



Fausto Viana
Dalmir Rogério Pereira

FIGURINO E CENOGRAFIA

PARA INICIANTES

2ª Edição



ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO



NÚCLEO DE PESQUISA
TRAJE DE CENA
INDUMENTÁRIA E TECNOLOGIA

Fausto Viana e Dalmir Rogério Pereira

FIGURINO E CENOGRRAFIA PARA INICIANTEs

2ª Edição

2021

São Paulo



ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO



NÚCLEO DE PESQUISA
TRAJE DE CENA
INDUMENTÁRIA E TECNOLOGIA

© Universidade de São Paulo

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução, no todo ou em parte, sem autorização prévia por escrito da editora, sejam quais forem os meios empregados.

A grafia do texto foi atualizada segundo o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990, em vigor no Brasil desde 2009.

Direção editorial

Kathia Castilho

Capa

Marcelo Max sobre ilustração de Gordon Craig

Projeto gráfico e edição de arte

Marcelo Max

Revisão

Márcia Moura

Autorizamos a reprodução parcial ou total desta obra, para fins acadêmicos, desde que citada a fonte. Proibido qualquer uso para fins comerciais.



Esta obra é de acesso aberto. É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte e autoria e respeitando a Licença Creative Commons indicada

Catálogo na Publicação

Serviço de Biblioteca e Documentação

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

V614f

Viana, Fausto

Figurino e cenografia para iniciantes [recurso eletrônico] / Fausto Viana, Dalmir Rogério Pereira – 2. ed. – São Paulo: ECA/USP, 2021.
47 p.: il.

ISBN 978-65-88640-41-8

DOI 10.11606/9786588640418

1. Figurino. 2. Cenografia I. Título. II Pereira, Dalmir Rogério.

CDD 21.ed. – 792.026

Elaborado por: Lilian Viana CRB-8/8308

Universidade de São Paulo

Reitor: Prof. Dr. Vahan Agopyan

Vice-reitor: Prof. Dr. Antonio Carlos Hernandes

Escola de Comunicações e Artes

Diretora: Profa. Dra. Brasilina Passarelli

Vice-diretor: Prof. Dr. Eduardo Henrique Soares Monteiro

Avenida Prof. Lúcio Martins Rodrigues, 443 Cidade

Universitária CEP-05508-020

Sumário

FIGURINO

O que é traje de cena?	6
Você desenha?	8
O que um traje tem que ter?	11
Lendo o texto	16
E se não houver texto “formal”?	17
Construindo o traje	18
Trabalho em equipe	19
Estreou? Avalie!	20

CENOGRAFIA

O que é cenografia?	20
O que é preciso para criar uma cenografia?	24
Surgiu o local. E agora?	25
Escalas: o que são, por quê, como usar	25
Planta baixa	28
A maquete em si	36
Primeiros exercícios: cubo, cone e esfera.	38
Avalie!	46
Bibliografia – figurino e cenografia	47

Apresentação

Este pequeno livro que finalmente publicamos neste formato nasce da mais absoluta inveja – mas não aquela horrível, “seca-pimenteira”, como se diz popularmente. Surge daquele desejo de ver um trabalho feito por alguém e também atingir aquela qualidade almejada, aquele nível de comunicação.

Foi o que aconteceu conosco na Quadrienal de Cenografia de Praga, na República Tcheca, em 2011. Há uma exibição na Quadrienal chamada Mostra das Escolas, que segue um tema determinado pela organização da Mostra ou pelos países participantes. Naquele ano, vimos maquetes e trabalhos de figurino com uma qualidade tão impressionante que fomos obrigados a repensar o nosso próprio método de ensino.

“Mas vocês dão aulas para futuros cenógrafos?”, questionará o leitor. Não, a verdade é que não. Damos aulas para estudantes de teatro, e que na nossa escola – a Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo – optam por direção, interpretação e, às vezes, por teoria do

Figura 1
O comudo magnífico
(Crommelynk),
dirigido por
Meyerhold em
1922. Cenário de
Liubov Popova.



teatro. Não são pessoas que vão se dedicar exclusivamente à cenografia.

São pessoas, no entanto, que vão usar sempre cenografia nos seus espetáculos. Não existe um espetáculo sem cenografia, existe? Ora, um espetáculo sem cenografia aparente é um espaço cênico vazio que tem um forte significado.

Cenografia, para ser literal, é grafia da cena, grafia do espaço da cena. Assim, expandindo o conceito de que cenografia é só cenário,

vamos perceber que iluminação é cenografia. Ela interfere na cena, criando ambientes, sugerindo estados emocionais... muda as cores! Logo, é cenografia, como podem ser também a música, os adereços e os figurinos. Figurino é cenografia, já pensou nisso?

Pois os nossos alunos – e tivemos e temos uma quantidade enorme de pessoas brilhantes entre eles – são muito criativos! Têm ideias fantásticas, verdadeira inspiração em projetos.

Mas voltando à inveja, não foi uma equação simples:

**DOR DE COTOVELO
PELAS MAQUETES
INCRÍVEIS DE PRAGA**

+

**ALUNOS BRILHANTES COM
IDEIAS INCRÍVEIS QUE NÃO
DESENHAM NADA**

=

FRUSTRAÇÃO

Percebemos que a tal frustração não era só nossa, pois nenhum professor gosta de saber fazer algo e não conseguir que seus alunos façam. Era triste para os alunos também, que não conseguiam materializar suas ideias para dividir com os outros envolvidos no espetáculo.

Foi daí que surgiu a ideia de reunir noções básicas, um apanhado geral de textos que ora fica formalizado com esta publicação.

Agora o estudante – ou qualquer um que queira fazer algo usando as artes cênicas – poderá encontrar maneiras simples de representar

suas ideias com um mínimo de empenho, digamos, “artístico”.

São pequenas dicas e sugestões que vão permitir a criação de cenários e figurinos. A ideia é que seu lado criativo possa ser explorado sem ter que gastar uma fortuna, pois também sabemos como as restrições financeiras fazem parte das artes cênicas.

Depois deste pequeno livro, sua curiosidade se ampliará e um novo mundo vai se abrir aos seus interesses: programas de computador (Corel Draw, Illustrator, Photoshop e outros), impressoras 3D, tintas especiais, sistemas de luzes!...

Este é o primeiro passo. Mãos à obra!

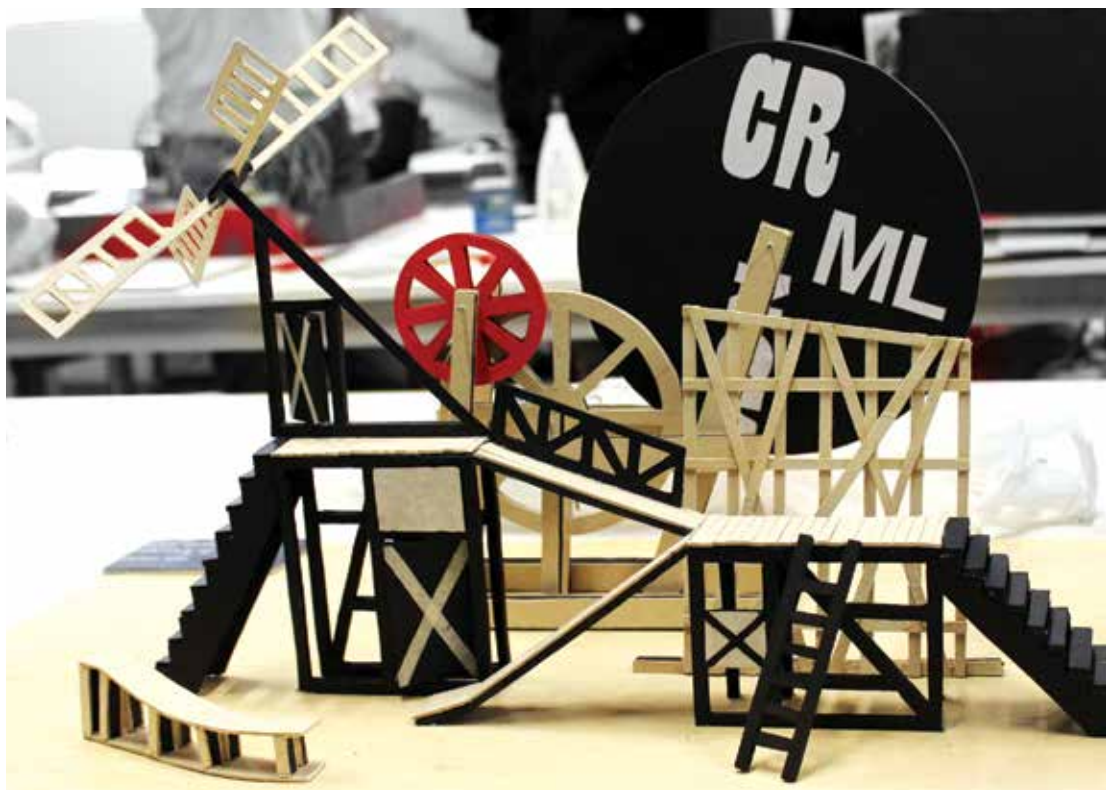


Figura 2 - A maquete de O comodo magnifico, realizada em aula pelas alunas Ladyane Vieira e Thais Sodré, em 2013.

O que é traje de cena?

Traje de cena é a indumentária, a roupa usada nas artes cênicas – teatro, circo, ópera, balé, musicais – não importa o formato. Pode ser cinema ou performance. Toda cena em que um ator estiver portando um traje vai ter um traje de cena. Claro que você pode falar figurino, não há problema algum, você vai ser entendido. Para nós, figurinos são as gravuras que vinham impressas nas revistas de moda no século XIX ou uma forma de expressão que já caiu no uso popular, como em “Nossa, ela hoje errou o figurino!”.

O traje de cena que nós usamos hoje tem um histórico imenso. Pela convenção teatral do Ocidente, o que marca seu aparecimento é o teatro grego, cerca de 500 antes de Cristo (Fig. 3). Vem dos rituais feitos para o deus Dionísio e vai mudando ao longo dos séculos. Os enormes teatros gregos, com capacidade para até vinte mil espectadores, exigiam um traje que fosse complementado por coturnos altos, cabeleiras e um diadema, o *onkos*, para não deixar a figura humana tão achatada.

Séculos depois, a Commedia dell’Arte, extremamente popular, nascida nas ruas, cria trajes que ficam ligados às personagens que a representam: é o caso do Pantalone (Fig. 4). Mas há muitos outros que, só de olhar, todo mundo sabe quem é: o Pulcinella, o Pierrô, a Colombina, o Arlequim...

Já no século XIX, Sarah Bernhardt (Fig. 5) é um caso típico de atriz de destaque, com enorme personalidade e talento, mas acima de tudo muito boa de marketing! Os trajes que ela usa em cena são chamativos, espetaculares no sentido de vistosos, bonitos – na foto ela está interpretando Hamlet com o que de mais convencional havia de traje para essa personagem.

Figura 3
Estátua grega com um traje de teatro.
Sem data.



Figura 4
O traje do Pantalone, da Commedia Dell’Arte.

Figura 5 - A atriz Sarah Bernhardt, em foto posada para a divulgação de Hamlet. 1899.



No fim do século XIX novos pesquisadores começam a encarar o traje como um complemento fundamental da cena no sentido da adequação do traje à personagem. Não é mais qualquer roupa que serve, muito menos importa se ela é só 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 palco e a plateia, entre o ator e o espectador, transferindo imagens, causando impressões... É o que propõe a figura 6, do ator V.V. Luzki, na montagem de *Hamlet* do Teatro de Arte de Moscou em 1911, com direção de Stanislavski e criação parcial dos trajes pelo provocador Edward Gordon Craig. Polonius, o pai de Ofélia, é representado com uma pele de sapo, pois na concepção deles, ele está sempre à espreita, esperando o momento para dar um bote, ganhar alguma coisa e retornar ao pântano para esperar novas oportunidades.

Hoje as possibilidades são imensas! Temos desde o processo criativo

dos atores (veja a figura 7) que elaboram os trajes ao longo dos ensaios, como é o caso do Théâtre du Soleil, dirigido por Ariane Mnouchkine, até as performances em que temos até dificuldade em entender qual é o traje, tamanha pode ser a sua força de expressão. Há *performers* contemporâneos que fazem seu trabalho cobertos de sangue – certamente difícil de classificar, mas fáceis de entender enquanto forma de expressão.

Você está nesse contexto e as suas possibilidades são vastas. É pensar, refletir, entender as necessidades das pessoas com quem você trabalha. O traje de cena é o resultado final da combinação dos anseios de todos os envolvidos em uma produção.

Figura 6

A personagem Polonius, de Hamlet. Montagem do Teatro de Arte de Moscou. 1911. Figurinistas: Sapunov/ Gordon Craig.



Figura 7- O ator George Bigot, no Théâtre du Soleil, em Paris, experimentando tecidos para o seu traje em Henrique IV. 1982.

Você desenha?

Desenha. Todo mundo desenha, é algo inerente ao ser humano. Alguns desenharam com traços simples e têm bons resultados – outros fazem desenhos complexos que são incríveis! O que normalmente complica tudo é o julgamento que você mesmo faz do seu desenho – “é bonito” ou “é feio”. E pior ainda quando você se deixa influenciar pelos amigos da onça, que sempre aparecem para dizer: “Nossa, o que é isso?”, quer você tenha desenhado um carro, quer um elefante ou uma roupa.

Enquanto você trabalha essas questões, temos uma sugestão simples para você conseguir produzir seus traços sem censura. Um modelo, uma base sobre a qual você vai desenhar. Lembre-se que o importante é comunicar o que você quer, são as suas ideias.

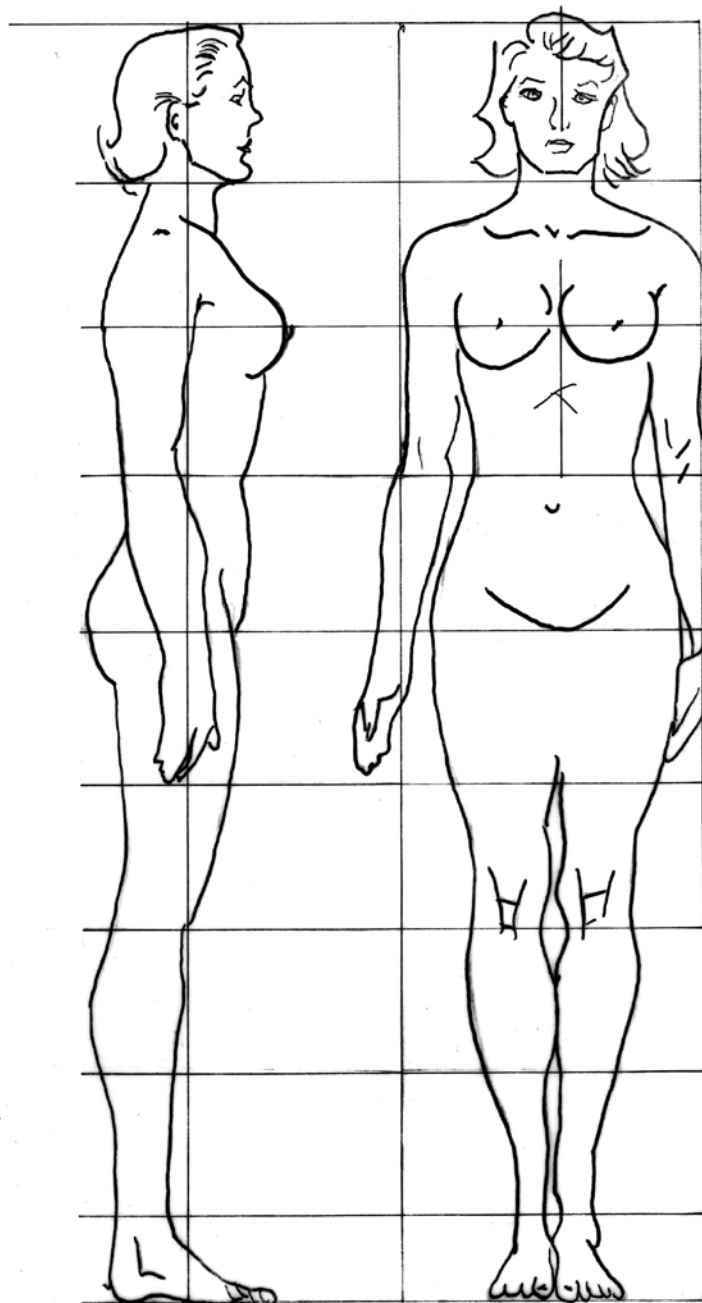


Figura 8 - Esta referência você vai xerocar em qualquer gráfica boa. Faça algumas cópias, para ir experimentando. Se achar o risco muito claro, use uma caneta escura bem forte para marcar o desenho. Escolha o tamanho: pode ser um A4 (o mais usado, normalmente) mas pode ser A3 também, que é bem maior.

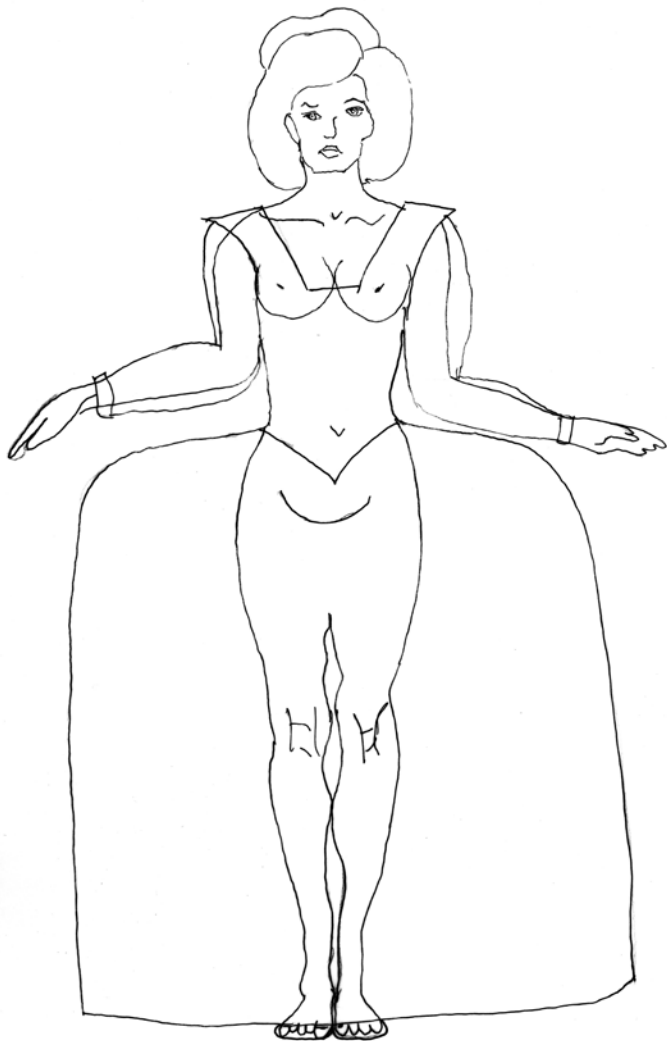


Figura 9 - Depois de contornar e deixar o desenho de referência bem forte, coloque uma folha de papel sulfite por cima e simplesmente vá “vestindo” a roupa que você deseja. Toda roupa pode ser transformada em linhas simples; todas têm um formato geométrico, independente do período histórico ou do material de que são feitas. Nós pegamos aqui a base e fizemos o esboço do traje por cima, deixando o corpo por baixo só para você ver. Você não precisa desenhar o corpo que não aparece, só as partes que ficam sem roupa, certo? Desenhamos só para você entender o processo. Também é a hora de mudar o penteado, o formato do rosto, as orelhas, decidir se vai deixar os olhos ou não, enfim, como você achar que a sua proposta vai ficar mais legal para explicar suas ideias. Os sapatos já podem ser marcados aqui também!

Figura 10 - Do desenho anterior, apagamos todas as linhas desnecessárias e só colorimos, com lápis de cor mesmo. Claro que você pode optar por inúmeras técnicas: guache, aquarela, crayon, nanquim... Veja o que você tem mais facilidade e que, mais uma vez, vai ajudar a explicar seu projeto. Uma alternativa seria, por exemplo, deixar o desenho a lápis e colocar amostras dos tecidos que você vai usar. Com o tempo, você vai encontrando o que melhor o satisfaz. Você pode recortar este desenho e colar sobre bases diferentes, ou colorir o fundo... Solte a criatividade e, acima de tudo, divirta-se!



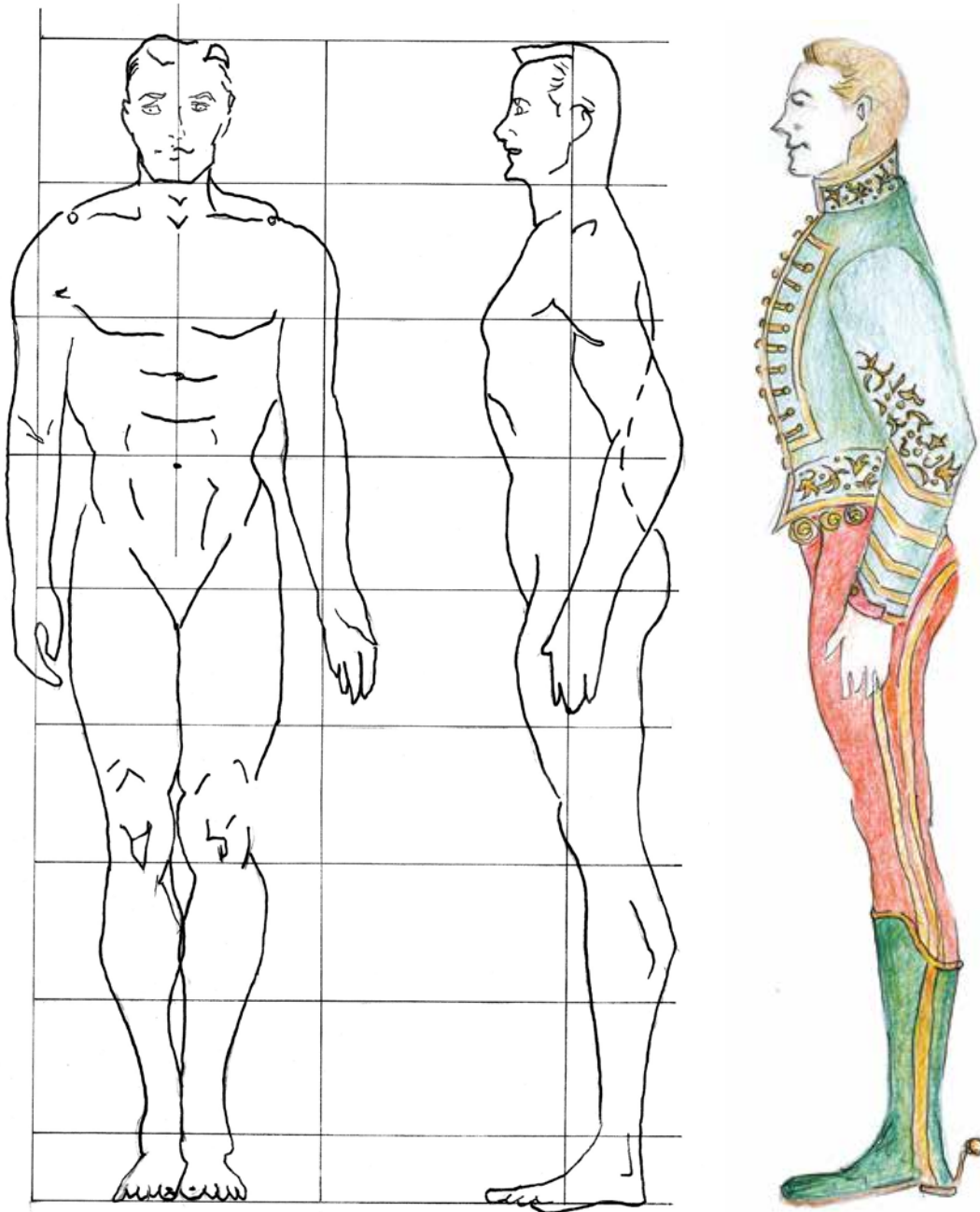


Figura 11 - Com a figura masculina, o mesmo exercício. Você pode usar este desenho para ampliar e desenhar da mesma forma.

O que um traje tem que ter?

Muitas vezes nós nos perguntamos como é possível que alguém estreie um espetáculo ou faça uma cena sem se preocupar com seu traje. O traje é, por sua própria natureza, um dos primeiros elementos a serem oferecidos aos olhos do público. Sem maiores aprofundamentos: o traje ajuda não só o ator a compor a sua personagem, mas também o público, revelando quem ele é. “O hábito faz o monge”, diz o dito popular. Nós adaptamos um outro: “Diga o que você veste que eu direi quem você é”.

O figurino, antigamente e de forma geral, apontava elementos quase óbvios. **Localização geográfica**, por exemplo: um ator usando roupas de esquimó indicava que estava no Polo Norte. **O clima ou a época do ano**: uma atriz trajando casaco de peles mostra o inverno, assim como uma atriz trajando um maiô pode retratar um clima mais quente, ou o verão. **A idade da persona-**



Figura 12 - Família de esquimós, Alasca, 1929. Foto: Edward Sheriff Curtis.

gem! Um ator usando roupinha de marinheiro pode estar representando uma criança de 6 anos da década de 1930. Dá até para discutir a **identidade de gênero da personagem!**

O traje profissional de determinadas categorias é revelador quanto à sua **ocupação**: roupa de garçom ou

de *maitre*, por exemplo. A **posição social** de uma personagem pode ser expressa através da riqueza de seus trajes. **A hora do dia e a ocasião** sendo retratada no espetáculo podem ser indicadas no traje, como um vestido *soirée* usado para um casamento (à noite).



Figura 13 - Uma burca do Afeganistão.

Claro que nas artes nós sabemos que tudo pode ser subvertido. Assim, uma personagem masculina pode entrar com trajes femininos, claro! Mas é necessário entender o que isso provoca no público e, acima de tudo, como isso influi na construção do espetáculo.

Há não muito tempo, um chador e uma burca mostravam claramente

que as personagens eram do Irã ou do Afeganistão. Hoje, não mais. Há um intenso movimento de pessoas com esse traje pelo mundo, e não é raro ver, em São Paulo, algumas burcas desfilando – é claro que chegamos a pensar se a pobre ali dentro não está cozinhando de calor.



Figura 14 - Divulgação do espetáculo *This Is The Army*, de Irving Berlin, na Broadway, em 1924.

Uma senhora idosa usando roupas de menininha tem algo a revelar sobre si. O traje de cena quer investigar, juntamente com as outras partes que elaboram o espetáculo, quais são esses componentes a serem desvelados.

Há coisas que são óbvias e vão direto ao ponto. Há outras que nem tanto: exigem muito mais preparação, investigação e elaboração.

Há alguns componentes que podem ajudar na criação do traje e que vão igualmente ajudar na sua criação.

Nós sempre brincamos que não precisa ter TODOS os elementos que sugerimos a seguir, mas se tiver alguns deles já vai ser bom. São eles: **cor, forma, volume, textura, movimento e origem.**

COR

Há muitos materiais bons para quem deseja estudar cor e seus significados, dos quais a gente recomenda Kandinsky e Israel Pedrosa (ver bibliografia).

Mas Campello Neto dizia que há um código de cores que vem do teatro grego. Quando uma personagem entrava vestida de vermelho em cena, já se sabia que era um herói romântico, do vermelho inflamado, das grandes

paixões. O amarelo – no teatro grego – marcava uma prostituta. O púrpura e o turquesa eram cores que indicavam a realeza, a nobreza, as classes mais altas. Em Roma, por exemplo, o púrpura foi uma cor exclusiva dos imperadores por muito tempo. O branco sugeria pureza, virgindade, recato... E o preto, a negação da vida pela morte, representando o luto.

O preto também sugere refinamento e riqueza. Veja que curioso: no mundo pré-Revolução Industrial, conseguir tingir uma roupa de preto era muito caro, exigia muito pigmento!

E errar no tingimento era fácil. Por isso, quem podia comprar esses tecidos? Só quem tinha muito dinheiro. Hoje os processos químicos são muito fáceis, e o preto pode ser comprado como qualquer outra cor.

Assim, na escolha da cor, pense no que ela simboliza para a personagem que você está vestindo. Que tonalidade você deve escolher? Tons mais intensos, mais vivos, mais pálidos? Experimente, sem esquecer que a luz pode alterar tudo que você escolheu – fique sempre em contato com o iluminador e os outros técnicos!



Figura 15 - Foto de divulgação do filme *Uma linda mulher* (1990). Ela retrata uma prostituta de rua transformada na futura esposa de um rico empresário. Uma heroína romântica às avessas, de vermelho; ele, rico, chique e seguro de si: de preto.

FORMA

A maneira na qual a peça vai ser cortada – um vestido trapézio, por exemplo, chama-se forma. Toda peça de roupa tem uma forma, um formato, um modo de ser preparada e que vai determinar o aspecto final dela. As roupas, nos diferentes períodos históricos, passam por formas diversas que ligam sua visualidade àquele período. Sempre é bom pensar nisso para não “datar” um traje sem querer.

VOLUME

Refere-se ao espaço que seu traje e seus detalhes vão ocupar. Nós sempre dizemos que, em palco, especialmente os de grandes dimensões, nada de tamanho restrito, com pouco volume, se destaca. Até para parecer discreto tem que ser exagerado. Lembre-se sempre que um traje nunca é no palco o que parece ser quando está na sua mão ou na sua frente.

Na sala da sua casa, o traje é uma coisa; mas no palco, sob as luzes de refletores e integrado com o impacto da interpretação do ator e de toda a mística ritual que apoia o espetáculo teatral, até um pano simples de algodão pode se transformar no mais nobre dos vestidos.



Figura 16 - Veja as texturas, o volume e as cores empregadas pelo figurinista Golovin no traje da Condessa de Almaviva, em *Bodas de Fígaro*, no Teatro de Arte de Moscou (1927). (Foto da reconstrução: Fausto Viana).

TEXTURA

Nossa preocupação no que se refere à textura é sempre deixar claro que *textura* não é uma qualidade que depende só do tecido que vai ser utilizado na confecção do traje. Claro que usar um tecido trabalhado, com bordados em relevo ou mes-

mo um veludo de algodão (que tem milhares de fios lado a lado na sua confecção e elaboração) já ajuda.

Mas textura é o que se obtém quando o traje é trabalhado para adquirir superfícies que possam interagir bem com a luz, valorizando ainda mais o traje e evitando que ele fique “chapado”.

Isso não significa que não se possa ter um traje com uma textura mais simples. O que se deseja é que, mesmo parecendo simples, ele tenha uma textura que interaja bem com a luz.

MOVIMENTO

Um traje que tem movimento capta muito mais o olho, a atenção do espectador, do que um que não tem. Então é uma qualidade fundamental, sem a qual o traje não existe? Não, mas funciona muito bem.

Um traje com uma cauda longa, por exemplo, alonga a figura, ampliando seu deslocamento no espaço e integrando a figura da personagem ao cenário.

O exemplo mais radical que se pode dar aqui é o do traje do maracatu, que além de todo o movimento que proporciona ainda tem uma sonoridade impressionante.



Figura 17

Caboclo de lança do maracatu, folguedo popular brasileiro. O som vem de um surrão, conjunto de sinos que fica preso nas costas do dançarino e coberto pela capa colorida de lantejoulas.

ORIGEM

Um traje de kathakali é, realmente, uma bela peça. Mas essa arte-dança-teatro indiana tem significados muito próprios para cada traje, que representam, por exemplo, um deus furioso. Ao copiar de forma deliberada um traje desses, você pode estar inserindo no seu espetáculo elementos que você desconhece. Investigue, recrie e proponha – mas saiba sobre o que está trabalhando.

A última coisa que nós desejamos, sempre, é que um traje seja apenas “bonito”.

Figura 18

Traje de kathakali, um exemplo de traje etnográfico que não pode - e não deve - ser usado de forma indiscriminada sem que se compreenda todos os seus significados...



Lendo o texto

Em uma montagem com um texto propriamente dito, é necessário ler atentamente o que o autor ou dramaturgo diz no que se refere aos trajes. É importante checar o que vem nas rubricas, que são aquelas explicações que vêm antes das falas das personagens.

Veja por exemplo esta rubrica de *As três irmãs*, do dramaturgo russo Anton Tchekhov:

“Casa dos Prosorov. Um salão com colunas, além das quais se vê uma grande sala. Meio-dia. Claridade alegre de sol. Na sala, estão preparando a mesa para o almoço. Olga, com o uniforme azul dos professores de liceu para moças, corrige, sem se deter, cadernos escolares, de pé e passeando. Macha, sentada, vestida de preto, com chapéu sobre os joelhos, lê um livro. Irina, de branco, está em pé, sonhadora.”

Muitas vezes a indicação vem na fala de outras personagens, como esta a seguir, do Terceiro Ato, Cena 1 de *A megera domada*, de William Shakespeare. Um empregado explica como vem vestido Petrucchio:

“Ei-los aqui. Petrucchio vem com um chapéu novo e um gibão velho, um par de calças velhas, viradas três vezes; um par de botas que foram caixas de velas, uma com fivela e a outra com cordões. (...) O lacaios vem com ele, com

uma meia de linho numa perna e pemeiras de sarja na outra, presas por um cordão vermelho e azul, um chapéu velho. (...) Um monstro, um verdadeiro monstro no vestir, não tendo qualquer semelhança com um pajem cristão ou com o lacaios de um cavaleiro!”

A produção, o diretor, os técnicos e atores vão determinar se essas rubricas vão ser seguidas ou não, e se a fala das personagens vai ser alterada ou não. Mas é nossa função deixar claro que essas indicações estão apontadas no texto.



Figura 19 - Foto de divulgação do espetáculo *A megera domada*, no Carmel Shakespeare Festival. 2003. O ator é Kevin Black.

E se não houver texto “formal”?

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.

Pode terminar em um roteiro, uma partitura, um conjunto de ações. Como é que o figurinista se encaixa?

Com calma, sem precipitações e sabendo que esses processos são naturalmente mais longos e que não são esperadas soluções rápidas no início do processo.

Participe ativamente dos ensaios. Fotografe. Faça registros em papel, perceba as roupas que os atores estão usando nos ensaios. Perceba em que momento surgem novas construções ou propostas de trajes. Veja quais atores oferecem soluções mais criativas e/ou interessantes e ajude os que você percebe que têm mais dificuldade.

Parceria é a palavra-chave nesse tipo de trabalho. O resultado não é dos mais rápidos, mas normalmente é dos mais orgânicos, mais perfeitos do ponto de vista da adequação dos trajes ao espetáculo.

Figura 20 - Foto de cena do espetáculo *Hygiene* (2005). Criação coletiva do Grupo XIX de Teatro. Figurinos: Renato Bollelli. Foto: Adalberto Lima.





Figuras 22 e 23 - O mercado dispõe de inúmeros tecidos. Um deles é o perfeito para a sua criação!

A costureira, dependendo do modelo que você propôs, vai sugerir uma “prova do traje”. Ela vai montar a peça, mas não vai costurar, vai fixar as partes com alfinetes ou costuras provisórias (alinhavos). O ator experimenta o traje no corpo. Ela ajusta e depois finaliza.

Trabalho em equipe

O teatro e as artes cênicas em geral são artes colaborativas. Não crie o seu figurino ou o seu cenário sozinho – fale com o diretor, o iluminador, os atores, o cenógrafo... Procure construir, sempre que possível, um figurino integrado ao trabalho de todos.

Converse com as pessoas mais experientes que você. Troque ideias, peça ajuda, veja do que os atores gostam mais (ou menos): tente dar conforto na medida do possível. Um iluminador pode dar dicas sobre figurinos que você jamais vai encontrar em livros sobre traje de cena.

Traga sempre pessoas de sua confiança para assistir aos ensaios e troque ideias com elas.

A pior coisa a fazer é se fechar e tentar resolver tudo “na marra” - abra o jogo, converse, procure, esclareça. Depois de ter tentado bastante, claro, para que as pessoas vejam que há esforço e vontade da sua parte e queiram ajudar você.



Prove quantas vezes forem necessárias ou quantas o tempo permitir – o resultado final será sempre melhor.

Provou? Mande fechar, arrematar e vamos para os ensaios e apresentações!



Figura 24 - O diretor Ron Daniels (à esquerda) e elenco analisam a maquete de A megera domada; espetáculo que estreou em 2010, no Globe Theater. Foto: divulgação, The Old Globe.

Estreou? Avalie!



Ilustração: Dalmir Rogério.

Ou avalie ainda antes da estreia! Veja se as suas possibilidades de tempo e de verba permitem fazer alterações antes da estreia ou do ensaio geral.

A essa altura, o elenco já usou, experimentou, brincou, se divertiu ou odiou os trajes que você criou. Veja o que é possível fazer para melhorar as condições. Por exemplo: a calça de um ator vai rasgar sempre no mesmo lugar por causa de uma movimentação de cena. Você já pode providenciar soluções: um reforço, um material mais resistente, uma duplicata da calça!

Procure soluções para tudo aquilo que você e a equipe perceberam que não funcionou. Substitua, repense.

Mas acima de tudo aprenda com tudo que deu certo ou errado nessa produção para aplicar nas muitas outras que você ainda vai fazer.

Cenografia

O que é cenografia? Como já dissemos no início, cenografia é a grafia da cena, a grafia do espaço cênico. O espaço cênico é o local que você e sua equipe escolheram para realizar o seu espetáculo, a sua cena, a sua performance, o seu show, enfim.

Se você deseja fazer o seu espetáculo em um banheiro público na estação de ônibus da sua cidade, tudo bem. É lá que você vai desenvolver melhor a sua proposta artística? Aquele passou a ser, durante o trabalho, o seu espaço cênico.

O espaço cênico, atualmente, é bastante variado. Você vai poder trabalhar em peças ao ar livre, com tablados ou não; em prédios abandonados ou prédios habitados. Você pode trabalhar em igrejas, fora ou dentro delas.

Você pode trabalhar onde quiser para desenvolver seu projeto. Até mesmo em um teatro, como este da figura 25.

Figura 25 - O teatro de Epidauro, no estado em que se encontra hoje.



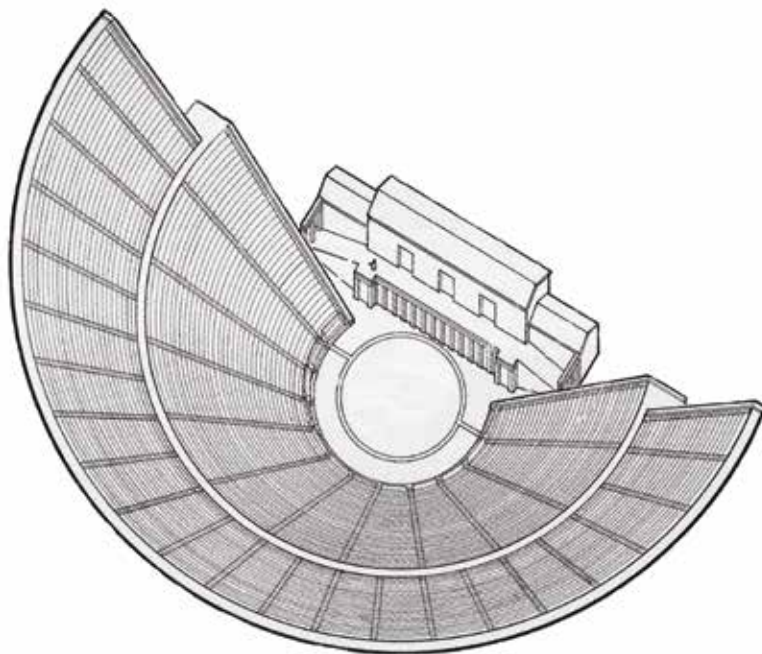


Figura 26 - Representação esquemática do Teatro de Epidauro.

O teatro de Epidauro, na Grécia, tem 2 mil anos e é muito curioso ver de onde vêm alguns nomes que usamos hoje em dia:

- Skené: o edifício que fica atrás da fachada. Posteriormente, quando a cenografia torna-se mais elaborada, representa na tragédia a frente de um palácio real e na comédia a moradia de pessoas comuns.
- Orchestra: lugar onde se dança, literalmente. O local das evoluções do coro. Ao longo dos séculos, vai se transformando em lugar onde os músicos ficam.
- Proskenion: palco propriamente dito, de onde os atores se comunicavam com o coro.
- Theatron: lugar de onde se vê. (VIANA & CAMPELLO, 2010, p. 22)

O formato do teatro a seguir (Fig. 27) é bem mais raro. É uma réplica do Globe Theater em Londres, onde Shakespeare trabalhou no fim do século 17 e início do 18. Veja como ele é bem diferente do outro e como tem lugares na plateia que a pessoa senta e não vê nada? Pois é... Esse é um palco elisabetano.

Figura 27 - Foto do atual Globe Theater, em Londres, no Reino Unido.



A foto abaixo é a sala do Theatro Municipal de São Paulo, construído em 1911 e que representa um palco à italiana (porque o formato surgiu na Itália por volta de 1580).



Figura 28 - Palco do Theatro Municipal de São Paulo. Foto: Jonne Roriz/ Milenar Imagem.

Notou como o palco e a plateia são bem separados? Tudo isso você vai levar em conta na hora de criar o seu cenário.

Você pode perguntar: pode haver um espetáculo sem espaço cênico? Não, é meio impossível. Se você vai ter atores trabalhando, em qualquer lugar e quaisquer que sejam os seus atores, eles vão ocupar um espaço que vai ser o da cena.

Agora: é possível fazer um espetáculo sem cenário?

É sim.

Você só tem que estar alerta às mensagens que vai transmitir quando o público entrar e encontrar, por exemplo, um palco como o do Theatro Municipal de São Paulo, que tem a boca de cena de 12,5 metros (com 7 m de altura), profundidade de cerca de 25 m e altura de 25 m, VAZIO E ILUMINADO. Ou com apenas uma cortina que vai se abrindo lentamente e revelando esse enorme espaço vazio...

Você pode ter um cenário de gabinete, um esquema bastante tradicional que ainda funciona muito bem, e um cenário fechado em três lados, como o da figura 29.

Figura 29 - Cena do espetáculo *Tem alguma coisa a declarar?* Teatro Bela Vista, 1963. Cenografia e figurinos: Campello Neto.





Figura 30 - Visão geral do Teatro Bouffes du Nord, em Paris.

A cenografia contemporânea é como o figurino: oferece muitas possibilidades. Desde cenários construídos em teatros que pegaram fogo e foram adaptados (veja na fig. 30 o Teatro Bouffes du Nord, em Paris) ou pequenas joias barrocas, como o Teatro do Castelo, em Český Krumlov, na República Tcheca (Fig. 31).

A cenografia de um espetáculo ao ar livre, feita só com caixotes e bandeiras, também é uma cenografia que emite mensagens, que tem significado que o público vai entender e captar.

É você que vai escolher quais os elementos que vão compor a sua cenografia, independentemente do espaço cênico que você escolheu.

É a sua busca para traduzir, em imagens, o universo a ser representado naquela cena ou espetáculo.



Figura 31 - O Teatro do Castelo, de arquitetura barroca, em Český Krumlov, República Tcheca.

O que é preciso para criar uma cenografia?

Uma cenografia em um espaço cênico é o resultado da interação de muitas coisas: da história e da teoria do teatro; do trabalho dos artistas da cena de hoje e do passado; do desenho artístico e técnico; do entendimento de que a cenografia é uma arte tão antiga quanto o próprio teatro! É preciso entender, sem preconceito, que a cenografia é uma arte que está na dança, na performance, nos meios audiovisuais, nos desfiles de moda, nos museus e espaços expositivos, eventos, shows musicais...

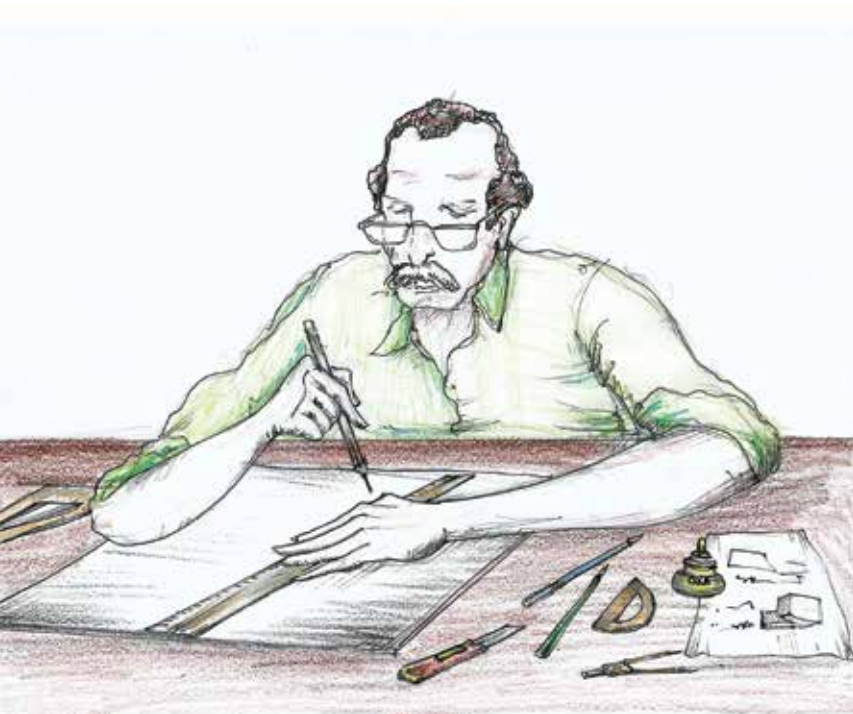


Ilustração: Dalmir Rogério.

Para começar o seu trabalho de cenografia, é necessário entender qual o processo geral de concepção e da encenação do espetáculo. Afinal é preciso compreender as necessidades técnicas, práticas e simbólicas da criação. É sobre este espaço/ambiente, construído ou encontrado, que ocorrerá o evento vivenciado pelos atores e público.

O ideal é que o cenógrafo participe e discuta de todo o processo com a equipe como um todo, desde o início. Nem sempre isso é possível. Mas busque participar trocando imagens, fotografias, referências diversas, dialogando pelo menos separadamente com os integrantes do trabalho para saber que universo é esse que vocês estão criando. Telefone para o diretor, marque um café com o dramaturgo, um papo com o iluminador, veja os croquis do figurinista... Como os atores estão improvisando? Que espaço cênico vislumbram? Que objetos estão usando em cena que dão pistas para a sua cenografia?

Se for um exercício, encontre o texto ou registros de uma montagem específica. Ou o roteiro de uma performance a ser cenografada, um local específico a ser ocupado. Não é necessário que seja um texto dramático.

Estabeleça qual a estética do espetáculo. Qual o tempo e o local da ação? Pense como integrar tudo o que todos sonharam na identidade cenográfica, seja ela simbolista, expressionista, realista, seja uma reconstrução museológica, enfim, o que for mais apropriado.

Vá desenhando, anotando ideias, conversando, observando o mundo... Trabalhe com calma.

Surgiu o local. E agora?

Devem-se considerar as várias maneiras de encontrar o lugar. Às vezes esse é o ponto de partida para a montagem, em outras, o surgimento do local de encenação ocorre durante a pré-montagem, paralelamente ao desenvolvimento das cenas, como dito no item anterior.

E há os casos em que a montagem é concebida em um espaço de ensaio e estruturada em dimensões estratégicas e adaptáveis para a ocupação de espaços de apresentação distintos, como ocorre com espetáculos estruturados para circulação municipal, estadual, nacional e internacional, em que o espetáculo pode ser apresentado em teatros convencionais de *palco à italiana*, arena e outros, tecnicamente bem estruturados e de dimensões variadas. Ou como no caso de projetos para serem apresentados em escolas e/ou praças, mesmo não se tratando de espetáculo de rua. Essa é a realidade de muitas companhias de grupo da cidade de São Paulo que contam com editais de incentivo público para a realização de seus projetos e de companhias teatrais que dependem da venda de espetáculos para sobreviver.

Estabelecido o local, devem-se registrar as dimensões e medidas do espaço da cena, e se necessário fora dela, e registrá-las por meio de fotografia, anotações e/ou desenhos. É importante verificar a disponibilidade dos recursos técnicos, como, refletores, varas e condições do palco. Da luz que incide sobre o palco até o chão que sustenta os atores, tudo deve ser avaliado e registrado para a eficiência do projeto e para uma precisão do orçamento.

No caso dos projetos desenvolvidos para os prováveis locais não estabelecidos, as medidas e recursos disponíveis são normalmente estabelecidos no local de ensaio sob a coordenação do diretor.

Os dados coletados podem ser organizados em um caderno ou em uma pasta criando uma dramaturgia cenográfica do processo de criação, isso facilitará futuras consultas a informações e ideias ocorridas em etapas anteriores.

É a partir desses dados que se inicia a concepção do projeto cenográfico, composto por três etapas: 1. O desenho da planta baixa, 2. A confecção e avaliação da maquete e 3. Execução do projeto.

Entretanto, no caso desta publicação para iniciantes absolutos, trataremos até o item 2, que é a confecção e avaliação da maquete. E em todas essas etapas o cenógrafo irá trabalhar com escala reduzida das dimensões reais da implantação, neste caso espaço de cena.

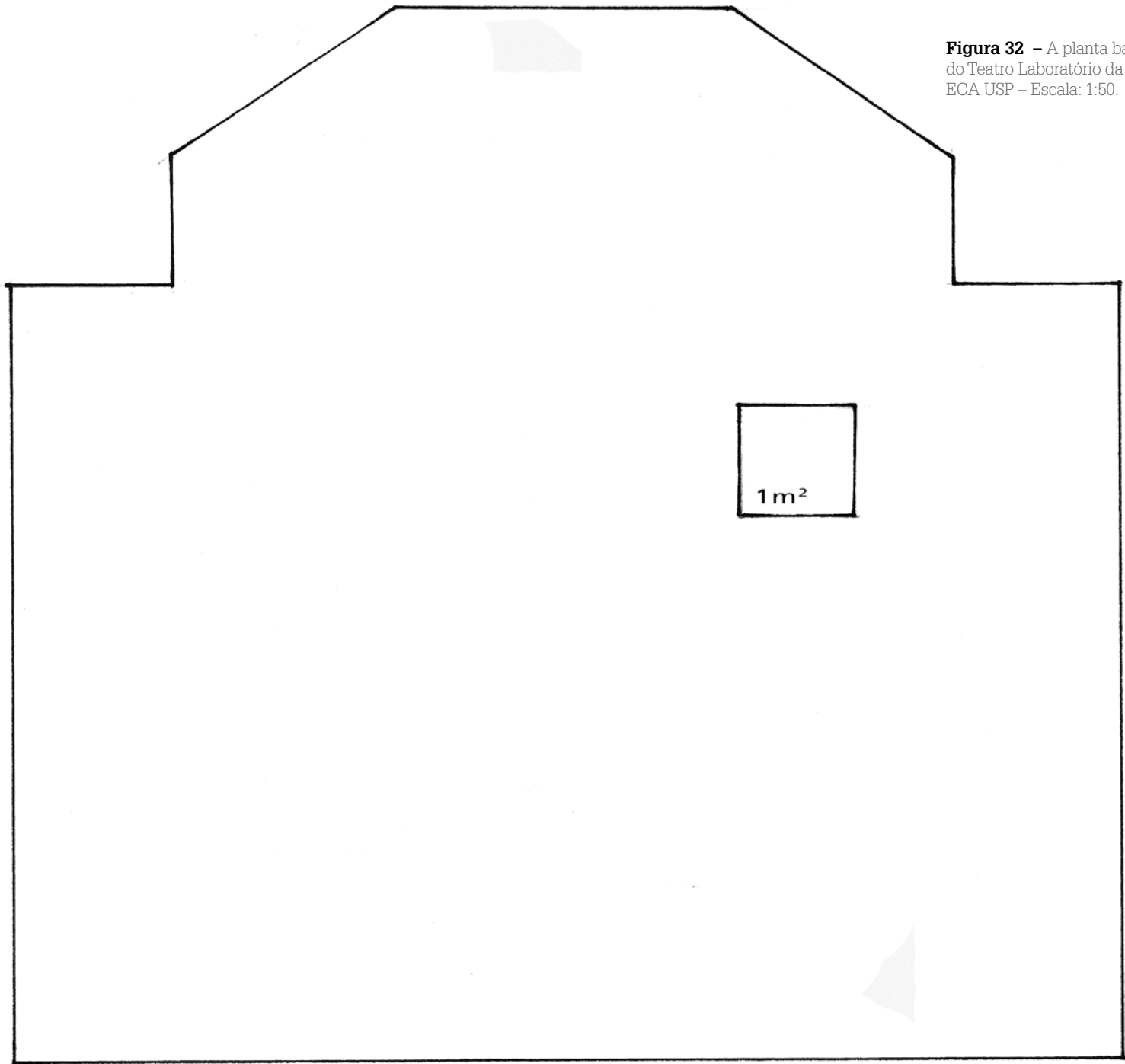
Escalas: o que são, por quê, como usar

Você tem um palco em que vai trabalhar durante alguns meses. Nem sempre você vai poder ficar trabalhando nele – o espaço é usado em outros espetáculos, os atores precisam ensaiar lá... A melhor coisa que você pode fazer é tirar as medidas do seu palco e trabalhar sempre com elas. Agora, não dá para fazer o seu palco no tamanho real – vai carregar um projeto desse tamanho como? E vai desenhar onde um projeto tão grande?

Por isso é que trabalhamos com um palco em escala. Ou seja, se faz uma representação gráfica, um desenho, em papel, de um jeito que se sabe qual o tamanho do palco e de todos os objetos que vão entrar em cena.

Veja este exemplo. O palco a seguir é o do Teatro Laboratório da ECA USP, em São Paulo:

Figura 32 – A planta baixa do Teatro Laboratório da ECA USP – Escala: 1:50.



Ora, como fizemos para que o palco todo do teatro coubesse na folha? Utilizamos uma das escalas mais usadas em cenografia, que é a de 1:50. Ou seja: 1cm da planta corresponde a 50 cm do palco da vida real! Se quiséssemos uma escala ainda menor, poderíamos usar a de 1:100. Ou seja, 1cm da planta, 100 de palco real. O dese-

enho ficaria exatamente metade desse que mostramos na figura 32!

Você viu aquele “quadradozinho” na planta da figura 32? É a representação do espaço ocupado por uma mesa de 1 metro x 1 metro. Veja na figura a seguir o tamanho da mesma mesa em diversas escalas:

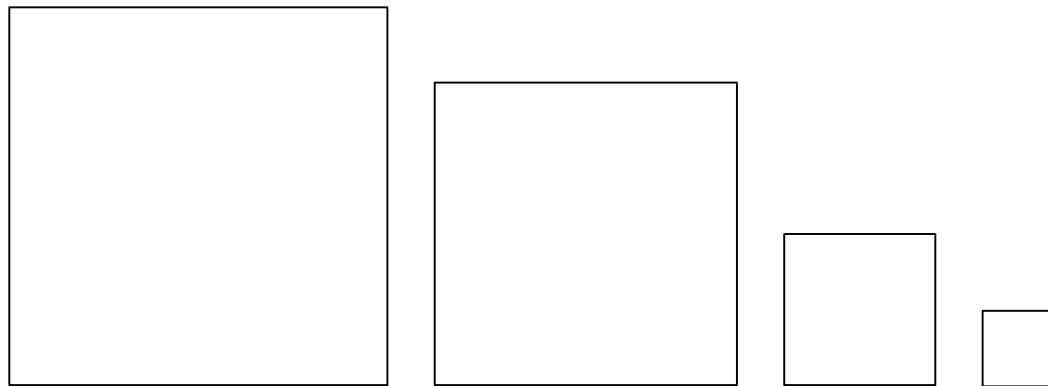


Figura 33
Representação gráfica
de um tampo de mesa
de um metro quadrado.
Escala: 1:20; 1:25;
1:50; 1:100.

Na página xx, você vai encontrar muitos símbolos úteis que você vai usar para fazer a sua planta baixa, etapa superimportante antes da sua maquete. Recorte a página com os símbolos ou faça uma cópia para recortar – você vai poder jogar com os

símbolos, vendo de que maneira seu cenário fica mais bacana, mais equilibrado – ou não, porque de repente o que você quer é justamente uma cenografia que indique desequilíbrio.

Tudo é prática! Mãos à obra?

Planta baixa

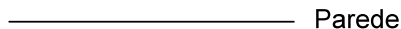
A planta baixa é uma representação gráfica, um desenho, em escala reduzida, que mostra tudo que está no espaço da cena. Tem um sofá em cena? Marque onde ele está. Tem uma pia, uma cadeira ou uma mesa com seis cadeiras? Marque na planta baixa! Ah, sim, tem uma escada? Tem uma rampa? Marque tudo, veja como fica melhor a disposição dos elementos. Depois você vai começar a representar tudo na sua maquete.

A planta baixa é um desenho técnico e é fundamental conhecer alguns símbolos que você vai usar sempre.

Medidas importantes:

Porta - Uma porta tem uma largura mínima de 60 cm. Há portas de 80 e 90 cm. Uma porta com duas folhas tem, como padrão, 140 cm de largura.

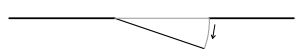
A escada- As escadas são muito utilizadas em teatro, nos mais diversos formatos. Na escada, a altura do degrau chama espelho (15 cm) e a profundidade, onde se pisa, chama passo (30 cm).



Parede



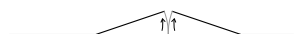
Janela



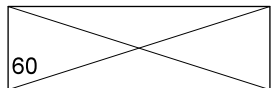
Porta com sentido de abertura



Porta abrindo em sentido inverso

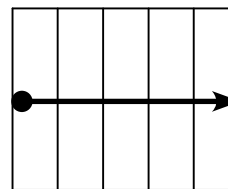


Porta de dois patentes



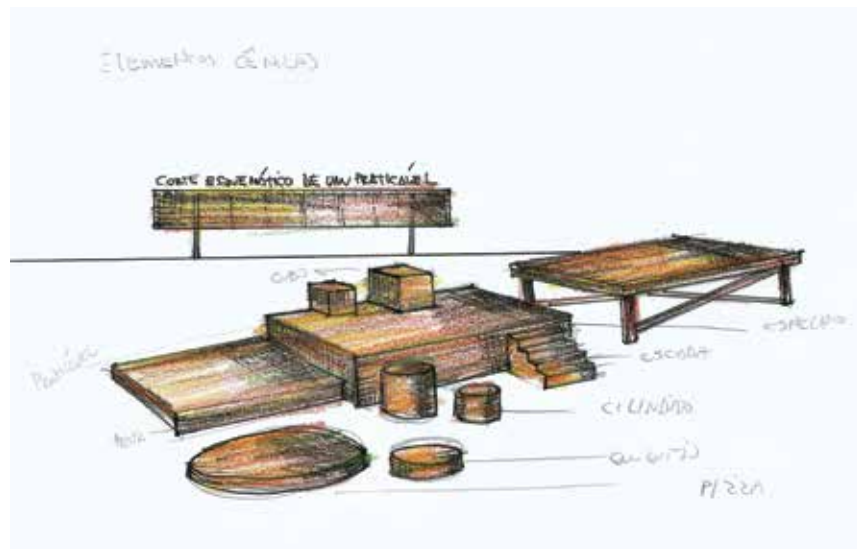
Indicação e praticável com cota de altura

Uma escada de cinco degraus na planta baixa, fica representada assim, em escala 1:50 (a seta marca o sentido da subida):



Uma cenografia é feita para ser habitada por atores. O corpo humano tem volume e ocupa um determinado espaço em cena. Lembre-se sempre disso quando estiver projetando e tiver que pensar em circulação, distância entre móveis e estruturas.

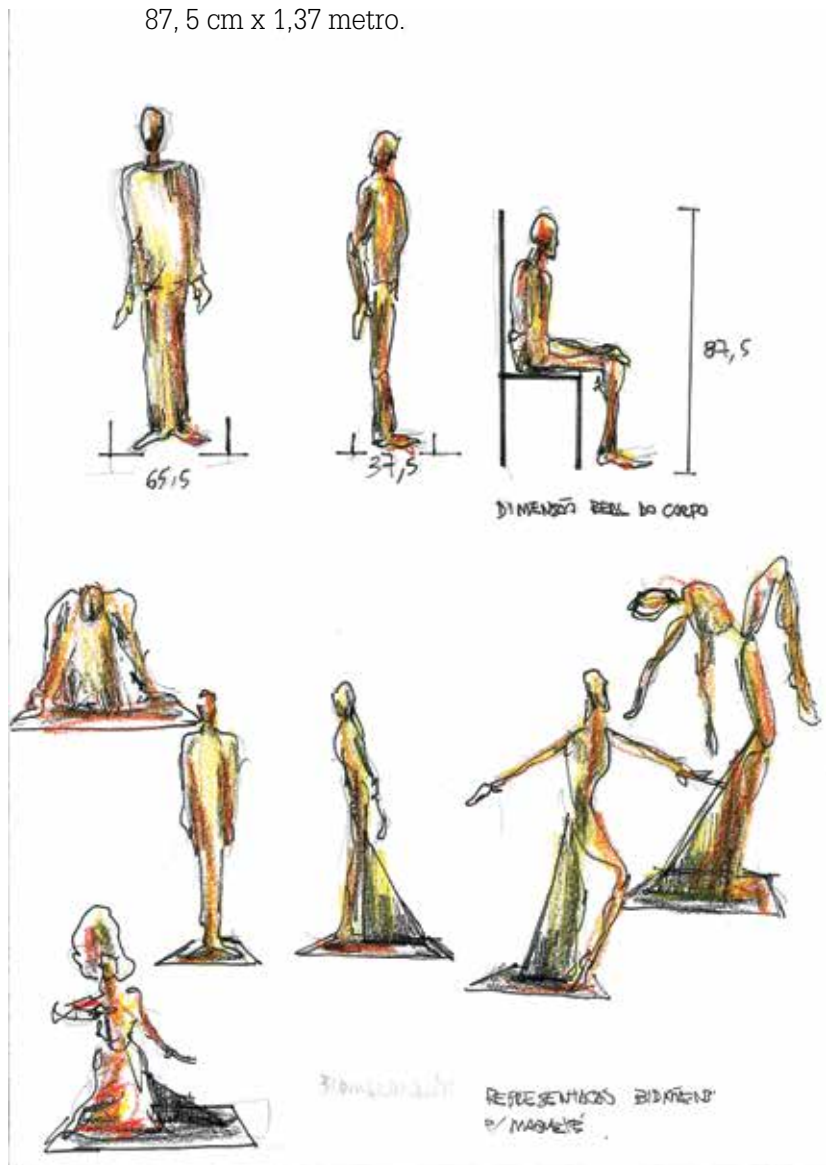
Veja também alguns exemplos de elementos cênicos, que podem ser úteis:



Ilustrações: Dalmir Rogério.

E para representar a figura humana?

A dimensão média da figura humana é de 1,80 metro de altura, 37,5 cm de perfil, 62,5 de frente e sentada é de 87,5 cm x 1,37 metro.



Um exemplo de planta baixa no Teatro Laboratório da ECA USP

Só para você ter uma ideia, fizemos uma planta baixa do Teatro Laboratório para um espetáculo que vai usar um praticável de 60 cm de altura, com medidas de 4 m x 2 m. Uma escada com quatro degraus e um cubo de 1 metro, com um vaso de flores em cima.

Figura 34
Planta baixa do
Teatro laboratório.
Escala: 1:50.

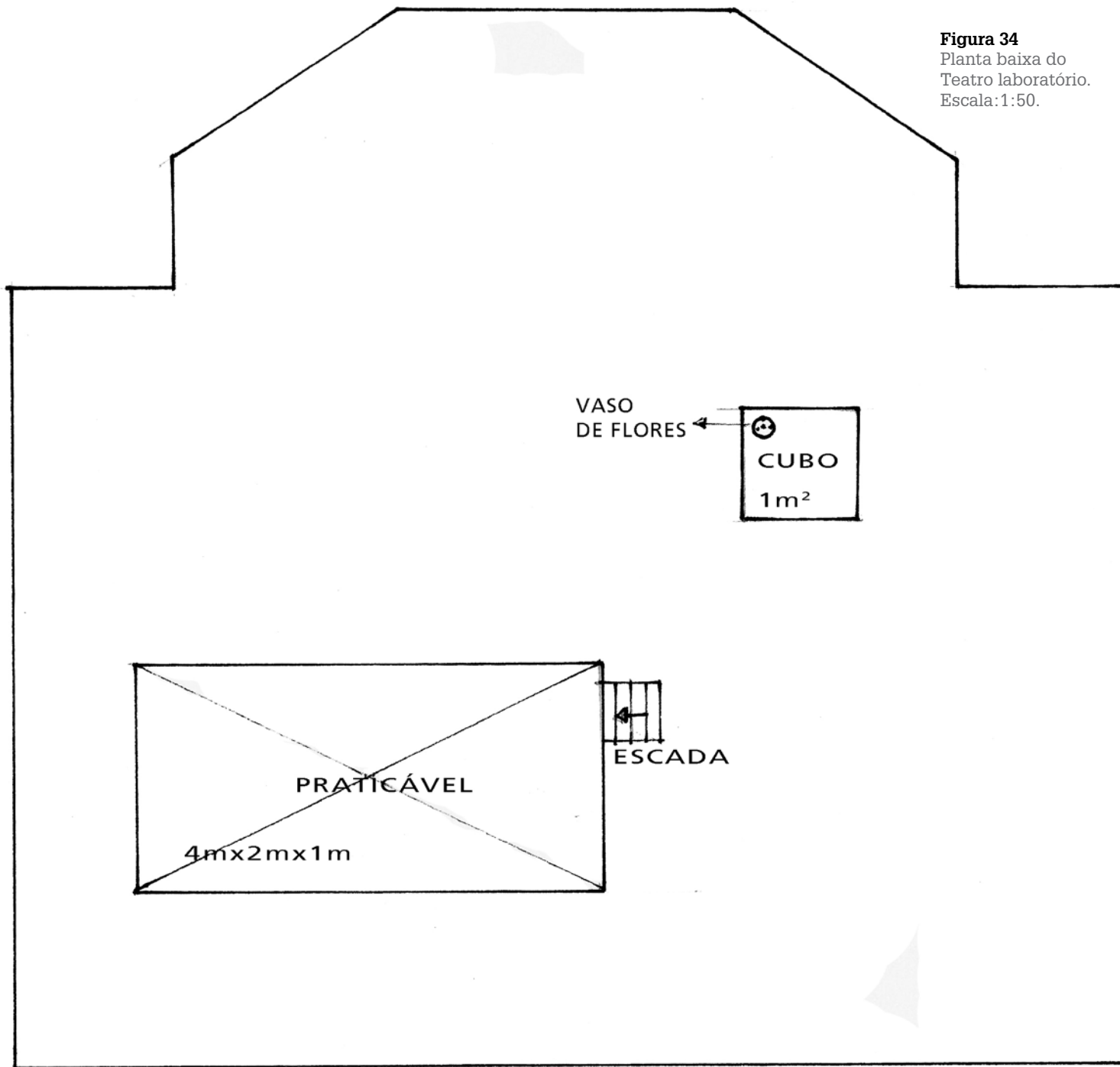


Ilustração: Dalmir Rogério.

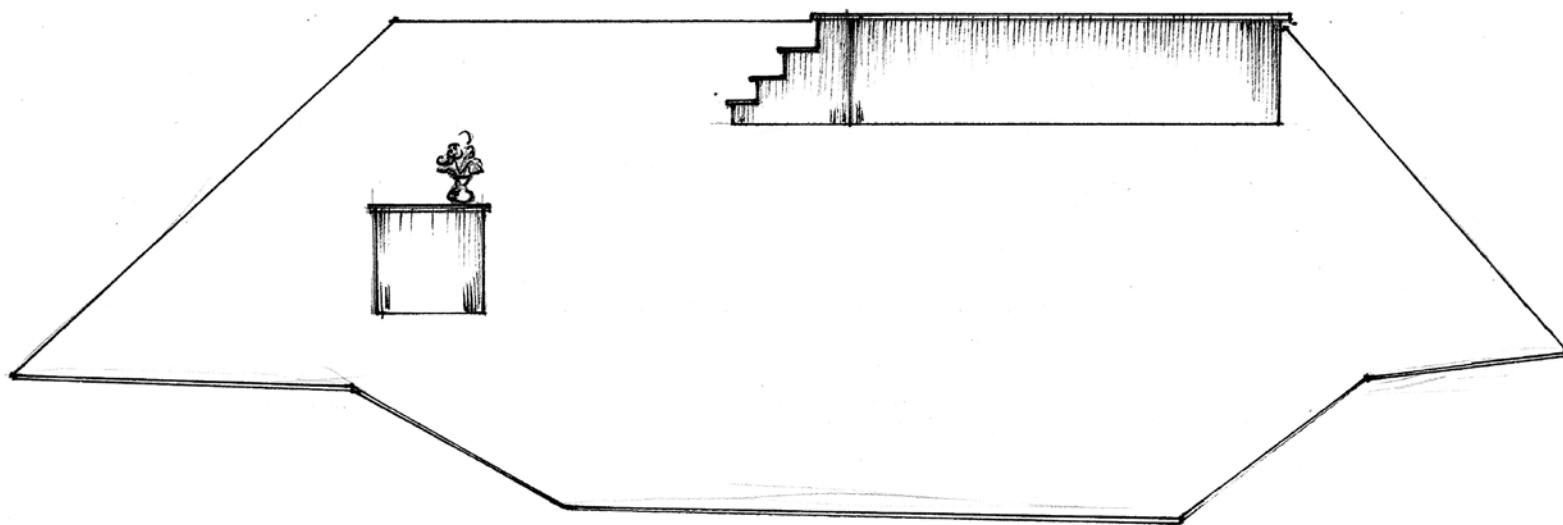
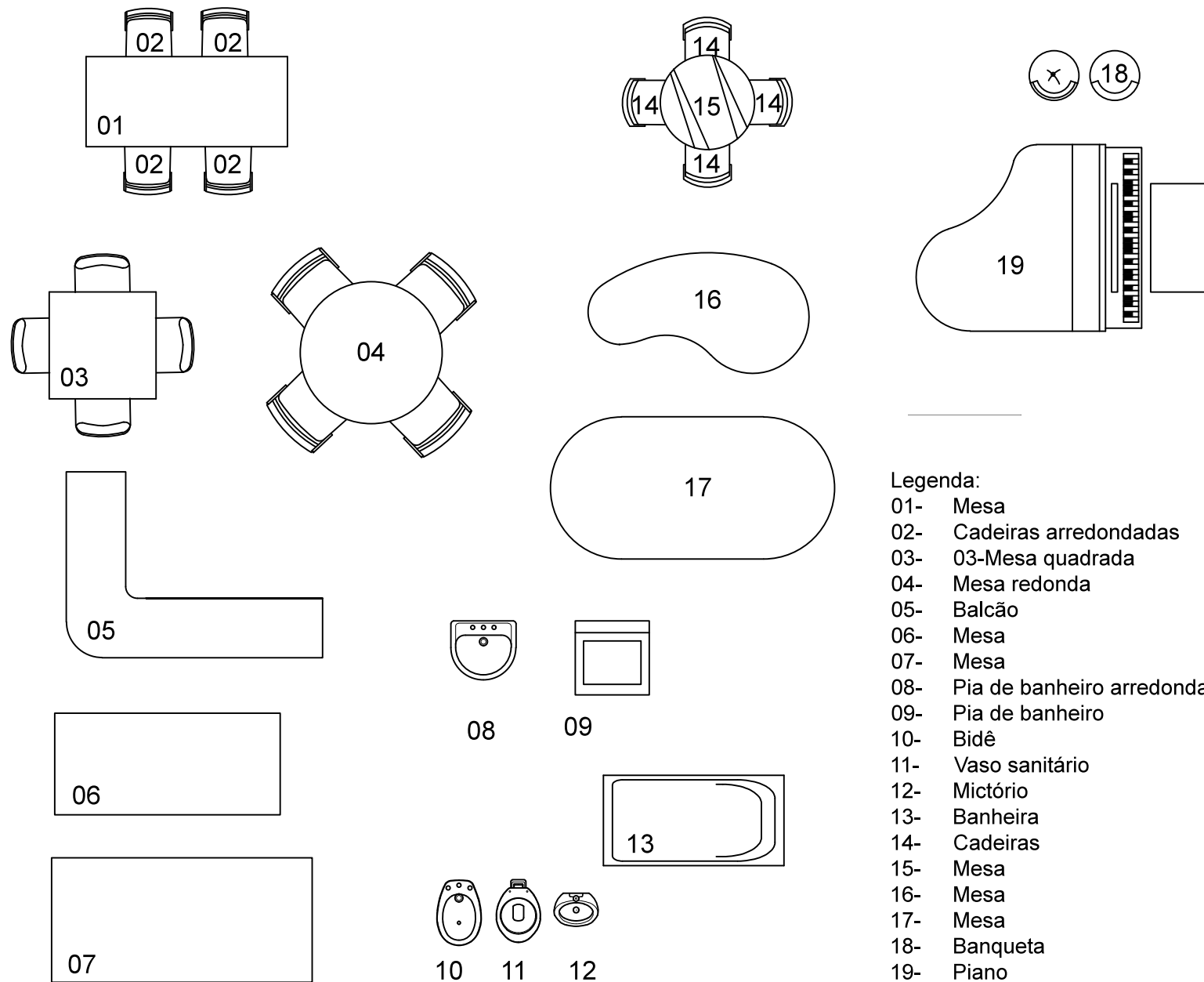
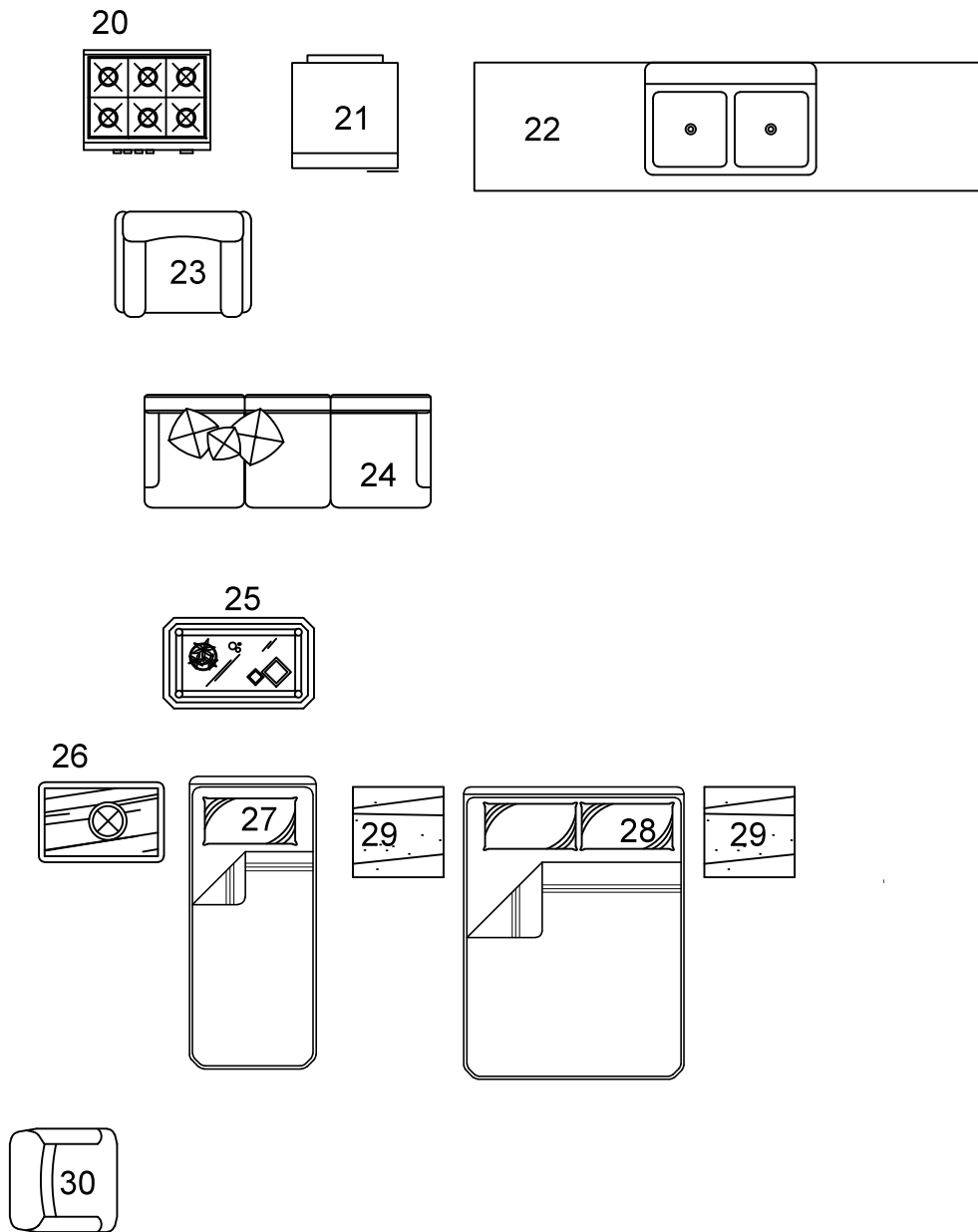


Figura 35 - Elevação da planta baixa da figura xx, para você ter uma ideia do cenário proposto.



Legenda:

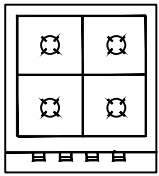
- 01- Mesa
- 02- Cadeiras arredondadas
- 03- 03-Mesa quadrada
- 04- Mesa redonda
- 05- Balcão
- 06- Mesa
- 07- Mesa
- 08- Pia de banheiro arredondada
- 09- Pia de banheiro
- 10- Bidê
- 11- Vaso sanitário
- 12- Mictório
- 13- Banheira
- 14- Cadeiras
- 15- Mesa
- 16- Mesa
- 17- Mesa
- 18- Banqueta
- 19- Piano



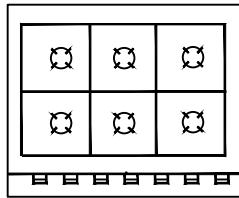
Legenda:

- 20- Fogão de seis bocas
- 21- Geladeira
- 22- Pia da cozinha
- 23- Poltrona
- 24- Sofá de três lugares
- 25- Mesinha de centro
- 26- Criado mudo
- 27- Cama de solteiro
- 28- Cama de casal
- 29- Criado mudo
- 30- Poltrona

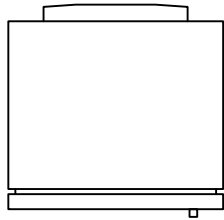
01



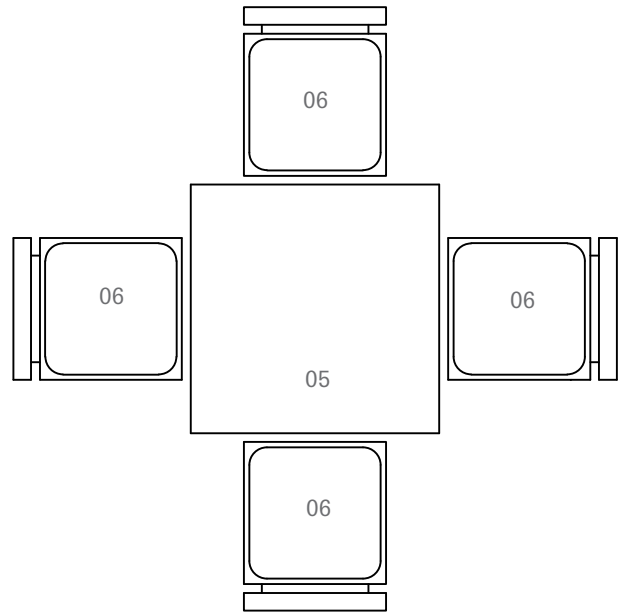
02



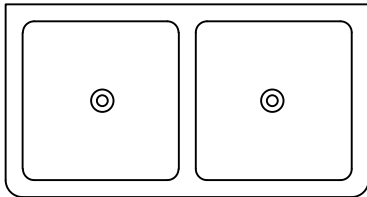
03



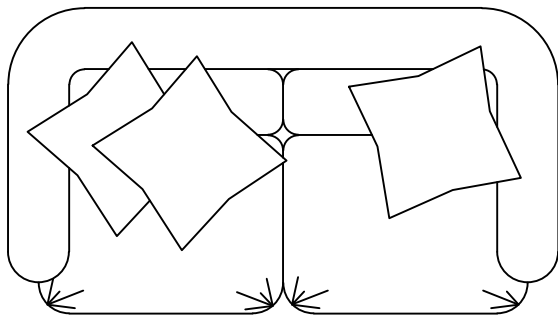
modelos em escala 1:25.



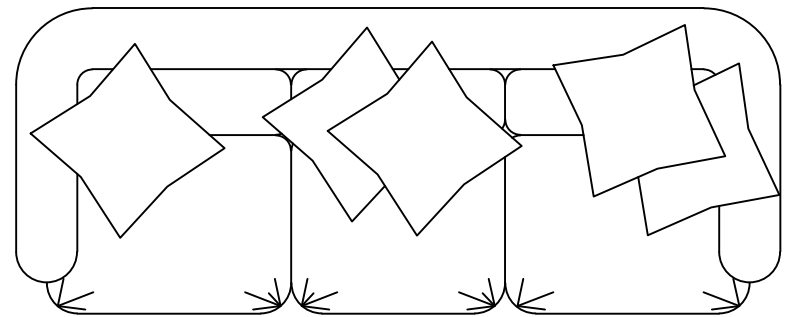
04



09

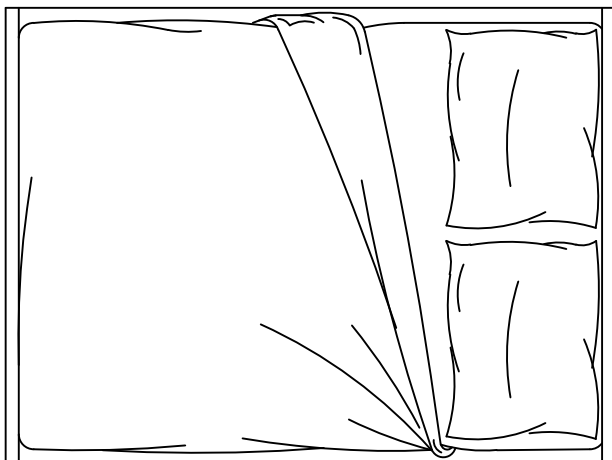


07

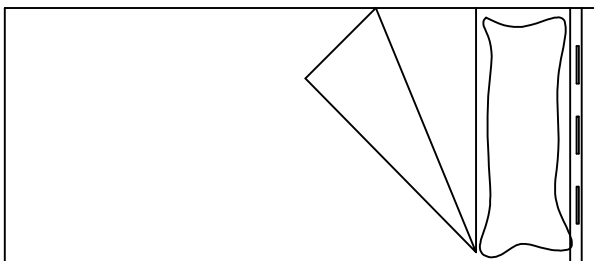


08

10



11



Algumas medidas muito úteis (em cm):

Fogão de quatro bocas:

largura 56 profundidade 55 altura 80/85

Fogão de seis bocas

largura 78 profundidade 55 altura 80/85

Geladeira:

largura 65 profundidade 65 altura 150/180

Pia:

largura 120/140 profundidade 55/60 altura 80/85

Mesa:

largura 120/180 profundidade 70/90 altura 80

Sofá de dois lugares:

largura 140/150 profundidade 70/80 altura 75/80

Sofá de três lugares:

largura 190/200 profundidade 70/80 altura 75/80

Poltrona:

largura 70/80 profundidade 70/80 altura 75/80

Cadeira:

largura 60 profundidade 45 altura assento 45

Cama de casal:

largura 135/160 profundidade 190 altura 40/45

Cama de solteiro:

largura 80 profundidade 190 altura 40/45

A maquete em si

A maquete é uma representação física, tridimensional, em escala, da cenografia que você vai montar para um espetáculo ou cena. A execução de uma maquete não é um capricho do cenógrafo: ela tem uma função prática. Ela apresenta ao diretor, ao figurinista, ao elenco e aos profissionais envolvidos uma visão geral do projeto. Isso possibilita testar materiais, efeitos e fazer alterações, quando necessário, de maneira mais prática, econômica e segura.

O ideal é que a confecção da maquete ocorra paralelamente ao trabalho de encenação, pois a cenografia e a configuração do espaço com muita frequência contribuem para a proposta de encenação. Mesmo que não haja uma ambientação propriamente dita, só mostrar na maquete como o espaço vai ser usado já é de grande valia para o espetáculo.

Uma maquete de teatro não é, nem precisa ser, a mesma coisa que uma maquete de arquitetura. A exigência de execução é muito diferente! São propostas e objetivos diferentes, já que a maquete de teatro está inserida em um processo artístico.

Veja por exemplo a maquete do cenógrafo Hélio Eichbauer para o espetáculo *O rei da vela* do Teatro Oficina. Era um espetáculo que tinha a influência do movimento tropicalista, entre outras coisas. A maquete revelou, em escala reduzida, o efeito que o ambiente teria, apresentando suas formas e cores. É este um dos objetivos principais da maquete: revelar o processo artístico de representação de um projeto cenográfico.

Existem muitas publicações que mostram como os criadores encontraram maneiras diferentes de expressar suas ideias em maquetes. As referências são muito importantes para o aperfeiçoamento da prática.

Independentemente da forma e do material que você vai selecionar para confeccionar sua maquete, alguns itens sempre serão critério de avaliação:

- clareza e objetividade em explicar o tema
- atuação das escalas e bom acabamento
- cumprimento do prazo de entrega. Prepare-se, pois esse vai ser sempre curto, seja na escola, seja na sua vida profissional.



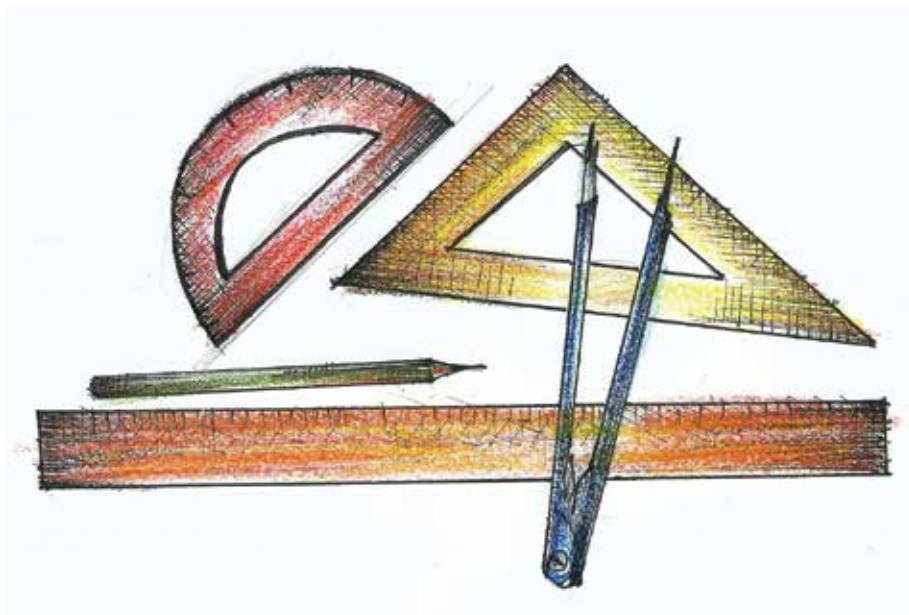
Figura 36
Maquete de Hélio Eichbauer para o Ato II de *O rei da vela*.

Ferramentas iniciais

Garanta que as principais ferramentas de trabalho estejam disponíveis:

- lápiz bem apontados
- régua
- esquadros em bom estado
- escal metro de 30 cm se possivel
- um bom estilete
- um caderno de estudo ou pasta com anotações e croquis
- a planta baixa do seu projeto

se possível, um memorial descritivo para que nenhum detalhe seja esquecido durante a execução.



Seleção dos materiais para usar nas maquetes

A maquete é uma representação estilizada da realidade. Nem sempre um material real vai ser o melhor material a ser escolhido: por exemplo, é mais acertado imprimir a foto de uma cortina em papel do que usar um tecido de verdade. A escala do tecido não vai combinar com sua maquete, as costuras vão ficar enormes na escala... A prática vai ajudar cada vez mais na escolha do material, e cada maquete depende de uma proposta artística sua. Uma árvore, pode ser feita com palha de aço fina, bucha vegetal, papel, arame, algodão, espuma... Todos esses materiais são mais leves que a madeira e vão dar melhor acabamento.

Todo material, se utilizado de forma criativa, usando sua forma, textura, peso e densidade, pode fazer parte de uma maquete. Mas vale evitar materiais perecíveis ou alimentos, por exemplo, pois eles vão estragar rapidamente e comprometer a durabilidade da sua maquete. Também não custa evitar materiais que possam ferir alguém que vá manipular a maquete: pregos enferrujados, lâminas, cacos de vidro... Surpreenda também pelo uso criativo de materiais!

Base da maquete

Chapas e ripas de madeiras como MDF, OSB e Naval, chapa de compensado e Eucatex/Duratex são recomendadas para fazer a base das maquetes, pois são resistentes e leves, dando maior firmeza no transporte e melhor acabamento.

Para maquetes menos complexas, ou mesmo pela preferência do uso de papel na confecção, recomenda-se o papel Paraná, que é leve, denso, tem cor homogênea e

é bem barato, ou o espuma paper, uma placa de isopor de alta densidade e de excelente acabamento. O espuma paper pode ser laminado dos dois lados ou de um lado só e vem na cor branca e preta. Pode ser encontrado nas boas papelarias e seu custo não é alto, aceitando tanto cola como tinta para alterar sua cor.

Utilizando as cores no projeto

É possível usar nas maquetes uma variedade de itens para colorir: tintas acrílicas, guache, látex, tinta automotiva em spray (esta depende da base em que vai ser aplicada, pois dissolve alguns materiais, como plástico e isopor). As cores têm a tarefa de transmitir sensações, emoções, de pigmentar, dar texturas, enfim, tirar da sua maquete o aspecto “chapado”. Sempre que houver uma superfície muito uniforme em cores, veja se não é necessário manipular as tintas para mostrar o efeito da passagem do tempo, a umidade de uma parede...

Iluminação da maquete

Há alguns sistemas muito simples montados com luz de led que dão muita vida e ajudam na representação artística da sua maquete. Já fizemos muitos trabalhos com alunos usando baterias e pilhas, mas a durabilidade é muito baixa! Se você for expor seu trabalho, por exemplo, o gasto vai ser alto. Procure um bom técnico que vai construir um sistema simples para você – e isso vai fazer toda a diferença na sua maquete e no seu projeto! Nas lojas de decoração, já há uma fita de led que você recorta e liga na tomada que vem junto. É mais caro... mas resolve!

A utilização de impressões e vídeos

Pode ser muito eficaz a utilização de impressões, fotografias ou desenhos para representar telões, fachadas ou até mesmo cortinas, como já dissemos. Melhora o acabamento e respeita a escala. Também é possível inserir aparelhos como um iPad no seu projeto, mas sempre há o risco de furto.

Primeiros exercícios: cubo, cone e esfera

Antes de começar a montar maquetes, faça alguns exercícios simples que vão ajudar a aprimorar sua técnica de desenho de linha, corte e montagem de algumas formas simples, mas que vão aparecer o tempo todo nas maquetes.

O exercício do cubo

Pegue a sua régua e desenhe em papel Paraná um cubo que vá ter como medidas finais 5 centímetros. Veja na figura 37 onde você vai ter que dobrar para colar e obter o melhor cubo possível. Faça depois um cubo em espuma paper, com as mesmas medidas, de acordo com a figura 38. Veja como você vai trabalhar com o estilete para que a peça feche, deixando o cubo com todas as superfícies retas. Para fazer os cortes, use sempre uma régua como guia, mantendo seus dedos afastados da lâmina, porque ninguém quer que você corte sua mão, certo?

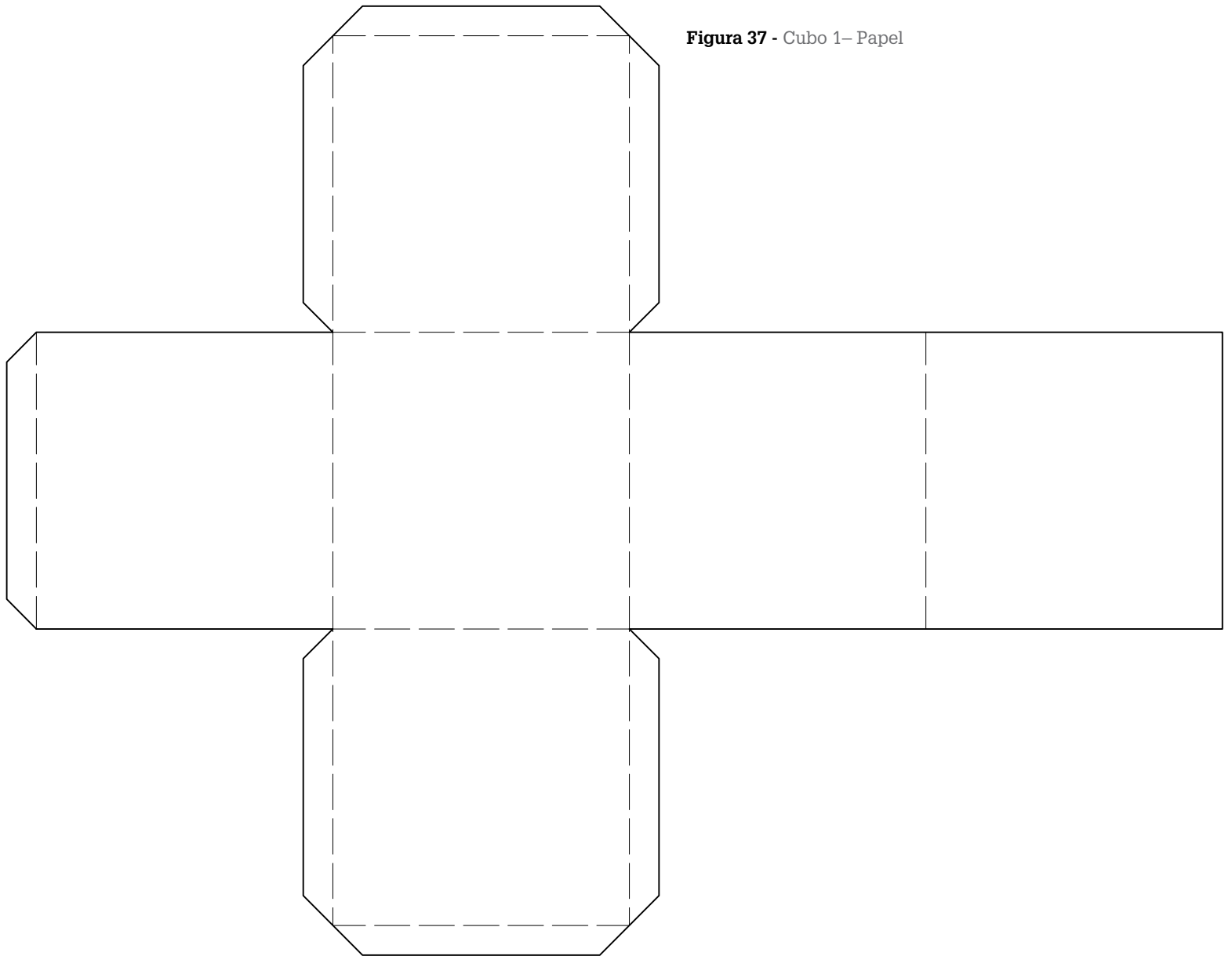


Figura 37 - Cubo 1- Papel

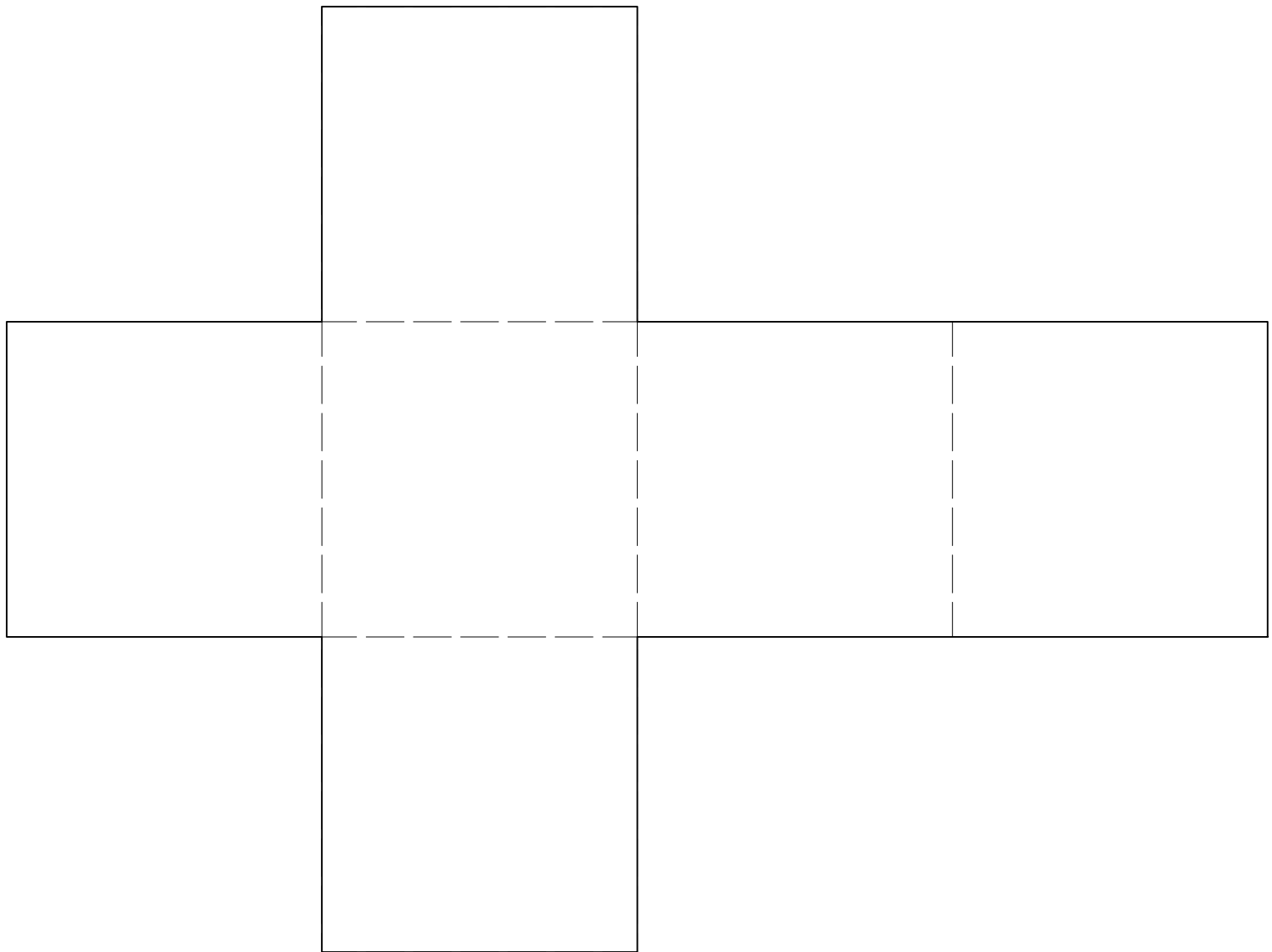
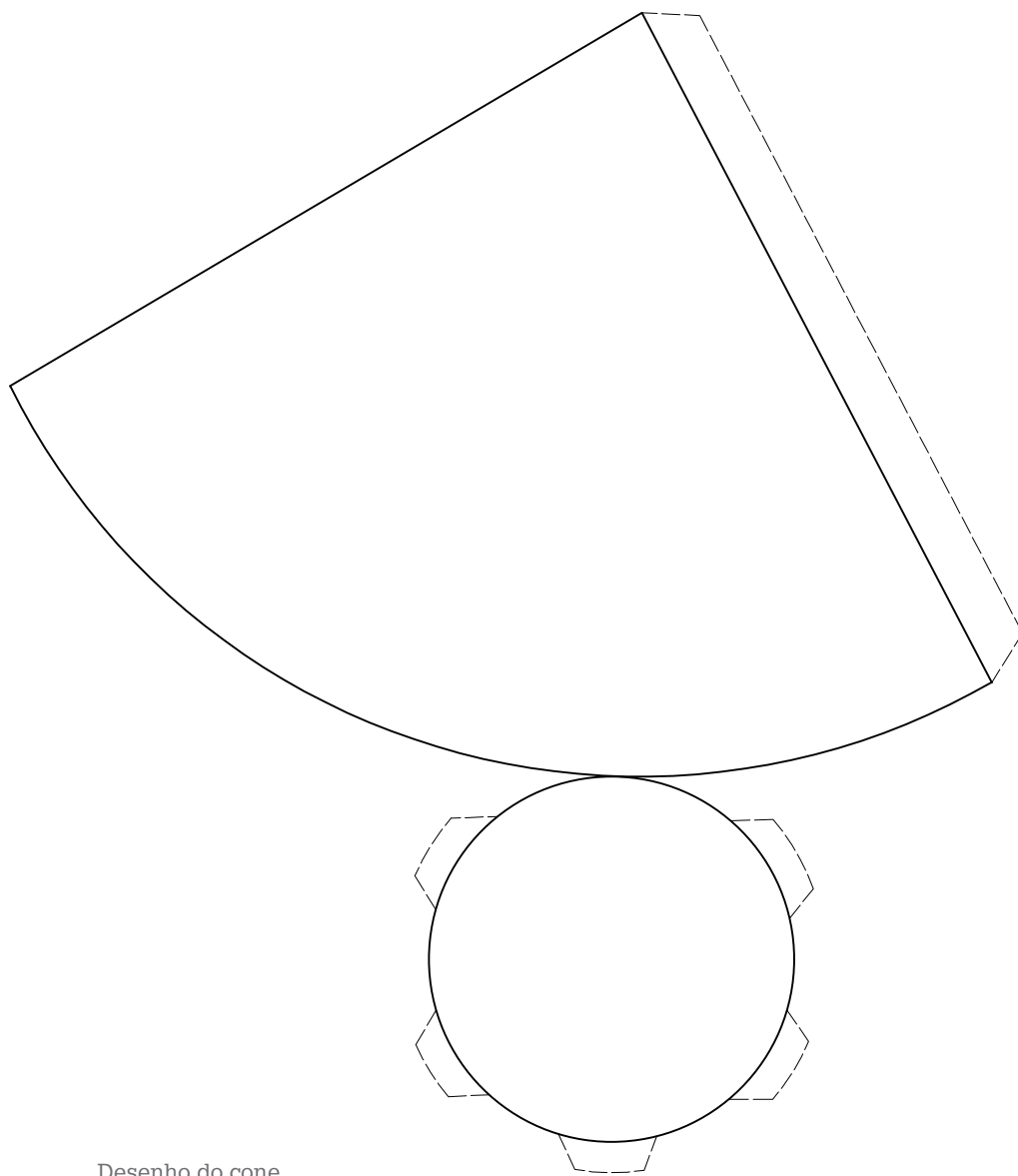


Figura 38 - Cubo 2 – Espuma paper



Desenho do cone

Use sempre pouca cola, aplicando com um pincel limpo. Excesso de cola vai fazer com que o papel fique enrugado, deixando um mau acabamento. Empregue sempre a paciência, nunca a força. São todos materiais frágeis; é muito mais uma questão de jeito e delicadeza do que de força física.

O exercício do cone

Transfira o desenho desse cone para uma folha de papel Paraná, deixando a lateral com 10 cm. Será um bom treino... Depois, tente montar o mesmo cone em uma folha de espuma paper. Quais partes de dentro deverão ser retiradas para que a forma feche? Qual o ângulo que o estilete vai ter que entrar para dar o melhor acabamento por fora? Cuidado para não cortar o papel que reveste o isopor. Qual a pressão necessária no estilete para o papel não rasgar?

O exercício da esfera

Compre uma pequena esfera de isopor só para treinar a técnica de empapelamento. Corte pequenos pedaços de papel Kraft, molhe em água, passe um pouco de cola branca e vá colando os pedaços, de forma a cobrir a superfície toda.

A ideia desse acabamento é facilitar sua vida na hora de pintar os itens do cenário. Se precisar de um acabamento ainda melhor ou mais resistente, faça mais uma camada de papel, sobrepondo a camada anterior. Deixe secar e use!

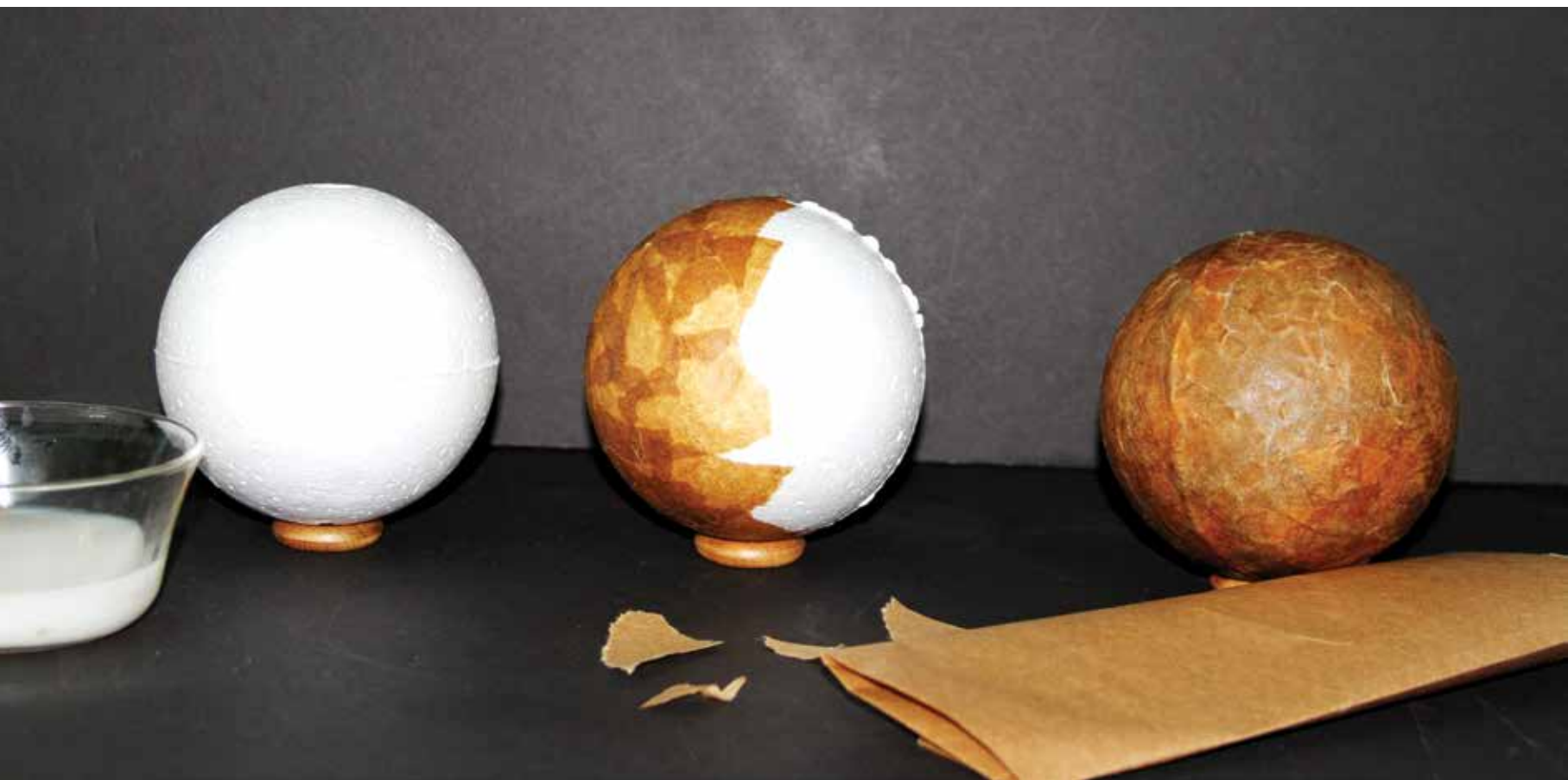


Figura 39 - Uma esfera de isopor – ou qualquer outro material – pode ser coberta com papel Kraft e receber pintura

A figura humana na maquete

As lojas de miniaturas vendem bonecos na escala que você escolher usar. Mas você também pode confeccionar de acordo com a necessidade estética

da maquete, modelando a figura humana com o movimento que você precisa para o espaço. Veja alguns caminhos possíveis:



Miniatura em escala 1:50, comprada em loja de aeromodelismo.



Várias figuras bidimensionais com um suporte nas costas para mantê-las em pé., Fonte: WINSLOW, 2008.

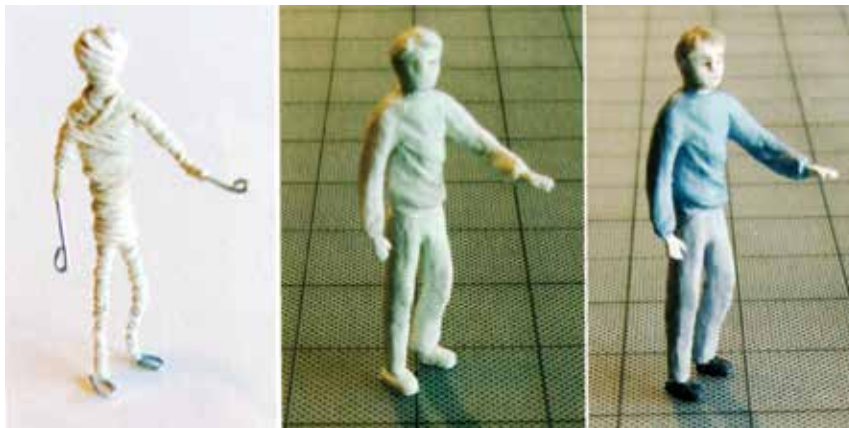
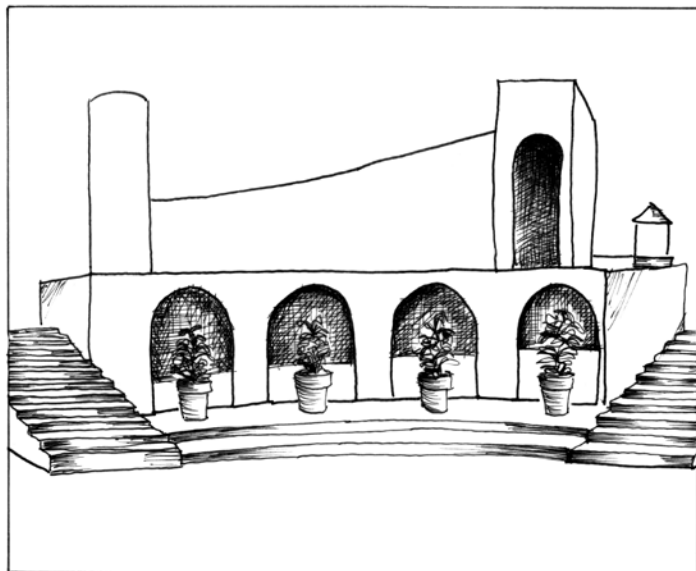


Figura montada com base de arame e enrolada em faixa, depois já com resina e pintura. Fonte: WINSLOW, 2008.

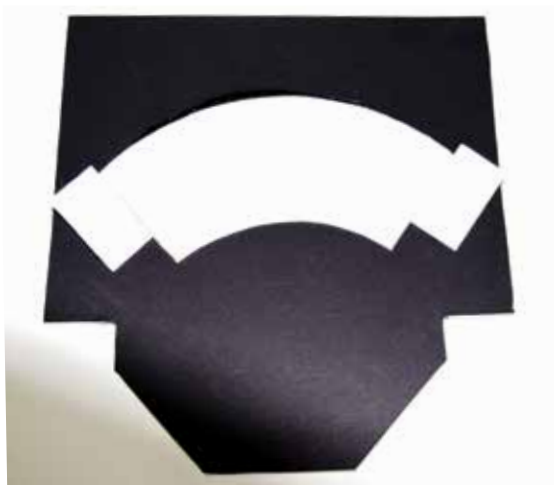


Figura feita em escala 1:50, com um alfinete, embrulhado com papel de seda.

Veja alguns exemplos de maquetes realizadas durante a disciplina de Cenografia I do Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (CAC/ECA/USP).



Esboço do espetáculo Vestido de noiva, de Nelson Rodrigues, com cenário de Tomás Santa Rosa e direção de Ziembinski, 1948. Base de estudo da aluna Miriam Kim, turma de 2013.



Ela pegou uma base do Teatro Laboratório da ECA USP. Marcou no piso as dimensões das escadas laterais e a base central. Aproveitou, para fazer os degraus das escadas na espessura da própria folha de espuma paper.

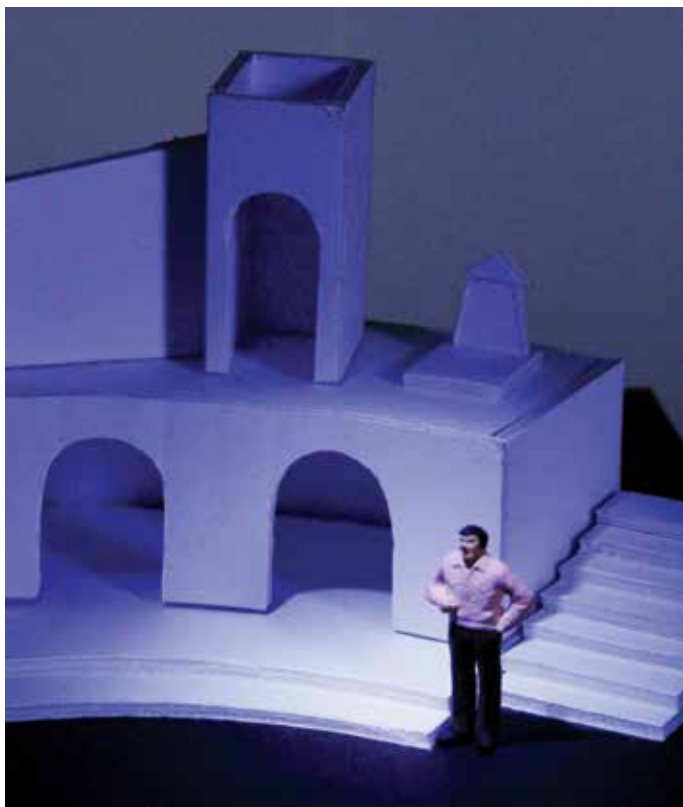




Ela construiu essa parte central separada, o que facilitou bastante a colagem depois



A aluna colou todas as partes, finalizando a montagem da maquete.



Uma foto da maquete com um modelo comprado em loja de aeromodelismo.



A maquete em um teste de luz.

Avalie seu trabalho

Após a conclusão do trabalho e antes de levá-lo para a avaliação do professor ou do diretor, avalie você mesmo. Compare com o projeto inicial, confira com os desenhos técnicos, verifique se o material utilizado não é perecível, se tudo está bem limpo e fixo. Observe-o do ponto de vista do espectador, ou seja, na altura dos olhos, para confirmar se a ideia foi realmente expressa. Cheque o funcionamento dos equi-

pamentos eletrônicos de áudio e luz, se for o caso. E se algo não estiver de acordo, faça os devidos reparos necessários na maquete antes de apresentá-la. Feito isso, só resta comemorar, pois o trabalho está pronto. E a cada execução as técnicas vão se ampliando e aprimorando. Será estabelecida uma relação melhor com as ferramentas de trabalho e uma ampliação do repertório de materiais e técnicas de montagem.

Bibliografia figurino e cenografia

- APPIA, Adolphe. **A obra de arte viva**. Lisboa: Editora Arcádia, s.d.
- ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BURTON, John. **Scenery**: Draughting and Construction. Londres: A&C Black, 2001.
- CRAIG, Edward G. **Da arte do teatro**. Lisboa: Arcádia, s.d.
- MAGALDI, Sábato. **Panorama do teatro brasileiro**. São Paulo: Global editora, 1996.
- MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus**: o figurino em cena. SENAC Rio, 2004.
- NERO, Cyro Del. **Máquina para os deuses**. São Paulo: Edições SESC SP, 2009. PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva: Edições SESC SP, 2009.
- PRADO, Décio de Almeida. **História concisa do teatro brasileiro**. São Paulo: EDUSP, 1999.
- RATTO, Gianni. **A mochila do mascate**. São Paulo: HUCITEC, 1996.
- SOUZA, Gilda de Mello e. **O espírito das roupas**: a moda no século dezanove. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- STANISLAVSKI, Constantin. **A criação de um papel**. Rio: Civilização Brasileira, 1987.
- _____. **A construção da personagem**. Rio: Civilização Brasileira, 1986.
- _____. **Minha vida na arte**. Rio: Civilização Brasileira, 1989.
- VIANA, Fausto e BASSI, Carolina (org.). **Traje de cena, traje de folgado**. São Paulo: Estação das Letras e cores, 2014.
- VIANA, FAUSTO e MUNIZ, Rosane (ORG.) **Diário dos pesquisadores**: traje de cena. São Paulo: Estação das Letras e cores, 2012.
- VIANA, Fausto. **O figurino teatral e as renovações do século XX**. São Paulo: Estação das Letras e cores, 2010.
- WINSLOW, Colin. **The Handbook of Model-Making for Set Designers**. Ramsbury: The Crowood Press, 2008.
- WILLET, John. **O teatro de Brecht visto de oito aspectos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

Na internet, para download:

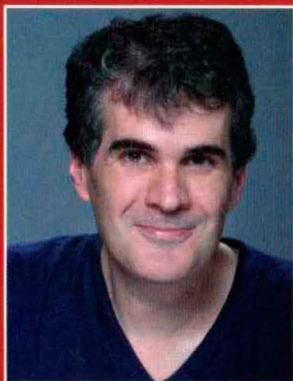
CAMPELLO NETO, A.H.C. e VIANA, Fausto. Introdução histórica sobre cenografia: os primeiros rascunhos. Edição eletrônica, disponível em [Http://tramasdocafecomleite.wordpress.com](http://tramasdocafecomleite.wordpress.com) (no lado direito, em "LEITURA", acesse "e-books para download". Lá, clique em cenografia para abrir o livro: Introdução histórica sobre cenografia: os primeiros rascunhos.

Endereços úteis (em São Paulo)

Todos os materiais necessários podem ser encontrados por toda a cidade de São Paulo em papelarias específicas de materiais artísticos, lojas de materiais de construção civil, madeireiras, armarinhos, lojas de parafusos, lojas de tintas, lojas especializadas em materiais de escultura, entre outros. Durante o processo de criação, um olhar atento e clínico pode revelar o potencial do material ou o objeto mais improvável para a maquete.

Esta obra foi composta em Glypha e Helvética.

Esse livro é um convite para as pessoas que têm vontade de trabalhar com cenografia e figurino no teatro ou nas artes em geral e não sabem por onde começar. A proposta do trabalho é muito simples: passo a passo, os autores vão construindo com o leitor o traje de cena e a cenografia, permitindo que através de ideias simples ele expresse ideias que vão servir para o seu crescimento artístico e pessoal.



Fausto Viana

é pesquisador de trajes de cena e professor de cenografia e indumentária na Escola de Comunicações e Artes da USP. É doutor em artes e em museologia e fez pós-doutorado em conservação de trajes e em moda. É autor do livro O figurino teatral e as renovações cênicas do século XX. É um dos organizadores dos livros Diário dos pesquisadores: traje de cena e Traje de cena, traje de folguedo, além de outros.



Dalmir Rogério Pereira

é cenógrafo, figurinista e atua na área do teatro de formas animadas. É mestre e doutorando em artes cênicas pela ECA/USP, onde pesquisa o traje de cena no teatro de bonecos a partir do trabalho das companhias Royal de Luxe (França) e Giramundo (Brasil).