempre em comunidade, com marcações de etapas da vida que conferiam regularidade e estabilidade), passamos a adotar ou mesmo criar nossos rituais de modo individualizado, como fazemos com a tatuagem, como forma de fixar na memória uma importância que não se quer deixar perder com o “tempo líquido” da contemporaneidade e a falta de validação reforçada pelas celebrações regulares das comunidades tradicionais.

A tatuagem, ainda que um ritual particular feita em seu próprio tempo, com a escolha do próprio indivíduo (e não pelo líder ou as regras de uma etnia) passa a se comunicar, fazer mais parte, estar em contato com a cultura, comunidade e moda de seu tempo. Além disso, a autora comenta sobre o *Body Modification* como uma ruptura frente às cirurgias estéticas que reforçam padrões de beleza de forma permanente. Também trata do movimento *Modern Primitives*, um grupo que realiza incisões e suspensões corporais como ritual compartilhado entre os próprios membros como sacrifício e experiência transcendental. Outra literatura sobre a qual nos debruçamos é derivado da “Teoria Corpo-Mídia” (Greiner e Katz, 2012), com ele podemos



compreender o corpo como uma mídia que afeta e é afetado pelo meio, faz parte da cultura e produz cultura. Com partes do livro “Enfeitados de Sonhos” (Wilson, 1985), pode-se observar que a expressão visual através do corpo humano constrói sonhos na sociedade cotidiana e serve dialogicamente como forma de controle e de disrupção. Por fim, exercitamos criar imaginários a respeito das extensões de nossos sentidos através de aparatos que filtram e alteram nossa percepção ou forma de agir no mundo. Baseados na fala de Lev Manovich (2010) exercitamos pensar através da visualidade no que mais o ser humano poderia vir a ser se algumas partes de seus DNAs fossem picados e recombinados.

Após esta etapa de leituras e debates tanto da disciplina “Maquiagem, Cabelos e Postiços II” quanto “Introdução à Caracterização do Ator” são apresentadas aulas expositivas (mencionadas acima e descritas abaixo) que servem de inspiração para criação de visualidades sob a figura humana com muita experimentação de materiais. Em especial, fora do período remoto, na disciplina de Maquiagem II costumávamos executar próteses de látex, silicone, usávamos colas específicas para prótese a fim de conhecermos como os estudantes poderiam trabalhar com esses itens no campo de trabalho. Como não tínhamos esses itens no período de ensino remoto, acabamos trabalhando com a prótese de gelatina e cola branca comuns como primeiros experimentos feitos na disciplina.

Figura 7: Eu, como fazer e colocar uma careca de látex (antes da pandemia)



Fonte: Acervo pessoal da autora



Figura 8: Exercício feito com prótese de gelatina durante o ensino remoto (por Ana Ariza, 2020)

Figura 9: Exercício feito com prótese de gelatina durante o ensino remoto (por Ana Júlia Alvim, 2021)

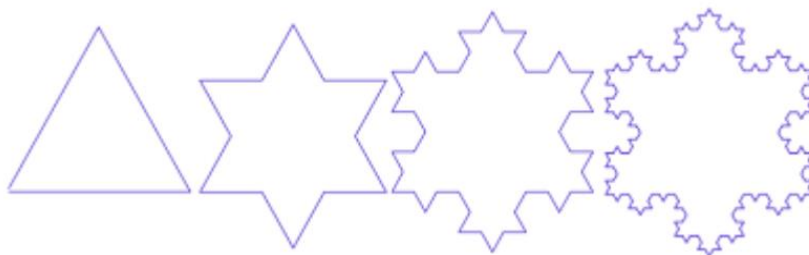


Fonte: Acervo pessoal da autora

2 - Atividade: Repetições, Fractais e Parametrismos

Esta atividade é inspirada em um tipo de organização muito presente na natureza, bem como, é vista em formas e arquiteturas contemporâneas complexas, que se baseia na repetição de uma mesma forma ao constituir uma estrutura intrincada. De acordo com o dicionário Oxford, fractais são “estruturas geométricas complexas, cujas propriedades, em geral, repetem-se em qualquer escala”. Conforme indica a “Biblioteca de Objetos Matemáticos da UFPA”: “um bom exemplo de fractal é o da Curva de Koch, que remete a um floco de neve. O procedimento para criá-lo é simples e repetitivo: adicionar triângulos ao perímetro de um triângulo inicial”.

Figura 10: Floco de neve como exemplo de um fractal



Fonte: <https://www.aedi.ufpa.br/bom/images/pdf/Fractais.pdf>



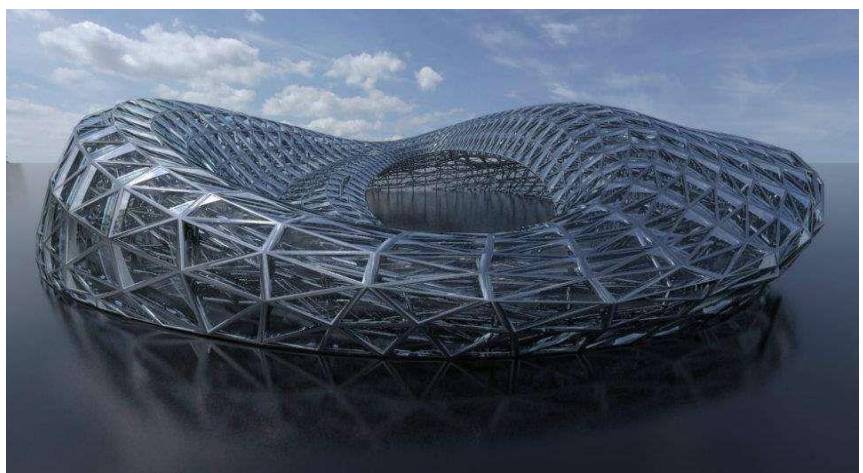
Já as estruturas paramétricas são formas que se adequam e cobrem uma dada superfície a partir da repetição da mesma em diferentes escalas. O parametrismo pode ser encontrado em procedimentos tradicionais como algumas formas feitas com crochê ou em arquiteturas com formas orgânicas, em voga na atualidade, calculadas algoritmicamente. Daina Tiamina² é a matemática que ficou conhecida por explicar sobre os planos hiperbólicos através do crochet, tal compreensão é essencial para a construção de estruturas como as geodésicas.

Figura 11: Daima Tiamina e o crochê



Fonte 11: liepajniekiem.lv

Figura 12: Arquitetura paramétrica



Fonte 12: archup.net

Como inspiração, apresentamos trabalhos como o de Michael Hansmeyer que utilizou um software que criava algoritmicamente inúmeras dobraduras sobre uma mesma forma simples (como a de um cubo). A partir da alta quantidade de dobraduras criou formas tridimensionais, inicialmente, enquanto colunas arquitetônicas que depois foram impressas em 3D. As colunas se utilizam de procedimentos recentes, mas a estética remete à algo arcaico. Outros designers que nos serviram de inspiração foram Matija Cop (2013) que criou peças a partir de módulos de EVA replicando o mesmo formato em diferentes tamanhos que se acomodam na superfície da modelagem, assim como nos inspiramos em Bart Hess e Lucy McRae que utilizam técnicas *lowtech*, como simples colagens para próteses, ao tratar da condição do sujeito contemporâneo a partir da construção do que chamam de arquiteturas do corpo.

² Palestra disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=w1TBZhd-sN0>. Acesso em 10 de abril de 2023, 22h45min.



Figura 13: Trabalho inspirado nas igrejas góticas de Matija Cop (2013),
Figura 14: *Digital Grothosque* de Michael Hansmeyer (2017)



Fonte 13: dezeen.com

Fonte 14: michael-hansmeyer.com

Figura 15: Lucy McRae e Bart Hess em (2013)



Fonte: dezeen.com

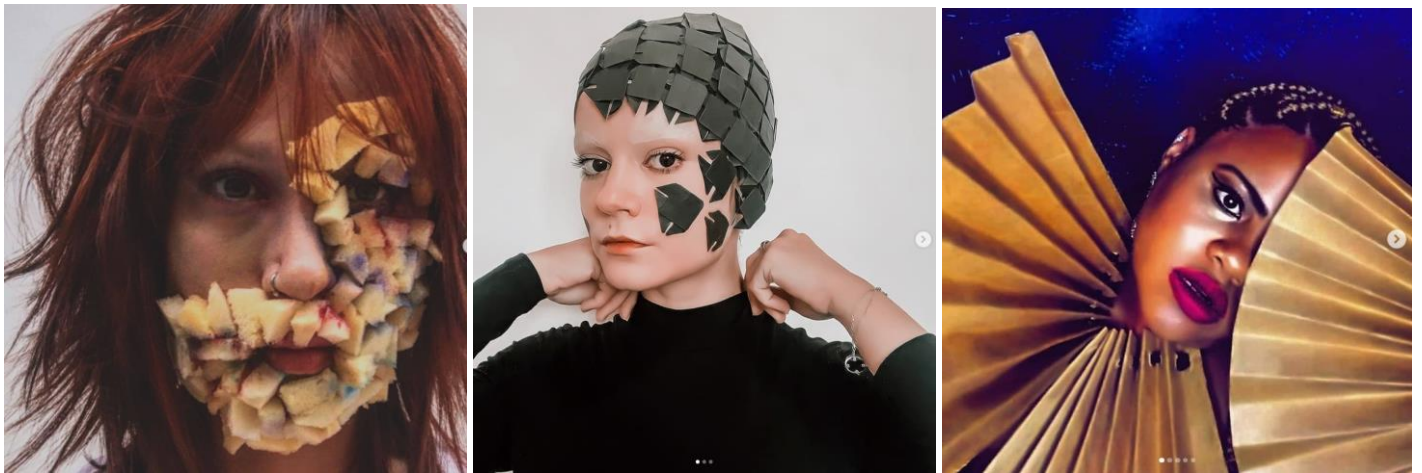
Devido à complexidade em calcular estruturas paramétricas, optamos por nos inspirar no tema, mas utilizar a repetição em sua forma mais simples para desenhar formas e silhuetas sobre o corpo. Através de uma simples forma, repetidas inúmeras vezes, é possível conquistar estruturas complexas. Assim, módulos, origamis, dobraduras e repetições foram utilizados gerando significado.



Figura 16: Naihara Fraga (2020).

Figura 17: Ana Luiza Ariza (2020).

Figura 18: Fabiana Oliveira (2021)



Fonte: Acervo pessoal da autora

Figura 19: Caio Magalhães (2020). Figura 20: “A Língua do Tamanho do Mundo” (2021) de Lairton Kelvin
Figura 21: Samara Ribeiro (2020). Figura 22: Júlia Araújo (2020)



Fonte: Acervo pessoal da autora

3 - Alteração da Percepção

Baseado no livro “See Yourself Sensing: Redefining Human Perception” (2011) de Madeline Schwartzman e na palestra³ de mesmo título (2018) a atividade busca refletir sobre como alguns

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LqGou61hw-s>. Acesso em 10 de abril de 2023, 20h47min



aparatos técnicos nos fazem distanciar de nossos sentidos e apresenta uma série de exercícios que realiza com seus alunos de arquitetura que faz despertar a atenção para orientações e aspectos sensoriais antes desconhecidos por se localizarem em regiões não usuais do corpo. Na palestra, a autora dá o exemplo contando sobre as entrevistas casuais que fez com pilotos de avião mais antigos e pilotos mais jovens.

Swartzman nota que os pilotos mais antigos tinham uma maior sensação de que o avião que pilotava fazia parte de seu corpo. O piloto mais antigo comentava que ele “sentia” o avião, se havia algo de estranho, se estava muito leve ou pesado, dentre outras considerações que o fazia sentir corporalmente o avião que pilotava. Já os pilotos mais jovens indicavam que não sentiam que o avião fazia parte de seus corpos quando os mesmos pilotavam. A autora, compreende que os pilotos mais antigos, acostumados com aviões com uma quantidade bem menor de sensores eletrônicos que indicavam quase todos os aspectos possíveis a se atentar, precisavam estar mais atentos às dinâmicas e variações do equipamento enquanto os pilotos mais jovens, que pilotam aviões mais recentes, tendem a ter essa percepção menos desenvolvido por já receberem com muita rapidez avisos e sinais indicativos.

Com isso, Madeline conclui que os dispositivos, cada vez mais inteligentes, tendem a enfraquecer nossa sensorialidade nos fornecendo informações visuais ou sonoras muito rapidamente, com isso, o aspecto tátil com referenciais de equilíbrio e direção acabam sendo deixados de lado. A artista e arquiteta, autora deste livro tem como mote de ensino a criação de aparatos que ao mesmo tempo que constroem visualidades inusitadas, possibilita diferentes experiências sensoriais da relação do corpo com o espaço, o tato, o outro. Seja deformando este corpo, possibilitando outras sensações de volumes, seja criando aparatos móveis (simulando vida própria sobre o corpo), seja experienciando o espaço ao redor de outra maneira. Seguem algumas imagens de trabalhos de seus alunos:



Figuras 23, 24, 25, 26 e 27: Exemplos de trabalhos orientados por Madeline Schwartzman



Fontes: [instagram.com/seeyourselfsensing/](https://www.instagram.com/seeyourselfsensing/)

Com isso em mente, optámos por experimentar com os nossos sentidos e, dentre eles, escolher um: olfato, tato, visão, audição, paladar. Com a escolha de um dos sentidos, cada aluno(a) experimentaria com materiais diversos que pudessem possibilitar um tipo de experiência diferente da que normalmente temos, através desse “filtro”, dessa “interface” que seria o material ou objeto.

Como exemplo, Ana Ariza criou uma espécie de “óculos para os ouvidos”. Com acetato transparente em formato que se encaixasse ao redor do ouvido como um fone ou uma concha, o objeto poderia ser preenchido com diferentes tipos de itens, com diferentes pesos e sons que fariam um “filtro”, assim como os óculos, entre quem ouve o som ao redor do cotidiano alterado pelo tipo de item que preenchia a caixa, como: pequenas flores, tachinhas ou alfinetes, algodão, dentre outros.



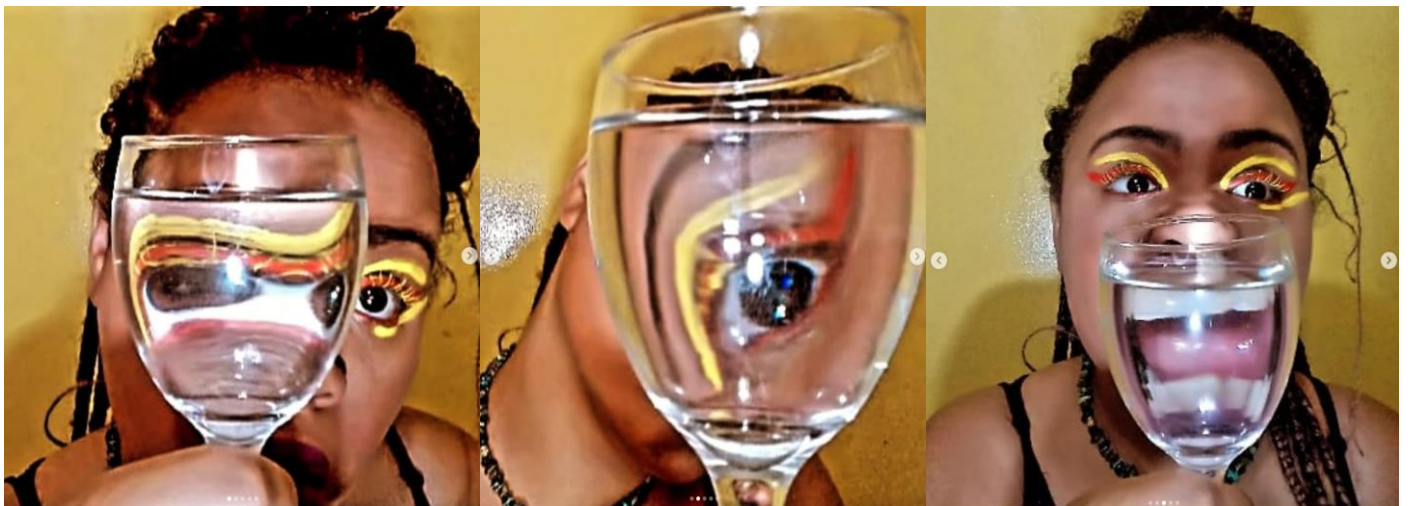
Figuras 28, 29 e 30: Ana Ariza (2021)



Fonte: Acervo pessoal da autora

Fabiana Oliveira optou por experimentar com uma taça de vinho (formato cônico) preenchido com água. O formato do copo em combinação com água causa a refração que distorce a imagem de quem olha de fora, tanto quanto de quem olha por trás do aparato.

Figuras 31, 32 e 33: Fabiana Oliveira (2021)

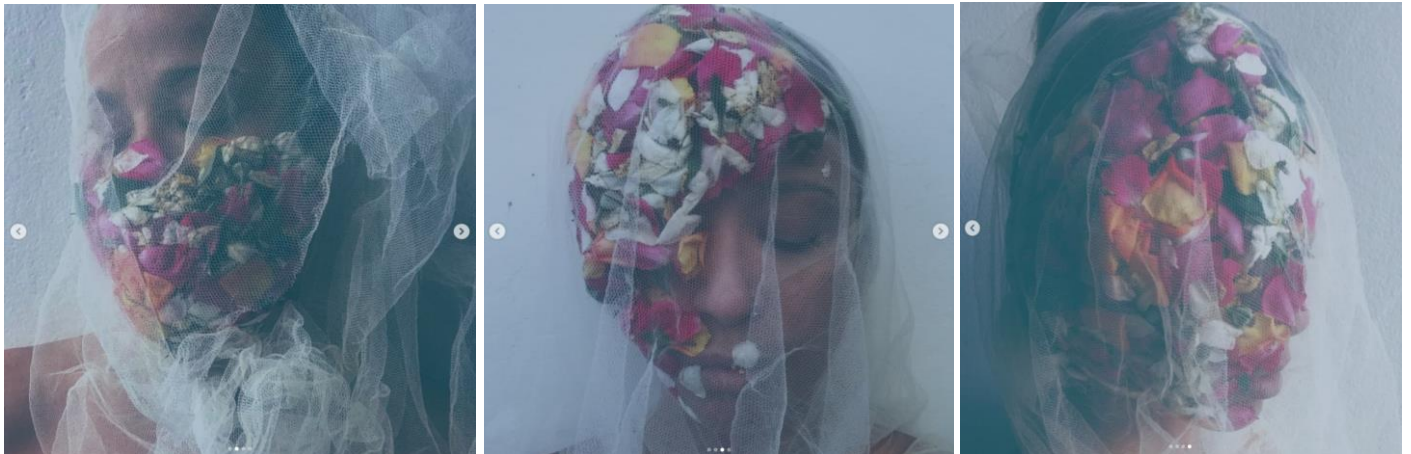


Fonte: Acervo pessoal da autora

Naihara Fraga optou por experimentar com alterações de volumes em seu próprio rosto (tato) e quais sensações ou significações eles causam quando posicionados em diferentes regiões.



Figuras 34, 35 e 36: Naihara Fraga (2020)



Fonte: Acervo pessoal da autora

Design Guiado pela Ação dos Materiais

Para esta atividade estava previsto observar quais eram as propriedades dos materiais que permitiam determinadas “ações”, em especial, quando em contato com outro material. Por exemplo, uma esponja em contato com líquido produz a ação de absorver, o papel é dobrável e depois de feito dificilmente fica liso de novo, uma caneta em contato com a água mancha, a vela em contato com o calor deixa de ficar sólida e se torna líquida. Refletir sobre as características, propriedades e ações de um material com o outro implica em uma relação que acaba por se tornar processual na duração temporal.

Imagens que se alteram na duração do tempo apresentam a performatividade de materiais atuando em confluência com o corpo do performer. Como exemplo, temos Bart Hess com *Digital Artifacts* (2013), no qual o corpo da performer banhado em parafina líquida está suspenso e quando mergulhado em um container transparente cheio de água fria, a parafina imediatamente toma a forma da água em confluência com a forma do corpo.



Figura 37: *Digital Artifacts* de Bart Hess

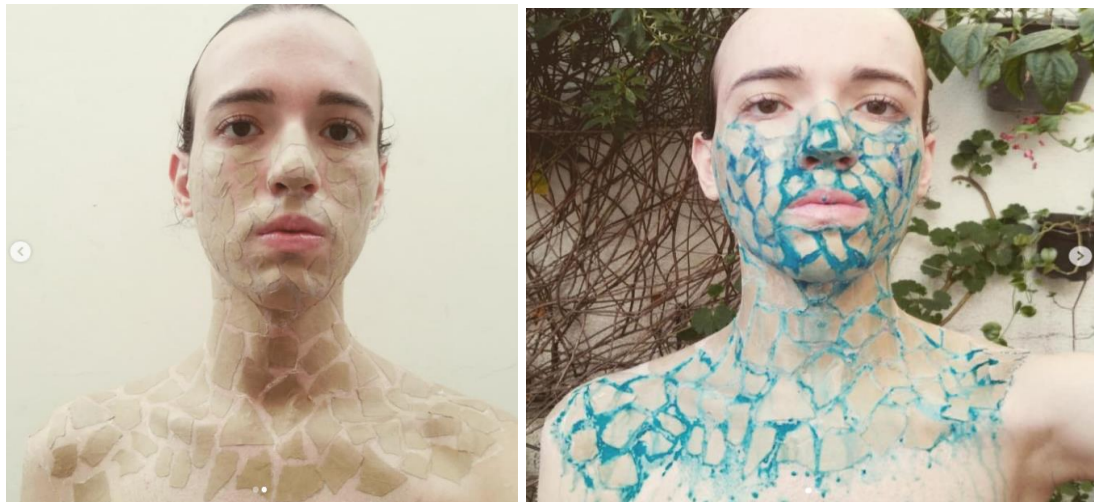


Fonte: barthess.com/digital-artifacts

Lucas Gualberto utilizou tinta líquida e esparadrapos do tom da pele, os quais são, normalmente, hidrorrepelentes. Apenas com o esparadrapo fragmentado, do tom da pele, pouco se reconhece uma alteração na aparência. Em vídeo, quando o aluno despeja lentamente o líquido, a imagem de um homem craquelado toma forma, ao passo que se tinge a pele e o outro material o repele ao mesmo tempo.



Figuras 38 e 39: Lucas Gualberto (2013)



Fonte: Acervo pessoal da autora

Ludmila Ribeiro optou por trabalhar com a argila molhada e a ação do vento. Em vídeo, a aluna aparece com máscara de argila com cor uniforme sob o corpo, a ação do vento e do tempo cria padrões variáveis de manchas e desenhos sobre o corpo até chegar a uma outra coloração novamente uniforme.

Lhairton Kelvin refletiu sobre materiais que tomam formas de outros, mas não possuem mais a mesma resiliência de tomar de volta seu estado natural. Utilizou o papel alumínio e o próprio corpo como molde para dar forma ao outro material. Em vídeo, é possível ver as dinâmicas de transformações do material conforme toma diferentes formas sobrepostas ao corpo.



Figuras 40, 41 e 42: Lairton Kelvin (2021)



Fonte: Acervo pessoal da autora

CONCLUSÕES

O período de ensino remoto foi tomado de desafios e necessidade de readaptação tanto por parte dos professores quanto dos alunos. Algumas perdas de qualidade e de conteúdos ocorreram por não ser possível utilizar a mesma infra-estrutura, materiais que nem sempre são de fácil acesso ou, mesmo, a rapidez em se explicar algo a tempo quando estamos reunidos em uma mesma sala. Por outro lado, percebo que alguns ganhos foram possíveis, dentre eles, o período de reclusão permitiu que cada um estivesse mais concentrado em suas próprias produções, que buscassem soluções de forma autônoma ao alimentar a criatividade imposta pela situação do momento. Pelo fato de os momentos destas atividades serem espaços mais reclusos de contato consigo mesmo, o processo transformativo, quase ritualístico, possibilitado pelos conteúdos de caracterização serviram de apoio ao período em que todos se encontravam mais vulneráveis. Os encontros síncronos para apresentação dos trabalhos práticos foram momentos de cumplicidade, pois os resultados estavam atrelados completamente ao que cada um vivenciava. Para além disso, com minha dificuldade em conseguir combinar conteúdos tradicionais, procedimentos atuais e temáticas ou técnicas digitais que lidam diretamente com a atualidade, acredito que tive a oportunidade de introduzir debates sobre a vida contemporânea,



embora não tivesse sido possível introduzir plenamente técnicas que conheço como escaneamento 3D, uso de ferramentas de fabricação digital, por não ser itens acessíveis a todos naquele momento. Por fim, acredito que foi possível passar o conteúdo de modo que pudéssemos ainda nos divertir (na medida do possível) ao mesmo tempo que exercitamos metodologias, abordagens, técnicas que eles poderão utilizar no futuro.

REFERÊNCIA

BARIERI, D. *Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body*. Londres: Bloomsbury, 2017

GUATTARI, F. Da Produção de Subjetividade. In.: *Imagem Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual*. São Paulo: Editora 34, 1993 (p. 177-191)

KATZ, H.; GREINER, C. Visualidade e Imunização: O Inframince do Ver/Ouvir a Dança. In.: *Anais do II Congresso Nacional, de Pesquisadores em Dança*; 2012. Disponível em: <https://www.helenakatz.pro.br/midia/helenakatz31343141580.pdf>. Acesso em: 10 de abril de 2023, 17h19min.

MOURA, C. A Direção e a Direção de Arte: Construções Poéticas da Imagem em Luiz Fernando Carvalho. Tese de Doutorado apresentada à Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, 2015. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-14072015-121751/publico/CAROLINABASSIDEMOURA.pdf>. Acesso em: 10 de abril de 2023, 14h25min.

FOUCAULT, M. *O Corpo Utópico e as Heterotopias*. São Paulo: N-1 Edições, 2013

PEREIRA, D. Alinhaves entre traje de cena e moda: estudos a partir de Gabriel Villela e Ronaldo Fraga. Dissertação de Mestrado apresentada à Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, 2012. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27156/tde-05032013-101715/pt-br.php>. Acesso em 10 de abril de 2023, 14h30min.

PESTANA, S. Pedagogia de La Pocha Nostrana Criação de Visualidades Cênicas. In.: *Anais do Colóquio de Moda 2015*: Disponível em: <http://coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202015/ARTIGOS-DE-GT/GT11-TRAJE-DE-CENA/GT-11-PEDAGOGIA-DE-LA-POCHA-NOSTRA-NA-CRIACAO-DE.pdf>. Acesso em: 10 de abril de 2023, 12h48min

PIRES, B. O Corpo como Suporte da Arte. In.: *Revista de Psicopatologia Fundamental*, 2003.



Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rlpf/a/FnV34BdTSgjjpRzB8FBv6yP/abstract/?lang=pt>.
Acesso em: 10 de abril de 2023, 17h40min.

ROSÁRIO, A. O Manto da Apresentação. (Sem Data) Disponível em:
<https://museubispodorosario.com/arthur-bispo-do-rosario/>. Acesso em: 10 de abril de 2023,
10h06min.

SILVA, A. Figurino Penetrante. In.: Anais do Seminário de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes
Cênicas, 2010. Disponível em:
<http://portalabrace.org/vicongresso/territorios/Amabilis%20de%20Jesus%20da%20Silva%20-%20%20Figurino-penetrante.pdf>. Acesso em: 10 de abril de 2023, 15h04min.

SWARTZMAN, M. *See Yourself Sensing: Redefining Human Perception*. Londres: Black Dog
Publishing, 2011.

VIANNA, F. As Tramas do Café com Leite: Indumentária de Paulistas e Mineiros. Disponível em:
<https://tramasdocafecomleite.wordpress.com/>. Acesso em: 10 de abril de 2023, 12h40min.

WILSON, E. *Enfeitada de Sonhos*. Rio de Janeiro: Edições 70, 1985.

Recebido em: 31/03/2023

Aprovado em: 26/06/ 2023