

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - UFRJ
ESCOLA DE BELAS ARTES – EBA/UFRJ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN – PPGD**

CLÁUDIO HENRIQUE DA SILVA ALMEIDA

**O PROCESSO CRIATIVO NA CONSTRUÇÃO DE FANTASIAS
CARNAVALESCAS: EM BUSCA DE UMA METODOLOGIA.**

**RIO DE JANEIRO - RJ
2020**

CLÁUDIO HENRIQUE DA SILVA ALMEIDA

Dissertação de mestrado
apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Design da Escola de
Belas Artes da Universidade Federal
do Rio de Janeiro – UFRJ.

Linha de pesquisa: Design e cultura.

Orientador: Prof. Dr. Madson Oliveira

RIO DE JANEIRO – RJ
2020

CIP - Catalogação na Publicação

A447p Almeida, Cláudio Henrique da Silva
O processo criativo na construção de fantasias
carnavalescas: em busca de uma metodologia. /
Cláudio Henrique da Silva Almeida. -- Rio de
Janeiro, 2020.
190 f.

Orientador: Madson Luis Oliveira.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do
Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Programa de
Pós-Graduação em Design, 2020.

1. Metodologia design. 2. fantasias
carnavalescas. 3. processo criativo. 4. carnaval.
5. design thinking. I. Oliveira, Madson Luis,
orient. II. Título.

Cláudio Henrique da Silva Almeida

O processo criativo na construção de fantasias carnavalescas: em busca de uma metodologia.

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ.

Rio de Janeiro, 03/ 12/ 2020

BANCA EXAMINADORA

Madson Luis Gomes de Oliveira

Prof. Dr. Madson Luis Gomes de Oliveira – PPGD/UFRJ
(Orientador)

Ana Karla Freire de Oliveira

Prof.^a. Dr.^a. Ana Karla Freire de Oliveira – PPGD/UFRJ

Helenise Monteiro Guimarães

Prof.^a. Dr.^a. Helenise Monteiro Guimarães – PPGAV/UFRJ

Agradecimentos

A construção desta dissertação foi um longo percurso permeado de inúmeros desafios, incertezas alegrias e percalços. Trilhar este caminho só foi possível com o apoio e força de várias pessoas, a quem dedico este projeto especial de minha vida.

Agradeço a meu orientador, Prof. Dr. Madson Oliveira, que sempre esteve ao meu lado incentivando, apoiando e me guiando pelos caminhos sinuosos da pesquisa acadêmica. Muito obrigado por toda dedicação, pelas palavras de amizade, pela confiança no meu trabalho e por compartilhar comigo seu conhecimento.

A meus pais, Rosimar e Edvar, que sempre acreditaram nos meus sonhos, estando ao meu lado e me apoiando nos momentos mais difíceis. Sem a força e o amor de vocês, nada seria possível.

A meu companheiro, Pablo, pelo incentivo, compreensão, paciência e carinho durante todo este projeto, sabendo entender minha ausência e compartilhando comigo grandes momentos de realização.

Agradeço aos meus colegas de mestrado e amigos designers pelas sugestões e contribuições para o crescimento deste projeto.

Por fim, quero agradecer também à Escola de Belas Artes e ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio de Janeiro pelo seu corpo docente de excelência, que muito contribuiu para o desenvolvimento deste trabalho.

Resumo

Este trabalho é resultado de nossa pesquisa de mestrado, onde recortamos metodologicamente dois enredos que tratam sobre o mesmo tema: a alimentação. Na primeira etapa procuramos entender como se dão as dinâmicas envolvidas nos processos criativos de designers e carnavalescos ao projetar. Em um segundo momento, analisamos e comparamos os processos criativos dos carnavalescos Roberto Szaniecki e Severo Luzardo na criação de uma fantasia com a mesma temática: o trigo. E posteriormente ministramos uma oficina intitulada Figurino para carnaval com alunos da EBA/UFRJ, onde pudemos aplicar uma metodologia criativa e coletar dados que nos permitiram propor ferramentas metodológicas para melhorar resultados e otimizar o processo criativo na construção de fantasias carnavalescas.

Palavras-chave: metodologia de design; fantasias carnavalescas; carnaval, design thinking, processo criativo.

Abstract

This work is the result of our master's research, where we methodologically select two plots about the same theme: food. At first, we try to understand the dynamics involved in the creative process of designers and costume designers when they designing. In a second step, we analyze and compare the creative process of the designers Roberto Szaniecki and Severo Luzardo creating a fantasy with the same theme: the wheat. Subsequently, we gave a workshop called Costumes for Carnival with students from EBA/UFRJ, where we apply a creative methodology and collect data that allowed us to propose methodological tools to improve and optimize the creative process in the construction of carnival costumes.

Key-words: design methodology; carnival costumes; carnival; design thinking; creative process.

Lista de Figuras

Figura 1: Logotipo das escolas de samba Grande Rio (esq.), 2005, e União da Ilha (dir.), 2018.	26
Figura 2: Ciclo de produção dos desfiles das Escolas de Samba, no grupo Especial.	26
Figura 3: Diversos elementos servindo de referenciais e elementos norteadores do projeto.	30
Figura 4: Um esboço de figurino, com anotações, sendo passado a limpo.	31
Figura 5: Etapa do processo em que há a seleção de tecidos que irão constituir a fantasia.....	32
Figura 6: Projeto dos elementos estruturais de uma fantasia. A esquerda, cabeça e pala; a direita, costeiro.....	33
Figura 7: Uma fantasia protótipo sendo construída em um atelier.	34
Figura 8: Modelo de ficha técnica.....	36
Figura 9: Representação dos patamares corporais.	41
Figura 10: Setorização dos dois enredos sobre alimentação.	44
Figura 11: Detalhe da setorização do enredo Alimentar corpo e alma faz bem, 2005.....	46
Figura 12: Detalhe da setorização do enredo Brasil Bom de Boca, 2018	47
Figura 13: Elementos Estruturais feitos em arame galvanizado.	50
Figura 14: Representação de elementos estruturais.....	51
Figura 15: Detalhe de uma cabeça em vime sendo forrada com um coquinho de EVA e saias de vime empilhadas, ao fundo(esq.). Uma fantasia com saia e cabeça feitas de vime (dir.).	52
Figura 16: Espuma de ethafoam forrando uma cabeça de arame (esq.); Folhas de nylon dublado (alto); Folhas de EVA (baixo).....	53
Figura 17: Diferentes modelos de galões.....	55
Figura 18: Bordados em paetê.	56
Figura 19: Diferentes tipos de aljofre.	57
Figura 20: Rolo de paetê prata (esq.); aplicando cola no fio de paetê (alto); detalhe dos paetês presos ao fio (baixo).....	58
Figura 21: Placas de acetato e de EVA aplicadas utilizadas com diferentes acabamentos.....	59
Figura 22: Diferentes modelos de pedraria.....	60
Figura 23: Moldes em resina (esq.); máquina de <i>vacuum forming</i> (alto); placas de acetato após finalizado o processo (baixo).....	61
Figura 24: Tarucel aplicado no acabamento de uma cabeça (esq.); diferentes tipos de forração de tarucel (dir.).	62
Figura 25: Plumas (esq.); penas de faisão (alto); penas de pavão (baixo).	63
Figura 26: Diferentes modelos de penas artificiais.....	64
Figura 27: Formato do capim de acetato (esq.); capim de acetato sendo utilizado em uma fantasia (alto); diferentes cores de capim de acetato (baixo).....	65
Figura 28: Lycra (esq.); energy (alto); cetim (baixo).	66
Figura 29: Diferentes tecidos, como: Oxford (esq. alto); juta (dir. alto); organza (esq. baixo); lamê (dir. baixo).....	67
Figura 30: Alguns elementos costuráveis: babado de TNT (esq. alto); Jabor de organza (dir. alto); velcro (esq. baixo); elástico (dir. baixo).	67
Figura 31: Alguns modelos de calçados: sapatilhas (esq. alto); sandália (dir. alto); sapato (esq. baixo) e bota (dir. baixo).	68
Figura 32: Elementos de fixação: máquina de costura reta (esq.) e máquina overlock (dir.).....	69

Figura 33: Elementos de fixação: uma pistola de cola quente (esq.); tubo plástico para aplicação de cola de contato (alto) e uma lata de cola de contato (baixo).	70
Figura 34: Elementos estruturais como costeiro, cadeirinha, adereço de mão e burrinha.	72
Figura 35: Fantasia-protótipo Riqueza Cereal.	80
Figura 36: Comparação entre a fantasia carnavalesca e o figurino Riqueza Cereal.	82
Figura 37: Figurino Bom de Bolo e muito mais: trigo, por Severo Luzardo.....	86
Figura 38: Fantasia-protótipo “Bom de bolo e muito mais: trigo”.	92
Figura 39: Comparação entre a fantasia-protótipo e o figurino Bom de bolo e muito mais: trigo	95
Figura 40 Alunas observando os trabalhos de anos anteriores, juntamente aos professores.	103
Figura 41: Proporção humana (em vermelho) comparada à proporção das arquibancadas do sambódromo.	106
Figura 42: Uma fantasia carnavalesca e seus elementos estruturais assinalados em vermelho.	106
Figura 43: Vista superior do sambódromo revelando os tapetes cromáticos, formados pelos agrupamentos das alas.	107
Figura 44: Um modelo de fantasia carnavalesca, em conjunto, formando uma ala.	107
Figura 45: Figurino e miniatura projetados por Rosa Magalhães.....	109
Figura 46: Estudos para montagem da prancha de referência imagética e para o figurino.	110
Figura 47: Professores praticando o exercício com os alunos.....	111
Figura 48: Modelo de avaliação.....	112
Figura 49: Prancha de referência imagética e figurino. Aluno 01.	113
Figura 50: Prancha de referências, cartela de cores e figurino. Aluno 02.	115
Figura 51: Cartela de cores, prancha imagética e figurino costas e frente. Aluno 03	117
Figura 52: Prancha de referência, figurino frente e costas. Aluno 04.	118
Figura 53: Prancha de referência, cartela de cores, figurino frente e costas. Aluno 05.	120
Figura 54: Prancha de referência, cartela de cores e figurinos. Aluno 06.	121
Figura 55: Prancha de referência, justificativa e figurino. Aluno 07.....	122
Figura 56: Prancha de referência, cartela de cores e figurino frente costas. Aluno 08.	124
Figura 57: Cartela de cores, figurino frente e detalhe costas. Aluno 09.....	126
Figura 58: Prancha de referência, cartela de cores e figurino frente costas. Aluno 10.	128
Figura 59: Prancha de referência imagética e figurino. Aluno 11	130
Figura 60: Prancha de referência, cartela de cores e figurino frente costas. Aluno 12.	133
Figura 61: Prancha de referência, cartela de cores e figurino frente costas. Aluno 13.	134
Figura 62: Prancha de referência imagética, cartela de cores e figurino frente. Alunos 14 e 15.	137
Figura 63: Nomes dos grupos, os alunos que o compõe e o projeto selecionado para construção.	141
Figura 64: Materioteca com amostras de tecido.....	142
Figura 65: A esquerda o primeiro projeto; a direita o projeto final. Grupo 01.	143
Figura 66: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 01.	144
Figura 67: Detalhe do calçado da fantasia.	145
Figura 68: A esquerda o primeiro projeto; a direita o projeto final. Grupo 02.	146
Figura 69: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 02. Frente e costas.....	147
Figura 70: Detalhe da fantasia do grupo 02.	147
Figura 71: A esquerda o primeiro projeto; a direita o projeto final. Grupo 03.	149
Figura 72: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 03. Frente, lateral e costas.	150
Figura 73: A esquerda o primeiro projeto; a direita o projeto final. Grupo 04.	151

Figura 74: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 04. Frente, lateral e costas	152
Figura 75: Detalhe elemento de calçado. Grupo 04.	152
Figura 76: Projeto de figurino do Aluno 13	153
Figura 77: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 05. Frente, lateral e costas.	154
Figura 78: Detalhe cabeça e costeiro. Grupo 05.....	154
Figura 79: Projeto de figurino do Aluno 13	155
Figura 80: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 06. Frente e costas.....	156
Figura 81: Detalhe da manga (esquerda) e da saia (direita). Grupo 06.	156
Figura 82: Síntese extraída da primeira avaliação na Oficina com estudantes da EBA	158
Figura 83: gráficos, com os resultados sistematizados, da primeira avaliação.	159
Figura 84: Processo metodológico para a criação de fantasias carnavalescas	161
Figura 85: Momentos do processo metodológico nas etapas de descobrir, interpretar e projetar.	162
Figura 86: Momentos do processo metodológico nas etapas de prototipar e evoluir	162

Sumário

1. Introdução	12
2. A prática do design.....	15
3. O desfile das Escolas de Samba e a figura do carnavalesco	18
3.1 Carnavalesco ou um designer temático?	23
3.2. As fantasias carnavalescas como objetos de design	38
3.3. A importância do processo criativo.....	42
4. Estudo de caso	49
4.1. Materiais e processos de construção de fantasias carnavalesca.....	49
4.1.1 Elementos estruturais	50
4.1.2 Elementos de forração	52
4.1.3 Elementos decorativos	54
4.1.4. Elementos costuráveis.....	66
4.1.5. Elementos de calçado.....	68
4.1.6. Elementos de fixação	69
4.2. Roberto Szaniecki e o Acadêmicos do Grande Rio (2005).....	71
4.2.1. Alimentar Corpo e Alma faz bem	72
4.2.2. O figurino Riqueza Cereal	73
4.2.3. A fantasia carnavalesca Riqueza Cereal.....	78
4.3. Severo Luzardo e a União da Ilha do Governador (2018).....	83
4.3.1. Brasil bom de boca	85
4.3.2. O figurino Bom de bolo e muito mais: trigo	86
4.3.3. A fantasia carnavalesca Bom de bolo e muita mais: trigo.....	90
5. A oficina Figurino para Carnaval	99
5.1. A concepção.....	100
5.2. A construção	139
6. Em busca de uma metodologia.....	158
6.1 Descobrir	163
6.2 Interpretar	164
6.3 Projetar.....	165
6.4 Prototipar	165
6.5 Evoluir.....	167
7. Conclusão	168
8. Referências bibliográficas.....	171
9. Anexos	173
9.1. Entrevista com Roberto Szaniecki	173

9.2. Entrevista com Severo Luzardo.....	182
9.3. Ementa da Disciplina Figurino para carnaval.....	189
9.4. Termo de autorização de uso de imagem	192

1. Introdução

Carnaval é design? O carnavalesco pode ser considerado um designer? As principais funções do carnavalesco são o desenvolvimento do enredo (tema que conduz as escolhas estéticas nos desfiles das escolas de samba) e a produção dos elementos plástico-visuais, incluindo as fantasias que vão vestir quase três mil componentes durante o desfile.

A partir disso, procuramos entender como se dão as dinâmicas envolvidas neste processo, como se configuram os contextos de criação entre o design e o carnaval e se os processos se tornam relevantes para o produto final.

Apresentaremos o processo criativo pessoal de dois carnavalescos, Roberto Szaniecki e Severo Luzardo, buscando entender a maneira como este normalmente ocorre, suas metodologias, seus percursos, os aspectos levados em consideração e a maneira como os carnavalescos se relacionam com seus projetos.

Lançamos um olhar que priorize o que vem antes da obra pronta, pois o desfile marca o fim do trabalho do carnavalesco. Nosso objetivo é desvelar as cortinas dos bastidores da criação, o processo criativo. Levantar os passos que antecedem à confecção das fantasias carnavalescas, revelando procedimentos e promovendo reflexões sobre o fazer carnavalesco, considerando o período que envolve pesquisas, criação, planejamento e ensaios.

Desde o início da pesquisa, tínhamos interesse por uma investigação que relacionasse a metodologia projetiva comumente ensinada em cursos de design com a prática carnavalesca, muito em função de nossa formação acadêmica e de nossa atuação profissional.

Este foi o motivo de realizarmos um levantamento preliminar no qual pudéssemos localizar, nos desfiles das escolas de samba do grupo especial do Rio de Janeiro, enredos com temáticas similares para investigarmos seus processos criativos, a fim de que pudessem ser comparados e analisados paralelamente.

A escolha de analisarmos dois processos criativos sobre uma mesma temática central, a alimentação, se deu para detectarmos pontos em comum entre as propostas, com a finalidade de entendermos as dinâmicas envolvidas nos dois contextos de criação, a fim de descortinarmos práticas que possam nos

revelar processos de design e que resultaram em diferentes soluções plástico-visuais.

Iniciamos este trabalho, no capítulo 2, promovendo uma reflexão sobre as práticas do design, suas definições, seu crescimento como área de estudo e o conceito de interdisciplinaridade dentro do campo de atuação do designer.

No capítulo 3, apresentamos um resumo de como se deu a criação das escolas de samba, no final de década de 1920, explicitando algumas ondas estéticas que os desfiles das escolas de samba carioca sofreram, como: a) o início dos desfiles como uma competição, na década de 1930; b) a entrada de profissionais ligados ao teatro e à Escola de Belas Artes (EBA), projetando desfiles na década de 1960; e c) a construção de um palco fixo e oficial para as competições, o Sambódromo, em 1984, incluindo a verticalização provocada por esta nova estrutura. Nosso objetivo neste capítulo é construir pontes entre o design e o desfile das escolas de samba, classificando a função de carnavalesco como uma “forma particular de design”.

Já no capítulo 4 subdividimos o capítulo em duas partes: na primeira, revelamos materiais e processos envolvidos na confecção de fantasias carnavalescas, para ambientar o nosso leitor com termos da área; na segunda parte descrevemos e analisamos a criação das respectivas fantasias-protótipos, como resultado do processo criativo.

É a partir da observação e análise do processo de criação e confecção de duas fantasias-protótipos que realizamos nosso estudo de caso, a fim de abarcarmos o ponto central de nossa pesquisa.

Posteriormente, no capítulo 5, realizamos uma oficina de “Figurino para carnaval”, como estágio docente, junto aos alunos da EBA/UFRJ. Naquela ocasião, pudemos acompanhar o percurso criativo dos alunos na construção de uma fantasia carnavalesca, desde o desenho à materialização, com seus resultados sendo condensados e analisados a fim de gerar subsídios para nossa pesquisa.

Finalizando o trabalho, no capítulo 6, propomos uma metodologia projetiva, para a construção de fantasias carnavalescas, utilizando ferramentas de *design thinking*, com objetivo de ampliar a capacidade criativa e maximizar resultados no projeto de fantasias carnavalescas.

Ao longo desta dissertação, nos utilizamos da primeira pessoa do plural “nós”, a fim de expressar as múltiplas vozes presentes na construção deste texto, por isso optamos por uma voz plural que dialoga com os múltiplos atores presentes no processo. O emprego da primeira pessoa do plural tem ainda sentido de inclusão, onde convidamos nosso leitor a participar conosco deste processo.

Portanto, este trabalho busca responder a alguns questionamentos: as práticas do carnavalesco podem ser classificadas como ações de design? No processo criativo do carnavalesco, o que motiva suas escolhas na construção de seu trabalho? Este processo tem alguma semelhança com outras práticas de design?

Com este projeto pretendemos contribuir com discussões no campo do design, da cultura popular e da cultura carnavalesca dentro do meio acadêmico, aproximando ainda mais a academia e o desfile das escolas de samba.

2. A prática do design

Afinal, o que é design? Esta é uma pergunta que diversos pesquisadores e estudiosos se esforçaram para responder de diferentes formas e maneiras, de acordo com seus objetos de estudo. Uma resposta que fala muito sobre nossas vivências de mundo, sobre como enxergamos o campo e sobre a época em que estamos.

Como esta é uma dissertação de mestrado, em um Programa de Pós-Graduação em Design, achamos pertinente iniciarmos nosso trabalho apontando nosso entendimento sobre a prática do design, que não apenas aquelas definições estabelecidas em alguns livros da área, como marcos fundadores do design no Brasil, que consideram o design como *práxis* somente a partir dos anos 1960, como afirma Rafael Cardoso (2005):

Alguns considerarão equivocada a aplicação do termo “design” a qualquer situação anterior ao período heroico dessa gênese. Sem dúvida, há certa dose de anacronismo em descrever como “designer” alguém que provavelmente não reconhecia o sentido da palavra e talvez nem soubesse pronunciá-la. No entanto, os percalços linguísticos sofridos ao longo dos anos por termos como “design”, “desenho industrial”, “programação visual”, “comunicação visual” e tantos outros similares não são de maior interesse para este livro. [...] Mais importante ainda, será que está claro o que hoje entendemos por “design”? Uma rápida sondagem das fontes disponíveis deixa a nítida impressão e que existe cada vez menos consenso entre os criadores de definições. É imensa a distância que separa o designer de modas no São Paulo Fashion Week do designer de eletrodomésticos na Multibrás ou do designer responsável pela elaboração do site da Globo.com. Em um mundo constituído por redes artificiais de grande complexidade, o design tende a se tornar cada vez mais ubíquo, permeando todas as atividades de todas as pessoas em todos os momentos, e chegando mesmo a demonstrar (até certo ponto) a separação rígida que antes demarcava a fronteira entre produtor e usuário. Design de interfaces, design de sistemas, design de interações, gestão de design: novas áreas de atuação que correspondem ao redimensionamento radical de um conceito cujo sentido está em constante mutação há pelo menos dos séculos (CARDOSO, 2005, pp. 7-8).

Assim, entendemos o termo design como o pensamento projetivo por trás da criação, como nos elucida William R. Miller (MILLER, 1988, traduzido por LEITE, 1997):

[...] design é a atividade de criação, compreendida em oposição ao produto de uma criação. É uma sequência ou um conjunto de eventos e procedimentos, preenchidos pelo pensamento, que levam à criação daquilo que está sendo projetado. Esse processo de pensamento envolve também as várias atividades comumente associadas ao pensar – contemplar, falar, escrever, desenhar, modelar, construir, etc. – e que são utilizadas para transportar uma “imagem de possibilidade” ao longo do percurso que se inicia na concepção original de um produto

e termina em sua realização. [...] Em outras palavras, design não é o “produto”; o “produto” é, melhor dizendo, o resultado do design. Aquilo que foi criado não é um design. É o que é: uma casa, um automóvel, um computador, um programa de saúde, uma peça musical. Trata-se de uma coisa em si mesma. O design é o processo utilizado para criar essa coisa. [...] Importante de fato é o entendimento de que o processo de pensamento no design envolve uma grande variedade de estruturas processuais e, desta forma, não pode estar restrito a uma única metodologia em particular (MILLER, 1988. p. 2)

Assim, apresentamos também a definição de Bernard Lobach (2001), que em nosso entender concorda com William Miller (1988), em sua definição sobre design, ao afirmar que:

[...] o design é uma ideia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado. O design consistiria então na corporificação desta ideia para, com a ajuda dos meios correspondentes, permitir a sua transmissão aos outros. Já que nossa linguagem não é suficiente para tal, a confecção de croqui, projetos, amostras, modelos constitui o meio de tornar visualmente perceptível a solução de um problema. (LOBACH, 2001, p. 16)

Concordamos com MILLER (1988) e LOBACH (2001) quanto à definição de design ser relacionada ao processo de pensamento, ou metodologia, que compreende a criação de algo, afinal como nos esclareceu CARDOSO (2005), há designers trabalhando em diferentes campos de atuação, mas o que os aproxima é a utilização do pensamento projetivo de design, seus processos e metodologias, para resolver problemas construindo soluções.

Assim, podemos afirmar que o design inclui todo o pensamento e/ou ação necessária à criação daquilo que está sendo projetado (*designed*). Segundo MILLER (1988), este processo pode incluir as seguintes etapas:

- a) a identificação de um conjunto de necessidades;
- b) a conceituação dos modos de atender a essas necessidades;
- c) o desenvolvimento desse conceito inicial;
- d) a engenharia e análise necessários para assegurar o seu funcionamento;
- e) a prototipagem ou modelagem da sua forma preliminar;
- f) a construção da sua forma final;
- g) a implementação de procedimentos diversos de controle de qualidade;
- h) a venda do seu valor ao consumidor;
- i) sua entrega ao consumidor;
- j) a providência da sua manutenção;

k) a obtenção de feedback quanto à sua utilização e valor.

Cada uma dessas etapas contribui para a geração do artefato e, assim, se constitui como parte do processo do design.

Em nossa pesquisa, tomamos o design como um campo essencialmente híbrido, que opera na junção entre artefato, usuário e sistema, como nos esclarece Rafael Cardoso (2013):

Em seu sentido mais elevado e ambicioso, o design deve ser concebido como um campo ampliado que se abre para diversas outras áreas, algumas mais próximas, outras mais distantes. [...] A grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes. Num campo de tantas possibilidades, pode-se dizer que os designers fazem de tudo um pouco. Afinal, há designers que projetam equipamentos hospitalares e outros que projetam o desenho de letras. Há designers que desenham figurinos e outros que desenham sistemas de sinalização (CARDOSO, 2013, p. 128).

O design, enquanto atividade, tende a permear, cada vez mais, a vida de todas as pessoas: design de superfícies, design de interfaces, design de experiência do usuário, etc. – novos campos de atuação que correspondem ao redimensionamento de um conceito que, como vimos, está em constante mutação. Atualmente, a complexidade do mundo nos obriga a repensar antigos conceitos e a procurar novas respostas para o desenvolvimento do design e as áreas que ele abrange.

O pesquisador Madson Oliveira (In: VIANA; BASSI, 2014) enxerga nos desfiles das escolas de samba uma “forma particular de design”, entendendo o ato de projetar um desfile como uma ação de design que já acontecia anteriormente à institucionalização da profissão no Brasil. OLIVEIRA (2014) cunhou este termo devido ao processo criativo que se assemelha com o design de produto/moda e pela metodologia projetual aplicada, que é objeto de nossa pesquisa de mestrado.

Assim, nos capítulos que seguem, abordamos a criação das escolas de samba, o surgimento da figura do carnavalesco e criamos pontes entre as práticas do carnavalesco com as práticas metodológicas do design, principalmente no que tange aos campos do design de produto e do design de moda.

3. O desfile das Escolas de Samba e a figura do carnavalesco

Neste capítulo introduzimos nosso leitor no universo em que estamos desenvolvendo nossa pesquisa, o desfile das escolas de samba do grupo especial do Rio de Janeiro. Fazemos isto de forma não muito extensa ou historicamente aprofundada, porém de forma necessária para o entendimento básico sobre o tema.

Ao longo deste capítulo, os fatos se encadeiam em uma espécie de linha do tempo resumida, para que o leitor possa entender os principais fatos e desdobramentos de questões históricas, que não são o foco deste trabalho, mas fazem um panorama em forma de contextualização. Para maiores informações sobre a história do carnaval carioca, sugerimos uma consulta aos autores e suas publicações citadas ao longo deste capítulo.

Os desfiles das escolas de samba têm sua origem no Rio de Janeiro, na década de 1920, oriundos de outras manifestações carnavalescas que serviram de alicerce para o seu surgimento (FERREIRA, 2004). Assim, essa manifestação artística e cultural, tem sua origem em três grandes influências: a) as grandes sociedades, “organizadas pelas camadas sociais mais ricas”, os ranchos “organizados pela pequena burguesia urbana” e os blocos, oriundos das “camadas mais pobres da população, os morros e subúrbios cariocas” (CAVALCANTI, 1994, p. 23 *apud* FERREIRA, 1999, p. 79). Sobre este tema, Helenise Guimarães (1992) completa com a seguinte passagem:

As Escolas de Samba têm em sua constituição elementos originários dos Ranchos Carnavalescos, das Grandes Sociedades, dos Cordões e dos Blocos. Dos Ranchos herdou a configuração em cortejo, o Baliza (Mestre Sala) e a Porta Bandeira. O enredo dos desfiles de Escolas de Samba aparece em 1930, e como nos Ranchos, era mantido em sigilo absoluto. De início o enredo não tinha conexão com a parte musical e plástica, e foi sendo alterado até chegar aos enredos nacionalistas. (...) Aplicado aos Blocos, grupos arruaceiros e violentos que desfilavam nas ruas do Rio de Janeiro na década de 1920, estes elementos se uniram à característica ordeira dos Ranchos, aos estandartes dos Cordões e aos carros alegóricos das Grandes Sociedades, constituindo assim o molde inicial das Escolas de Samba (GUIMARÃES, 1992, p. 31).

Se as escolas de samba têm sua origem na década de 1920, porém os desfiles, enquanto competição, datam de 1932, quando ocorreu a primeira competição extraoficial entre escolas de samba, organizada pelo jornal O Mundo Sportivo (FERREIRA, 1999, p. 80).

Na década de 1930, os desfiles passaram por um processo de diferenciação das escolas de samba dos antigos blocos carnavalescos. Quesitos como o enredo, o samba-enredo, as alegorias, a comissão de frente, o mestre-sala e a porta-bandeira foram introduzidos na apresentação das escolas e no julgamento (GUIMARÃES, 1992, p. 32). Ratificando essa informação a seguinte passagem informa sobre a rápida adoção de novos elementos nos desfiles das escolas de samba, à época:

As inovações foram acrescentadas lentamente. Os enredos e sambas-de-enredo não tiveram uma caracterização precisa nos anos 1930. As alegorias começaram a aparecer de forma tímida. O casal de mestre-sala e porta-bandeira sofre de imediato a adaptação para as escolas de samba (RIOTUR apud FERREIRA, 1999, p. 80).

Com a inserção dos novos quesitos, o aspecto competitivo dos desfiles acabou por condicionar a busca por profissionais com acentuado apuro estético na realização plástica dos desfiles.

Helenise Guimarães (1992) afirma que o envolvimento de profissionais, oriundos da Escola de Belas Artes (EBA/UFRJ), participando no planejamento dos festejos da cidade era comum. Esses eventos festivos aconteciam nas cortes europeias desde o século XVIII e a professora cita abaixo a passagem sugerindo uma semelhança entre as festas, desde então:

No processo histórico do Carnaval Carioca, o carnavalesco tem raízes que ultrapassam os limites das Escolas de Samba, contexto ao qual atualmente é relacionado. Antônio Francisco Soares é o profissional mais antigo por nós encontrado, levando-se em consideração que idealizou e realizou um solene cortejo em homenagem ao casamento de Dom João com a infanta de Espanha, D. Carlota Joaquina Bourbon, cortejo este que não era carnavalesco, mas que continha as mesmas características: carros alegóricos, efeitos de fogos de artifício e o caráter festivo e comemorativo. Sua realização aconteceu na data de 02 de fevereiro de 1785 (GUIMARÃES, 1992, pp. 16-17).

A inserção destes profissionais oriundos das festividades palacianas permitiu que as escolas de samba desenvolvessem identidades estéticas e fez surgir a figura do técnico, ou como conhecemos hoje, o carnavalesco.

O técnico era aquele indivíduo idealizador, realizador e orientador da confecção de alegorias e roupagens, e que comandava o trabalho de cenógrafos, maquinistas, costureiras, aderecistas e demais pessoas envolvidas nos trabalhos de barracão, além de ser também o idealizador do enredo (GUIMARÃES, 1992, p. 20).

Sobre o envolvimento de pessoas com conhecimento técnico nas escolas de samba, Fernando Pamplona nos afirma que o fato era algo comum, devido ao domínio que estes profissionais tinham da parte plástica:

Jaime Silva, Lezari, Colomb (...) Amoedo, que como eu eram cenógrafos e artistas plásticos, colaboravam na esculturam e na solução plástica, era o óbvio, porque a Sociedade buscava alguém que dominasse melhor a produção plástica do que um indivíduo que não tivesse conhecimento (PAMPLONA *apud* GUIMARÃES, 1992. p. 41).

Em 1959, a escola de samba Acadêmicos do Salgueiro convidou dois artistas plásticos, Dirceu Nery e Marie Louise Nery, para elaborarem visualmente o seu desfile daquele ano. No dia do desfile, o cenógrafo e professor da E(N)BA¹, Fernando Pamplona, que em 1959 era julgador do quesito “alegorias e adereços”, concedeu nota máxima ao Salgueiro pela beleza de sua apresentação. Ao fim dos desfiles, o presidente do Salgueiro, Nelson de Andrade, convidou Pamplona para compor visualmente, junto ao casal Nery, o carnaval de 1960. Ele aceitou o convite com a condição de que pudesse homenagear Zumbi dos Palmares, importante líder negro e quilombola brasileiro. Este desfile veio causar uma reviravolta no quadro de homenageados pelas escolas de samba, que até então só prestavam homenagens a personagens da história oficial do Brasil. Começava, então, através dos desfiles, o resgate das histórias e dos heróis negros, esquecidos pela história oficial da Brasil.

Pamplona, juntamente a um grupo de jovens alunos da Escola de Belas Artes do Rio de Janeiro (atualmente EBA/UFRJ), introduziu novos materiais na construção de fantasias, alegorias e adereços, como a rafia e o vime, mudando a visualidade e estilo do Acadêmicos do Salgueiro.

Sua equipe foi responsável por transformar o barracão da escola em uma verdadeira "oficina de criação", cujas experiências com materiais e a forma de contar histórias se traduziram em desfiles revolucionários. De sua oficina surgiram nomes como Rosa Magalhães, Lícia Lacerda, Maria Augusta Rodrigues, Francisco Ferreira e Liana Silveira, importantes nomes da cultura carnavalesca, todos oriundos da Escola de Belas Artes.

¹ Até o ano de 1965, a atual Escola de Belas Artes-EBA ainda chamava-se Escola Nacional de Belas Artes.

Outros nomes como Arlindo Rodrigues, Oswaldo Jardim, Joãozinho² Trinta, entre outros, também muito contribuíram para a evolução dos desfiles, com a implementação de novas linhas de pensamento operacional e estético, resultando em um novo momento para o carnaval carioca.

Na década de 1970, as escolas começaram a se apresentar como um espaço de discussão, de temas politizados, não mais exclusivamente folclóricos, e como um grande espetáculo que precisa ser compreendido através da visualidade de suas alas. As alas são grupos de brincantes que desfilam no chão e vestem o mesmo modelo de fantasia carnavalesca, que representa um fragmento do enredo.

A partir desta década, as agremiações começam a articular diferentes interesses, como os dos meios de comunicação e do turismo, que passaram a movimentar grandes quantias de recursos para montar as grandes produções que se tornaram os desfiles, caminhando rumo aos “desfiles-espetáculos” dos anos 1980 (OLIVEIRA, 2010, p. 39).

A década de 1980 é um marco para o carnaval carioca, pois devido a importância das escolas de samba, o poder público optou pela construção de um local específico para a realização dos desfiles carnavalescos, o Sambódromo, em 1984. De acordo com Cavalcanti (1999), a construção do sambódromo “expressou o reconhecimento oficial do potencial turístico, econômico e artístico do desfile na vida da cidade”.

Juntamente à construção do palco para a festa, houve a criação da Liga Independente das Escolas de Samba do Rio de Janeiro – LIESA, uma associação de dirigentes do principal grupo das escolas de samba, o Grupo Especial. Esta associação passou a estabelecer regras para a competição, organizando o repasse de verba oriunda do poder público, além de se responsabilizar pela venda de ingressos para os desfiles no Sambódromo, promovendo e incentivando a competição entre as escolas afiliadas e a divulgação do evento.

² Na década de 1980, João Trinta assumiu nova grafia para seu nome passando a assinar Joãozinho Trinta.

Assim, os desfiles das escolas de samba do Rio de Janeiro se organizaram em torno de uma competição, onde cada escola, ainda hoje, realiza uma apresentação, de curta duração, na qual há exposição de um tema através de música, sons, objetos, cores, cenários e indumentárias. Esta competição, visual e musical, permite que as escolas de samba se desloquem no *ranking* de pontos e por entre os grupos de avaliação, dependendo de sua colocação no desfile.

Elas são julgadas em vários quesitos, de acordo com sua proposta, e a figura do carnavalesco se torna de extrema importância ao abarcar sob sua responsabilidade a função de conceber o projeto plástico-visual da escola de samba, que compreende o desenvolvimento do enredo, a concepção, desenho e prototipagem das fantasias carnavalescas e das alegorias.

Com isso, as escolas de samba têm uma demanda cada vez maior por carnavalescos que possuam conhecimento multidisciplinar, capazes de articular questões técnicas, produtivas e socioculturais na elaboração de seus desfiles, visto que a pressão competitiva por resultados positivos sobre as escolas determina o mercado para estes profissionais, o que tem feito as agremiações investirem cada vez mais em profissionais inovadores e qualificados.

O carnaval carioca é um campo em crescente exploração, promovendo grande movimentação financeira para a cidade do Rio de Janeiro, atraindo, cada vez mais, profissionais de diversas áreas para a produção da festa, evidenciando assim um mercado profissional em ascensão.

Segundo a revista Exame (2019):

O carnaval de 2019 reuniu mais de 7 milhões de foliões no Rio de Janeiro e movimentou R\$ 3,78 bilhões em receitas na economia da cidade. [...] A receita gerada para os setores de comércio e serviços aumentou 26% em comparação com 2018. A cidade recebeu mais de 1,6 milhão de turistas, que ficaram no Rio durante uma média de sete a 11 dias (EXAME, 2019).

Um ponto de destaque compete à criatividade dos que projetam o desfile, porque possuem uma abordagem profissional e especializada, e não mais apenas pura experiência no ofício, ou um apuro estético totalmente intuitivo. Atualmente, o desfile de uma escola de samba é uma atividade projetual com alto grau de complexidade conceitual, inovação tecnológica e enorme valor

econômico, aplicados à fabricação, distribuição e ao consumo dos produtos dos desfiles.

3.1 Carnavalesco ou um designer temático?

A fim de entender as características da prática de um projeto de design, recorreremos a LOBACH (2001) para nos apontar características deste profissional:

O designer industrial pode ser considerado como produtor de ideias, recolhendo informações e utilizando-as na solução de problemas que lhe são apresentados. Além de sua capacidade intelectual, capacidade de reunir informações e utilizá-las em diversas situações, ele deve possuir capacidade criativa. A criatividade do designer industrial se manifesta quando, baseando-se em seus conhecimentos e experiências, ele for capaz de associar determinadas informações com um problema, estabelecendo novas relações entre elas. Para isto é necessário observar fatos conhecidos sob novos pontos de vista, abandonando-se a segurança daquilo que é conhecido e comprovado, por uma postura crítica em busca de novas respostas a antigos problemas. A originalidade que se exige do designer industrial para conceber produtos inéditos deve-se ao imperativo cada vez maior da novidade como arma poderosa para superar a situação competitiva do mercado (LOBACH, 2001. p. 139).

Concordamos com o autor ao classificar o designer como um produtor de ideias, com capacidade intelectual e bagagem cultural para solucionar problemas e propor novos olhares sob determinado artefato/tema. Assim, abaixo vamos apontar algumas características do profissional carnavalesco e assim aproximá-lo de um designer temático.

Dentro da estrutura social de uma escola de samba, o carnavalesco é um personagem de extrema importância para o resultado positivo de um carnaval, como nos esclarece Luciana Souza (2001):

Sobre o carnavalesco, figura central no barracão, recaem as responsabilidades de elaborar a sinopse do enredo para a aprovação pela diretoria, de conceber os carros, fantasias e adereços, de escolher os materiais necessários para sua construção/confecção, bem como fiscalizar o andamento do trabalho e a qualidade dos resultados (SOUZA, 2001, p. 96).

É o carnavalesco quem cria o roteiro do desfile, desdobrando um tema complexo em uma setorização que originará o enredo. O enredo é o tema que será contado visualmente na avenida e a sinopse é o texto mestre que orienta todo o processo de desenvolvimento do carnaval.

O enredo é o primeiro passo do processo de trabalho do carnavalesco. Ele organiza uma série de informações abstratas em torno de uma ideia central, através da qual serão gerados os conceitos e partes do projeto, como nos indica o carnavalesco Roberto Szaniecki, um dos profissionais que pesquisamos para essa dissertação:

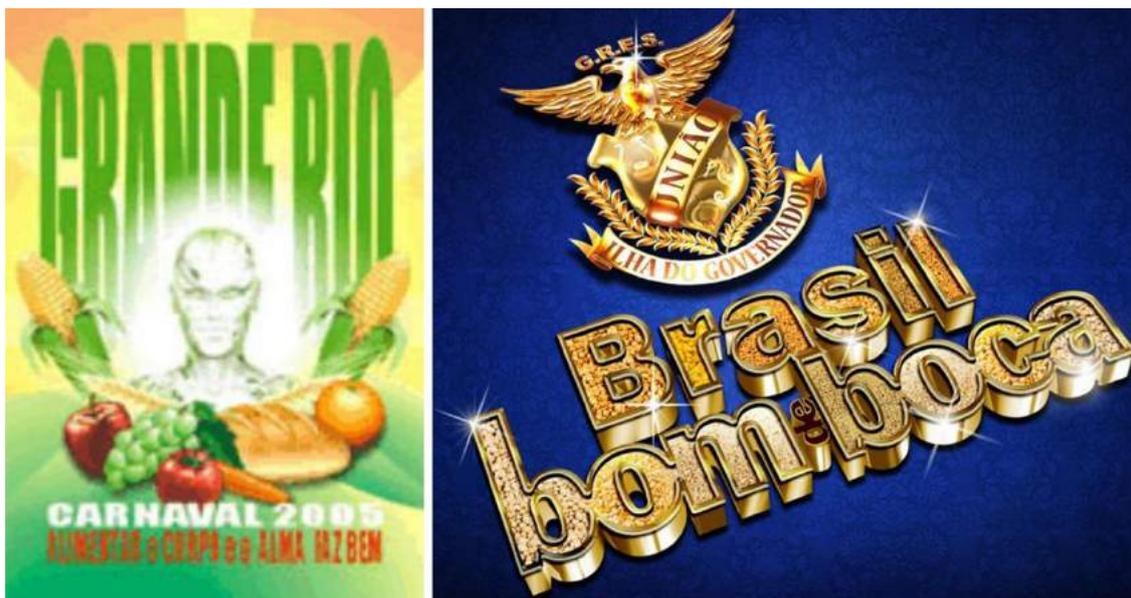
A priori devemos entender melhor o que é “Tema” e “Enredo”. O Tema pode ser uma pessoa, um objeto, um sentimento, uma música ou qualquer assunto que mereça ser explanado. Já o Enredo é o desenvolvimento de uma descrição ou estória sobre o assunto pré-determinado, criando uma narrativa linear, que consiste em começo, meio e fim ou apresentando um corpo pontual onde são apresentadas peças relacionadas àquele assunto sem propriamente ter uma ordem cronológica, isto para ambos. (SZANIECKI, Roberto. Depoimento concedido ao pesquisador, em 29/04/2020, Anexo 1)

Cabe ao carnavalesco realizar extensa pesquisa bibliográfica, visual e de campo, a fim de explorar ao máximo as informações sobre o tema escolhido. Ele deve propor uma carnavalização do tema, dividindo-o em setores, que irão encadear os fatos da história que está sendo contada, em suas mais diferentes linguagens. Ele deve buscar a coerência e coesão entre os mais diversos elementos e linguagens que compõem o desfile, com objetivo de garantir uma boa compreensão do espetáculo, pelo espectador e pelos jurados, criando uma narrativa visual.

A sinopse condensa partes da pesquisa do enredo em forma de texto e orienta desde a composição do samba-enredo, ao desenho e à execução das fantasias carnavalescas e das alegorias, para que haja um bom entendimento história contada durante o desfile.

É de responsabilidade ainda do carnavalesco criar e/ou orientar o logotipo do enredo, que apresentará à comunidade uma síntese visual de seu pensamento sobre o enredo, através desta imagem-síntese. Este logotipo se transformará na identidade visual da escola de samba, naquele ano vigente, sendo desdobrada em uma série de materiais e *souvenirs* para a comercialização como vemos na Figura 1, respectivamente referente ao tema da Grande Rio, em 2005 e União da Ilha do Governador, em 2018, objeto de análise em nossa pesquisa.

Figura 1: Logotipo das escolas de samba Grande Rio (esq.), 2005, e União da Ilha (dir.), 2018



Fonte: Cláudio Almeida.

Findadas as pesquisas sobre o tema, é chegada a hora do desenvolvimento do projeto de fantasias carnavalescas, que variam conforme cada projeto, sendo geralmente subdividido em torno de trinta fantasias de alas, distribuídas pelos vários setores.

Cada modelo de fantasia carnavalesca de ala veste cerca de 100 brincantes, totalizando por volta de três mil componentes desfiando no chão do Sambódromo. É de responsabilidade do carnavalesco o projeto das alegorias (número variável de acordo com o regulamento de cada ano) e das respectivas fantasias que as compõem, além dos tripés e as demais fantasias especiais, como: comissão de frente, casal de mestre sala e porta-bandeira, musas etc.

Frisamos que este desenvolvimento deve estar de acordo, visualmente, com a narrativa contada e em comum acordo com os desejos da direção da escola de samba, que é quem aprova o projeto e tem o poder de pedir alterações.

Sobre o processo de trabalho do carnavalesco, Rosa Magalhães (1997) nos diz:

A rotina de trabalho segue mais ou menos o mesmo caminho ano a ano. Primeiro faz-se o enredo, que é distribuído para os compositores. Em seguida, desenham-se as fantasias e os carros alegóricos. Em primeiro lugar, executam-se trajes piloto para que possam ser multiplicados em tempo hábil (...). Após ter feito o projeto, o

carnavalesco tem a chance de ver funcionando os vários setores, e se torna uma espécie de mestre de obras que acompanha a realização de suas ideias (MAGALHÃES, 1997, p. 135).

Figura 2: Ciclo de produção dos desfiles das Escolas de Samba, no grupo Especial.

ETAPA	MESES	AÇÃO
01	Fevereiro/Março	Desfiles das escolas de samba;
02	Abril/Maio	Desmontagem das alegorias; reaproveitamento de materiais; venda de esculturas para outras agremiações;
03	Maio/Junho	Contratação/recontratação de carnavalesco e outros profissionais, como: mestre de bateria, diretor de harmonia, etc.; eleição de nova diretoria;
04	Junho/Julho	Desenvolvimento do enredo;
05	Julho/Agosto	Lançamento do enredo e desenho das fantasias e alegorias; definição do roteiro do desfile; entrega da sinopse do enredo para a ala de compositores do samba-enredo;
06	Agosto/Setembro	Confecção de peças-piloto ou protótipos a serem entregues aos diretores de ala para reprodução; ensaios nas quadras, com eliminação dos sambas-enredos pré-selecionados; início de trabalhos para estruturação de alegorias (ferragem, marcenaria);
07	Outubro	Desfile de lançamento das principais fantasias-protótipos; escolha final do samba-enredo; início de trabalho de decoração das alegorias (trabalho de bancadas);
08	Novembro/Dezembro	Confecção das fantasias de ala (nos barracões), de composição e destaque (em ateliês externos); lançamento dos sambas-enredos;
09	Janeiro/Fevereiro	Finalização de decoração nas alegorias; finalização e entregas de fantasias e adereços e, finalmente, preparação para o desfile.

Fonte: OLIVEIRA In: VIANA; BASSI (2014, p. 322)

Assim, a carnavalesca Rosa Magalhães nos esclarece que há certa sistematização nas etapas a serem executadas no projeto de um desfile de escola de samba. O ciclo de desenvolvimento dos desfiles é dividido em etapas como criação do enredo; do projeto plástico-visual; execução de fantasias, alegorias e adereços; ensaios; desfile; desmontagem das fantasias e das alegorias etc.

Esta espécie de calendário, com poucas variações, foi esquematizado por Oliveira (In: VIANA; BASSI, 2014) na tabela seguir (Figura 2):

Observando a tabela acima, podemos entender melhor como se estrutura um desfile de escola de samba durante um ano – o desfile em processo – e podemos compreender quando e onde começa a produção das fantasias carnavalescas.

O carnaval, assim como o design, é constituído por fases de projeto e de produção, sendo estes orientados a um cenário futuro, propondo objetos que irão existir. Como nos mostra a Figura 2, os desfiles das escolas de samba começam a ser pensados e projetados cerca de nove meses antes do carnaval, o que nos indica um processo temporal utilizado para sedimentar os processos criativos e o desenvolvimento do projeto.

Como neste trabalho nos debruçamos sobre o estudo das fantasias carnavalescas de ala, somente nos ateremos às etapas 04, 05 e 06 da referida tabela (Figura 2), analisando os processos destes passos em dois exemplos que serão vistos mais à frente.

A reflexão sobre a metodologia empregada na construção de fantasias carnavalescas tem como objetivo apontar algumas ferramentas e processos criativos utilizados na construção dos desfiles das escolas de samba do Rio de Janeiro. A utilização de tais ferramentas, pelos carnavalescos, contribui no direcionamento de critérios, auxiliando o desenvolvimento dos projetos e aproximando a prática carnavalesca do design, como campo expandido.

O professor e designer Joaquim Redig (In: COELHO, 2007, p. 172) agrupa a metodologia de design em cinco tipos de ação: a) atender, b) abranger, c) depurar, d) inovar e e) sedimentar. Abaixo transpomos alguns de seus conceitos e definições para o ambiente de projeto do carnavalesco, no desenvolver um projeto de fantasias carnavalescas:

a) Atender – Elaborar o projeto de fantasias carnavalescas de uma escola de samba e nele buscar resolver problemas, atendendo às necessidades (psicológicas e físicas) dos brincantes (clientes do nosso cliente – as escolas de samba são como clientes do carnavalesco e os brincantes são como clientes das escolas de samba); Buscar conhecer a realidade e as características específicas de cada escola de samba, aliando o seu estilo individual à identidade da escola; Buscar conhecer as tecnologias de produção mais adequadas para a aplicação

em cada fantasia – costura, colagem, solda, *vacuum forming*, etc.; Empregar tecnologia industrial, de produção em série, para atender à escola de samba e às necessidades de construção do projeto – utilização de softwares de modelagem, de enfeste, de desenho técnico, facas, corte a laser, etc.;

- b) Abranger – Trabalhar em equipe, com todos os outros profissionais envolvidos no projeto da fantasia carnavalesca, entendendo e atendendo às necessidades de todos eles, e fazendo-lhes entender as necessidades do projeto – costureiras, cortadores, forradores, aderecistas, escultores, almojarifes, etc.; Aliar a parte visual (de comunicação) ao design dos artefatos, isto é, aliar as necessidades de informação aos imperativos de operação para a materialização. Por exemplo, saber representar metal sem necessariamente utilizar pesadas placas de metal na fantasia, mas transpor seus aspectos visuais a outros materiais e soluções;
- c) Depurar – Utilizar os mesmos recursos/componentes estruturais para diferentes funções ou necessidades, adaptando seu uso para diferentes superfícies ou aplicações; minimizar o custo produtivo, maximizando a expressividade visual do produto;
- d) Inovar – A partir do contexto do projeto, inventar novas formas e funções. Ou seja, procurar sempre uma solução diferente e melhor do que as existentes; para isto, pesquisar, estudar, experimentar diferentes soluções para o mesmo problema, visando escolher o melhor – através de desenhos, modelos, moldes e protótipos;
- e) Sedimentar – O projeto de fantasias carnavalescas não acontece em um único momento, mas se desenvolve ao longo de um processo no qual o tempo é fator indispensável. A montagem de um desfile na avenida pode ser rápida, mas a sua preparação é lenta e cuidadosa, porque não admite erros, e quando eles acontecem, e não são corrigidos, multiplicam-se na produção seriada das fantasias carnavalescas, vindo a prejudicar o desfile e a escola de samba.

Para LOBACH (2001, p. 146), o processo criativo em design é tanto criativo quanto para a solução de problemas, e para se realizar envolve quatro fases: a) análise do problema; b) geração de alternativas; c) avaliação das

alternativas; e d) realização da solução. O autor nos esclarece essas fases em quatro processos que o designer precisa tomar:

- a) Existe um problema que precisa ser bem definido;
- b) Reúnem-se informações sobre o problema, que são analisadas e relacionadas criativamente entre si;
- c) Criam-se alternativas de solução para o problema, que são julgadas de acordo com critérios estabelecidos;
- d) Desenvolve-se a alternativa mais adequada.

De acordo com Maria Celeste Sanches (2008), a criação de produtos de moda envolve etapas de criação que podemos classificar como: a) planejamento; b) geração de alternativas; c) avaliação e detalhamento; e d) produção (SANCHES In: PIRES, 2008, p. 291).

Assim como no desenvolvimento dos produtos de moda, a roteirização e a sinopse funcionam como uma fase de planejamento, onde há a coleta de informações que se desenvolverão no projeto plástico-visual da escola de samba.

No planejamento do projeto, o conceito central de cada setor é traduzido em referências visuais, captadas a partir do tema, servindo como fio condutor para o desenvolvimento das fantasias de ala daquele setor. Geralmente, os carnavalescos se utilizam da ferramenta de *briefing visual*, construindo painéis imagéticos ou colagens de inspiração, com imagens que servem de referencial estético-conceitual, para a elaboração dos figurinos. A partir de uma prancha de referências visuais, feita de colagem de imagens, ícones e símbolos, o carnavalesco seleciona quais elementos serão apresentados em cada um dos figurinos carnavalescos.

Abaixo, na Figura 3, retirada de um momento do processo criativo carnavalesco, em qual trabalhamos, podemos notar a utilização desta ferramenta, através de elementos como imagens, tecidos, estampas, cartela de cores e figurinos formando um quadro maior, onde os referenciais selecionados pela equipe de criação norteiam o processo.

Figura 3: Diversos elementos servindo de referenciais e elementos norteadores do projeto.



Fonte: Cláudio Almeida

Assim como acontece no campo da moda, um projeto de fantasias tem relação direta e importante com a pesquisa feita pelo carnavalesco. São as pesquisas de conceitos, referência imagética, de materiais etc. que dão sentido àquele traje projetado, como nos elucida Giovanni Conti (2008):

O design e sua cultura de pesquisa codificada transformam-se em uma prática de atribuições de sentidos muito importantes. No ato de projetar moda, se observa, já a partir da etapa de pesquisa metodológica e projeto, a gestão de recursos criativos de maneira a dar suporte ao processo de inovação pensada de forma transversal entre a moda e o design (CONTI in: PIRES, 2008, p. 219)

Antes da apresentação do figurino finalizado, como projeto, há a fase de geração de alternativas, onde são desenvolvidas possibilidades através do estudo de silhuetas e de possíveis usos de materiais. Nesta etapa, ocorre a transformação das necessidades do enredo, e da temática das fantasias, em uma nova configuração volumétrica e estética. Isto se desenvolve, geralmente, por meio de muitos esboços, onde o resultado final deriva da síntese e agrupamento de diversos elementos desenhados nesta fase (Figura 04).

Figura 4: Um esboço de figurino, com anotações, sendo passado a limpo.



Fonte: Cláudio Almeida

Reiterando a importância da análise dos processos criativos por trás de um projeto de trajes, Giovanni Conti (2008) nos diz:

Realizar um projeto dedicado ao vestuário e ao sistema que é gerado em seu entorno deve ser pensado de forma transversal. Ocupar-se de moda, de fato, não significa pensar em uma coleção de trajes, mas analisar os processos projetuais que geram a intenção de criação (CONTI In: PIRES, 2008, p. 219).

Nos projetos de design, por exemplo, a geração de alternativas ocupa importante lugar dentro das metodologias de projeto que, assim como no carnaval, tem este processo localizado no período intermediário do processo de produção do artefato.

Para a produção do figurino final, são utilizadas técnicas de colagem e ferramentas de desenho (manual ou digital) que objetivam auxiliar o carnavalesco expressar as influências que ele deseja apresentar nas fantasias, bem como suas ideias criativas e inovações materiais, compondo assim um

figurino rico em camadas de referenciais simbólicos e definições precisas de materiais, bem como suas possíveis tecnologias construtivas.

Paralelamente à criação dos figurinos é realizada uma pesquisa de materiais disponíveis no mercado, para permitir que o carnavalesco e sua equipe possam ter noção do que pode ser usado em cada uma das fantasia-protótipo e em sua posterior reprodução. Há nessa fase a seleção de materiais (Figura 5) diversos fornecedores, como lojas de tecidos, de luvas, de aviamentos, no comércio popular, entre outros.

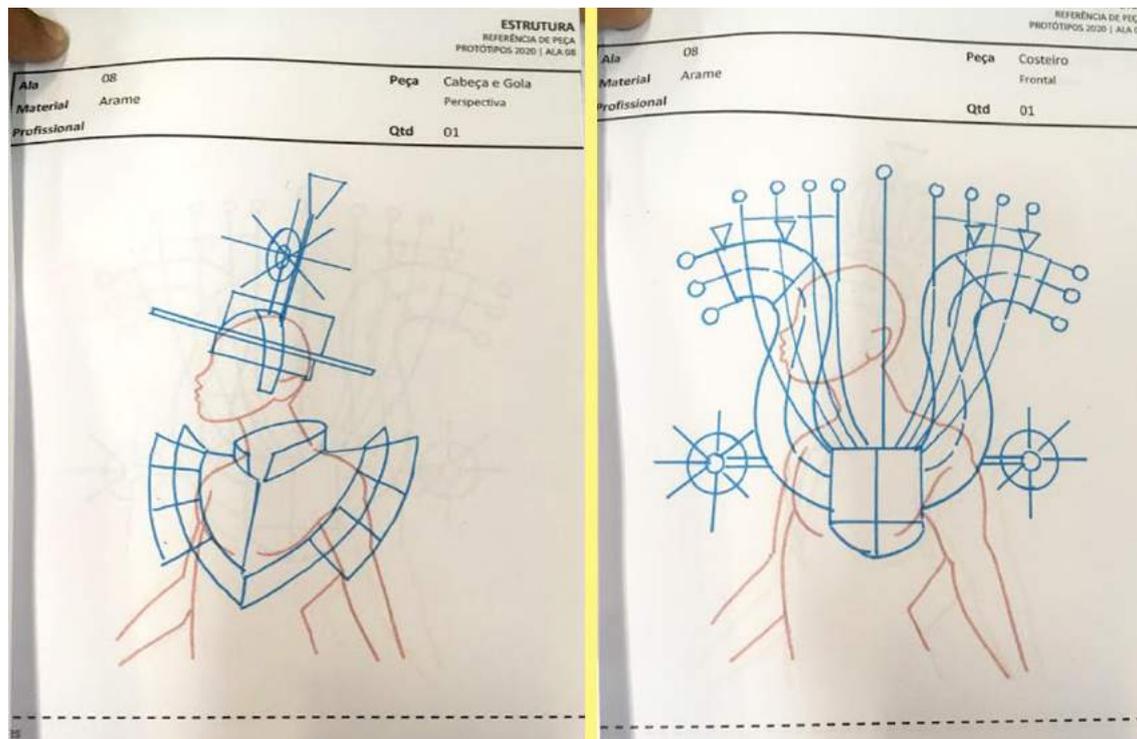
Figura 5: Etapa do processo em que há a seleção de tecidos que irão constituir a fantasia.



Fonte: Cláudio Almeida

Concomitantemente a este processo, o carnavalesco e sua equipe entregam ao aramista os desenhos dos elementos estruturais de cada fantasia. Estes elementos irão permitir que os aderecistas criem planos por entre as hastes de alumínio, podendo assim estruturar as peças (Figura 6).

Figura 6: Projeto dos elementos estruturais de uma fantasia. A esquerda, cabeça e pala; a direita, costeiro.



Fonte: Cláudio Almeida

Com o figurino pronto, e materiais em mãos, uma equipe de aderecistas se torna responsável por construir a fantasia pensada e projetada pelo carnavalesco. Assim como no design de moda, nesta fase do projeto, é importante que o carnavalesco saiba coordenar uma equipe de modelistas, costureiras, aderecistas, sapateiros, aramistas, entre outros, pois estes “parceiros profissionais” são essenciais para a construção de uma boa fantasia, que atenda aos padrões estéticos e de conforto. Suas expertises profissionais são fundamentais para a materialização do figurino carnavalesco, exprimindo da melhor forma as ideias e conceitos pretendidos no projeto da fantasia.

A fantasia deve se relacionar intrinsecamente com suas matérias-primas e processos construtivos. Assim, é importante que o carnavalesco conheça os materiais, maquinários e técnicas construtivas para materializar aquele figurino

carnavalesco, como quando usar cola quente, cola fria, costura à máquina etc., considerando que as fantasias vão se construindo em partes (Figura 7).

Figura 7: Uma fantasia protótipo sendo construída em um atelier.



Fonte: Cláudio Almeida

Os tecidos escolhidos, a modelagem, os aviamentos e os adereços, nesta fase da fantasia, podem sofrer alterações em relação ao figurino, em função do conforto do brincante.

Com as fantasias-protótipo finalizadas é possível fazer as avaliações de uso e estética, além do detalhamento do projeto das fantasias daquele projeto, que serão posteriormente produzidas em escala industrial, ou como é dito nos barracões, inicia-se o processo de reprodução. Durante a fase de protótipos são desenvolvidas as modelagens das partes que compõem a fantasia (tecidos, adereços e calçados), bem como são pensadas as adaptações de materiais, cores, texturas, volumetria e das proporções entre as partes.

É importante pontuar que, por vezes, a reprodução em série das fantasias de uma ala se dá através do que chamamos de “ala comercial”, onde a escola de samba vende a fantasia-protótipo para um chefe de ala (comerciante) e este tem o direito de reproduzi-la fora dos barracões da Cidade do Samba, comprando seus materiais por conta própria e substituindo o que achar devido, privilegiando o baixo custo, mas sem perder em efeito visual, e posteriormente poderá vendê-la aos turistas e demais interessados.

Este processo faz com que o carnavalesco tenha menos controle sobre a fase de reprodução daquela fantasia, pois por diversas vezes terá que fazer concessões ao comerciante, para que ele consiga reproduzir as fantasias da forma mais viável, material e economicamente. Porém, se porventura, durante o desfile, estas substituições ficarem aquém dos padrões estéticos pretendidos pela escola e pelo carnavalesco, o comerciante pode perder o direito de reproduzir fantasias de ala daquela agremiação no ano seguinte. O processo de alas comerciais, por outro lado, diminui o investimento da agremiação, diluindo o aporte financeiro, tendo em vista a quantidade de alas e em função do valor do projeto do desfile, como um todo.

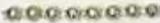
É importante frisar aqui, que no carnaval, diferentemente da moda, a ficha técnica (Figura 8) é elaborada após a feitura da fantasia-protótipo, não como etapa intermediária entre o desenho e o protótipo. É comum serem criadas duas fichas técnicas: uma, referente a tecidos; outra, correspondente aos aviamentos ou adereços da fantasia. Nas fichas técnicas de carnaval é possível detalhar todos os itens que compõem a fantasia, suas quantidades e especificidades, permitindo assim a precificação da ala (custo) e a especificação da quantidade e material necessário para a compra, tornando esta etapa de extrema importância para o planejamento financeiro da escola de samba (Figura 08).

Figura 8: Modelo de ficha técnica.

FICHA TÉCNICA
ADEREÇO

UNIDOS DO VIRADOURO

11 | **BUGINGUEIROS**

Amostra	Material	Unidade	Total
		Und por figura 5355 unidades Valor por metro/peça R\$	Quantidade (Reprodução) Valor (Reprodução) R\$
		Und por figura 22,79 Valor por metro/peça R\$	Quantidade (Reprodução) Valor (Reprodução) R\$
		Und por figura 19,08 metros Valor por metro/peça R\$	Quantidade (Reprodução) Valor (Reprodução) R\$
		Und por figura 1,20 metros Valor por metro/peça R\$	Quantidade (Reprodução) Valor (Reprodução) R\$
		Und por figura 166 unidades Valor por metro/peça R\$	Quantidade (Reprodução) Valor (Reprodução) R\$
		Und por figura 96 unidades Valor por metro/peça R\$	Quantidade (Reprodução) Valor (Reprodução) R\$
		Und por figura 2,60 metros Valor por metro/peça R\$	Quantidade (Reprodução) Valor (Reprodução) R\$

Fonte: Cláudio Almeida

Ao longo do desenvolvimento do projeto de fantasias-protótipo, o carnavalesco deve coordenar a execução das diferentes partes do projeto, distribuindo as tarefas a serem desenvolvidas de acordo com as necessidades específicas de cada projeto, acompanhando a realização das suas ideias, assim como diz Luciana Souza:

Sobre o carnavalesco, figura central no barracão, recaem as responsabilidades de elaborar a sinopse do enredo para a aprovação pela diretoria, de conceber os carros, fantasias e adereços, de escolher os materiais necessários para sua construção/confecção, bem como fiscalizar o andamento do trabalho e a qualidade dos resultados (SOUZA, 2001, p. 96).

Ao tratarmos do caráter coletivo da profissão do carnavalesco, podemos ressaltar que muito embora ele seja a figura central do projeto plástico-visual a realização prescinde de outros profissionais para acontecer.

Cabe aqui traçar um paralelo com a fala de Ana Maria Moraes (2007), no que tange à concepção, no caso dos designers:

Ao longo do tempo o design tem sido entendido segundo três tipos distintos de prática e conhecimento. No primeiro o design é visto como atividade artística, em que é valorizado no profissional o seu compromisso como artífice, com a fruição do uso. No segundo entende-se o design como um invento, um planejamento em que o designer tem compromisso prioritário com a produtividade do processo de fabricação e com a atualização tecnológica. Finalmente, no terceiro, aparece o design como coordenação, onde o designer tem a função de integrar os aportes de diferentes especialistas, desde a especificação da matéria prima, passando pela produção à utilização e ao destino final do produto. Neste caso a interdisciplinaridade é a tônica (MORAES In: NIEMEYER, 2007, p. 12).

Com a ficha técnica pronta e preenchida (Figura 8), passa-se à produção seriada das fantasias carnavalescas (Etapa 08 – Figura 2), processo internamente chamado de “reprodução”. Nesta fase, a fantasia é reproduzida conforme a fantasia-protótipo e possíveis mudanças são corrigidas e/ou adequadas durante a construção. Mesmo se a fantasia-protótipo passar por alguma alteração de material em sua reprodução, normalmente, não é realizado outro protótipo das fantasias já desenvolvidas.

Os desfiles das escolas de samba pautam-se essencialmente sobre duas palavras-chaves: inovação e criatividade. Uma série de soluções, maquinários e produtos são concebidos para e pelo carnaval, intensificando as esferas econômicas, produtivas e tecnológicas dos desfiles. O desfile das escolas de samba estabelece relações sociais e culturais que são associadas à indústria, ao usuário e ao mercado consumidor, o mesmo acontecendo com as diversas áreas do campo do design.

Segundo Felipe Ferreira (1999, p. 112), no carnaval, o carnavalesco seria “um agente mediador entre as concepções ‘modernas’ e ‘externas’ às escolas de samba e aquelas ‘tradicionais’ e ‘internas’ destas agremiações”.

Assim, acreditamos que o carnavalesco se aproxima da figura de um designer, pois projeta artefatos (alegorias, adereços e fantasias) e, por meio de desenhos e plantas baixas, faz girar uma infinidade de profissionais, como: costureiras, sapateiros, ferreiros, aderecistas etc. (MAGALHÃES, 1997).

Podemos compreender o seu trabalho como interdisciplinar, transitando entre saberes de diversas áreas de criação. Para Sommerman (2006), na interdisciplinaridade reside o fundamento básico da prática do design, sendo este o responsável por uma melhor compreensão da materialidade, de aspectos estéticos, simbólicos, subjetivos, históricos e sociológicos.

Com isto, entendemos que um projeto de fantasias carnavalescas, desenvolvido pelo profissional carnavalesco, tem semelhança com as etapas do design de produto, apontadas por REDIG (2007) e LOBACH (2001), variando entre si apenas os termos estilísticos e a inserção social. Acreditamos que o que aproxima a figura do carnavalesco à figura de um designer é o uso de metodologias para solucionar problemas de alta complexidade.

Logo, podemos classificar como atribuições, tanto do designer, quanto do carnavalesco, as seguintes características:

- a) Capacidade de pesquisar e aplicar a pesquisa de maneira criativa, independente e adequada;
- b) Capacidade de analisar, resolver e comunicar problemas de criação;
- c) Propor questionamentos intelectuais, criativos e tomadas de risco nas soluções do projeto;
- d) Capacidade de sintetizar ideias próprias dentro do caminho projetual escolhido;
- e) Compreensão das metodologias e dos papéis industriais e profissionais;
- g) Gerenciamento de tempo, autodirecionamento e autoavaliação.

3.2. As fantasias carnavalescas como objetos de design

Após a pesquisa e desenvolvimento da setorização, com a divisão do desfile em segmentos (alas, alegorias e elementos cenográficos), chega o momento de iniciar o projeto plástico-visual da escola de samba, que é um projeto sistêmico que congrega pesquisa e materialização das ideias.

Nosso objeto de estudo são os trajes que vestem os brincantes nos desfiles carnavalescos, comumente conhecidos como fantasias. Assim como nos croquis desenhados para o projeto de uma coleção de moda, as fantasias carnavalescas possuem etapas iniciais de criação e desenvolvimento (os figurinos), de acordo com as informações pesquisadas, gerando diferentes conceitos e culminando na apresentação de resultados.

As fantasias carnavalescas servem para dar forma à história contada pormenorizada na sinopse (*briefing*) e cantada no samba-enredo. Elas devem ter coerência com o tema (enredo), desde a concepção até sua realização e harmonia com o conjunto plástico-visual da escola. Como nos desfiles há um corpo de jurados responsável pelo julgamento das fantasias, observamos no Manual do Julgador da Liga das Escolas de Samba do Rio de Janeiro (LIESA, 2020, p. 48) que as notas variam de 9,0 a 10,0 pontos, devendo considerar:

a) concepção - adequação das fantasias ao enredo e a capacidade serem criativas, mas contendo significados relativos ao enredo;

b) realização - formas, materiais e cores, além dos acabamentos, cuidado com a confecção e unidade visual, com relação ao conjunto.

Nos desfiles das escolas de samba, os trajes são geralmente divididos em três grupos:

- a) Fantasias de ala – as alas são agrupamentos de brincantes que desfilam no chão, vestidos uniformemente, onde cada ala possui um modelo diferente de fantasia, que deve ser respeitado por todos os integrantes daquele segmento. As alas são formadas por grupos de, aproximadamente, cem componentes e devem mostrar igualdade nas peças, como: calçados, meias, shorts, biquínis, sutiãs, chapéus, etc. Comparativamente ao universo da moda, as fantasias de ala são como as roupas do *fast fashion*, direcionadas ao público em geral, atendendo a uma grande demanda, com necessidade de reprodução em série e em diversas grades de tamanho (P, M, G);
- b) Fantasias de composição – são fantasias intermediárias entre aquelas de ala e às de luxo e que, como a definição dá a entender, compõem os cenários que pontuam e dividem as setorizações dos desfiles, as

alegorias. Não há um número preciso e fixo, nesse caso, mas são comumente produzidas em grupos menores do que as fantasias de ala e são julgadas juntamente ao quesito Alegorias e Adereços (pois, junto às alegorias, compõem uma espécie de quadro vivo) e não pelo quesito Fantasias. Em relação ao mercado da moda, seriam como as roupas *prêt-à-porter*, produzidas em escala industrial, com materiais de melhor qualidade do que as alas, dando um ar mais sofisticado, mas sem a exclusividade da roupa feita sob medida;

- c) Fantasias de destaque – são fantasias de luxo e costumam vir em cima das alegorias, ocupando lugares privilegiados pela visualidade nos carros alegóricos (alto, central, frontal), ou ocupando um espaço entre as alas (menos comum), no chão. É a alta costura do carnaval, pois se trata de um vestuário exclusivo, para um mercado pequeno e seletivo, desenvolvido em ateliers especializados neste tipo de vestimenta, utilizando-se de materiais da melhor qualidade que as demais, com bordados preciosos, joias e tecidos exclusivos, além de serem feitas sob medida para seu usuário. As fantasias de destaque também são julgadas pelo julgador do quesito Alegorias e Adereços, pelo mesmo motivo das de composição.

Além dos grupos de fantasias carnavalescas acima citados não podemos deixar de mencionar um grupo de fantasias especiais, que o projeto também é de responsabilidade do carnavalesco, como: comissão de frente, casais de mestre-sala e porta-bandeira, musas, velha-guarda, compositores, etc.

O julgamento das fantasias carnavalescas não é simples se considerarmos que são julgadas questões como: criatividade, significado e importância dentro do enredo. Elas têm como objetivo comunicar visualmente a ideia do carnavalesco sobre aquela temática. Assim, em desfile, se sucedem agrupamentos de pessoas fantasiadas, que contam partes de um todo.

Ao vestir a fantasia carnavalesca, o brincante utiliza-se de elementos que funcionam como próteses, que expandem os limites de seu corpo (tanto vertical, quanto horizontalmente), a fim de se tornar mais visível para o público, devido à distância que existe entre as arquibancadas e a pista de desfile. Assim o

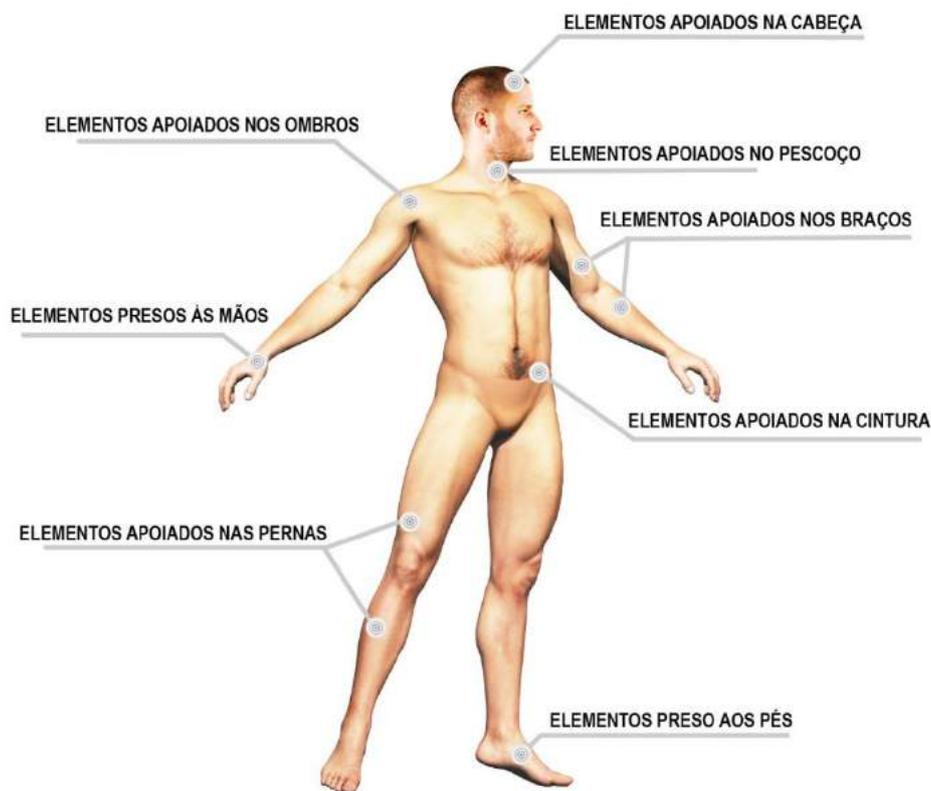
superdimensionamento das peças das fantasias visa reforçar o entendimento de seu significado, proporcionando melhor leitura.

Nesse sentido, uma fantasia carnavalesca precisa satisfazer às funções de ser usada e apreciada, sendo importante enfatizar os diversos elementos que compõem as fantasias carnavalescas. Elas possuem sua estrutura baseada nas zonas corporais. Assim, segundo Felipe Ferreira (1999):

As fantasias para escolas de samba têm elementos específicos e podem ser classificadas quanto 'aos patamares corporais', em: elementos apoiados na cabeça; elementos apoiados nos ombros; elementos apoiados na cintura; elementos apoiados no pescoço; elementos apoiados nos braços e pernas; elementos presos às mãos e elementos presos aos pés (FERREIRA, 1999, pp. 105-6).

A partir do entendimento dos patamares corporais, os carnavalescos podem pensar nas mais diferentes soluções para cobrir o corpo dos brincantes, projetando fantasias criativas, que impressionem pela beleza, pelo bom uso dos materiais, das proporções e pela boa exploração de seu significado dentro do enredo (Figura 9).

Figura 9: Representação dos patamares corporais.



Fonte: Cláudio Almeida

Vale ressaltar aqui a complexidade de desenvolver um tema (enredo) em uma série de fantasias, alegorias e adereços que comuniquem partes de uma mensagem necessária ao entendimento do público e dos jurados, visto que elas são enxergadas à distância e sem legendas. Devido a este fato, o bom uso de materiais, formas, simbologias e criatividade são itens de extrema importância para este profissional, já que os desfiles são comparativos e avaliados. Ou seja, espera-se certa dose de ineditismo, ou uma exploração de materiais inusitados, com aplicações diferenciadas, a fim de surpreender positivamente os espectadores, com soluções que são de ordem estética e simbólica, lembrando que a principal função da fantasia é comunicar-se visualmente e permitir uma boa evolução do brincante, pela passarela.

Este é um desafio experimentado a cada ano pelos carnavalescos que acrescentam ao seu projeto uma espécie de sintaxe visual, pela proposição de seu trabalho, e ao longo de sua trajetória profissional. Neste sentido, alguns carnavalescos desenvolvem verdadeiras assinaturas estéticas em função de suas *práxis*.

Só para ficar no campo das fantasias carnavalescas, os conhecimentos técnicos devem ser acompanhados de conhecimentos de história, cultura geral, escultura e tudo o quanto presta-se a colocar, literalmente, um desfile na avenida.

3.3. A importância do processo criativo

A partir de uma pesquisa preliminar, nas duas primeiras décadas do século XXI, escolhemos trabalhar com dois enredos que trataram da alimentação: a) “Alimentar corpo e alma faz bem”, de Roberto Szaniecki, na escola de samba Acadêmicos do Grande Rio – em 2005, e b) “Brasil bom de boca”, de Severo Luzardo, na escola de samba União da Ilha do Governador – em 2018.

Interessou-nos buscar profissionais carnavalescos que tivessem desenvolvido processos criativos acerca de uma mesma temática, a fim de podermos comparar as metodologias empregadas e resultados obtidos, além da admiração profissional que nutrimos pelos dois carnavalescos, devido a contatos profissionais no passado.

O processo criativo é um dos principais recursos no desenvolvimento de produtos e cabe aos profissionais da área de criação buscar subsídios para o melhor incremento de seu trabalho, a fim de suprir as constantes necessidades de inovação de seu mercado consumidor. Ele não tem uma única receita, tão pouco acontece de forma linear, mas para que se dê o processo metodológico em design é necessário que haja pesquisa, diálogo criativo, estímulo visual, questionamentos e análise.

Para Baxter (1998), o processo criativo pode ser subdividido em cinco etapas:

- a) inspiração – o primeiro lampejo de criatividade, a descoberta de um problema;
- b) preparação – é o momento da pesquisa, acúmulo de ideias;
- c) incubação – começa a processar as informações e a explorar possibilidades criativas;
- d) iluminação – fase de expansão e geração de ideias;
- e) verificação – revisão e aumento de qualidade do projeto.

O processo criativo, além de um olhar sistêmico diante do meio em que o designer se insere, exige bagagem cultural extensa, o que proporciona criatividade e habilidade de improvisar quando os problemas aparecerem. A criatividade é vinculada ao seu repertório cultural, técnico e de experiência profissional acumulada que, quanto mais extenso, pressupõe-se maior capacidade inventiva. Assim, conhecer o processo criativo permite maior domínio dos caminhos que são necessários percorrer para solucionar um dado problema projetual.

Nosso primeiro passo em busca de desvelar o processo criativo foi realizar uma leitura atenta das sinopses dos enredos: a) Alimentar corpo e alma faz bem, de Roberto Szaniecki, 2005; e b) Brasil bom de boca, de Severo Luzardo, 2018.

Ao lermos a sinopse do enredo “Alimentar Corpo e Alma Faz Bem”, de autoria do carnavalesco Roberto Szaniecki, podemos perceber que ele trata de questões do plantio do alimento, cultivo, transporte e industrialização. Versa, ainda, sobre o agronegócio, a culinária típica de cada região brasileira, a importância do alimento nas festividades, a fé (que seria o alimento da alma),

além da cultura que alimenta o conhecimento e das sinapses que o alimento provoca no corpo humano. Roberto Szaniecki termina o enredo com uma mensagem alertando para o desperdício de alimentos, contra a fome e reforçando a importância do alimento como um direito de todos.

Já o enredo “Brasil bom de boca”, de autoria de Severo Luzardo, trata da construção da culinária brasileira através da miscigenação, característica marcante do povo brasileiro. Ele inicia seu enredo contando sobre a influência que veio de além-mar, dos portugueses, passando por nossas raízes indígenas e pela herança culinária africana, para terminar grifando a importância do agronegócio brasileiro. Exalta, ainda, as riquezas e variedades da culinária brasileira, valorizando os chefes de cozinha, que são os responsáveis por criar diversas iguarias, assumindo o cargo de representantes de uma culinária brasileira moderna, contemporânea e respeitada no mundo.

Apresentamos abaixo (Figura 10), de forma resumida, a setorização das duas sinopses, onde destacamos os setores dos respectivos enredos, sendo na coluna da esquerda referente ao enredo da Grande Rio, ao passo que na coluna da direita atinente à União da Ilha do Governador:

Figura 10: Setorização dos dois enredos sobre alimentação.

“Alimentar Corpo e Alma Faz Bem” (2005)	“Brasil bom de boca” (2018)
1º setor: O alimento e sua produção	1º setor: Da uma provadinha...
2º setor: A culinária brasileira (regiões)	2º setor: Sabores da Terra
3º setor: Refeição (ritual de união e festas)	3º setor: Procure uma nega baiana que saiba mexer...
4º setor: Alimentar o corpo (sentidos)	4º setor: Super safra bronzeada mostra o seu valor...
5º setor: A Fé acalenta o espírito (o pão e a comida)	5º setor: Saindo do armário da cozinha
6º setor: Fome de Cultura (o Saber e as Artes)	
7º setor: A Paz e a União entre os povos (fraternidade contra o preconceito)	

Fonte: Cláudio Almeida

Na pesquisa preliminar sobre os enredos pudemos observar, na divisão dos setores, que apesar de ambos tratarem, em linhas gerais, sobre a alimentação, o trabalho de cada carnavalesco se desdobra em diferentes caminhos, a fim de mostrar a visão particular de cada um sobre o tema.

A fim de mapear os pontos em comum dos dois enredos, nos utilizamos dos livros *Abre-Alas*, de 2005 e 2018, que são os roteiros entregues pelas escolas de samba à LIESA e que são posteriormente repassados aos jurados.

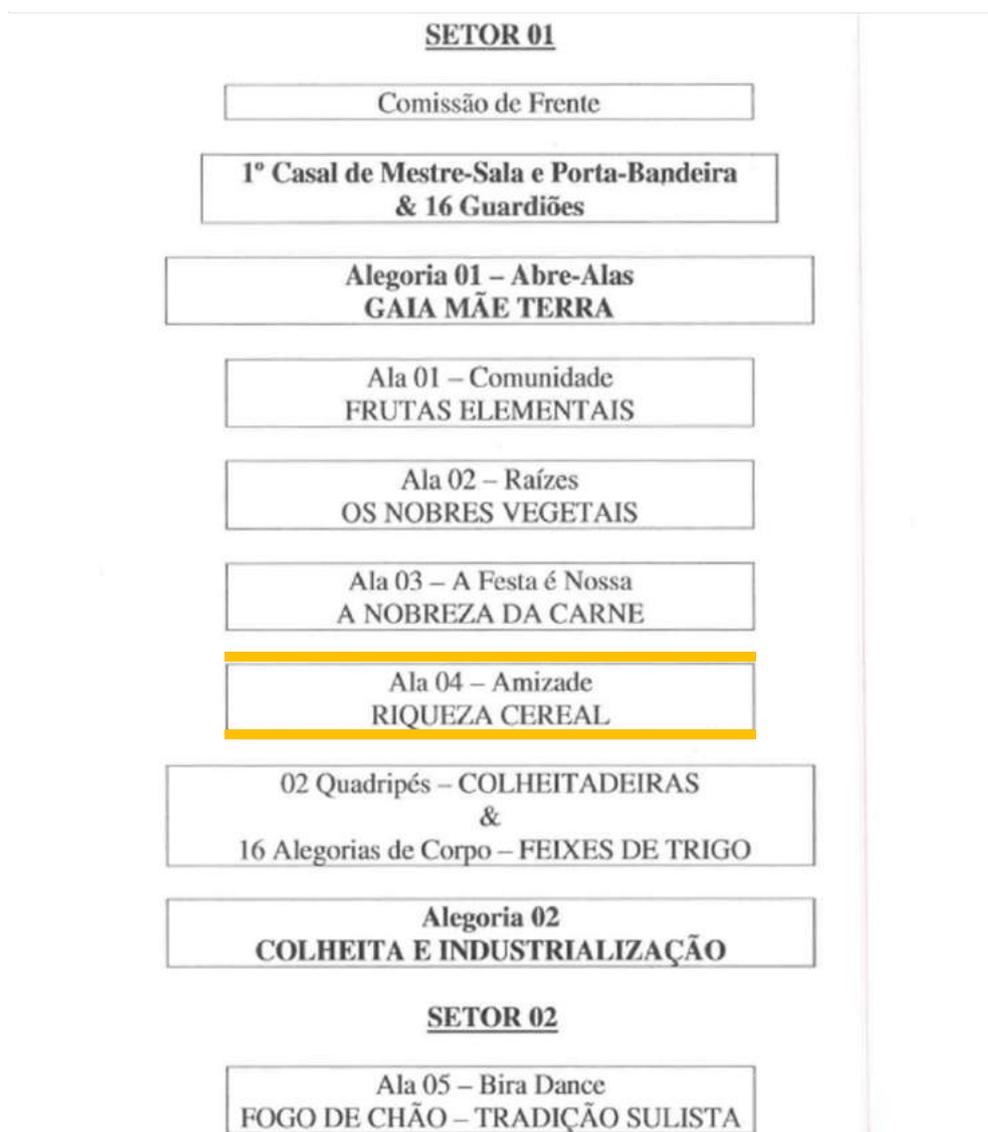
O livro *Abre-Alas* funciona como uma espécie de manual contendo todas as informações pormenorizadas para o entendimento do desenvolvimento dos enredos. Nele, as escolas de samba especificam o roteiro de seus desfiles, fazendo uma divisão em setores com os subtemas.

Os setores são compostos por alegoria, tripés, alas e grupos específicos, como: comissão de frente, casal de mestre-sala e porta-bandeira, bateria, alas numeradas e outras temáticas (compositores, velha-guarda etc.). Encontramos no livro ainda informação do nome de cada fantasia, e alegoria, bem como um pequeno texto justificando sua importância e significado para o encadeamento da história.

Por meio da análise dos textos das escolas Acadêmicos do Grande Rio e União da Ilha do Governador, nos livros *Abre Alas* em questão (2005 e 2018 respectivamente), procuramos identificar semelhanças entre os dois enredos, já que, como vimos anteriormente, eles possuem desenvolvimentos diferentes, contando assim diferentes histórias.

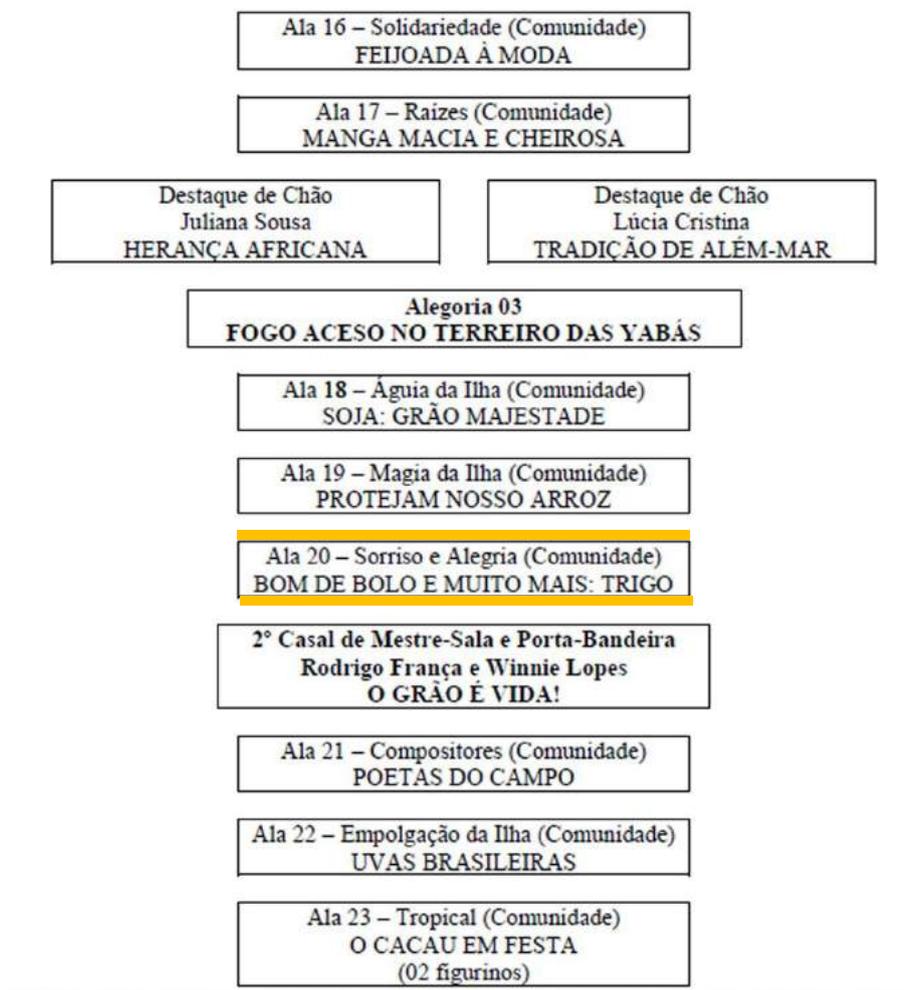
Ao compararmos os dois roteiros de desfile, pudemos notar que os alimentos provenientes de grãos são os elementos que obtêm atenção nas duas narrativas, como destacamos a seguir, nas Figuras 11 e 12:

Figura 11: Detalhe da setorização do enredo Alimentar corpo e alma faz bem, 2005.



Fonte: LIESA, Livro Abre-Alas, 2005, p. 233.

Figura 12: Detalhe da setorização do enredo Brasil Bom de Boca, 2018



Fonte: LIESA, Livro Abre-Alas, 2018, p. 136.

Assim, optamos por dissertar sobre uma fantasia de cada enredo, ambas representando o trigo:

- a) Ala 04 – Riqueza cereal, no enredo “Alimentar corpo e alma faz bem”, e
- b) Ala 20 – Bom de bolo e muito mais: trigo”, no enredo “Brasil bom de boca”.

Esta escolha nos possibilitou realizar comparações entre as duas criações e os processos criativos dos dois carnavalescos.

Nosso foco recaiu nas fantasias de ala, porque estas podem ser entendidas como produtos de uma teia social que se assemelham à *práxis* do design, através de projetos, práticas e processos sistêmicos. Pois, ao desfilarem pelo Sambódromo, as fantasias não revelam a quantidade de etapas que são empregadas em suas produções: a pesquisa, a concepção, a realização do

croqui, a pesquisa e a compra de materiais, a prototipagem, as eventuais substituições de materiais, a sua reprodução e a sua distribuição aos brincantes.

4. Estudo de caso

Aqui, nessa parte da dissertação, subdividimos o capítulo em dois momentos: no primeiro, revelamos os materiais e os processos mais comuns utilizados para a confecção de fantasias carnavalescas, para ambientar o nosso leitor com termos pouco usuais; no segundo, analisamos a criação das respectivas fantasias-protótipos anteriormente descritas, como resultado do processo criativo. É a partir da observação e análise do processo de criação e confecção de fantasias-protótipos que realizamos nosso estudo de caso, a fim de abarcarmos o ponto central de nossa pesquisa.

Essa análise se dá por meio da iconologia, pois assim acessamos os três níveis de significação: primário, secundário e a análise propriamente dita. No primário, fazemos a identificação e a descrição das formas; no secundário, atestamos os motivos artísticos por meio de textos e documentos elucidativos; e, finalmente, na análise propriamente dita, desvendamos os valores simbólicos das obras e de sua época (VICENTE, 2000).

4.1. Materiais e processos de construção de fantasias carnavalescas

Muito do conceito do que podemos classificar como uma boa fantasia deve-se a uma boa utilização de materiais e das técnicas construtivas envolvidas em seu desenvolvimento. Neste fato, encontramos a importância de o carnavalesco ter um bom conhecimento das matérias-primas, dos maquinários, dos processos de fixação e das técnicas construtivas empregadas pelos profissionais.

Sobre essa relação do criador com a materialidade, Fayga Ostrower (1987) nos apresenta:

Cada materialidade abrange certas possibilidades de ação e outras tantas impossibilidades. Se as vemos como limitadoras para o curso criador, devem ser reconhecidas também como orientadoras, pois dentro das delimitações, através delas, é que surgem sugestões para prosseguir um trabalho e mesmo ampliá-lo em direções novas (OSTROWER, 1987, p. 32).

Muito embora a citação acima seja relacionada ao campo das artes visuais, concordamos com ela, pois ressalta a importância de, no caso do carnaval, os projetistas pensarem a materialidade como parte importante do

processo criativo. Conhecer os materiais e como são feitos permite aos carnavalescos e aos designers, de uma maneira geral, um melhor uso de suas propriedades, bem como o desenvolvimento de novas técnicas e aplicações, além de projetos com soluções inovadoras.

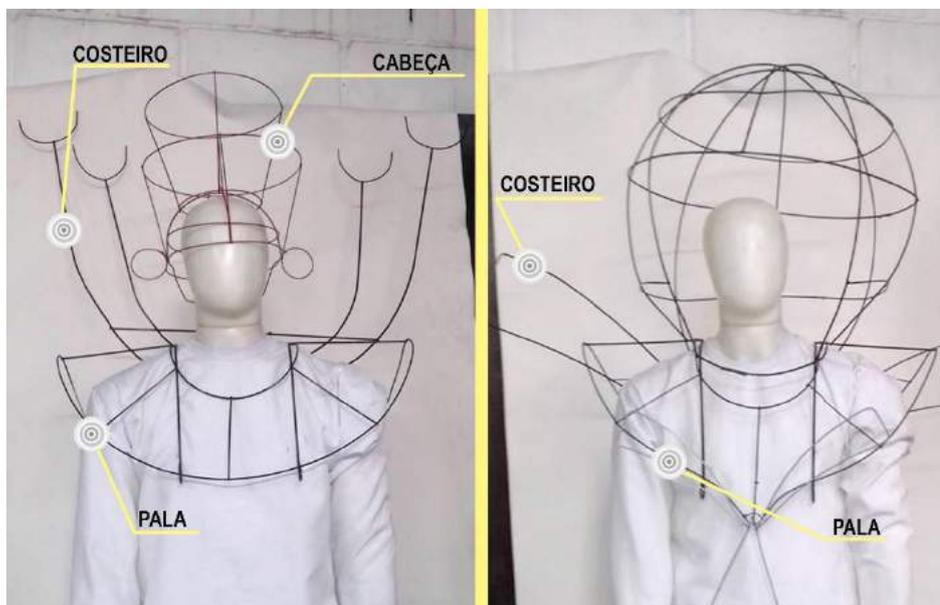
Na tentativa de sistematizar a utilização de materiais e processos no desenvolvimento de fantasias carnavalescas, propomos uma divisão dos materiais que compõem a construção das fantasias em cinco tipos, a saber: a) elementos estruturais; b) elementos de forração; c) elementos decorativos; d) elementos costuráveis; e) elementos de calçado.

Abaixo descrevemos alguns materiais e processos que acreditamos serem importantes, principalmente para tornar a leitura compreensível quando descrevermos as fantasias estudadas nesta pesquisa.

4.1.1 Elementos estruturais

A construção das fantasias carnavalescas se inicia com uma base de sustentação, onde são aplicados, a forração e, depois, os tecidos e ornamentos. Estas estruturas são feitas, geralmente, de arame (Figura 13) ou vime.

Figura 13: Elementos Estruturais feitos em arame galvanizado.

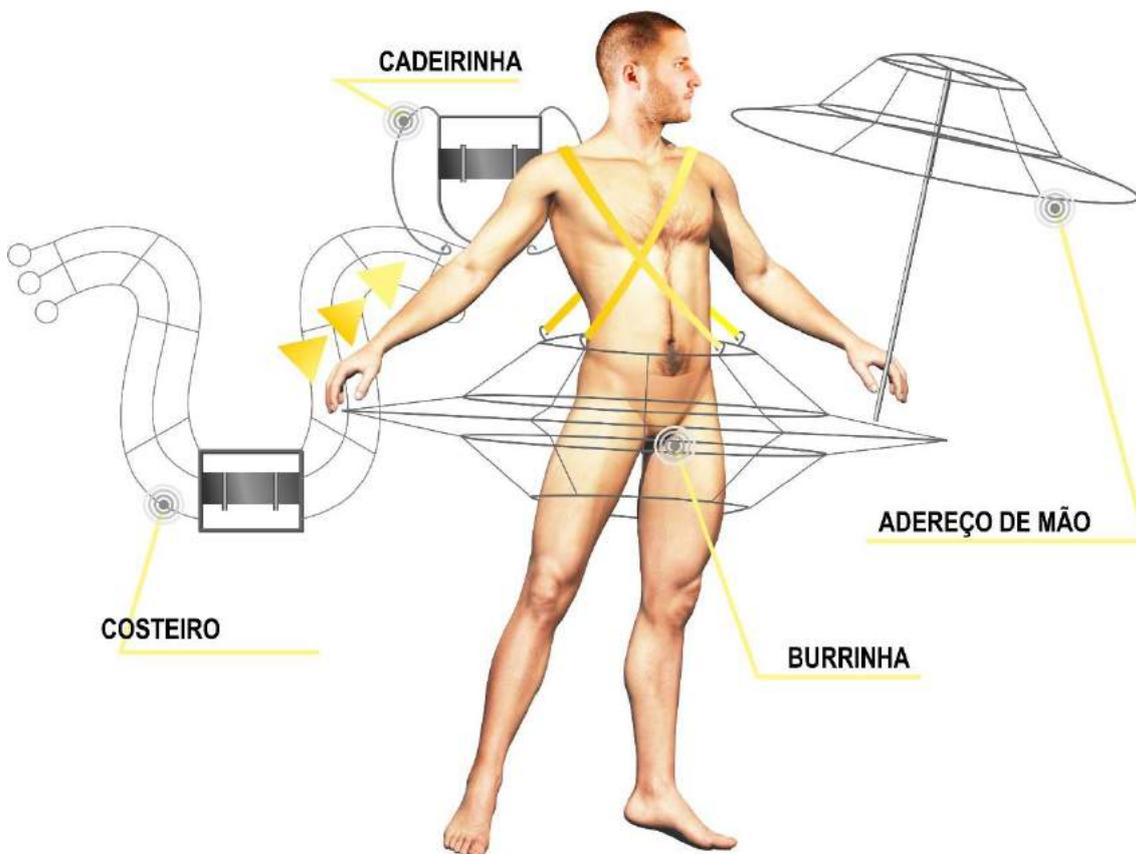


Fonte: Cláudio Almeida.

No processo de arame, o aramista molda e solda arames galvanizados, construindo uma espécie de armadura vazada. Esta estrutura pode ser utilizada em partes da fantasia que recobrem o corpo, como: na cabeça, nos ombros e na cintura, por exemplo. Essas estruturas têm a função de alongar a silhueta humana permitindo maior visibilidade.

Os elementos estruturais feitos em arame são: adereços de cabeça; palas (que recobrem os ombros); costeiros (geralmente fixados nas palas ou em “cadeirinhas”, que são uma espécie de mochila com alças que passam pelos ombros e terminam nas axilas); adereços de mão; burrinhas (elementos que circundam a cintura do desfilante, geralmente preso aos ombros por suspensórios, e que podem representar animais, barcos, estrelas, etc.) e saias (caso haja a necessidade de manter determinado formato, como globos, estrelas, etc.) (Figura 14).

Figura 14: Representação de elementos estruturais.



Fonte: Cláudio Almeida.

Já no caso do vime, o vimeiro une os vimes, que são pequenos pedaços de varas flexíveis e que se tornam maleáveis, quando molhadas, com fitas adesivas e pregos (Figura 15).

O vime apresenta vantagem sobre as estruturas de arame por ser mais leve e tratar-se de um componente natural, que posteriormente pode ser facilmente descartado com menor dano ambiental. Porém, seu custo se torna mais elevado do que o do arame, muito por não encontrarmos, no mercado do carnaval carioca, abundante oferta de mão de obra especializada neste elemento, o que contribui para o encarecimento deste material.

Figura 15: Detalhe de uma cabeça em vime sendo forrada com um coquinho de EVA e saias de vime empilhadas, ao fundo(esq.). Uma fantasia com saia e cabeça feitas de vime (dir.).



Fonte: Cláudio Almeida

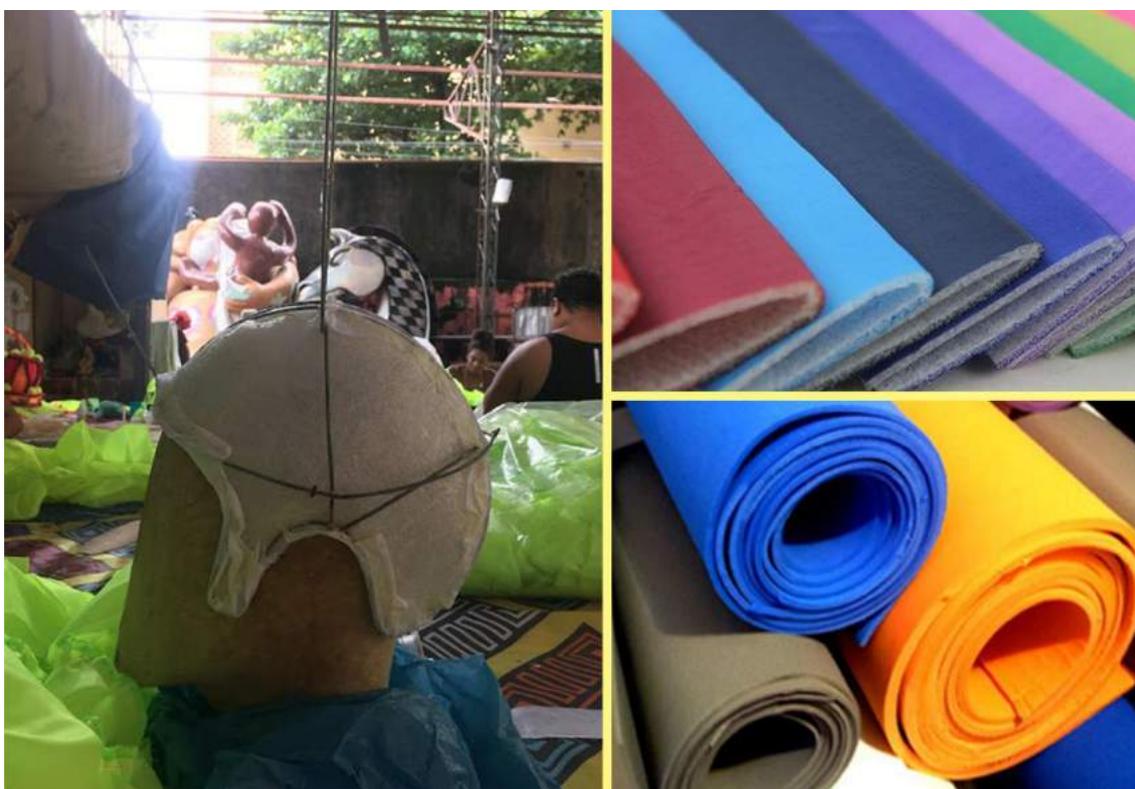
4.1.2 Elementos de forração

Por sobre o arame (na parte interna e/ou externa) são colocados os elementos de forração, a fim de proteger o corpo do brincante do contato direto com o arame (interno) e com o objetivo de criar superfícies que depois serão forradas com lonas e/ou tecidos (externo).

No caso do vime, privilegia-se sua parte externa sem forração, devido sua configuração estética que traz rusticidade à fantasia. Assim, geralmente, forramos somente sua parte interna, que é a que mantém contato com a pele do desfilante.

Os materiais mais comuns para forração são: a) a espuma de ethafoam; b) o tecido nylon dublado (onde através de um processo de dublagem é acrescido ao tecido de nylon uma espuma fina); e c) o emborrachado atóxico, EVA (Figura 16).

Figura 16: Espuma de ethafoam forrando uma cabeça de arame (esq.); Folhas de nylon dublado (alto); Folhas de EVA (baixo)



Fonte: Cláudio Almeida

O ethafoam é muito utilizado para forração interna por sua maleabilidade e baixo custo.

O nylon dublado funciona como uma superfície lisa de tecido e ao mesmo tempo estruturada por uma fina camada de espuma. Possui uma grande oferta de cores, no mercado de materiais carnavalescos.

O EVA é a sigla para o acetato vinilo de etileno derivado do inglês *Ethylene Vinyl Acetate*, que é uma espuma sintética produzida a partir do seu copolímero termoplástico. Normalmente, este material é vendido em folhas

planas com dimensões entre 40 cm de largura e 60 cm de comprimento e com 1 ou 2 mm de espessura.

Através do uso de qualquer um destes elementos de forração criamos uma superfície na qual a fantasia pode ser recoberta com lonas ou tecidos escolhidos pelo carnavalesco, além de permitir conforto ao desfilante, possibilitando que ele atravesse a avenida Marquês de Sapucaí sem se ferir com os elementos estruturais de sua fantasia. Mas, os elementos de forração servem, sobretudo, como base para a colocação dos elementos decorativos.

4.1.3 Elementos decorativos

Nos elementos decorativos encontramos a maior gama de produtos e de inovações, pois a maioria dos carnavalescos gosta de utilizar materiais diferenciados em suas criações, despertando, assim, o olhar do público e dos jurados para o seu trabalho. Muitos produtos e soluções são criados, ano após ano, por fornecedores, carnavalescos e aderecistas, permitindo novas configurações plástico-visuais.

Os aderecistas são os profissionais responsáveis por transformar os figurinos em realidade, transformando os desenhos no papel em adereços que irão compor a fantasia. Utilizando suas habilidades manuais e conhecimentos técnicos, adquiridos pelo exercício do ofício, eles forram e decoram as fantasias, trazendo conforto e beleza para as mesmas. Muitas vezes, são os aderecistas que decidem quais materiais se adequam aos efeitos desejados pelos carnavalescos, ainda no projeto. Isso, normalmente, acontece em comum acordo entre o executor (aderecista) e o projetista (carnavalesco).

A seguir, apresentamos alguns dos materiais decorativos mais comuns subdividindo-os (e que estão presentes nas fantasias estudadas aqui):

a) Os galões (Figura 17) são passamanarias disponíveis em diversas cores, formatos, materiais e preços. Os galões podem ser fixados às fantasias através da utilização de uma máquina de costura reta, cola quente ou cola de contato, dependendo do material em que é feito o galão e da área onde ele precisa ser aplicado.

Figura 17: Diferentes modelos de galões.



Fonte: Cláudio Almeida.

b) Os bordados (Figura 18) são peças recobertas de paetês, disponíveis em diversos formatos, cores e tamanhos, podendo ser realmente bordados, com linha e agulha (manualmente ou em uma máquina industrial) ou colados sobre uma base de tecido. Eles podem ser comprados prontos ou encomendados sob medida. Os bordados são elementos decorativos que tem como objetivo trazer riqueza e brilho localizado à fantasia. Geralmente, são aplicados à fantasia pelo uso da cola, de contato ou quente.

Figura 18: Bordados em paetê.



Fonte: Cláudio Almeida.

c) Os aljofres (Figura 19) são uma espécie de cordão com esferas presas, disponíveis em diversos tamanhos e cores, podendo estas ser pequenas ou grandes, lisas ou sextavadas, promovendo brilhos, volumes e marcando os contornos das fantasias. Além da esfera completa, há o modelo “aljofre fantasia”, que consiste em uma meia esfera, ou ainda outros formatos (como gotas ou moedas). Este modelo, por não ter seu verso abaulado (como uma esfera), permite maior área de contato para a cola e assim melhora fixação do mesmo à superfície desejada.

Figura 19: Diferentes tipos de aljofre.



Fonte: Cláudio Almeida.

d) Os cordões de paetês (Figura 20) são paetês presos a um cordão. Podem possuir diferentes tamanhos e cores, e sua aplicação proporciona certo brilho localizado à fantasia. Para sua aplicação os aderecistas costumam desenrolar o rolo de paetê e enrolá-lo em um tubo de papelão (onde os tecidos vem enrolados), ou em um macarrão de piscina (como na Figura 20), com a frente do paetê voltada para o elemento cilíndrico. Assim que ele é enrolado ao cano, passa-se cola de contato em seu verso, deixa-se secar um pouco, e depois ele é aplicado sobre a parte desejada, previamente preparada por uma camada de cola de contato.

Figura 20: Rolo de paetê prata (esq.); aplicando cola no fio de paetê (alto); detalhe dos paetês presos ao fio (baixo).



Fonte: Cláudio Almeida.

e) As pedrarias (Figura 21) possuem diferentes tamanhos, formatos, cores e acabamentos e também oferecem brilho localizado à fantasia, além de denotar requinte, devido a sua aparência de pedra semipreciosa. Geralmente, são fixadas às fantasias pelo uso da cola de contato ou cola quente.

Figura 21: Placas de acetato e de EVA aplicadas utilizadas com diferentes acabamentos.



Fonte: Cláudio Almeida.

f) As esculturas, presentes nas fantasias carnavalescas, são realizadas em placas de acetato ou EVA e produzidas pelo processo de *vacuum forming* (Figura 22). Primeiramente é feita uma escultura do objeto que se deseja reproduzir na fantasia e a partir dela é feito um molde em resina. Posteriormente, já na máquina de *vacuum forming*, tanto as folhas de acetato, ou de EVA, são aquecidas e tornam-se maleáveis, devido ao calor (Figura 23). Em seguida as folhas são sobrepostas aos moldes de resina, que contém a forma desejada e, por meio da retirada do ar, num processo a vácuo, a placa é conformada no desenho do molde e logo em seguida resfriada para manter o formato. As placas de *vacuum forming*, geralmente medem 80 X 60 cm, e cabem alguns moldes, produzindo assim diversos elementos por placa.

Figura 22: Diferentes modelos de pedraria.



Fonte: Cláudio Almeida.

Sob o cuidado dos aderecistas, as placas podem ganhar decorações com paetês e aljofres, além de pintura de arte e forração com tecidos e telas. Encontramos, ainda, folhas de acetato de diferentes espessuras, cores e acabamentos (holográfico, aveludado, transparente etc.) como matéria-prima para as placas utilizadas, tanto em fantasias, quanto em alegorias e adereços.

Figura 23: Moldes em resina (esq.); máquina de *vacuum forming* (alto); placas de acetato após finalizado o processo (baixo).



Fonte: Cláudio Almeida.

g) O tarucel (Figura 24) é um material cilíndrico, em formato de mangueira, feito de espuma de polietileno de baixa densidade e comumente utilizado nas áreas de construção civil e indústria calçadista. No carnaval, é adaptado para a realização de acabamentos circulares, arredondados e volumétricos, ganhando forração em diversos tipos de tecidos. Essa forração pode ser feita pelos aderecistas, no barracão, ou por empresas que vem se especializando neste mercado consumidor voltado ao carnaval. Sua fixação se dá pelo uso da cola de contato, que permite maior aderência dos taruceis às partes a serem fixados.

Figura 24: Tarucel aplicado no acabamento de uma cabeça (esq.); diferentes tipos de forração de tarucel (dir.).



Fonte: Cláudio Almeida.

h) As plumas (Figura 25), geralmente, são provenientes de avestruzes ou gansos. Elas proporcionam movimento, além de leveza, volume e grande efeito visual para as fantasias carnavalescas, denotando requinte. Existem ainda outras penas naturais que são comumente utilizadas em fantasias carnavalescas, como: pena de pato, penas de pavão, rabo de galo, pena de faisão, etc. Estas últimas são utilizadas em fantasias de maior requinte, como composições e destaques, por serem mais caras. Com o intuito de reutilizar este material por mais carnavais, devido ao seu alto preço, é comum vermos escolas de samba e destaques tingindo suas penas para reutilização.

Figura 25: Plumaz (esq.); penas de faisão (alto); penas de pavão (baixo).



Fonte: Cláudio Almeida.

Além das penas naturais, encontramos, ainda, as penas artificiais (Figura 26), que podem ser estampadas, ou impressas, em tecidos, acetatos, lonas ou outros materiais, proporcionando diferentes desenhos e formatos às penas, inclusive imitando às penas naturais. Neste modelo, une-se o material desejado a uma vareta de fibra de vidro, que dará sustentação ao material. Sua aplicação se dá através da montagem de um leque de penas, que é fixado a uma base de EVA, ou papelão, e posteriormente é aplicado na espera de arame da fantasia, com sua fixação feita pelo uso da cola de contato.

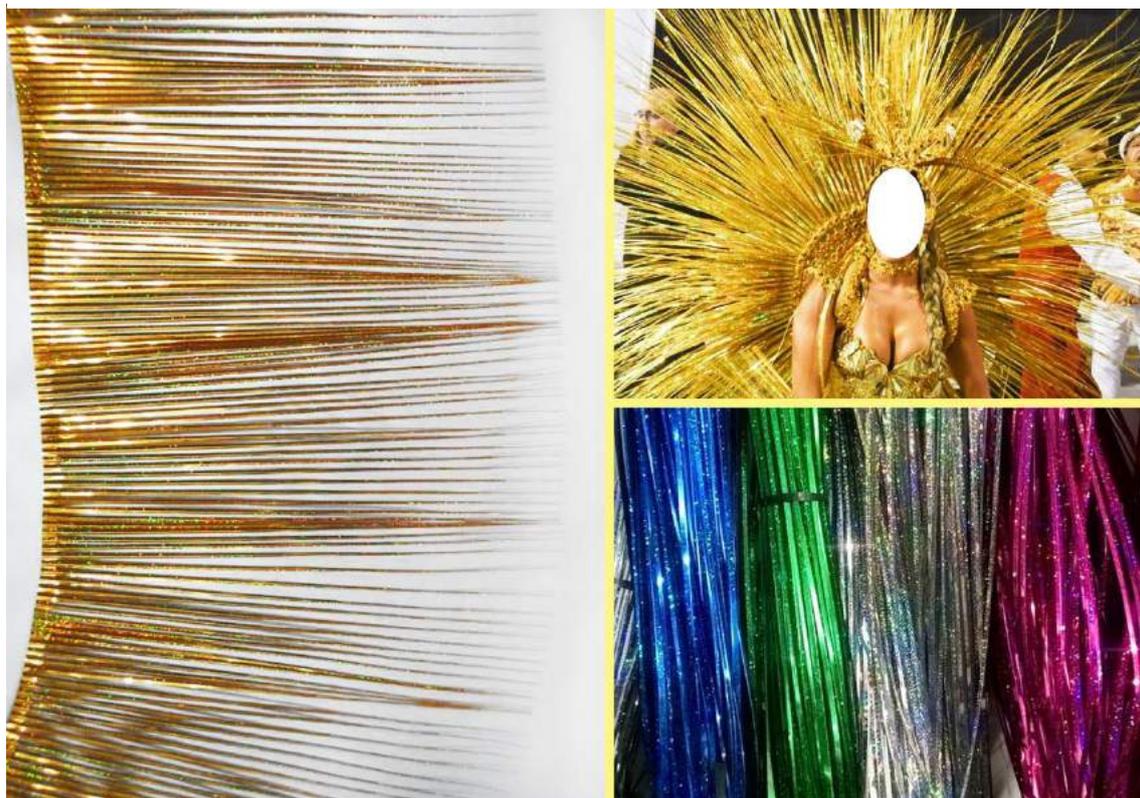
Figura 26: Diferentes modelos de penas artificiais.



Fonte: Cláudio Almeida.

i) O capim de acetato (Figura 27) também é uma espécie de pena artificial, porém feito em pequenos filetes de acetato vincados ao meio, o que proporciona certa rigidez ao material. Ele possibilita brilho e movimento à fantasia, pois, devido sua leveza, os filetes ficam em constante movimento. Encontramos este material em diversas cores e texturas e sua aplicação é feita utilizando a cola de contato.

Figura 27: Formato do capim de acetato (esq.); capim de acetato sendo utilizado em uma fantasia (alto); diferentes cores de capim de acetato (baixo).



Fonte: Cláudio Almeida.

Seria uma árdua tarefa elencar aqui todos os materiais de decoração comumente utilizados na confecção de fantasias e adereços, pois seus desdobramentos exigiriam um trabalho inteiro imerso no assunto. No entanto, esclarecemos que fizemos um levantamento dos materiais que encontramos na maioria das fantasias, pelos barracões, uma vez que a utilização dos materiais depende da proposta que o carnavalesco planeja para seu projeto plástico-visual. Este levantamento sobre materialidade aqui apresentado objetiva introduzir o leitor no ambiente carnavalesco, proporcionando uma base de conhecimento para a descrição das fantasias que fazemos mais à frente, neste trabalho.

4.1.4. Elementos costuráveis

Diversos elementos das fantasias carnavalescas, antes de serem adereçados, passam por máquinas de costura (industriais ou domésticas) das costureiras do barracão, como as roupas que servem de base, feitas em lycra ou energy, ou ainda em tecidos planos, como cetim (Figura 28).

Figura 28: Lycra (esq.); energy (alto); cetim (baixo).



Fonte: Cláudio Almeida.

Podemos indicar alguns outros tecidos muito utilizados, como o oxford, a organza, o lamê e a juta (Figura 29), usados para construir calças, casacas, punhos, braçadeiras, caneleiras, gravatas e capas. Estes, quando utilizados em roupas, geralmente, necessitam de um tecido para forro.

Através do processo de costura é possível realizar uma gama de funções com os elementos descritos acima, como: unir partes da fantasia, costurar babados de diversos tipos (muitos já encontrados prontos nas lojas), aplicar velcros e outros elementos de fechamento, que ajudam no ajuste das partes da fantasia ao corpo, como elásticos (Figura 30).

Figura 29: Diferentes tecidos, como: Oxford (esq. alto); juta (dir. alto); organza (esq. baixo); lamê (dir. baixo).



Fonte: Cláudio Almeida.

Figura 30: Alguns elementos costuráveis: babado de TNT (esq. alto); Jabor de organza (dir. alto); velcro (esq. baixo); elástico (dir. baixo).



Fonte: Cláudio Almeida.

4.1.5. Elementos de calçado

Para atravessar a avenida, os brincantes, geralmente, precisam estar com os pés calçados, compondo o visual das fantasias de ala. O calçado é uma parte da fantasia que não é feita dentro dos barracões, pois são terceirizados e, comumente, encomendados em sapateiros especializados.

Assim, apresentamos algumas soluções geralmente usadas, como as sapatilhas em tecido, que possuem o menor custo; as sandálias estruturadas, que possuem custo intermediário; e as botas e sapatos fechados, que possuem maior custo para a escola de samba, em virtude da complexidade e utilização de material. As botas, sapatos e sandálias podem ainda ser realizados com tecidos estampados ou decorados, quando ficam prontos e chegam aos barracões (Figura 31).

Figura 31: Alguns modelos de calçados: sapatilhas (esq. alto); sandália (dir. alto); sapato (esq. baixo) e bota (dir. baixo).



Fonte: Cláudio Almeida.

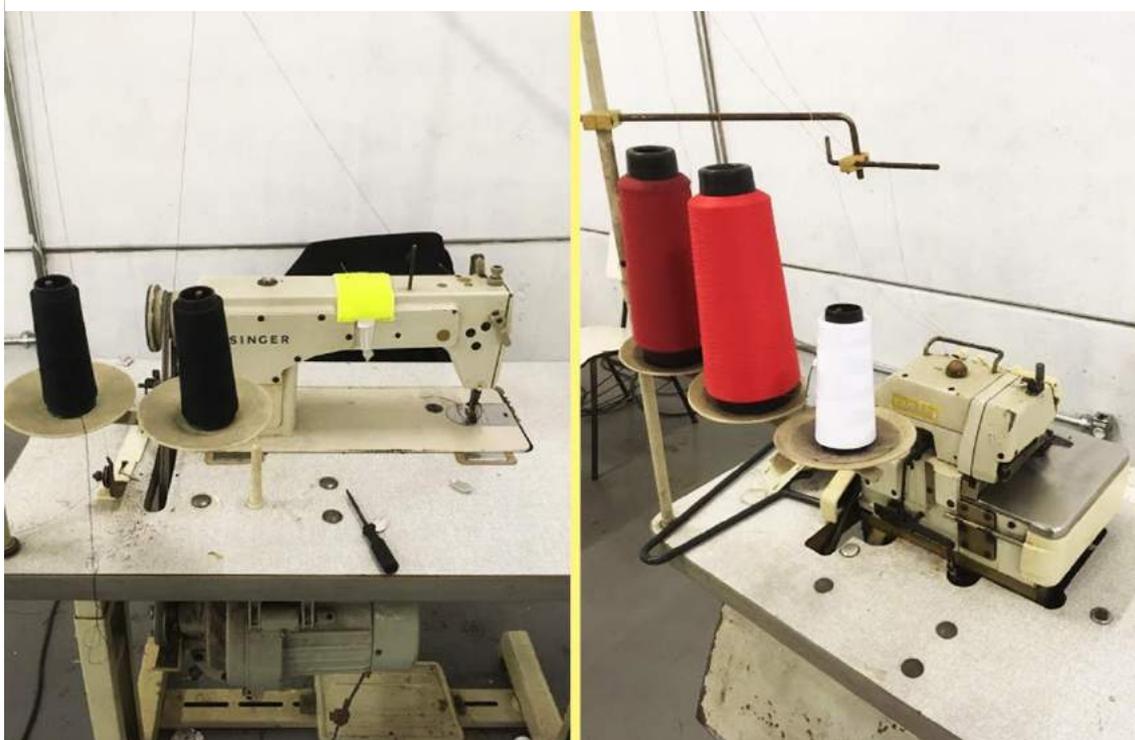
Antes dos desfiles, no período dos ensaios de quadra, as agremiações fazem um cadastro de seus componentes, obtendo assim a informação da numeração dos sapatos dos componentes.

4.1.6. Elementos de fixação

Outro importante fator a se destacar são os métodos de fixação das peças e partes da fantasia. Os métodos mais comuns utilizados para fixação são a utilização das máquinas de costura e alguns tipos de colas.

As máquinas de costura presentes no barracão, geralmente, são do tipo reta, para unir tecidos, costurar babados, passamanarias, lonas etc.; e a overlock, utilizada em tecidos tipo malha (roupas de base) e para fazer o acabamento nas extremidades dos tecidos que desfiam em excesso (Figura 32).

Figura 32: Elementos de fixação: máquina de costura reta (esq.) e máquina overlock (dir.).



Fonte: Cláudio Almeida.

Outra forma de fixação dos elementos das fantasias carnavalescas é a utilização de colas. A cola quente é aplicada através de uma pistola (Figura 33), onde inserimos um tubo rígido de cola que, através do calor da pistola ligada à tomada, derrete e se transforma numa cola pastosa. É muito utilizada para serviços rápidos e leves, como colar galões, pedras e adereços leves. Seu maior inconveniente é não ser usada em materiais sensíveis ao calor, pois a superfície fica muito aquecida, podendo queimar quem a utiliza.

Já a cola de contato (Figura 33), ou cola fria como é conhecida popularmente, é aplicada através de pinceis ou bisnagas de bico fino. Para sua fixação é necessário aplicar uma quantidade nas duas partes que precisam ser coladas, esperar que a cola seque um pouco e depois unir as duas partes, assim fixando-as. Trata-se de uma cola de ótima fixação e torna-se muito utilizada em peças maiores ou que precisem de muita fixação, como no processo de forração, para prender o ethafoam ao arame ou fixar plumas e penas, ou, ainda, para colar taruceis, cordões e paetês. A contraindicação deste produto está na utilização

Figura 33: Elementos de fixação: uma pistola de cola quente (esq.); tubo plástico para aplicação de cola de contato (alto) e uma lata de cola de contato (baixo).



Fonte: Cláudio Almeida.

em materiais frágeis ou corrosivos, como isopor etc. Vale ressaltar aqui que se trata de um produto tóxico, que se não utilizado de forma correta, pode fazer mal ao aderecista que a utiliza.

É a partir da experiência com o universo dos materiais que passamos para o ponto central deste texto: a análise iconológica dos desenhos (figurinos) e da materialização (fantasias-protótipo) de dois enredos que tratam sobre alimentação.

4.2. Roberto Szaniecki e o Acadêmicos do Grande Rio (2005)

Segundo Roberto Szaniecki, que nos concedeu uma entrevista por e-mail (Anexo 1), nos informou sobre seu envolvimento com o carnaval carioca começando ainda na década de 1960, no bairro Ilha do Governador, no Rio de Janeiro, participando de diversas manifestações carnavalescas como bailes, blocos de sujos e blocos de Clóvis.

No ano de 1977, Roberto, um adolescente, foi convidado pela mãe de um amigo, que era costureira, a acompanhá-la a entregar algumas costuras no barracão da escola de samba União da Ilha. Chegando ao barracão se deparou com diversos vizinhos que ajudavam a escola, construindo fantasias e alegorias, de forma voluntária. Vendo um desses vizinhos com dificuldades de prender espelhos em um carro alegórico, foi ajudar. Ao fim da colagem dos espelhos a carnavalesca da escola, Maria Augusta, foi elogiar seu trabalho e o convidou para retornar no dia seguinte, e assim o fez até o dia do desfile.

Maria Augusta, à época, era professora da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, e isso foi de suma importância ao influenciar Roberto em qual caminho seguir.

Através de sua habilidade manual e da intimidade com o desenho a mão, teve a oportunidade de atuar como assistente de outros carnavalescos que pela União da Ilha passaram. Motivado por Maria Augusta, decidiu se graduar em Artes Cênicas (Cenografia e Indumentária) e no início dos anos 1990 se formou, com especialização em Artes Folclóricas Brasileiras, pela SOBA (MG).

Segundo Roberto, o meio acadêmico trouxe a ele metodologias de pesquisas, o que o ajudou a desenvolver um tema de forma linear ou focada, o que é importantíssimo para o desenvolvimento de enredos. Em um segundo momento Roberto teve o entendimento de técnicas de construção de cenários e de confecção de figurinos, aprendendo técnicas de modelagem e conhecendo inúmeros materiais para ambos, agregando bagagem e repertório.

Em 1992, voltou ao Rio de Janeiro e regressou aos barracões de uma escola de samba, a Unidos da Ponte, onde iniciou sua carreira como carnavalesco.

Após sua experiência inicial, galgou o cargo de carnavalesco de outras escolas, como: Salgueiro, Estácio de Sá e Mangueira, no Rio de Janeiro; Tom Maior, Gaviões da Fiel e Império da Casa Verde, em São Paulo. Porém, foi na

escola de samba Acadêmicos do Grande Rio onde mais tempo permaneceu, assinando por seis vezes um carnaval da tricolor de Duque de Caxias.

A primeira vez que assumiu o cargo de carnavalesco na Grande Rio foi para o ano de 1996, por indicação de Paulo Machado, diretor de carnaval da Grande Rio, uma amizade feita nos tempos em que ainda trabalhava na União da Ilha.

Após nove anos, em 2004, Roberto recebeu uma nova oportunidade de retorno à Grande Rio, mais uma vez capitaneado por Paulo Machado. Lá ele ficou até o carnaval 2008, obtendo dois terceiros lugares e dois vice-campeonatos, nesse período.

Nosso trabalho analisa uma fantasia carnavalesca de uma de suas passagens pela agremiação, no ano de 2005, onde a escola levou para a avenida o enredo “Alimentar corpo e alma faz bem!”, contando a história da produção e da importância do alimento para a vida dos seres humanos, obtendo o terceiro lugar, de acordo com o júri da LIESA.

4.2.1. Alimentar Corpo e Alma faz bem

Segundo Roberto Szaniecki, o enredo “Alimentar corpo e alma faz bem” foi um enredo proposto por uma empresa que gostaria de patrocinar a escola de samba naquele ano:

Alimentar corpo e alma faz bem” era o título de uma campanha publicitária criada para a indústria de alimentos “Nestlé”, cuja mensagem a ser passada era a reunião de pessoas em torno dos alimentos estreitando laços familiares, fraternais, momentos festivos e ou empáticos.

Tomei inicialmente o conhecimento da campanha através de uma matéria veiculada no jornal “Valor Econômico”. Pelo título esperava mais sobre o tema, mas como é direcionado a produtos alimentícios o enfoque era potencialmente eficiente.

Duas semanas depois, um “Contato” de captação de recursos chamou a Escola para uma reunião com a indústria com a finalidade de talvez realizar uma ação de final de campanha com um evento carnavalesco. Em um dado momento desta reunião, quando me foi dada a palavra, expus minha visão sobre o título da campanha onde “alimentar” propriamente, não passava somente por comida e sim por conhecimentos, sentidos, artes, Fé e sentimentos, agregando valor à peça publicitária inicial. A presidência e o marketing gostaram tanto desta visão que nos presentearam com um volumoso patrocínio e nos cedeu o “título” e eventualmente lançaram a campanha da empresa com o título “Alimentar faz Bem. (SZANIECKI, Roberto. Depoimento concedido ao pesquisador, em 29/04/2020, Anexo 1)

Ainda sobre o desenvolvimento do enredo e do processo de trabalho do carnavalesco ele completa:

O “Tema” vira “Enredo” depois da elaboração de um texto que define a linha de raciocínio que será a base da elaboração das peças necessárias para a construção do desfile. Cada Escola de Samba tem uma forma diferente de trabalhar isso que, curiosamente, pode variar conforme os profissionais que nela estão naquele ano em específico. No meu caso, adapto-me ao tema proposto, mas, o desenvolvimento é algo de que não abro mão, simplesmente porque em determinados casos, é impossível traduzir algo em roupa ou alegoria cuja mensagem não esteja no inconsciente coletivo. Faço isso com muita atenção ao espetáculo que é formatado para ser audiovisual. São gerados textos específicos para os compositores de “Sambas Enredos”, para as “Mídias” e para a “Defesa de Quesitos”, tomando muito cuidado para que o raciocínio original não se perca e que fique claro para todos os ordenamentos dos assuntos na apresentação do desfile. Em paralelo, divido a Escola em um mapa, seguindo rigorosamente os temas traduzidos plasticamente do texto, onde fantasias em consonância com as alegorias e com o apoio do samba enredo façam o bom entendimento do ponto de vista proposto (SZANIECKI, Roberto. Depoimento concedido ao pesquisador, em 29/04/2020, Anexo 1).

Sobre sua pesquisa de referências para os figurinos, Roberto nos disse que se utiliza de diversos métodos, mas que o principal é tentar “forçar a criatividade para fugir das influências de outros trabalhos, buscando o ineditismo para surpreender aos espectadores e os jurados”.

Sobre seu processo de criação dos figurinos ele nos revela que:

Sempre faço “rafes” de croquis, alguns no papel final ou como hoje trabalho de forma digital, faço uso de qualquer pedaço de papel para guardar uma ideia e depois desenvolvê-la até chegar ao resultado final. Desenhar em um computador ajuda na flexibilidade do uso de cores e materiais que podem ser simulados na peça impressa. No processo, rumino muito sobre esses rascunhos e tenho o privilégio de poucas vezes alterar uma ideia base, mas olhando para o todo do processo de criação, em uma peça ou outra, sempre acontece de jogar fora algo e, no lugar, surgir uma ideia muito mais eficiente. Neste figurino em específico (Riqueza Cereal), a intenção se concretizou de primeira, foi passado para o papel e quase que imediatamente foi para a construção do piloto (SZANIECKI, Roberto. Depoimento concedido ao pesquisador, em 29/04/2020, Anexo 1).

4.2.2. O figurino Riqueza Cereal

O figurino aqui analisado foi nomeado: “Riqueza Cereal” (Figura 34) e pretendia representar, principalmente, o trigo, conforme explicitado na justificativa presente no caderno Abre-Alas: “A través desta ala mostraremos o trigo, a matéria prima mais importante desde os idos tempos na base da alimentação comum a todos os povos: o pão” (LIESA. Abre-Alas, 2005, p. 239).

A partir da classificação descrita por Felipe Ferreira (1999), em que o autor divide o corpo humano em “patamares corporais” utilizamos como metodologia

de descrição e análise a ordem sugerida pelo autor, ou seja, de cima para baixo, a fim de manter uma unidade na forma de descrever. Assim, realizamos uma leitura visual dos figurinos carnavalescos selecionados, primeiramente, dos elementos que estão na parte superior dos desenhos, depois descrevendo as partes intermediárias e descendo até os elementos que estão na parte inferior das criações.

O figurino “Riqueza Cereal” (Figura 34) é composto de um adereço de cabeça, pala com costeiro, cinto, punhos, calçados e, por baixo de tudo, um vestuário básico, neutro, que serve de base, como vemos a seguir em detalhes.

Figura 34: Figurino Riqueza Cereal, de Roberto Szaniecki.



Fonte: Cláudio Almeida.

O adereço de cabeça, ou, comumente conhecido como cabeça, é composto por uma espécie de capacete estruturado com arame para permitir o acréscimo de espuma, tecidos e posteriores elementos decorativos. Neste caso específico, identificamos sobre a base da cabeça algumas formas decorativas que se assemelham a cinco feixes de trigo pequenos, que cobrem a parte frontal da cabeça, e um feixe de trigo grande, que foi aplicado no topo da cabeça. Todos têm tonalidade bege, lembrando os feixes de trigo *in natura*.

Nos ombros o figurino apresenta uma pala, ou gola, com duas espigas de milho amarelas, uma de cada lado do ombro, com suas folhagens secas, em tons de palha. Contornando o pescoço, alguns feixes de trigo pequenos fazem o acabamento para a base da pala, com tecido de cor branca. Caindo sobre os braços, pedaços de tecido que se assemelham a juta. Nas costas do brincante, encontramos quatro feixes de trigo grandes, de cor bege, no costeiro, que é uma estrutura aramada que se fixa à pala e acaba por servir como extensão e moldura para os ombros e a cabeça do desfilante.

Na cintura reconhecemos um cinto, feito em tecido, formado pelos mesmos elementos decorativos descritos anteriormente como: feixes de trigo, juta e uma corda, que amarra e dá acabamento à peça.

Os elementos apoiados sobre os punhos e braços são popularmente conhecidos apenas como punhos e braçadeiras. Neste figurino, os punhos são compostos por uma base de tecido presa a cada punho, recoberta, cada uma, por três camadas de corda, próximas à mão. São acrescentadas, ainda, uma folhagem seca, similar às folhas da espiga de milho presentes na pala. Presa aos punhos, e à pala, encontramos uma capa que, pelo figurino, presumimos ser feita de juta (pela trama aberta e rústica), apresentando ainda algumas aplicações de outros cereais, como: grão de arroz, folhagem do milho e grãos de feijão.

Presas aos pés encontramos botas brancas, com altura do cano até a canela, e um feixe de trigo grande aplicado na parte frontal desta que acaba por ultrapassar a altura da mesma.

Vale ressaltar que o figurino apresenta uma roupa de base, que pela análise do figurino carnavalesco não fica claro se é um macacão ou um conjunto de calça e blusa, brancas, sendo que o conjunto blusa e calça permitiria maior

conforto ao desfilante, além de maior facilidade ao vestir e ir ao banheiro, sendo esta geralmente a opção escolhida.

Sobre as coxas (frontal e lateralmente) identificamos uma estampa, ou aplicação de adereço, que lembram os feixes de trigo.

Ao construir um discurso visual por meio dos figurinos carnavalescos, seus criadores se utilizam de imagens conhecidas e as transformam em novidades, mas que, principalmente, devem ser reconhecidas pelo espectador, deslocando-as de seu lugar de origem, ressignificando-as ao inseri-las em outro contexto.

Roberto Szaniecki optou, ao desenhar este figurino, por utilizar prioritariamente a iconografia do elemento feixe de trigo na fantasia, a fim de tornar a temática da fantasia bem explicitada, uma vez que o cereal *in natura* foi utilizado em diversos elementos do figurino, como cabeça, pala, ombros, cinto, calça e botas. Ele optou, ainda, por utilizar os feixes de trigo na coloração bege com objetivo de trazer uma representação visual de quando o grão está pronto para a colheita, além de se tratar da representação mais comum no imaginário do espectador.

Sobre a importância da cor nos desfiles, Roberto nos revelou:

A cor em um desfile de escola de samba pode e deve agregar valor à dramaticidade da passagem da informação. Neste trabalho, tudo ou quase tudo favoreceu a escolha das cores e vice-versa. Da abertura mono cromática em verde vibrante ao final em tons terrosos, passando por temas com cores coincidentes e pertinentes aos temas, o que faz com que se consiga chegar mais rápido no inconsciente coletivo e, quase que instantaneamente, traduzir a mensagem. (SZANIECKI, Roberto. Depoimento concedido ao pesquisador, em 29/04/2020, Anexo 1)

Reconhecemos no desenho, ainda, duas espigas de milho amarelas, com suas folhagens secas, na cor bege fazendo alusão à palha. A utilização das cores amarela para o milho e bege para a folhagem também procuram indicar que o cereal está maturado, pronto para a colheita.

O carnavalesco optou por desenhar partes de tecido representando sacos de estopa, ou juta, efeito presente em elementos como ombros, cinto e capa do figurino. Tal representação visual visa tirar partido do panejamento, textura e tonalidade deste tecido, que é utilizado para a fabricação de sacos que acondicionam os grãos, como o trigo, o milho e o arroz, em armazéns e depósitos de comerciantes.

Para a finalização e acabamento de algumas partes do figurino carnavalesco, principalmente, cinto, capa e punhos reconhecemos a utilização de um material que se assemelha a uma corda, usada para amarração dos sacos que acondicionam os grãos.

Quanto à representação visual dos grãos de arroz e dos grãos de feijão, Roberto optou por representá-los como os encontramos nas prateleiras dos mercados, prontos para o consumo, o arroz branco e o feijão carioquinha, assim popularmente conhecidos, e que são a base da alimentação da população brasileira.

Segundo o carnavalesco, estes grãos são importantes também porque formaram as bases alimentares de diversas civilizações em diferentes continentes, como na Ásia o arroz, na África o feijão e nas Américas o milho.

Cabe ratificar que a ala se refere ao trigo e até cita em sua justificativa o pão, que seria um dos alimentos feitos a partir do trigo e presente em diversas culturas na história da humanidade.

Vale ressaltar ainda que o figurino apresenta uma roupa de base branca, que é a parte modelável e costurável, servindo de intermédio entre o corpo e a parte adereçável. Segundo Roberto a roupa base é branca para “isolar as pernas dos componentes da visão geral deste conjunto e direcionar os olhares para a parte superior da fantasia em grupo e, novamente, com a intenção de simular a sensação de um trival.”

Notamos que na cabeça do figurino, assim como no costeiro, o carnavalesco utilizou-se de representações de feixes de trigo em grandes proporções, na intenção de alongar a silhueta do desfilante, verticalizando o desenho, tornando-o mais expressivo e com objetivo de dar uma maior visibilidade ao elemento trigo. Tal recurso se deve em face à distância que há entre a pista, onde encontram-se os desfilantes, e as arquibancadas, onde localizam-se os espectadores e os jurados. Encontramos ainda este recurso de proporção nas espigas de milho, nos grãos de feijão e nos grãos de arroz, com seu tamanho permitindo maior visibilidade a tais elementos e permitindo assim maior leitura da mensagem que a fantasia pretende passar.

É importante pontuar que o figurino da ala riqueza cereal foi artesanalmente realizado, feito à mão (desenho e pintura), muito comum entre os carnavalescos e quase sempre um trabalho terceirizado. Neste caso, o

figurino foi desenhado pelo próprio Roberto Szaniecki, porém, devido à demanda de trabalho de um carnavalesco do grupo Especial, a parte do desenho, muitas vezes, é realizada por desenhistas e figurinistas, sob a supervisão do carnavalesco.

4.2.3. A fantasia carnavalesca Riqueza Cereal

Com o figurino finalizado, Roberto detalha minuciosamente cada peça do projeto antes de repassar o projeto a seus parceiros profissionais:

Como a minha formação me torna apto a construir tudo aquilo que crio, eu detalho minuciosamente cada peça que projeto. De certa forma isso me sobrecarrega na questão de tempo, mas, em contrapartida, acelera o processo de feitura de cada item do desfile, pois o profissional envolvido na tarefa se torna mais seguro e confiante, já que suas habilidades são potencializadas e as dúvidas são minimizadas ao máximo. Além da ficha técnica é feita uma reunião para cada figurino com seu profissional de montagem, justo para tirar as supostas dúvidas que possam surgir. É um trabalho coordenado, pois passo para cada segmento o que deve ser feito. O atelier receberá todas as peças, tecidos especiais, armações, placas de “*vaccum forming*” previamente modelada (se for o caso), pintura de arte, estampas exclusivas e toda a sorte de materiais para “levantar” a fantasia. Finalizando, os ateliers que trabalham comigo pouco tem ou não tem autonomia de modificar nenhuma peça do figurino. Com o desenho em digital este pode ser facilmente desmembrado para os segmentos com muita exatidão, então existe sim a colaboração com a construção, mas, nunca na criação. Os ateliers apenas constroem. (SZANIECKI, Roberto. Depoimento concedido ao pesquisador, em 29/04/2020, Anexo 1)

Apesar de o figurino aqui analisado ter sido realizado manualmente, a partir de 2005 Roberto começou a se utilizar de potentes computadores e softwares de criação 2D e 3D na criação de figurinos. Os raves à mão continuaram, mas o figurino finalizado passou a ser desenhado digitalmente, com isso se tornou uma referência do tema dentro do universo carnavalesco.

Ainda sobre seu processo criativo na construção da fantasia-protótipo, Roberto nos revela:

[...] espalho as informações e depois as junto dentro do atelier e acompanho a construção de forma intermitente. Normalmente vários ateliers são contratados para que, de forma simultânea e rápida, esse processo se extinga e passa-se para a fase de reprodução em sequência. Esses protótipos são desenvolvidos para que se tenham fichas técnicas de quantidades e custos. No período de criação são pensados os materiais para que se cumpra uma certa ordem de custo para a viabilidade do projeto e desde o pedido inicial dos materiais é conhecido o valor médio da peça pronta. Caso algo saia do previsto, tem-se tempo hábil para alguma substituição. Esta comunicação começa na compra, nos custos da mão de obra e do tempo para a feitura. Algumas informações estão diretamente ligadas aos ateliers que sinalizam as dificuldades durante o processo de construção. Eu

confio muito nestes relatórios que são gerados por profissionais que tenho o privilégio de trabalhar durante muitos anos em grande harmonia. Essa metodologia de processo começou justo neste Carnaval 2005/2006, tanto que no ano seguinte os desenhos não eram mais desenhados de forma tradicional e deu-se a adaptação e melhoria gradual do resultado final. (SZANIECKI, Roberto. Depoimento concedido ao pesquisador, em 29/04/2020, Anexo 1)

Sobre a pesquisa de materiais para o desenvolvimento das fantasias-protótipo, Roberto nos diz:

Quando tive os primeiros contatos com o carnaval, mesmo antes da entrada no universo das Escolas de Samba, já buscava conhecer materiais para confeccionar as fantasias para a folia. Com o tempo, se tornou prática a pesquisa de materiais e os modos de fabricação dos mesmos para potencializar o meu trabalho. Não me prendo ao período quando do processo de criação. Procuro saber e entender cotidianamente. Sempre faço uso desses conhecimentos cumulativos para criar, mas nunca uso algo novo durante a feitura do espetáculo. Todo material inovador tem, junto a mim e aos profissionais, um tempo de adaptação e maturação, o que nem sempre existe já que o Carnaval tem data e hora e na minha forma de realizar, temos que especificar o projeto e qualquer mudança radical pode representar um processo de retrabalho, o que é bastante nocivo à fluência do cronograma de trabalho. (SZANIECKI, Roberto. Depoimento concedido ao pesquisador, em 29/04/2020, Anexo 1)

Abaixo apresentamos um registro da festa de protótipos do Acadêmicos do Grande Rio, ocorrida no ano de 2004. A festa de protótipos é um evento onde a presidência da escola de samba, orgulhosa do trabalho de seu carnavalesco, convida membros da diretoria e convidados para assistir a um desfile-apresentação das fantasias carnavalescas que serão vestidas no próximo carnaval, como um desfile de moda. Esta é uma foto tirada naquele dia da festa, porém foi a única forma de registro imagético que conseguimos acesso (Figura 35).

Figura 35: Fantasia-protótipo Riqueza Cereal.



Fonte: Roberto Szaniecki.

Aqui seguimos o mesmo método utilizado na descrição do figurino (Figura 34), antes detalhado. Ou seja, de cima para baixo.

Podemos notar, pela imagem, que os cinco feixes de trigo pequenos que cobrem a cabeça, projetados no figurino carnavalesco, foram realizados em placas de acetato douradas, através do processo de *vacuum forming*, fixadas sobre a base da cabeça, cobrindo a parte frontal. No topo da cabeça, erguendo-se verticalmente, há um feixe de trigo materializado no mesmo processo de *vacuum forming*, em placa de EVA, com pintura de arte em bege (tipo pátina) e acabamento com uma passamanaria dourada nas extremidades, a fim de ajudar a unir, e dar acabamento, nas placas que formam a parte frontal e traseira do feixe de trigo. Identificamos ainda um filete dourado, de capim de acetato, saindo de cada extremidade do grão de trigo, representando a palha proveniente dele.

Na pala, sobre a base de tecido branco, foram fixadas duas placas de EVA de feixes de trigo grandes (de cada lado), de cor bege, similares aos da cabeça. E para o acabamento foram utilizados feixes de trigo pequenos, em acetato dourado circundando o pescoço.

Nos ombros, a fantasia apresenta duas espigas de milho, uma de cada lado, confeccionadas com placas de EVA, pelo processo de *vacuum forming*, e pintura de arte, em amarelo. A folhagem das espigas é feita de folhas finas de ethafoam e EVA, recortados e com pintura de arte em bege, para simular a folha seca em palha.

No costeiro, preso à pala, encontramos quatro feixes de trigo grandes, realizados em EVA e pintura de arte bege, similares aos descritos anteriormente e, na frente de cada um destes, um feixe de trigo pequeno, de acetato dourado, a fim de dar acabamento à fantasia.

Na cintura, reconhecemos uma larga faixa que parece ser de juta contornada de dourado e amarrada ao meio com um tarucel dourado duplo. Aliás, este é um dos poucos elementos horizontais nesta fantasia que apresenta recursos verticais, como nos inúmeros feixes de trigo.

Os punhos são compostos por uma base de tecido bege, similar ao cinto, três camadas de tarucel dourado, próximos às mãos, e folhagens secas, feitos com folhas finas de ethafoam e EVA, similares às folhas de espiga de milho presentes na pala.

Preso aos punhos e à pala, encontramos ainda uma capa feita de juta com fios dourados, com acabamento de taruceis dourados na parte superior, como no cinto, e as outras aplicações como o grão de arroz e o grão do feijão, feitos de placas de EVA, batidos em *vacuum forming* e com pintura de arte. Já a folhagem do milho foi realizada através de recorte de folhas finas de ethafoam e EVA e pintura de arte em bege e amarelo, a fim de se assemelhar às folhas secas de palha.

Nos pés identificamos botas brancas, com altura do cano até a canela, com aplicação de feixe de trigo feito em EVA, similar ao da cabeça e do costeiro, porém recortado e aplicado na parte frontal das botas.

Sobre a roupa de base foi aplicado feixes de trigo dourados, uma sobre cada perna.

Figura 36: Comparação entre a fantasia carnavalesca e o figurino Riqueza Cereal.



Fonte: Cláudio Almeida.

Ao compararmos a fantasia-protótipo (a materialização) com o figurino carnavalesco (o projeto), podemos inferir que Roberto foi bem-sucedido ao transpor, materialmente, as ideias do figurino para a fantasia.

Quando analisamos as formas e proporções, comparando o figurino à fantasia, concluímos que estas foram bem exploradas, mantendo-se muito próximas à proposta do projeto, o que demonstra um apuro estético, conhecimento das tecnologias de produção, das técnicas para a construção de fantasias carnavalescas e do efeito visual que a fantasia proporciona, em desfile, na avenida.

Quanto ao uso de materiais, estranhamos o uso do tarucel dourado no cinto e na capa, o que acarretou uma perda de força visual dentro da proposta, mas não prejudicando o sentido. Acreditamos que uma corda crua ou dourada estaria mais dentro da proposta da rusticidade da fantasia.

No costeiro, notamos, ainda, o uso dos pequenos feixes de trigo dourados, a frente dos feixes grandes, algo que não estava proposto no figurino

carnavalesco. Isto reforça o valor e a importância dos processos de prototipagem como ferramenta do processo criativo, auxiliado para um melhor entendimento sobre as formas, acabamentos, materiais, cores, texturas e volumes das fantasias, além da sua viabilidade financeira na reprodução.

Ao lermos a justificativa, presente no livro *Abre-Alas*, e compararmos com a fantasia carnavalesca, entendemos que a proposta do carnavalesco sobre a descrição do termo riqueza cereal se dá no sentido de fazer alusão à variedade de grãos (milho feijão, arroz, trigo), que foram e são ricos para diversas culturas e sociedades. O carnavalesco nos completa dizendo que o trigo foi durante séculos um importante símbolo de poder, assim ele quis transmitir a ideia de riqueza mesclando cores e texturas.

Constatamos também que o trigo é o mote principal da fantasia carnavalesca, pois tem a função de referir-se a um alimento “comum a todos os povos: o pão”, porém não há, nem no figurino, nem na fantasia, qualquer símbolo que represente o pão. Segundo o carnavalesco:

A própria defesa já explica, “a matéria-prima” ... e imagine que se fragilizaria a interpretação da fantasia se fossem colocados pães. Se a forma de algum pão não estivesse na roupa geraria dúvida na leitura do público e dos jurados dos quesitos pertinentes e poderia retirar alguns preciosos pontos da Escola. Esse argumento e receio se concretizaram no desfile da “Unidos da Tijuca” com o enredo que contava a história do pão e falharam não apresentando e mostrando pães que não condiziam nem com as épocas nem com as civilizações mencionadas. (SZANIECKI, Roberto. Depoimento concedido ao pesquisador, em 29/04/2020, Anexo 1)

Podemos pensar que o espectador poderia presumir que, através da presença do ícone dos feixes de trigo e pelo processamento de seus grãos, se faz o pão, mas esta é uma relação que não fica explícita nem no projeto, nem na fantasia carnavalesca, não permitindo assim que o espectador acompanhe com plenitude o pensamento proposto pelo carnavalesco, nos mostrando uma diferenciação entre o que está escrito que será apresentado e o que está sendo apresentado de fato.

4.3. Severo Luzardo e a União da Ilha do Governador (2018)

Segundo Severo Luzardo, que nos concedeu uma entrevista por mensagens de áudio, (Anexo 2), seu envolvimento com o desfile das escolas de samba começou em Uruguaiana/RS, onde seu pai era presidente da escola de samba Os Rouxinóis. Sua mãe também tinha envolvimento com o carnaval e era

a carnavalesca da escola de samba, além de ter um atelier de alta costura, que fazia roupas para grandes festas da cidade. Enquanto criança, ele frequentava o universo do atelier e das reuniões da escola de samba, em sua casa, ajudando sua mãe nos desenhos.

Aos 15 anos começou a confeccionar fantasias para os concursos de destaque de luxo e assinou pela primeira vez como carnavalesco, porém o termo “carnavalesco” ainda não era utilizado. Frisa ainda que àquela época o carnaval era diferente, tendo eles que submeter os desenhos à Polícia Federal da ditadura para aprovação ou não, visto que havia censura naquela época.

Sua formação acadêmica se dá em três áreas: Formou-se em Arquitetura e Urbanismo pelo Centro Universitário Ritter dos Reis, Publicidade e Propaganda pela PUC/RS e Artes Plásticas no Atelier Livre da Prefeitura de Porto Alegre.

Severo trabalhou durante muitos anos, em Porto Alegre, com projetos de moda e marketing. Apesar de sempre manter forte relação com o Rio de Janeiro, só se mudou para a cidade em 2002, para desenvolver sua carreira como figurinista. Assim, começou exercendo suas habilidades como figurinista em produções da TV Globo e do cinema nacional. Paralelamente iniciou o curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Figurino e Carnaval, da Universidade Veiga de Almeida – UVA, e iniciou suas atividades no universo carnavalesco carioca.

Assinou carnavais, como carnavalesco, em escolas como Vizinha Faladeira, Paraíso do Tuiuti, Império Serrano e Cubango, entre outras.

Em 2017, foi contratado como carnavalesco da União da Ilha do Governador, onde assinou carnavais por três anos consecutivos, obtendo dois décimos lugares e um oitavo lugar.

Sobre sua relação com a escola União da Ilha, Severo nos revela:

A Ilha do Governador é um bairro que eu tenho uma relação muito grande, é de lá a primeira escola de samba que eu fui carnavalesco, o Boi da Ilha do Governador, depois eu fiz o Acadêmicos do Dendê durante alguns anos e depois vim a fazer a União da Ilha. Então quando eu cheguei na União da Ilha eu já conhecia muito da comunidade, já tinha uma relação afetiva com aquela gente, de vários carnavais, de todos os segmentos da escola. Então pra mim é um lugar que eu me sinto muito familiar, me sinto muito bem com essa relação. O pessoal tem um carinho muito grande por mim e eu pela escola, é minha segunda casa. (LUZARDO, Severo. Depoimento concedido ao pesquisador, em 14/05/2020, Anexo 2)

4.3.1. Brasil bom de boca

O enredo Brasil bom de boca foi desenvolvido pela escola de samba União da Ilha do Governador para o carnaval de 2018, sobre o surgimento da proposta de falar sobre alimentação, Severo nos revela:

Eu sempre gostei de culinária e de livros sobre culinária, embora eu não seja um cozinheiro. Então, nas minhas viagens, eu sempre encontrei em aeroportos, sobretudo, muitos livros sobre o tema, por exemplo “Frutas da Amazônia”, aí vou lá e compro o livro. Acho bonito. Um dia, numa livraria dessas, em um aeroporto, eu pensei: vou fazer um enredo sobre a gastronomia brasileira. A partir daí eu passei a pesquisar sobre o tema e conseguimos fazer uma grande mostra da gastronomia desenvolvida no país. Eu fiz uma pesquisa da chegada das primeiras receitas (no Brasil) e como elas vieram, com a corte portuguesa. Depois os alimentos indígenas e as comidas indígenas que existiam, e até hoje estão na nossa mesa, através da culinária indígena. Depois as comidas que vieram com os negros e o que está na nossa mesa hoje. E assim fomos fazendo um panorama de tudo que tem no Brasil: as nossas plantações, as nossas colheitas, os nossos doces, até chegar nas coisas típicas brasileiras, como a coxinha de galinha e o pão de queijo, coisas que só tem aqui e mostrar isso pro mundo. Então esse foi desenvolvimento que a gente fez no enredo, e nós convidamos, através da curadoria da Flávia Quaresma, 119 chefs do Brasil inteiro que representavam as diferentes correntes da culinária brasileira (LUZARDO, Severo. Depoimento concedido ao pesquisador, em 14/05/2020, Anexo 2).

Segundo Severo, os desenvolvimentos de seus trabalhos seguem etapas similares, seja na televisão, teatro, cinema ou carnaval:

O desenvolvimento de qualquer projeto, seja ele em televisão, teatro, cinema ou carnaval, você parte de uma sinopse. Você tem que ler a sinopse, ou o roteiro, enfim, e a partir dali você precisa entender o que você precisa mostrar, de que forma isso tem que ser mostrado e a partir daí você começa os estudos. E além da pesquisa, da sinopse, tem uma pesquisa de referenciais da época, que é necessário para que você tenha elementos para o desenho, pra figura do figurino. Então nós começamos os rafes, fazendo caminhos, depois estudamos cor, até a gente sentir a firmeza do desenho. Por diversas vezes a gente quer falar sobre um determinado tema, aí a gente desenha a primeira vez, a segunda vez, a terceira vez e não dá certo. Então a gente volta na sinopse, dá uma mexida, tira aquilo, acrescenta outra coisa, alguma coisa que fique bonito de visual. Então sempre a gente tenta fazer com que o desenho saia do papel exatamente na proporção e na cor que foi planejado (LUZARDO, Severo. Depoimento concedido ao pesquisador, em 14/05/2020, Anexo 2).

Segundo o carnavalesco, uma forma de organizar o pensamento é criando pranchas de referência imagética, que ajudam a nortear o projeto:

As pranchas de imagem, de colagem e referência, isso tudo são sim instrumentos que ajudam na elaboração do figurino. Todas as imagens que nos remetem aquilo que está falando, são importantes pra gente entrar nesse mundo e começar a sentir como é esse mundo que a gente quer falar ((LUZARDO, Severo. Depoimento concedido ao pesquisador, em 14/05/2020, Anexo 2).

Finalizado o processo de pesquisa de referências conceituais e visuais, Severo nos esclarece que inicia o processo de experimentar formas, através do processo de geração de alternativas:

A questão deste figurino do trigo, nós fizemos primeiro um desenho no rafe. Rafe é um pequeno rascunho no papel, feito a lápis. Aí fomos estudando as formas dessa frente e depois a gente já tinha uma noção da volumetria e fomos colocando então na maneira digital. E por último o estudo de tonalidades de cores, até a gente achar a correlação entre a ala que vem na frente e a ala que vem atrás, pra achar exatamente o tom desse figurino da ala 20. (LUZARDO, Severo. Depoimento concedido ao pesquisador, em 14/05/2020, Anexo 2)

4.3.2. O figurino Bom de bolo e muito mais: trigo

Assim, continuamos com a leitura visual dos elementos do figurino “Bom de bolo e muito mais: trigo” (Figura 37), de autoria de Severo Luzardo. Seguimos o mesmo esquema realizado no figurino anteriormente descrito.

Figura 37: Figurino Bom de Bolo e muito mais: trigo, por Severo Luzardo



Fonte: Cláudio Almeida.

Primeiramente, delinearíamos os elementos que estão na parte superior do desenho, depois citando as partes intermediárias até os elementos que estão na parte inferior da criação.

A cabeça deste figurino carnavalesco tem o formato, e representa, uma coroa de rei, onde identificamos os feixes de trigo dourados, ao invés das abas metálicas que, comumente, formam a estrutura e a silhueta da coroa. Em seu centro, encontramos uma base esférica, feita de tecido, em dois tons de azul, royal e turquesa. No topo da coroa são apresentadas seis plumas flocadas (comumente conhecidas no meio carnavalesco como choronas) brancas e, por trás das plumas, uma aureola composta de filetes de material dourado. Na base da coroa, também dourada, encontramos cinco pedras ovais, na cor azul royal, contornadas por aljofres dourados. Na lateral da coroa, em formato de brincos, bolas brancas decoradas com uma passamanaria dourada, na centralidade da esfera, e pendentos em amarelo.

A pala é forrada de tecido branco estampado com feixes de trigo em bege, representando o trigo *in natura*, ladeados por arabescos dourados. As extremidades laterais da pala, que cobrem os ombros, são forradas com um tecido azul royal, também com aplicações de arabescos dourados. Acima dos ombros, Severo projetou, em cada extremidade, dois feixes de trigo dourados, verticalmente se elevando sobre a pala. Por trás do trigo dourado, identificamos sete plumas flocadas brancas, de cada lado, contornadas por aureolas de material filetado dourado, similar ao utilizado na cabeça.

Na frente da pala temos um pendente de tecido branco (popularmente conhecido como gravata), cobrindo a frente do corpo, recoberto de arabescos dourados, com alguns detalhes de base em azul royal. Na gravata há, ainda, aplicações de quatro pedras ovais azuis royal, contornadas com aljofre dourado, e quatorze pingentes, formados por bolas brancas, similares aos pingentes da cabeça.

Sobre cada um dos bíceps há uma braçadeira branca com estampa de feixes de trigo. Em cada um dos punhos encontramos um tecido de base branco, estampado com feixes de trigo bege, com aplicações de arabescos dourados e de uma pedra oval azul royal, contornada por aljofre dourado. Encontramos, ainda, uma franja de material que se assemelha à palha e um pingente de bola branca, similar aos identificados na cabeça e na gravata.

Presa aos punhos, e à pala, há uma grande capa godê, branca, com estampa, ou aplicações, de feixes de trigo, sem acabamento na bainha. Provavelmente, o tecido utilizado deve ser o cetim ou outro que possibilite um bom caimento, assemelhando-se a uma espécie de cascata, permitindo movimentos dinâmicos na peça.

Sobre cada uma das pernas há uma caneleira branca, com estampa, ou aplicação, de feixes de trigo, e na extremidade superior há um acabamento com algum material dourado.

Cobrindo os pés, sapatilhas brancas simples.

Vale ressaltar que pelo desenho não é possível enxergar uma roupa de base, que ficaria abaixo da fantasia, cobrindo partes do corpo, como uma blusa ou um short. Se assim for, cada brincante poderia usar como roupa base pequenos shorts, tops ou trajes de banho, de diferentes cores e formatos, que seriam encobertos pelas partes que acabamos de descrever.

Os carnavalescos costumam propor as peças de roupa base a fim de uniformizar os brincantes, proporcionando unidade visual e evitando interpretações que ocasionem avaliação negativa e possam desfavorecer o conjunto visual da ala.

Em seu figurino carnavalesco, Severo projeta uma coroa composta por feixes de trigo dourados com a intenção de destacar a importância deste cereal em nossa alimentação, indicando o trigo como o rei dos cereais. Podemos concluir também tal intencionalidade pelo uso de pedras semipreciosas, pela utilização da cor dourada e pela quantidade de arabescos utilizados, também dourados, símbolo que indica nobreza.

No topo da coroa, as plumas brancas fazem alusão à farinha de trigo e tentam indicar o nome da fantasia “Bom de bolo e muito mais: trigo”, pois esta é a farinha utilizada na feitura de bolos e outros itens culinários.

Segundo Severo:

Os feixes de trigo na capa a gente queria que tivesse uma sensação dessa capa se mexendo ao vento, como se fossem os feixes de trigo em uma plantação, mexendo com o vento. A gente fez várias testagens de base, esse é um dos exemplos das bases que a gente tem, e isso na avenida passava esse movimento. Passava uma coisa bacana dos trigos se movimentando, enfim. E o trigo é um campeão de venda das exportações brasileiras, por isso a gente o coroou com uma coroa de campeão, de rei, enfim, e tem sempre uma pegada de nobreza das coisas todas que foram trazidas pela corte de Portugal (LUZARDO, Severo. Depoimento concedido ao pesquisador, em 14/05/2020, Anexo 2).

Por trás das plumas brancas, presentes na cabeça e na pala, identificamos uma auréola composta de material dourado filetado, que imaginamos fazer referência à palha oriunda dos feixes de trigo, além também deste artifício ser utilizado para expandir a fantasia verticalmente e horizontalmente, além de promover brilho localizado.

Quanto aos pingentes compostos de uma bola branca e penacho, estes se prestam a dar mais movimento, e jogo de cores, em partes específicas do figurino, possibilitando volumes diferenciados. Este artifício está presente na cabeça, na pala e nos punhos, e os penachos são feitos de algum material que se assemelha a tiras de tecido, na cor amarelo.

Na pala, o carnavalesco optou por verticalizar as extremidades utilizando os feixes de trigo dourados, que servem de base de fixação para as plumas brancas e para a auréola de filetes dourados. Segundo o carnavalesco, os detalhes em azul royal se justificam, pela setorização e posição da ala naquele desfile, que é provável que esse azul fizesse harmonia com algum detalhe da ala da frente ou de trás.

Podemos ainda fazer alusão à expressão “sangue azul” que denota nobreza e pode ter sido uma das intenções ao incluir estas peças azuis no projeto desta fantasia carnavalesca.

O carnavalesco optou ainda por fazer uso de uma estamparia exclusiva, ao projetar um tecido com estampa de feixes de trigo para ser usado no figurino carnavalesco, o que podemos notar pela aplicação deste tecido na base que cobre a pala, nos punhos, nas braçadeiras e na capa. Indicamos que tal tecido é exclusivo, pois não há nas lojas de tecido determinadas estampas de temáticas particulares, como o trigo, por exemplo.

Nesta estampa, os feixes de trigo são representados na cor bege, se assemelhando à cor de palha que possuem quando o trigo está maturado e pronto para a colheita. Utilizar o trigo na cor que está presente no imaginário do público torna-se uma decisão assertiva para fácil identificação e reconhecimento do elemento em questão, visto que as fantasias carnavalescas não possuem legendas e devem ser entendidas à distância.

Identificamos, ainda, uma sobreposição que acaba por interferir no entendimento imediato do figurino carnavalesco, principalmente no que tange à pala. Há um acumulado de elementos que compõe o figurino, e que tornam a leitura confusa, e o projeto “poluído”, visto que as fantasias cruzam a avenida em um curto período de tempo e precisam ter seu significado assimilado quase que instantaneamente. A pala é composta por várias formas “gratuitas”, que não deixam clara a sua intenção e constituem um desenho que não possui significado no contexto.

Identificamos o tecido branco, estampado com feixes de trigo, sobreposto com arabescos dourados, que são recobertos com aplicações de pedras azuis royal e por pingentes brancos, com penachos.

Este figurino carnavalesco é uma interpretação criativa e carnavalizada de Severo sobre o trigo, realizado em forma de desenho digital, por meio de softwares de criação e edição de imagem, muito utilizados por designers, possibilitando uma melhor simulação da realidade por ele desejada.

4.3.3. A fantasia carnavalesca Bom de bolo e muita mais: trigo

Com o figurino finalizado é iniciado o processo de prototipagem, para tal Severo e sua equipe iniciam uma pesquisa de materiais:

Antes de iniciar o trabalho, sobretudo das peças piloto, a gente busca tudo relacionado com aquela cartela de cores ou com aquilo que a gente viu e estudou para aquele setor, para aqueles figurinos, e vai montando um mapa de materiais, uma colagem de materiais. Depois a gente vê as possibilidades, caso a caso, e faz os protótipos. Às vezes um protótipo pode ter uma estampa, por exemplo, que é feita (testada) em um tipo de base, em um segundo tipo de base, em um terceiro tipo de base ou em um quarto tipo de base, até a gente achar quais dos tecidos base que se adapta melhor para aquele momento. São caminhos, e por isso o protótipo são caminhos de testar. Ele é o primeiro levante do papel para materialização e nele a gente estuda muito essas coisas (LUZARDO, Severo. Depoimento concedido ao pesquisador, em 14/05/2020, Anexo 2).

Severo nos acrescenta ainda que acompanha todo o processo de construção da fantasia:

Eu acompanho todo o processo sim. Quando começa o processo de protótipo eu estou do lado e quando há o processo de reprodução das fantasias, tem que ser fiel ao protótipo. Se existir alguma troca de material, tem que ser comunicado à minha pessoa e aí eu tenho que ver uma solução que poderá ser aquela modificação. Somente eu posso autorizar alguma mudança nesse sentido. Aí eu tenho a ajuda dos ateliers, dos pilotistas, porque a gente desenvolve então alguma coisa similar para não ter a perda do visual da fantasia (LUZARDO, Severo. Depoimento concedido ao pesquisador, em 14/05/2020, Anexo 2).

Assim, abaixo descrevemos e analisamos a materialização de seu figurino (Figura 38):

Figura 38: Fantasia-protótipo “Bom de bolo e muito mais: trigo”.



Fonte: Severo Luzardo.

Na cabeça desta fantasia carnavalesca (Figura 38) encontramos uma coroa real, formada por feixes de trigo dourados, realizados com placas de acetato douradas, através do processo de *vacuum forming*, e contornadas com

paetê dourado. No centro da coroa, identificamos uma base esférica, feita de tecido, predominantemente em azul turquesa, com pequenas tiras em azul royal e acabamento de aljofre dourado. No topo da coroa identificamos seis plumas flocadas brancas, que possuem em sua base uma espécie de disco circular, forrado em tecido lamê dourado, com acabamento de passamanaria dourada e uma pedra redonda, azul royal, na centralidade, tendo esta peça a finalidade de dar acabamento à fixação das plumas na cabeça.

Atrás das plumas podemos identificar que há um penacho de capim de acetato dourado. Na base da coroa, que é azul royal, encontramos quatro pedras redondas, na cor azul royal, contornadas por aljofres dourados.

Na intenção de fazer acabamento na base da coroa, Severo incluiu dois taruceis forrados de lamê dourado, grossos, nas extremidades superior e inferior na base da cora. Na lateral da coroa, em formato de brincos, bolas de isopor, uma de cada lado da cabeça, forradas com tecido branco, adornadas com uma passamanaria dourada, em sua centralidade, e pendentos em tecido na cor amarelo cítrico com acabamento de passamanaria dourada, na sua parte superior.

A pala desta fantasia é composta por uma base de cetim branco, estampado com feixes de trigo, representando o trigo *in natura*, com acabamento nas extremidades feito por taruceis forrados de lamê dourado e passamanarias também douradas.

Aplicados sobre a base de tecido estampado, identificamos arabescos dourados, com acabamento de paetês, também, dourados. As extremidades laterais da pala, que cobrem os ombros, são forradas com um tecido azul royal, bem como uma parte inferior da gravata.

Nas extremidades laterais dos ombros há duas grandes placas de feixes de trigo em acetato dourado, duas de cada lado, com acabamento similar ao da cabeça, se elevando verticalmente sobre a gola. Entre estas duas placas de trigo douradas, identificamos, de cada lado, nove plumas flocadas brancas emolduradas por filetes de capim de acetato dourado e, atrás delas, similar ao utilizado na cabeça. Há ainda, na gravata, quatorze pingentes, formados por bolas de isopor, similares aos pingentes da cabeça, e também quatro pedras redondas azul royal, aplicadas em placas de capuchão de acetato ouro, recobrando a base de tecido estampado e de tecido azul royal.

Sobre cada um dos braços há uma braçadeira e um punho, feitas no mesmo cetim branco estampado de feixes de trigo, com acabamento de um tarucel fino, forrado de lamê, e com passamanaria e aljofre, todos dourados. O mesmo tarucel dourado é utilizado em outras partes, a fim de dar acabamento, como pala, gravata, cinto e perneiras.

Presas aos punhos, e à pala, há uma pequena capa branca, do mesmo cetim usado na pala, gravata, punhos e braçadeiras, com estampa de feixes de trigo, e acabamento nas bainhas com um galão dourado.

Identificamos, ainda, um par de caneleiras, uma em cada perna, de cetim estampado, com acabamento em tarucel forrado de lamê, bem como galão e aljofre dourados.

Cobrindo os pés, os calçados são sapatilhas simples e brancas.

Identificamos, por meio da Figura 38, que a fantasia carnavalesca possui uma roupa de base composta de uma blusa e um short, ambos lisos e brancos.

Assim como os outros elementos brancos desta fantasia fazem alusão à representação da farinha de trigo, o produto industrializado e muito utilizado na preparação de alimentos, de bolos a pães diversos.

Com a finalidade de nos aprofundarmos mais acerca da intencionalidade da fantasia proposta por Severo, recorreremos ao texto da justificativa, presente no livro *Abre-Alas, do carnaval 2018*:

Já sabemos: se plantando, tudo dá... Mesmo sendo uma cultura de inverno, o Brasil possui ampla produção de trigo (CUNHA, 2001), provando sua vocação como celeiro do mundo. Os belos campos de trigo, para nossos bolos, pães e até cervejas, esvoaçando ao vento, resplandecendo ao sol, marca de um Brasil, de fato, Bom de Boca e de plantação! (LIESA. *Abre-Alas*, 2018, p. 156).

Ao traçarmos um paralelo comparativo entre o figurino e a fantasia carnavalesca, encontramos dificuldades na materialização das ideias do carnavalesco (Figura 39).

Figura 39: Comparação entre a fantasia-protótipo e o figurino Bom de bolo e muito mais: trigo



Fonte: Cláudio Almeida.

Em linhas gerais, a fantasia “Bom de bolo e muito mais: trigo” cumpre seu papel de comunicar a sua ideia central, o trigo, mas poderia ter sido melhor desenvolvida, apresentando maior apuro estético e uso dos materiais de maneira mais adequada.

Quando analisamos as formas e proporções, comparando o figurino à fantasia, nos causa estranhamento em algumas partes do protótipo, como: a) as proporções dos feixes de trigo da cabeça e do ombro; b) o tamanho das plumas brancas, e, principalmente, c) a redução do tamanho e o efeito de cascata da capa, que no desenho era uma grande capa em godê, formando cascata e na confecção transformou-se numa capa bem menor do que a proposta, perdendo completamente o movimento. Notamos, ainda, que d) a aplicação do capim de acetato dourado na fantasia (ombros e cabeça) não seguiu a proposta desejada no figurino carnavalesco, pois os filetes ficaram muito esparsos, comprometendo o visual pretendido.

O carnavalesco nos confirmou que teve algumas limitações técnicas e de produção, porém entendemos que não foram encontradas boas soluções de

materialização para os problemas. Como exemplo podemos citar as placas de trigo em acetato dourado, utilizadas na cabeça, onde as mesmas poderiam ter sido mais bem recortadas, a fim de manter a proporção do projeto, e não foram. Os feixes de trigo, em placas de acetato douradas, que deveriam formar a coroa também ficaram devendo o efeito “real”, em função de sua montagem e delineamento das formas.

As plumas foram aplicadas em demasia e, aparentemente, não foram bem posicionadas, como proposto no figurino, escalonadas (em tamanhos diferenciados) em um leque de plumas coeso, como geralmente acontece.

Quanto à impossibilidade do efeito cascata na capa, o carnavalesco nos confirmou que problema se deu pelo maquinário mais comum para sublimação, que possui o tamanho de 1m X 1,40m, o que não permitiria todo o panejamento, volume e movimento previsto no figurino, porém poderiam ter sido pensadas outras soluções, como a costura de mais de um pedaço de tecido para formar uma capa grande, com emenda nas costas, ou ainda a impressão deste tecido em impressoras digitais.

Podemos indicar ainda, que a aplicação de galão dourado, nas extremidades da capa, impossibilitou uma maior movimentação e leveza, tendo deixado a capa esticada e pesada nas bordas. Isso prejudicou em demasia o efeito geral da fantasia. O melhor acabamento neste caso seria a utilização da máquina de costura de overlock, ou corte a laser ou a aplicação de um viés nas extremidades do tecido. Outro fator negativo ao efeito visual da capa é o tamanho da estampa dos feixes de trigo, considerando a distância entre a avenida, por onde passa o desfilante, e a arquibancada, onde encontramos o espectador e os jurados. A estampa é muito pequena e se torna, à distância, um borrão bege, ilegível.

Quanto a proporções devemos indicar que a fantasia-protótipo apresentou os motivos de feixe de trigo em tamanhos bem maiores do que os que eram previstos no figurino.

Assim, podemos concluir que as proporções não se assemelham à proposta do projeto, tendo se distanciado esteticamente do figurino, demonstrando problemas na materialização e apontando também problemas quanto às tecnologias de produção e às técnicas de construção da fantasia carnavalesca.

Quanto ao uso de materiais, identificamos na fantasia um menor uso dos arabescos dourados, em vista do que era proposto pelo figurino carnavalesco, bem como das pedras semipreciosas, que, na materialização, foram substituídas de pedras ovais para pedras redondas, além de estarem posicionadas de maneira diferente do projeto. Isto pode parecer um detalhe menor, mas as pedras redondas colocadas próximas umas das outras deixaram a base da coroa pesada e grosseira, enquanto no desenho o efeito se mantém delicado.

Os pingentes com franjas amarelas, foram confeccionados em tecido amarelo cítrico e, ao invés do efeito delicado, esses pingentes tornaram-se pontos luminescentes, que atraem o olhar do espectador, pela distorção das cores, em tons muito divergentes dos demais amarelos.

Segundo o carnavalesco esses pingentes já eram na cor amarelo cítrico no figurino, porém devido às configurações de tela e impressão, não foi possível chegar em uma correta representação do amarelo no figurino.

Notamos ainda uma mudança no formato e desenho dos punhos, bem como a falta das pedras, da franja de palha e do pingente, que eram propostos inicialmente no figurino e que foram totalmente suprimidos na confecção da fantasia-protótipo.

Podemos identificar, na base da coroa, uma troca de cor no tecido de forração, de dourado para azul royal. Ainda, na base encontramos seu contorno feito com dois taruceis dourados, grossos, que não foram bem utilizados, tornando o acabamento grosseiro e muito pesado visualmente, levando em conta o local onde foram aplicados. Para esta região há outros taruceis mais indicados, de menor espessura.

Outro ponto, referente ao adereço de cabeça, é a esfera no centro da coroa, que continha forração em tecido de dois tons de azul (turquesa e royal), proporcionalmente distribuídos, e agora possui forração predominantemente em azul turquesa, bem menor do que a sugerida no figurino.

A justificativa, presente no livro *Abre-Alas*, chama-nos atenção para a importância das plantações de trigo no Brasil, com seus “belos campos de trigo, para nossos bolos, pães e cervejas”.

Ao compararmos a justificativa com a fantasia carnavalesca, notamos que o “movimento esvoaçante dos trigais” não se materializou na fantasia, devido à má execução da capa. Outro fator a se destacar é a ausência de elementos como

os bolos, pães e cervejas, referidos na sinopse. Indagado, o carnavalesco diz que já não se lembra mais sobre as escolhas conceituais feitas para o texto de defesa desta fantasia.

Mais do que uma exímia aptidão técnica e bom uso dos materiais, é importante para um carnavalesco saber conduzir um trabalho de equipe, pois são seus diversos parceiros profissionais os responsáveis pela concretização de suas concepções.

A prototipagem destina-se a evitar eventuais diferenças negativas entre as fantasias da mesma ala, permitindo unidade visual e racionalidade dos processos produtivos de trabalho, uma vez que são feitas reproduções, em grande quantidade, de uma mesma fantasia de ala.

Um protótipo mal executado pode atrapalhar toda a unidade visual do desfile, bem como fazer com que os erros sejam cometidos sucessivamente na reprodução das fantasias.

Para além de gostos pessoais, identificamos erros e acertos nos dois projetos (2005 e 2018), que nos ajudaram a refletir sobre a aproximação dos processos do universo carnavalesco e dos processos do universo do design.

A fim de corroborar com a parte prática na pesquisa de Mestrado, no Programa de Pós-Graduação em Design (PPGD/UFRJ), organizamos uma oficina junto a estudantes do curso de graduação em Indumentária, na própria UFRJ, para nos trazer novas perspectivas com relação ao desenvolvimento de uma metodologia para o projeto de figurinos carnavalescos.

5. A oficina Figurino para Carnaval

Esta oficina foi realizada como estágio docente, junto à disciplina “BAT005 – Figurino para carnaval”, oferecida como “tópicos especiais”, para todos os alunos da EBA/UFRJ. A disciplina foi ministrada pelos professores Madson Oliveira (orientador da pesquisa) e Samuel Abrantes, e contou com a matrícula de alunos de Indumentária e de outros cursos, como História da Arte e Design.

Antes do início do semestre nos reunimos com os professores acima citados para discutir como seria a dinâmica das aulas e explorar os objetivos daquela ação. Preparamos 15 encontros semanais, como acontece nos cursos daquela instituição de ensino.

A ementa da disciplina está disponível no anexo 3, porém, resumidamente, explicitamos aqui que ela possuía 3 créditos, 45 horas, e foi ministrada entre as 13 e 16 h, às quintas-feiras, na sala 313 do prédio da Reitoria da UFRJ. Isso aconteceu entre os dias 08/08/2019 a 05/12/2019.

A disciplina já havia sido ofertada outras vezes, por outros professores, uma vez que esse conteúdo é variável, como deve ser no caso de “tópicos especiais”. Por isso mesmo, o programa da disciplina foi adaptado especialmente para que pudéssemos aplicá-lo em nossa pesquisa de mestrado, como vemos abaixo.

Dividimos o conteúdo da disciplina em duas abordagens que privilegiavam:

1 – Aulas expositivas, nas quais foram estudados os aspectos relevantes dos costumes e da indumentária, como suporte para a construção de fantasias carnavalescas;

2 – Aulas práticas nas quais promovemos a elaboração de um projeto de figurino carnavalesco, desenvolvido pelos alunos, relacionado ao tema previamente escolhido, uma fantasia de trigo (tema principal de nossa pesquisa no mestrado).

Nossa ideia era acompanhar a criação de figurinos carnavalescos, ao mesmo tempo que direcionávamos parte do processo criativo para, ao final, descrever e analisar o processo e os resultados.

Assim, organizamos o programa da disciplina de maneira que os alunos seguissem uma metodologia de criação, levando em consideração dois grandes blocos: 5.1) concepção e 5.2) construção, como explicamos a seguir:

5.1. A concepção

Essa fase da disciplina foi iniciada em 08/08/2019 e foi até 10/10/2019. Iniciamos apresentando a disciplina, os facilitadores e os alunos, assim como as propostas das aulas e a avaliação da turma. Logo no início percebemos a heterogeneidade da turma, com alunos de origens e experiências distintas. Assim como, identificamos pessoas interessadas em se aventurar e ingressar profissionalmente no universo carnavalesco.

No segundo encontro, partimos para a apresentação dos enredos, de 2005 e de 2018 (Grande Rio e União da Ilha, respectivamente), explicitando que cada aluno deveria apresentar um projeto de figurinos que atendesse às necessidades de um dos dois enredos de sua escolha.

Ou seja, os alunos trabalhariam como profissionais contratados para desenvolver um projeto de fantasias a partir dos enredos, nesse caso a partir das sinopses criadas pelos carnavalescos, que funciona como um *briefing*. A proposta principal é que cada aluno pudesse experimentar como funciona a função de um figurinista para escola de samba, no grupo especial.

A fim de seguirmos as diretrizes de tempo da própria ementa da disciplina, propusemos que eles não desenhasssem todos os figurinos necessários a um desfile de escola de samba, mas que se dedicassem aos principais segmentos. Assim, delimitamos o trabalho exigido aos alunos num total de 06 croquis, a saber: 01 baiana, 01 casal de mestre-sala e porta-bandeira, 01 casal da velha guarda e 01 figurino de ala.

Os desenhos criados para as fantasias de ala deveriam respeitar os argumentos já desenvolvidos anteriormente pelos carnavalescos Roberto Szaniecki e Severo Luzardo, ou seja, os alunos precisavam neste item projetar uma fantasia que representasse obrigatoriamente uma das justificativas das alas “Riqueza Cereal” ou “Bom de Bolo e muito mais: trigo!” (2005 e 2018, respectivamente). Os demais figurinos eram livres e poderiam ser reinterpretados do desfile original ou criados a partir de justificativas originais, para complementar o quantitativo dos seis desenhos obrigatórios.

É importante alertar que, em nenhum momento, mostramos os projetos desenvolvidos anteriormente pelos carnavalescos profissionais, a fim de não influenciar nas criações dos estudantes.

Distribuímos para a turma um direcionamento metodológico projetual, em que os alunos deveriam seguir uma sequência lógica de trabalho, buscando referências visuais a partir dos enunciados (originais ou pré-estabelecidos), em forma de prancha ou colagem; desenvolvendo uma cartela de cores; apresentando um estudo de formas/silhuetas e explicando sua respectiva simbologia. Para tanto, geramos um roteiro para avaliação, levando em consideração que esse roteiro se aplicava a todos os desenhos, como detalhamos a seguir:

- Pranchas de referências imagéticas, com relação à silhueta corporal e sua simbologia;
- Cartela de cores, com sua respectiva justificativa (originada da colagem), em qualquer técnica manual;
- Pesquisa escrita sobre o tema (para as fantasias diferentes da fantasia de ala);
- Descrição (defesa escrita) sobre as criações, explicando suas escolhas (formas, cores, texturas, etc.);
- Os figurinos desenhados representando frente e costas, pintados com a mesma técnica usada da cartela de cores e apresentados mantendo uma unidade na cor e no tamanho das pranchas;
- O figurino de ala deveria ser selecionado para ser representado com sua respectiva ficha técnica (com desenho técnico incluindo todas as partes desse figurino, além das amostras de: materiais, aviamentos, beneficiamentos e orçamento, propostos na criação do projeto de figurinos).

O figurino de ala era aquele que seria utilizado para dar continuidade na segunda parte da oficina, com relação à parte prática, pois até o final do semestre ele precisaria ser confeccionado.

Na primeira parte da disciplina (Concepção), os desenhos foram realizados individualmente. No entanto, durante o segundo momento (Construção), os estudantes deveriam se juntar em duplas, trios ou até quartetos para desenvolverem o melhor projeto de um dos participantes de sua equipe ou, ainda, por meio da hibridização das ideias desenhadas durante a primeira fase.

Essa atitude de juntar os alunos em pequenos grupos visava a diminuição dos custos de cada fantasia, além de estimulá-los a trabalhar coletivamente, discutindo alternativas, negociando soluções, dividindo tarefas e

responsabilidades. Isso é o que se espera do trabalho numa escola de samba: pessoas capazes de compartilhar suas experiências e promover a troca de conhecimento.

Na primeira avaliação, foram apresentados 14 trabalhos, quando transcorreram 08 encontros (em 10/10/2019).

Durante o período de inscrição para essa disciplina, recebemos um total de 28 pedidos de matrículas, enquanto ofertamos somente 20 vagas. O semestre começou com todos comparecendo, mas já na segunda semana de aulas (quando o estudante poderia realizar alterações em sua inscrição), 03 alunos deixaram nossa turma, bem como aceitamos mais 06 que ficaram em fila de espera, assim a turma passou a contabilizar 23 alunos no total. No entanto, ao longo das outras aulas e por diversos motivos, a turma foi diminuindo, chegando a 15 estudantes que finalizaram esta etapa do processo, 13 projetos individuais e 1 projeto em dupla.

Abaixo apresentamos os resumos das aulas, explicitando a importância de seu conteúdo e como ele pode ser agregador na construção de fantasias carnavalescas

- Aula 01 – Na primeira aula, foram apresentados os objetivos da disciplina, bem como os professores e seu envolvimento com o carnaval, e uma breve apresentação dos alunos, indicando a qual curso de graduação pertenciam e suas vivências (se houvesse) com escolas de samba. Houve também uma explicação sobre as atividades do semestre (a concepção e a construção). Após as apresentações, houve uma introdução ao conteúdo da disciplina, apresentando sua ementa e uma breve exemplificação de trabalhos desenvolvidos em anos anteriores na disciplina “Figurino para Carnaval”, a fim de mostrar aos alunos o que se esperava como resultados (Figura 40).

Finalizando a aula, apresentamos os dois enredos que seriam abordados na disciplina, “Alimentar corpo e alma faz bem” (Roberto Szaniecki, 2005) e “Brasil bom de boca” (Severo Luzardo, 2018) e foram exibidos alguns pequenos filmes sobre a profissão carnavalesco, com depoimentos de Rosa Magalhães, Milton Cunha e Cláudio Cebola, e suas visões sobre os desfiles. Ainda nesse encontro exibimos uma reportagem do programa “Conta Corrente” (transmitido

pelo canal a cabo Globo News) que ressaltava a importância do desfile das escolas de samba para a economia do Rio de Janeiro.

Figura 40 Alunas observando os trabalhos de anos anteriores, juntamente aos professores.



Fonte: Cláudio Almeida.

- Aula 02 – Nesta aula apresentamos um documentário, “Imperatriz do Carnaval”, relatando o processo criativo de Rosa Magalhães para o desfile do GRES Imperatriz Leopoldinense. O filme mostrava os bastidores da criação do carnaval para o ano 2000, no qual Rosa conquistou o campeonato com o enredo “Quem descobriu o Brasil foi Seu Cabral, no dia 22 de abril, dois meses depois do carnaval”. No vídeo, Rosa revelava sobre o projeto daquele ano, ressaltando a importância da conexão do samba com o que ela pretendia apresentar visualmente na avenida. No vídeo, foi mostrado ainda a concepção e a construção de seus figurinos, passando pela apresentação de protótipos, na quadra da escola de samba, e culminando com o desfile em si, na avenida Marquês de Sapucaí.

Utilizamo-nos desse mote para conversar sobre como, geralmente, se dá o processo criativo na criação do enredo, quando primeiro há a escolha de uma temática. É nesse momento que se escolhe quais assuntos serão mostrados na

avenida, gerando assim a setorização dos assuntos. Com a setorização finalizada, cria-se o texto da sinopse, que indicará as escolhas feitas pelo carnavalesco para guiar os compositores na feitura da letra e melodia do samba. Quando o samba é escolhido, este pode ter alterações em sua letra, ou não, e ainda pode provocar pequenas alterações na setorização e/ou no texto da sinopse, mostrando que o processo não é estanque, mas há um diálogo, uma construção desta base que culminará no projeto de fantasias e alegorias.

- Aula 03 – Em nosso terceiro encontro lemos, junto aos alunos, as sinopses dos enredos de 2005 e de 2018, escritas pelos carnavalescos Roberto Szaniecki e Severo Luzardo, respectivamente. Após a leitura e marcação das setorizações de cada carnavalesco, conversamos sobre como eles tomaram caminhos distintos, mesmo falando sobre uma mesma temática geral, a alimentação. Conversamos ainda sobre o processo de estruturação e organização de um desfile de escola de samba, no grupo Especial do Rio de Janeiro, analisando as diferenças de tamanho entre as duas setorizações lidas.

Vale ressaltar aqui que o enredo da Grande Rio (2005) possui maior número de alas e alegorias em sua setorização do que o desfile da União da Ilha (2018), pois, com o passar dos anos, o tempo para o desfile das escolas de samba foi diminuindo.

Apontamos também algumas das obrigatoriedades dentro de um desfile de escola de samba, das seguintes alas ou elementos: baianas, bateria, passistas e casal de mestre-sala e porta-bandeira. Discutimos sobre as especificidades de cada um dos figurinos que precisavam ser feitos na primeira atividade: a silhueta da baiana, sua simbologia matriarcal, marcando sua importância como um elemento de ancestralidade dentro da estrutura de uma escola de samba; a importância na riqueza de detalhes no figurino do mestre-sala e da porta-bandeira, que empunham o pavilhão (termo usado para se referir à bandeira de uma escola de samba); a velha guarda que representam os guardiões da memória da escola, e como seu figurino é menos fantasia e mais vestimenta de gala, devido a utilização da mesma em outros eventos dentro do mundo do samba; e a importância de atender às justificativas na criação da ala sobre “o trigo”. No fim da aula, mostramos os compactos dos desfiles das escolas campeãs do ano de 2017, Portela e Mocidade, a fim de chamar a atenção dos

estudantes sobre as fantasias acima citadas dentro do desfile e ajudá-los na criação de seus figurinos.

- Aula 04 – Nesta aula, conversamos sobre como o conceito de patamares corporais, descrito por Felipe Ferreira (1999, pp. 105-6), define os locais no corpo, onde podemos prender ou fixar partes da fantasia, e como a boa utilização destes patamares corporais poderia beneficiar projetos de figurinos carnavalescos. Em seguida, iniciamos uma apresentação de slides sobre os materiais mais comumente utilizados nas fantasias, separando-os em: elementos estruturais; elementos de forração; elementos decorativos; elementos costuráveis e elementos de calçado (conforme descrito minuciosamente no capítulo 04 dessa dissertação), ressaltando ainda os diversos profissionais que se apresentam nesse encontro em prol do projeto. Juntamente a esta introdução sobre a materialidade no carnaval das escolas de samba, montamos uma mesa com diversos materiais que estavam presentes na apresentação de slides, para que os alunos pudessem vê-los e tocá-los, inserindo-os no contexto de alguns materiais que não são muito utilizados por outras áreas.

Após esta introdução preparamos outra apresentação com slides, focada nas fantasias de ala, para demonstrar a importância da utilização dos elementos estruturais, que se fazem muito necessários devido:

- a) A distância entre a arquibancada e a pista de desfile, que são aproximadamente vinte metros (Figura 41). Na imagem observamos uma silhueta que mostra a diferença entre o tamanho de um ser humano em pé (1,80m), no meio da avenida, e as altas arquibancadas, onde fica localizada a plateia. Assim chamamos atenção dos estudantes para a leitura que o público precisa ter das fantasias, devido a distância deles (na arquibancada) até os brincantes (na pista).

Figura 41: Proporção humana (em vermelho) comparada à proporção das arquibancadas do sambódromo.



Fonte: Cláudio Almeida.

b) A dar maior leitura e visibilidade às formas pensadas pelo carnavalesco (Figura 42), pois são as estruturas metálicas, vimes e aramados que possibilitam o alongamento das formas, para cima e para os lados, nas fantasias, alongando a figura humana e sua visibilidade.

Figura 42: Uma fantasia carnavalesca e seus elementos estruturais assinalados em vermelho.



Fonte: Cláudio Almeida.

c) criar volumes para preencher espaços (Figura 43), criando espécies de “tapetes” na avenida (Figura 44) e permitindo uma maior uniformidade visual nas alas que desfilam.

Figura 44: Um modelo de fantasia carnavalesca, em conjunto, formando uma ala.



Fonte: Marcelo Regua/ Riotur.

Figura 43: Vista superior do sambódromo revelando os tapetes cromáticos, formados pelos agrupamentos das alas.



Fonte: Riotur.

Após as apresentações, assistimos a dois vídeos sobre: a) funcionamento e o processo de *vacuum forming* na moldagem de peças em acetato e EVA, e b) a rotina e cotidiano de uma costureira de escola de samba. Essas são duas ações diferentes, mas que estão contidas na construção de uma fantasia carnavalesca, empregando profissionais autônomos e gerando renda e empregabilidade, ao longo do ano e mais fortemente nos meses que antecedem aos desfiles carnavalescos.

- Aula 05 – Na quinta aula, o professor Madson Oliveira nos levou alguns dos croquis do enredo “Carnavaleidoscópio Tropicáfago”, desenvolvido por Jack Vasconcellos, para a escola Paraíso do Tuiuti, no ano de 2017. Em sua apresentação, que contava com figurinos impressos e projetados na tela, alertávamos sobre as volumetrias e formas das fantasias, ressaltando que, diferentemente do teatro, moda ou televisão, as fantasias carnavalescas precisam ocupar o espaço da avenida, sem deixar “buracos”.

Em seguida, com os nomes das fantasias e as justificativas deste desfile, em mãos, perguntamos aos alunos qual o significado da visualidade das fantasias que eram exibidas na tela, a fim de posteriormente compararmos com as justificativas e aferirmos se o carnavalesco foi bem sucedido em sua conceituação. Ou seja, queríamos saber se as fantasias representavam o que diziam representar, se conseguiam chegar com sua mensagem ao espectador, sentado nas arquibancadas da avenida Marquês de Sapucaí, sem que este tivesse qualquer material de apoio.

Acreditamos que com este exercício crítico e avaliativo, feito pelos alunos, enquanto espectadores, os ajudaria no seu processo de projetar seus próprios figurinos carnavalescos, entendendo sua missão de empregar objetividade e clareza na mensagem de seus projetos.

Apresentamos ainda um livro sobre o processo criativo da carnavalesca Rosa Magalhães, para o desfile de 2005, da escola Imperatriz Leopoldinense, onde ela desenvolveu um enredo sobre a hibridização dos contos infantis de dois grandes escritores: Hans Christian Andersen (dinamarquês) e Monteiro Lobato (brasileiro e tradutor dos contos de Hans para o português). No livro, há todo o projeto de fantasias e alegorias desenvolvido para aquele desfile, por meio de desenhos, miniaturas das fantasias (protótipos proporcionalmente construídos), além de fotos do desfile propriamente dito.

A carnavalesca Rosa Magalhães comumente utiliza, como ferramenta de seu processo criativo, a construção de protótipos em miniatura como uma etapa intermediária entre o figurino e a fantasia-protótipo, aprofundando assim seus estudos para o carnaval em que está trabalhando, como podemos ver abaixo (Figura 45):

Figura 45: Figurino e miniatura projetados por Rosa Magalhães.



Fonte: OLESEN, 2005.

Após estas primeiras atividades da aula, exibimos um documentário que ressaltava a importância da mulher no carnaval carioca e, por fim, pedimos que a partir da próxima aula, os alunos começassem a trazer os estudos e ideias dos seus figurinos.

- Aula 06 – Iniciamos a aula com um vídeo sobre os carnavais de Joãozinho Trinta, transmitido pelo programa Globo Repórter (TV Globo), ainda nos anos 1990, no qual ele falava sobre seu início de carreira no carnaval, sua trajetória e ascensão junto ao GRES Beija-Flor de Nilópolis, onde conquistou diversas vezes

o campeonato ou vice-campeonato, desenvolvendo desfiles memoráveis. Depois do vídeo, passamos para as orientações dos projetos trazidos para sala de aula pelos alunos.

Como nas aulas de projeto de design, percorríamos as mesas olhando o material que os alunos traziam, indagando-os sobre determinadas decisões e dando colaborações que os fizessem pensar em melhorias, nunca de forma direta, mas sugerindo a reflexão dos mesmos sobre determinados pontos. Como percorríamos as mesas, as orientações foram abertas e qualquer aluno poderia acompanhar a orientação de seu colega de classe, assim podendo incorporar dicas e falas aos seus próprios processos.

Ressaltamos que, no processo de concepção do figurino, os alunos precisavam montar pelo menos uma prancha de referência imagética para cada figurino, aliado a uma cartela de cores, extraída da prancha. Abaixo, ilustramos parte desse processo, ainda como atividade individual (Figura 46).

Figura 46: Estudos para montagem da prancha de referência imagética e para o figurino.



Fonte: Cláudio Almeida.

- Aula 07 – Nesta aula exibimos um filme documentário sobre os bastidores da criação de Renato Lage para o GRES Acadêmicos do Salgueiro, em 2009,

com o enredo “Tambor”. O vídeo mostrava o projeto de figurinos, passando pela feitura das roupas até à festa de protótipos, onde as fantasias carnavalescas foram apresentadas à comunidade desta escola de samba. Mais uma vez, chamamos a atenção dos alunos para os volumes, os acabamentos e o reconhecimento dos materiais aplicados às fantasias.

Reiterando a importância do desenho como ferramenta de projeto, nesse caso, apresentamos, ainda, os figurinos e as fantasias-protótipo do projeto da Mocidade, do ano de 2003, desenvolvido por Chico Spinoza, onde os professores Madson Oliveira e Samuel Abrantes fizeram parte da equipe de construção das fantasias-protótipo.

Os professores mostravam os desenhos aos alunos e perguntavam como eles materializariam tal parte daquele figurino (Figura 47). Os alunos respondiam e, em seguida, os professores esclareciam como foi construído à época tal parte da fantasia.

Figura 47: Professores praticando o exercício com os alunos.



Fonte: Cláudio Almeida.

O exercício de reconhecer materiais e imaginar técnicas de construção e de soluções estéticas se torna de grande valia para o processo criativo, pois assim os alunos, ao projetarem os seus figurinos, já começam a imaginar como materializar suas ideias, mantendo um senso de realidade, dentro de suas possibilidades construtivas. Finalizamos a aula com atendimento aos alunos em

seus projetos de figurino, pedimos ainda que os alunos não tivessem medo de desenhar e que exercitassem mais de uma possibilidade de figurino para o mesmo tema, até mesmo para poder hibridizar ideias, caso necessário.

- Aula 08 – Utilizamos a penúltima aula antes da avaliação para dar consultoria aos projetos de figurino em andamento. Aproveitamos e demos o espaço da aula para os alunos que estivessem atrasados realizarem os desenhos no espaço de sala de aula.
- Aula 09 – A nona aula foi dedicada à avaliação dos alunos, que deveriam apresentar neste dia o projeto completo, contendo pranchas de referência imagética, cartela de cores e os figurinos de: 01 baiana, 01 casal de mestre-sala e porta-bandeira, 01 casal da velha guarda e 01 figurino de ala, obrigatoriamente sobre o trigo (com sua respectiva ficha técnica).

A avaliação, por parte dos professores, se deu como em uma apuração de escolas de samba, por quesitos. Cada quesito possuía sua nota máxima e a possibilidade de ser fracionada, somando-se todos os quesitos, obtinha-se no final a nota 10,0 (dez). A avaliação seria composta pela média do somatório dos avaliadores como os julgadores de “quesitos”, dos desfiles de escola de samba. Os pontos observados foram: o bom uso das cores, a pesquisa, a colagem (prancha de referência imagética), a descrição das fantasias, os croquis e a ficha técnica do figurino de ala, conforme Figura 48.

Figura 48: Modelo de avaliação.

Aluno	Cores 1,5	Pesquisa 0,5	Colagem 1,0	Descrição 1,0	Croquis 3,0	F. Técnica 3,0	Total 10,0

Fonte: Madson Oliveira

Abaixo, exibimos os figurinos de ala “trigo”, criados para a disciplina, além das pranchas de referência e cartela de cores. Lembramos que os alunos assinaram um termo de cessão de imagens (anexo 4) e que, por questões éticas, seus nomes não serão revelados, sendo os mesmos aqui identificados como Aluno 01, Aluno 02, etc.

Reiteramos que os figurinos carnavalescos, sobre o trigo, precisavam atender às necessidades das justificativas presentes no caderno Abre-Alas (2005 e 2018), sendo assim, colocamos mais uma vez as justificativas abaixo para efeito de comparação.

Seguem as justificativas da ala “Riqueza cereal” (2005) e “Bom de bolo e muito mais: trigo” (2018), respectivamente: “Através desta ala mostraremos o trigo, a matéria prima mais importante desde os idos tempos na base da alimentação comum a todos os povos: o pão” (LIESA. Abre-Alas, 2005, p. 239). E:

Já sabemos: se plantando, tudo dá... Mesmo sendo uma cultura de inverno, o Brasil possui ampla produção de trigo (CUNHA, 2001), provando sua vocação como celeiro do mundo. Os belos campos de trigo, para nossos bolos, pães e até cervejas, esvoaçando ao vento, resplandecendo ao sol, marca de um Brasil, de fato, Bom de Boca e de plantação! (LIESA. Abre-Alas, 2018, p. 156).

O primeiro trabalho (Figura 49) foi realizado pelo aluno 01, graduando em História da Arte que objetivava representar a fantasia “Riqueza cereal”. Infelizmente o aluno não conseguiu nos entregar o trabalho completo, pois faltou: o figurino desenhado de costas; colorir frente e costas; apresentar a cartela de cores e a ficha técnica do figurino.

Figura 49: Prancha de referência imagética e figurino. Aluno 01.



Fonte: Cláudio Almeida.

A prancha de referências imagéticas do aluno 01 é composta de imagens selecionadas na internet e justapostas. Podemos identificar uma árvore com raízes, um cesto de palha, pães franceses, cordas de sisal, alguns feixes de trigo sobre uma superfície e um campo de trigo *in natura*.

Em seu figurino, ele projetou uma cabeça com um cesto de palha no qual podemos indicar a presença de pães e feixes de trigo. Nos ombros ele se utilizou de uma pala redonda, de palha, com feixes de trigo em sua circunferência. Os punhos e o saiote também são indicados como sendo de palha. Como roupa base, uma blusa com desenhos representando raízes e uma calça comprida de malha. Como o desenho não chegou a ser pintado não podemos ter certeza quanto às cores dos elementos, como: a blusa; a calça e a sapatilha, e quanto aos materiais que ele pretendia utilizar.

A proposta não explorou a volumetria da fantasia e faltam elementos estruturais que estendam a silhueta e ultrapassem os limites do corpo e contribuam para que o brincante ocupe os espaços na avenida, proporcionando impacto visual. Ademais, o figurino proposto referia-se à fantasia “Riqueza cereal” e sentimos falta dos elementos que representassem, de fato, uma riqueza cereal ou que atendessem aos elementos presentes na justificativa da fantasia.

Durante todo o processo este aluno demonstrou dificuldades, tanto para entender a proposta, quanto para desenhar, pois não conseguia transpor sua fala para os seus desenhos. Tal dificuldade pode se dar pelo curso de origem, predominantemente teórico e sem disciplinas de desenho ou que explorem a espacialidade.

Nos cursos de design e indumentária, as disciplinas práticas e teórico-práticas têm um peso maior em relação às disciplinas teóricas, muito em função da atividade profissional. Para estas disciplinas um desenho não se restringe simplesmente a um traço com o lápis no papel, ele envolve a comunicação das ideias, a percepção visual e o conhecimento relacionado à volumetria, ao repertório visual e à bagagem cultural de quem fez aquele desenho.

Este aluno só acompanhou a turma até a primeira fase, tendo, ao final da avaliação, trancado a disciplina e desistido do desejo inicial.

O próximo trabalho de concepção (Figura 50), foi realizado pelo aluno 02 e representa a fantasia “Bom de bolo e muito mais: trigo”. Ele nos apresentou a prancha de referência imagética, a cartela de cores, a ficha técnica e o figurino desenhando apenas a parte frontal, faltando o desenho das costas.

Figura 50: Prancha de referências, cartela de cores e figurino. Aluno 02.



Fonte: Claudio Almeida.

Em sua prancha de referência imagética podemos notar no topo uma vestimenta que lembra uma fantasia de carnaval, com grandes feixes de trigo no costeiro. No fundo, uma grande imagem avermelhada da deusa Deméter, bem como na parte inferior esquerda, onde encontramos outras imagens que fazem referência a esta figura. No lado direito da prancha encontramos algumas representações de trigal, bem como um exército de punho cerrado, na parte inferior direita.

Quanto à cartela de cores notamos uma fácil transposição das cores e das proporções das mesmas, presentes na prancha imagética para o figurino. Notamos a ausência do azul em sua cartela de cores, visto que o aluno 02 a utiliza no figurino.

A proposta do figurino é composta por uma cabeça de flores vermelhas, emolduradas por um ostensório dourado. Nos ombros, uma pala com duas cornucópias marrons, inclinadas para o alto, emoldurando o rosto. Nas costas, um costeiro com grandes feixes de trigos dourados, cinco para cada lado. Nos

braços, braçadeiras douradas, com símbolos gregos, e um punho dourado com símbolos gregos e um pendente vermelho e azul. Como roupa de base, encontramos um vestido, moldando a silhueta grega, em vermelho, com símbolos gregos na gola e barrado laranja. Sobre o vestido, um cinto dourado com símbolos gregos. Como elemento de calçado uma bota marrom, com detalhe em vermelho.

Comparando a prancha de referência imagética ao figurino podemos notar seus elementos hibridizados, bem como a intencionalidade em representar a deusa Deméter.

Quanto aos patamares corporais, o aluno 02 deu ao figurino uma volumetria interessante, onde vemos a intencionalidade de, na avenida, formar “belos campos de trigo”, ao projetar um costeiro com grandes feixes de trigo, que juntamente às demais fantasias desta ala, formaria um verdadeiro trigal.

Quanto ao significado proposto pela justificativa, o aluno incluiu referências à deusa grega Deméter, que tem relação com a terra cultivada e é a propiciadora do trigo na cultura grega, causando confusão na leitura do figurino, pois insere nele símbolos gregos e cores que não representam “[...] os belos campos de trigo, para nossos bolos, pães e até cervejas, esvoaçando ao vento, resplandecendo ao sol [...]” (LIESA. Abre-Alas, 2018, p. 156). A utilização de tais elementos na elaboração da fantasia, contribui para uma maior dificuldade de ler visualmente seu real significado.

Nosso próximo trabalho (Figura 51), refere-se à fantasia “Riqueza cereal”, e foi realizado pelo aluno 03, do curso de Indumentária, que é apaixonado por desfiles de moda e tentou captar a essência do figurino carnavalesco aliado às suas referências de passarela. Ele nos entregou todos os itens pedidos.

Figura 51: Cartela de cores, prancha imagética e figurino costas e frente. Aluno 03



Fonte: Cláudio Almeida.

Podemos notar em sua prancha de referência imagética um tragal ao sol, cinco imagens de desfiles de moda, uma obra de arte e duas figuras de homens com silhuetas renascentistas. Comparando a prancha imagética ao figurino, podemos constatar de onde partiram algumas ideias, como a saia trançada e a silhueta renascentista, porém os elementos de algumas imagens (vestido vermelho e vestido rosa), bem como algumas cores presentes na cartela de cores, não são encontrados no figurino.

Quanto à cartela de cores, ele selecionou marrom, dourado, rosa, preto, cinza, azul, bege e *off-white*. Vale indicar que ele não se utilizou todas as cores em sua proposta de figurino.

A prancha do aluno 03 mostra um chapéu de navegador (em referência à silhueta renascentista), marrom, com debrum em dourado e ladeado por feixes de trigo. Como roupa de base vemos uma blusa marrom, com um grande decote em “V”, debrum em preto, de onde saem feixes de trigo. Encontramos, ainda, as

mangas compridas feitas de fitas douradas dobradas. Cobrindo a parte abaixo da cintura, uma saia bege, com treliças sobre a mesma, sobreposta de ramos de trigo.

Ao longo das aulas orientamos todos os alunos para que buscassem o aumento nas formas, nos volumes, ousadia no pensamento para atender à leitura visual e suprir a distância entre a avenida e a arquibancada, entretanto o aluno 03 não conseguiu captar a diferença entre os volumes utilizados nos produtos de moda e nos desfiles de uma escola de samba.

Essa proposta de figurino não se utilizou de elementos estruturais, não se atentando para “dar maior leitura e visibilidade às formas e criar volumes para preencher espaços, formando tapetes”. Assim a criação não apresenta a potência de uma fantasia carnavalesca, nem representar o trigo.

O trabalho a seguir (Figura 52) foi desenvolvido pelo aluno 04 e visava atender à justificativa da fantasia “Bom de bolo e muito mais: trigo”. O aluno não entregou todos os itens que eram pedidos, faltando o detalhamento técnico.

Figura 52: Prancha de referência, figurino frente e costas. Aluno 04.



Fonte: Cláudio Almeida.

Notamos na prancha de referência imagética a seleção de muitas cervejas, em copos, latinha e garrafa, em meio à figura de um pão cortado, duas mãos abrindo uma massa, feixes e grãos de trigo sobre uma mesa e um trigo, ainda verde.

Em sua cartela de cores o aluno selecionou o bege (trigo), o amarelo (cerveja), e o azul (rótulo da cerveja). Podemos notar também que o aluno se utilizou, no figurino, da cor marrom, que não foi selecionada em sua cartela de cores. Apesar de a cartela de cores ter uma fácil transposição, tanto nos tons, quanto nas proporções para o figurino, não percebemos com a mesma facilidade nas ideias e nos volumes transpostos, fugindo significativamente da inspiração na prancha de referências.

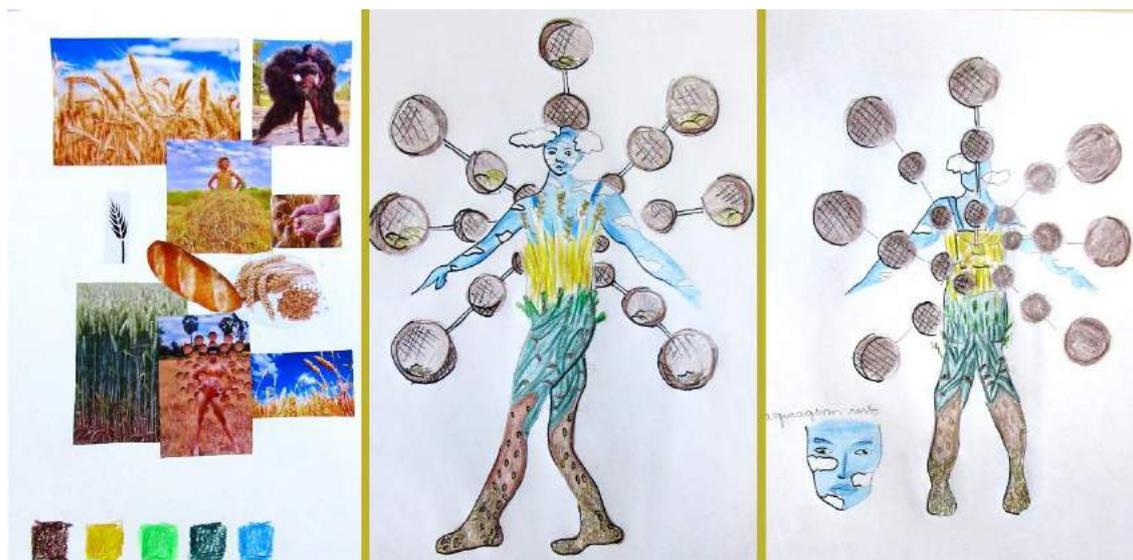
No figurino, o aluno projetou uma pala marrom, nos ombros, que sustenta um costeiro, que se estende verticalmente, como um arco. Nele, estão fixados uma bandeja redonda, em cada ponta, com garrafas de cervejas e petiscos, numa aparente intenção em referir-se à mesa de bar. Há uma roupa de base, tipo um macacão de malha, amarela da cor da cerveja, onde notamos uma textura que imaginamos serem feixes de trigo aplicados. Aferimos ser de malha porque como roupa de base são usados tecidos que tenham elasticidade, podendo estes serem em malha, lycra, energy, helanca, etc. Observamos ainda um par de luvas e botas marrons, que supomos referir-se à garrafa de vidro que acondiciona a cerveja.

Quanto aos patamares corporais, apesar de possuir um costeiro alto, o aluno parece não ter se atentado ao equilíbrio das partes que compõem uma fantasia carnavalesca, visto que deixou alguns destes patamares sem peças, como na cabeça e na cintura, por exemplo. Além disso, há um evidente descompasso entre os elementos da parte superior do desenho com a parte inferior, sem volumes.

Quanto à justificativa, proposta pelo carnavalesco, o figurino, visualmente, não representa a totalidade de elementos propostos pela justificativa.

O próximo projeto (Figura 53) foi desenvolvido pelo aluno 05 e representa a fantasia “Riqueza Cereal”. Dos itens que eram obrigatórios para a apresentação, ficou pendente o detalhamento técnico do figurino.

Figura 53: Prancha de referência, cartela de cores, figurino frente e costas. Aluno 05.



Fonte: Cláudio Almeida.

Na prancha de referência imagética, o aluno 05 apresentou um campo de trigo pronto para colheita, outro campo de trigo ainda verde, fotos de modelos onde os elementos do campo são incorporados à vestimenta, um pão e alguns grãos de trigo *in natura*.

Na cartela de cores ele optou por: marrom (a terra), amarelo (campos de trigo *in natura*), verde escuro (os caules), verde claro (os feixes de trigo não-maduros) e o azul claro (o céu). Ao compararmos a prancha de referência ao figurino, facilmente notamos de onde surgiram as inspirações e escolhas feitas pelo aluno para criar este figurino. Porém, em sua cartela de cores, sentimos falta da seleção do branco, utilizado no figurino.

No desenho podemos notar um chapéu, branco, que emula nuvens, juntamente a um rosto maquiado de azul e branco. Nos ombros uma cadeirinha com um costeiro (adereço preso aos ombros, igual a uma pala, porém ela não possui estrutura, de arame ou vime, para fixar adereços no peito, sustentando apenas uma armação para as costas), onde estão fixados diversos cestos de palha redondos, de tamanhos diferentes, com pães dentro e emoldurando toda a figura humana. No corpo, imaginamos que o aluno 05 se utilizou de uma malha, como roupa de base, que vai das pernas marrom (simbolizando a terra) aos braços azuis (simbolizando o céu com nuvens). Sobre esta malha, na região do peito, encontramos uma espécie de *corset* amarelo, com aplicação de feixes de

trigo *in natura*. Na parte inferior do *corset*, uma bermuda verde com aplicação de feixes de trigo ainda verdes. Como elemento de calçado, imaginamos ser uma sapatilha marrom, da mesma cor da calça de malha.

Quanto ao uso dos patamares corporais, observamos que o chapéu não possui projeção vertical suficiente, não há nada preso aos punhos ou antebraços, da mesma forma que não colocou elementos presos à cintura ou às pernas.

Ao tentar representar visualmente a justificativa da ala “Riqueza cereal”, o projeto mostrou-se frágil, pois a ideia de o trigo ou os pães serem protagonistas não se realiza nesse figurino, visto a grande atenção dada a outros elementos como a terra, o céu e os cestos de palha.

O próximo projeto (Figura 54) foi apresentado pelo aluno 06 para representar a fantasia “Riqueza cereal”. Dos itens pedidos o aluno não apresentou a ficha técnica do figurino.

Figura 54: Prancha de referência, cartela de cores e figurinos. Aluno 06.



Fonte: Cláudio Almeida.

Em sua prancha de referências imagéticas, o aluno apresentou-nos algumas imagens sobrepostas, como: fogos de artifício, macarrão cozido, um homem sem camisa, uma mulher de *body*, pães, feixes de trigo, flores secas e algumas outras imagens que não identificamos.

Como cartela de cores, ele seleciona o dourado, o vermelho e o verde. O dourado conota a riqueza, já as cores vermelho e verde são as cores da escola de samba Grande Rio, que desfilou a fantasia “Riqueza cereal”. Logo imaginamos que as cores foram selecionadas por esta razão, ao invés de serem extraídas da prancha de referência imagética.

Já em seu figurino, que deveria ser apresentado de frente e costas, o aluno nos apresentou um casal de passistas. Vale lembrar que foi pedido aos alunos que desenhassem uma fantasia de ala para representar o trigo e não uma fantasia especial, como a de passistas, apresentada pelo estudante. Assim, ele não seguiu a demanda para criação de um figurino de ala, além de não ter apresentado visualmente alusão ao trigo ou ao pão, muito menos à riqueza cereal.

Vale ressaltar aqui que o aluno, por já estar inserido no contexto do carnaval, não seguiu nossas orientações metodológicas, preferindo desenvolver esta primeira parte do projeto sozinho, sem consultoria, nos apresentando este projeto apenas na avaliação, tarde demais para ajustes ou um alinhamento real com a proposta.

O projeto a seguir (Figura 55) foi desenvolvido pelo aluno 07 e representa sua visão da fantasia “Bom de bolo e muito mais: trigo”. O aluno apresentou seu trabalho incompleto, faltando: desenho do figurino de costas, cartela de cores, bem como sua ficha técnica.

Figura 55: Prancha de referência, justificativa e figurino. Aluno 07.



Fonte: Cláudio Almeida

Identificamos na prancha de referência imagética acima algumas imagens de: palhaços, cozinheiro, pães, *donuts* e outras guloseimas de padaria. Apesar de o figurino ser muito colorido e alegre, não notamos esta mesma aura em sua prancha imagética, talvez por conta da seleção de imagens, quanto pela qualidade da impressão que era ruim. Isso deixou a prancha muito escura, contrastando com o figurino, com cores vivas sugerindo alegria.

O aluno não chegou a apresentar uma cartela de cores e também não podemos afirmar que as cores do figurino foram retiradas da prancha imagética, assim enxergamos uma subutilização da metodologia proposta.

Em seu figurino identificamos na cabeça um chapéu de confeitiro branco e uma peruca de palhaço, vermelha. Observamos ainda a utilização de uma “cadeirinha” (uma pala, sem ombros, que segura o costeiro) e um costeiro semicircular com pães (tipo *baguette*), com sete *donuts* coloridos sobrepostos. Presos ao costeiro, o aluno prendeu cordas com pompons coloridos. Como roupa de base reconhecemos uma blusa branca, larga, de mangas compridas, com botões coloridos e um suspensório azul royal. Na parte inferior do corpo, há uma calça azul, roxa e vermelha, de cintura circular e larga, onde encontramos pequenos pompons vermelhos e a representação de algo viscoso, como uma calda escorrendo ou cobertura doce. Todo a figura nos remete aos palhaços de circo populares. Nas pernas, o aluno desenhou meias rosa de listras azuis com aplicação de botões coloridos e nos pés, sapatos cor de vinho, bem grandes, como aqueles usados por palhaços.

Em relação à utilização dos patamares corporais, houve uma boa utilização da volumetria da fantasia com a cabeça, e o costeiro, volumosos e todas as partes do corpo cobertas.

Quanto a representar o que é proposto pelo carnavalesco, o aluno 07 nos apresentou visualmente produtos originados da farinha de trigo, como os pães e os *donuts*, porém não se aproximou do tema central da fantasia, o trigo. Esta ausência, aliada a outras simbologias, como o palhaço e o confeitiro, contribuíram para distanciar ainda mais o figurino do que acreditamos que ele deveria representar.

O projeto abaixo (Figura 56) foi realizado pelo aluno 08 e foi entregue contendo todos os itens para avaliação: prancha de referência imagética, cartela de cores, figurino frente e costas e ficha técnica.

Figura 56: Prancha de referência, cartela de cores e figurino frente costas. Aluno 08.



Fonte: Cláudio Almeida

Com objetivo de atender à justificativa da ala “Bom de bolo e muito mais: trigo”, o aluno selecionou algumas imagens para sua prancha de referência, como: pães, bolos, um moinho, uma saca de estopa (acondicionando farinha de trigo), um celeiro e alguns feixes de trigo, onde o formato dos grãos ficou evidenciado. Ao compararmos a prancha de referência imagética ao figurino notamos a ausência de alguns elementos que ele se utilizou como inspiração: os pães e os bolos.

Em sua seleção para a cartela de cores encontramos o preto, dois tons de marrom, amarelo e branco e observamos que as cores do figurino foram retiradas da prancha imagética, entretanto constatamos que o aluno esqueceu de incluir o azul royal na seleção da cartela de cores.

O figurino do aluno 08 tem na cabeça um moinho de tijolos azuis, com pás de tela, feixes de trigo nas extremidades das pás e um telhado marrom. Na base do moinho encontramos uma peruca feita com pequenos feixes de trigo. Nos ombros, há uma pala redonda azul com feixes de trigo sobrepostos, dividindo este círculo. Nas extremidades dos ombros, há uma saca de estopa marrom, de cada lado, onde estão presas plumas brancas, simbolizando a farinha de trigo, quando processada e refinada. Na parte posterior da pala há uma aplicação de fitas

caindo, nos dois tons de marrom e amarelo. Identificamos ainda os punhos azuis royal, com acabamento em amarelo nas bordas, de onde pendem dois feixes de trigo, de cada lado. Como roupa de base, uma camisa de manga comprida amarela, sobreposta por um suspensório marrom, e uma calça azul royal, com babados nas duas pernas. Como elemento de calçado o aluno projetou uma sandália de três tiras, marrom.

Quanto aos patamares corporais, o figurino apresenta diversas peças que contribuem para “criar volumes para preencher espaços, criando ‘tapetes’ na avenida”, tais como: uma cabeça alta, uma pala com plumas estendendo o componente verticalmente e lateralmente, assim como as fitas caindo da pala e os feixes de trigo do punho, que criam volumes e efeito com o movimentar do brincante.

Ao compararmos o figurino criado pelo aluno à justificativa escrita pelo carnavalesco entendemos que o projeto atende ao mote que serviu de demanda. Em sua prancha imagética, o aluno 08 conseguiu apontar caminhos que seguiria para atender à justificativa. Porém vemos uma série de oportunidades perdidas e escolhas feitas sem embasamento. Dado o esquecimento da inclusão da cor azul na cartela de cores, e sua proporcionalidade ao compararmos às outras cores da prancha, não entendemos a razão pela qual a cor foi escolhida para a calça e para o moinho. Também não ficou claro o uso do amarelo para camisa e a silhueta escolhida para o desenho.

O projeto a seguir (Figura 57) foi desenvolvido pelo aluno 09 para representar a fantasia “Riqueza cereal”. Ele nos apresentou o figurino, visto de frente com um detalhe das costas, cartela de cores e ficha técnica, porém não realizou uma prancha de referência imagética.

Figura 57: Cartela de cores, figurino frente e detalhe costas. Aluno 09.



Fonte: Cláudio Almeida.

Quanto à cartela de cores o aluno nos apresentou o dourado e o bege, esquecendo-se do branco, cor de maior proporção em seu figurino. O branco faz alusão às vestimentas egípcias, o dourado foi aplicado aos trigos, conotando riqueza, e o bege aos capins.

O figurino é composto por uma espécie de chapéu branco com um feixe de trigo dourado fixado em sua parte frontal. Nos ombros, uma cadeirinha que segura dois cestos de palha nas costas, onde há feixes de trigo dourados e capim bege. Ainda nos ombros, caídos para frente do figurino, encontramos feixes de trigo dourados (soltos). Diferente dos feixes de trigo do costeiro (rígidos). Em cada antebraço, um punho branco com aplicação de um feixe de trigo dourado e um penacho de capim. Como roupa de base, o aluno projetou

uma túnica branca, com silhueta egípcia, e um cinto, com feixes de trigo presos. Nas pernas, caneleiras brancas, com feixes de trigo e capim. Como elemento de calçado, ele indicou sandálias brancas, com uma tira larga.

Quanto ao aproveitamento dos patamares corporais, o aluno se utilizou de bastante peças para compor o figurino e projetou elementos pequenos, que tornam a fantasia leve, porém com pouco impacto visual, dado seu tamanho. Ademais, notamos que o aluno não contemplou os elementos presentes na justificativa que deveria guiar o projeto da fantasia de ala.

Podemos notar que no desenho, no canto superior esquerdo, constam os dizeres “Ala a agricultura do trigo”, o que nos faz entender que o aluno renomeou a ala, fugindo da proposta de atender visualmente à justificativa dada. A fantasia representa visualmente um agricultor do trigo, porém, diferente do proposto pelo carnavalesco, localizando-a no antigo Egito. Segundo a justificativa, o trigo é uma base alimentar comum a todos os povos, logo interpretamos como um problema a referência aos egípcios.

No próximo trabalho (Figura 58), desenvolvido pelo aluno 10, tinha como objetivo representar a justificativa da fantasia “Riqueza cereal”. O aluno 10 nos apresentou a prancha de referência imagética, uma cartela de cores e o figurino, visto de frente, mas faltou o detalhamento técnico do figurino.

Figura 58: Prancha de referência, cartela de cores e figurino frente costas. Aluno 10.



Fonte: Cláudio Almeida.

O aluno 10 selecionou algumas imagens para sua prancha de referência imagética, como: pinturas e hieróglifos egípcios, um busto de um deus egípcio ligado à agricultura, feixes e grãos de trigo, moedas de ouro em o detalhe de uma tornozeleira e de um calçado.

Ao compararmos a prancha de referência imagética ao figurino identificamos diversos elementos apresentados na prancha sendo hibridizados no figurino.

Em sua cartela de cores encontramos: bege, ouro, verde e preto. Notamos que há uma tonalidade de azul e vermelho, presentes na prancha de referência, que o aluno preferiu não se utilizar em seu projeto.

Nesse figurino composto por um adereço de cabeça, em forma de um chapéu cilíndrico, tipicamente encontrado em figuras do Egito Antigo, preto, com

debrum em dourado nas extremidades e, em sua parte superior, diversos feixes de trigo dourados fixados, alongando a figura do brincante. Nos ombros encontramos uma cadeirinha, que segura o costeiro, com grãos de trigo ainda verdes. Transpassado sobre o peito, encontramos um cinto formado de moedas grandes e douradas. Em cada braço, um punho preto. Como roupa de base, uma vestimenta bege, composta de calça e blusa, com alguns detalhes de decoração e algumas partes construídas com tecido dourado. Nas pernas, duas caneleiras pretas e como elemento de calçado, uma sandália preta.

Quanto ao uso dos patamares corporais, o figurino apresenta elementos que contribuem para “para preencher espaços, criando ‘tapetes’ na avenida”, pela presença de elementos como: uma cabeça alta, proporções de cores bem definidas, como o costeiro de feixes de trigo verdes, que faz fundo para que os demais elementos do figurino se sobressaiam, criando impacto visual e movimento à fantasia do brincante.

Ao compararmos o figurino criado pelo aluno 10 à justificativa da fantasia, notamos que o aluno pretendia fazer alusão ao termo “riqueza cereal” apresentando o trigo em dourado, com moedas também douradas, conotando o trigo como riqueza. Porém, acreditamos que o acréscimo das referências egípcias, mais contribuem por confundir o entendimento do espectador do que, de fato, atender a demandada na justificativa.

O próximo projeto de figurino (Figura 59) foi desenvolvido pelo aluno 11 e representa a ala “Riqueza cereal”. O aluno nos entregou todas as obrigatoriedades para a avaliação.

Figura 59: Prancha de referência imagética e figurino. Aluno 11



Fonte: Cláudio Almeida

O aluno 11 apresentou sua prancha de referências imagéticas feita com recortes de imagens e condensou sua visão sobre o termo “riqueza cereal”, tratando aqui o tema como sinônimo de variedade de grãos, de diferentes cores, acondicionados em sacas. Notamos ainda outros elementos, como os feixes de trigo *in natura*, romãs (símbolo de fertilidade na mitologia grega), cestarias de palha e duas representações de Deméter, deusa grega da agricultura na mitologia grega. Podemos identificar ainda na prancha a imagem de um chão rachado pela seca, bem como uma paisagem árida, referindo-se a um grupo de “sem terras” e um detalhe do rosto de um trabalhador rural. A utilização destes elementos visuais, bem como as cores em que estão representados, já nos mostra que há uma intencionalidade em agregar novos sentidos, formas e visualidades em sua criação.

Ao analisarmos a cartela de cores apresentada pelo aluno, observamos a intenção de trazer para o figurino uma aura melancólica e árida, em função das cores escolhidas para esta criação, com todos os tons próximos entre si e em harmonia com o marrom, pois são tons de: laranja, bege, vermelho, marrons, amarelos e verde musgo. Mas, notamos também que ele se utilizou de um tom

de vermelho, inspirado pelas romãs e que não está apresentado na cartela de cores.

Comparando a prancha imagética com a cartela de cores e o figurino, constatamos que as cores do figurino correspondem à sua pesquisa visual, transmitindo o tom que o aluno pretendia dar ao seu projeto, onde claramente reconhecemos os elementos visuais da prancha imagética na fantasia.

No figurino, o aluno 11 se utilizou na cabeça de um chapéu de palha alto, onde explorou o topo/copa com a presença de um cesto de pães ladeado por feixes de trigo *in natura*. Na base do chapéu identificamos palha margeando sua aba, bem como um lenço, preso à aba amarrado abaixo do queijo do desfilante, fazendo alusão aos lenços que os trabalhadores rurais se utilizam na lida, no campo. Reconhecemos um costeiro redondo, vazado, margeado por palhas, raízes e feixes de trigo, que emolduram o rosto do brincante e expandem o tamanho da fantasia verticalmente, e conseqüentemente sua visualidade a partir das arquibancadas. Na superfície da pala, redonda, que vem presa aos ombros, encontramos uma estampa em vermelho e preto. Presos às bordas há triângulos que, juntamente ao formato circular da pala, fazem alusão ao sol, nas cores vermelho, laranja e amarelo. Sobre a pala, reconhecemos cestos de palha, um de cada lado do ombro, de onde saem palhas e feixes de trigos *in natura*. Ao lado de cada um dos cestos encontramos uma esfera vermelha, referindo-se à romã, símbolo da fertilidade, onde estão fixadas penas de faisão artificial, também vermelhas. Concluimos que são penas de faisão devido à sua visualidade e à forma de representação, e indicamos serem penas artificiais porque as penas de faisão têm um custo elevado e não comumente são utilizadas em fantasias de ala. Na parte traseira da pala estão presas fitas coloridas (verde musgo, amarelo e vermelho) e cordões feitos com sementes de romãs e uma franja laranja na sua extremidade inferior. Como roupa de base o aluno optou por uma camisa de mangas compridas, em tom bege, simulando uma camisa suja pelo trabalho e pelo caminhar em terrenos de terra e poeira. O aluno representou os punhos na cor marrom e hachurados, se utilizando do mesmo aspecto visual que optou ao representar os cestos de palha, indicando assim o material em que pretende construí-los. Notamos ainda que os punhos estão presos à pala através de cordões feitos de sementes e que acima da blusa, e abaixo da pala, há um cinto de palha, transpassado, que segura um cesto com

pães e feixes de trigo. O aluno optou por representar na calça o efeito de chão rachado, representado em sua prancha imagética, se utilizando de diversos pedaços de tecido em tons de laranja e marrom, justapostos, formando uma visualidade irregular e quente, referindo-se ao chão rachado. No acabamento da barra da calça, ele se utilizou da representação visual de palha, a mesma que utilizou para compor os elementos do chapéu, costeiro, cestos e adereço de mão. Este adereço é formado por um pedaço do tronco de uma árvore, com uma romã no topo, de onde saem um penacho de palha e feixes de trigo. Foram presos ainda ao adereço de mão, fitas coloridas e cordões de sementes e romãs, com pequenas franjas na extremidade. Nos pés do brincante são apresentados sapatos marrons, que pela representação visual devem ser feitos de um material que se assemelha ao das cestarias, e com uma fita vermelha amarrada sobre o calçado.

Quanto aos patamares corporais, o aluno se utilizou de elementos que proporcionariam volume e efeito na avenida: chapéu alto, costeiro volumoso (vertical e horizontalmente), adereço de mão e elementos que dão balanço e movimento à fantasia, como penas, palhas, capins e fitas.

O projeto dessa fantasia deveria se relacionar à “Riqueza cereal”. A forma como o aluno apresentou o trigo e o pão foram bem desenvolvidas e representadas na fantasia, porém o termo “riqueza cereal” não ficou evidenciado, tendo apresentado pouquíssima visualidade no figurino, não mostrando a riqueza do trigo, nem a riqueza de cereais. Embora o resultado tenha ficado dramático e muito interessante esteticamente, a utilização de elementos visuais como a seca e a romã não contribuíram para a imediata leitura do figurino, acrescentando a ele camadas de informação subjacentes, que mais contribuem para atrapalhar o entendimento da fantasia, do que ajudar o público, lembrando que aqueles que assistem ao desfile não possuem nenhum material de apoio para entender o significado das fantasias que desfilam pela avenida à sua frente.

O figurino abaixo (Figura 60) representa a fantasia “Riqueza cereal” e foi desenvolvido pelo aluno 12, tendo este não entregado a ficha técnica do figurino.

Figura 60: Prancha de referência, cartela de cores e figurino frente costas. Aluno 12.



Fonte: Cláudio Almeida.

O aluno 12 se utilizou de poucas imagens em sua prancha de referência imagética, na qual podemos identificar: uma camponesa carregando nas costas um fardo de vegetação seca, alguns feixes de trigo, alguns grãos de trigo, alguns pães de diferentes formatos, como *baguette* e redondo, e como fundo uma base de papel bege e uma pintura, que lembra um tragal, em cores quentes.

Em sua cartela de cores o aluno selecionou tons de amarelo e marrom, fazendo referência à cor do trigo *in natura* e aos pães. Cromaticamente esta fantasia, em conjunto na avenida, aparenta formar um grande tapete amarelo, onde temos pontos de contraste: os pães, em marrom, e os feixes de trigo, em amarelo escuro, juntos formando tons de dourado na ala. Notamos que o aluno se esqueceu de incluir o branco em sua cartela de cores.

O figurino é composto de um turbante branco na cabeça, circundado por um feixe de trigo amarelo escuro e apoiando pães de diferentes formatos (tons de marrom). Identificamos ainda uma pala em amarelo claro, com três pães *baguettes* em cada ombro e quatro feixes de trigo amarelos fixados, projetando-se verticalmente sobre a pala, dois de cada lado. Presa à pala, percebemos um costeiro circular, que imaginamos ser composto por capim e feixes de trigo, emoldurando o tórax do brincante. Presos aos braços reconhecemos dois punhos feitos de palha e como roupa de base uma camiseta amarela, sem mangas, e uma calça de malha, amarela. Na parte inferior do figurino há a

presença de um saiote amarelo sobreposto com grandes feixes de trigo amarelos, em tom mais escuro, e pendentes de palha nas pontas dos feixes. Nas pernas identificamos uma caneleira com palha, do mesmo tipo dos punhos. Nos pés, o desenho propõe sapatilhas marrons.

Quanto aos patamares corporais, o projeto apresenta elementos grandes e de fácil leitura à distância, propondo peças para diversas partes do corpo, como: cabeça, ombros, costas, punhos, cintura, canelas e pés.

O desenho mostra o trigo e o pão de forma clara, não deixando dúvidas sobre o significado da fantasia, enquanto a riqueza cereal estar representada nos tons de amarelo, palha e marrom utilizadas no figurino, emulando tons de dourado, referindo-se a riqueza do grão de trigo.

O seguinte trabalho (Figura 61) é um figurino para a ala “Riqueza cereal”, desenvolvido pelo aluno 13, que nos apresentou prancha de referência imagética, figurino de frente e costas e ficha técnica, porém se esqueceu da cartela de cores.

Figura 61: Prancha de referência, cartela de cores e figurino frente costas. Aluno 13.



Fonte: Cláudio Almeida

Em sua prancha de referências imagética, feita com recortes de imagens, podemos notar que o aluno 13 se utilizou de folhagens, um campo de trigo ainda verde, e outro seco (pronto para colheita), as sacas de estopa acondicionando grãos e farinha de trigo processada e refinada, bem como a imagem de pães e detalhes do formato do grão de trigo.

Comparando a prancha de imagem ao figurino, podemos constatar que as cores correspondem à sua pesquisa visual, porém, nesta fase, o aluno não apresentou a cartela de cores que era pedida no trabalho, como requisito da metodologia do processo criativo.

O figurino é composto por uma espécie de capuz e coroa, feitos com moedas douradas. No topo da coroa encontramos varetas com moedas e feixes de trigo, dourados. Uma pala com ombreiras cobertas de notas de dinheiro, verde, sob três cifrões dourados, em cada ombro, que fazem acabamento para varetas longilíneas com feixes de trigo e moedas douradas. Para a blusa do figurino, ele simulou as sacas de estopa que acondicionam a farinha e os grãos de trigo. Na abertura para o pescoço ele sugeriu um granulado branco, referindo-se à farinha de trigo processada e refinada, branca, e na abertura para os braços ele colocou moedas douradas saindo das sacas, representando a venda do produto. No barrado da calça ele ilustrou as raízes do trigo, em marrom, e logo acima um degradê, que vai da base da calça, com os gomos do feixe de trigo em verde, até o topo da calça, com gomos de trigo na cor palha. Com isto, podemos notar o intuito do aluno em nos mostrar os diferentes estágios do trigo, desde sua plantação, passando pelo trigo *in natura* e culminando no produto processado, a farinha, utilizada na feitura de pães, que estão representados no costeiro. Podemos notar ainda a utilização de uma capa translúcida, presa às costas e aos punhos, com pequenos grãos de trigo justapostos a ela, a fim de proporcionar ainda maior volume para a fantasia, quando em conjunto, durante o desfile, bem como proporcionar efeito visual ao se movimentar pela avenida. Como elemento de calçado, o aluno nos apresentou sapatos que se assemelham à sapatilha, marrom, dando continuidade à representação das raízes do trigo, também marrons, prolongando assim a representação visual destas.

Quanto ao desenho do brincante que veste a proposta de figurino, nos é estranho a representação da pele sem cor, que está à mostra, sem ter sido pintada, ou seja, na cor do papel (que é branco). Isto não é o mais comum nas representações de figurino, de maneira geral, pois torna a leitura de sua criação confusa, deixando o leitor com dificuldades de distinguir o que é a figura e o que é o fundo, além de também dificultar o entendimento quando alguma parte do figurino precisa ser branco ou da “cor da pele”.

Em relação ao uso dos patamares corporais, notamos que o aluno se utilizou do formato dos feixes de trigo, longilíneos e leves (com balanço), a fim de criar movimentos e explorar a volumetria preenchendo espaços na avenida de desfile, sendo estes elementos reconhecidos na cabeça, no costeiro e nos punhos. Lembramos também que ele tirou partido do formato dos gomos que formam os feixes de trigo e os utilizou para compor os punhos e as pernas da calça.

Ao final, podemos entender que o aluno, em seu projeto de figurino carnavalesco, tinha intenção de representar visualmente a justificativa da fantasia “Riqueza cereal”, pois optou por capturar alguns símbolos descritos pelo carnavalesco e representou a “riqueza” com a utilização de cifrões e moedas dourados, bem como notas de dinheiro, verdes (para se referir também às cédulas de dólares), para dar importância do trigo ao nosso agronegócio, explorando bem todo o conceito da fantasia, se utilizando de elementos de fácil reconhecimento e fácil assimilação pelo público, atendendo às necessidades da justificativa.

Em sua cartela de cores, os alunos representaram a cartela de todos os figurinos desenvolvidos para a disciplina, não somente o da fantasia de trigo. Porém, destacamos que foram utilizadas as cores dourado, palha e amarelo. Ao compararmos a prancha de referência imagética ao figurino sentimos falta do azul e do verde, da prancha e do preto, nos pés do figurino.

O figurino é composto por uma pequena coroa dourada na cabeça, uma cadeirinha que segura um costeiro com três feixes de trigo de cada lado (dois grandes e um pequeno) e um grande sol no centro, todos dourados. Um vestido como um grande saco de estopa aberto para a região do colo. No peito uma blusa com gola alta, dourada, representando a riqueza do grão. Na cintura encontramos um cinto dourado em formato de feixe de trigo. Nos punhos um adereço, cobrindo o antebraço, com material que se assemelha à palha e, na parte inferior, uma calça feita desse mesmo material. Nos pés, sapatos pretos.

Quanto aos patamares corporais acreditamos que tenham feito um bom trabalho, propondo uma volumetria interessante. Entretanto acreditamos que o adereço de cabeça não foi bem desenvolvido, devido a seu tamanho e seu formato, pequenas hastes, sem leitura visual a distância.

Mesmo considerando a pouca intimidade com a linguagem carnavalesca, os alunos optaram por grandes elementos visuais que facilitam a leitura do figurino, transformando o brincante em um grande saco de estopa, cheio de trigo, dourado, sob o sol e um trigal, também dourado, balançando ao vento. Talvez a clareza se dê pela não adição de camadas subjacentes de informação para representar a ala “Bom de bolo e muito mais: trigo”.

O objetivo desta primeira parte da oficina era propor uma metodologia facilitadora, que sistematizasse o processo de projetar figurinos, assim como nos processos de design, gerando autonomia para os alunos em seus projetos carnavalescos, possibilitando a troca de direções, reflexões e respeitando as individualidades, nos diferentes contextos onde estão inseridos os discentes.

Assim, o método se aplica para: organizar e planejar o pensamento; permitir controle do projeto, por meio de quem o aplica; minimizar falhas e desvios do resultado esperado e guiar o processo criativo, gerando resultados próximos do desejado. Além das obrigatoriedades de entrega, nenhuma mudança projetual foi exigida, apenas aconselhada, fomentando a reflexão dos

alunos sobre suas decisões projetuais, nos revelando uma prática docente muito complexa, com seus altos e baixos, erros e acertos.

No subcapítulo a seguir tratamos sobre a *práxis*, o ato de transformar o desenho em uma fantasia usável e em escala humana. Sendo assim, a partir de agora nosso foco será a construção, a materialização das ideias.

Como o foco se torna a construção, permitimos que mesmo os projetos que não atendessem às justificativas pudessem ser desenvolvidos e materializados, pois nosso foco agora recai sobre as relações dos alunos com a materialidade e como essa influi no processo criativo.

5.2. A construção

A partir do trabalho de concepção dos figurinos finalizado, cada aluno formou seu grupo por meio de empatia pessoal ou em função dos projetos apresentados na primeira parte da disciplina, nos levando ao período de construção, que ocorreu de 17/10/2019 a 05/12/2019.

Assim, uma nova etapa começou a se desenvolver, com o foco voltado para a construção das fantasias, preocupando-se com: as formas e proporções (que a partir do desenho poderia sofrer alterações); os materiais mais apropriados; as cores que deveriam ser respeitadas a partir do projeto, mas podendo haver substituições; os acabamentos das costuras, fixação e desenvolvimento de adereços menores aqueles carregados pelo brincante.

Neste mesmo sentido, nossa avaliação para essa nova parte do processo voltou-se para:

- As formas que deveriam privilegiar os patamares corporais (apoiados na cabeça, nos ombros, braços e pernas, pés e cintura/quadril);
- A utilização dos diferentes materiais (elementos estruturais, de forração, decorativos, costuráveis e de calçado);
- As cores que deviam estar de acordo com a proposta defendida e a cartela apresentada (mesmo que com possíveis correções entre a concepção e a realização);
- O cuidado dos acabamentos na confecção das fantasias e preocupação com a mobilidade e conforto dos brincantes no desfile.

Tanto durante o período da Concepção, quanto durante a Construção, ilustramos as aulas expositivas com exemplos de ordem prática: apresentando

projetos de diversos carnavalescos; discutindo efeitos e soluções; sugerindo outras maneiras de usar materiais, etc. Além disso, exercitamos o olhar por meio de vários vídeos de desfiles de outras escolas de samba. Nessas ocasiões, chamamos a atenção para a movimentação dos brincantes em meio aos desfiles para permitir boa evolução; assim como discutimos possibilidades de efeitos visuais (diferentes brilhos, transparências, texturas, etc.).

Neste trabalho, por diversas vezes, nos utilizamos do termo “construção” ao invés de outros termos sinônimos. Tal uso se dá porque entendemos que o carnavalesco, e sua equipe, elaboram e constroem normas, significados e símbolos que estão constantemente se redefinindo e sendo renegociados, por diversas questões, a fim de compor algo estruturado e que possua uma linha norteadora. Trata-se então de um processo de construção de formas, de sentidos e de significados, muitas vezes sobrepostos. Segundo o dicionário Michaelis (2020):

Construção: 1) Ação, processo ou efeito de construir; arte e técnica de construir. 2) Conjunto de técnicas e atividades que resultam na produção de algo (carros, navios, móveis, objetos em geral etc.); produção, fabricação. [...] 6 Ação, processo ou resultado de compor, estruturar ou elaborar algo; composição, elaboração, estruturação, criação (MICHAELIS, 2020).

Tomamos aqui o processo projetual de fantasias carnavalescas como um ato de construção, de estruturação e criação de um projeto maior, onde cada figurino/fantasia carnavalesca é uma fração de um processo criativo muito complexo e com muitas variáveis (humanas, materiais, simbólicas e técnicas).

Assim, concordamos com Coelho (*apud* COUTO, 1999) quanto ao papel do designer e sua função projetual:

Em Design a hegemonia vai contra a lógica da própria vastidão dos campos em que o designer atua. Não se pode conceber aqui sequer um processo único, que dirá um método que atenda às especificidades e necessidades desse universo que envolve uma pluralidade para além da produção do objeto e da produção gráfica tradicional, em direção ao design cênico, de interiores, ao estilismo, à computação gráfica, ao planejamento urbano, artesanato, paisagismo, arquitetura, engenharia de produção. [...] a tarefa do Design projeta-se, portanto, para além do objeto. Diante dessa linha de raciocínio, podemos concluir que Design hoje envolve uma gama grande demais de interesses e ações a permitir classificações reducionistas. Design parece escapar a teorias de limites precisos e frustrar intenções de colocá-lo sob esta ou aquela ciência. Nada mais natural, portanto, que seus métodos também se enriqueçam da diversidade e da riqueza de possibilidades que essa multiplicidade faculte (COELHO *apud* COUTO, 1999, p. 47)

Abaixo descrevemos os resumos das aulas após a primeira avaliação:

- Aula 10 – A primeira aula, após a primeira avaliação, foi dedicada para que os alunos se juntassem em grupos e decidissem quais dos projetos eles iriam construir. Lembrando que os projetos escolhidos poderiam sofrer modificações, porém estas deviam ser apresentadas junto ao desenho de um novo figurino, modificado. Assim, formaram-se os grupos com os seguintes alunos:

Figura 63: Nomes dos grupos, os alunos que o compõe e o projeto selecionado para construção.

GRUPOS	ALUNOS	PROJETO SELECIONADO
GRUPO 01	06 / 07 / 08	ALUNO 07
GRUPO 02	14 / 15	ALUNO 14 E 15
GRUPO 03	04 / 05 / 09	ALUNO 09
GRUPO 04	10/ 11 / 12 / 16*	ALUNO 11
GRUPO 05	02 / 13	ALUNO 13
GRUPO 06	03	ALUNO 03

Fonte: Cláudio Almeida

Acima listamos o aluno 16*, que não havia sido listado anteriormente na primeira avaliação. Isso se dá porque ele não nos entregou a concepção do projeto, porém como o mesmo tinha intenções de continuar o curso, assim o foi permitido. Reiteramos que o objetivo da disciplina era acolher o maior número de discentes possível, o que resultaria numa amostragem melhor, mesmo que ao longo do caminho tivéssemos que fazer algumas concessões.

- Aula 11 – Nesta aula o professor Samuel Abrantes trouxe uma “materioteca”, uma caixa com diversas amostras, de diferentes tipos de tecidos e aviamentos, para que os alunos pudessem mais uma vez ter contato com os materiais e a partir do contato com os mesmos, começar a planejar suas construções (Figura 64).

Não podemos deixar de ressaltar a importância do professor Samuel Abrantes no desenvolvimento do projeto dos alunos, pois o mesmo forneceu

muito dos materiais presentes nas fantasias dos discentes, como elementos estruturais, tecidos e aviamentos.

Figura 64: Materioteca com amostras de tecido.



Fonte: Cláudio Almeida

Em seguida continuamos a aula com orientações aos grupos, sugerindo possíveis soluções e adaptações na construção de suas fantasias carnavalescas.

- As aulas 12, 13 e 14 foram dedicadas a orientações dos grupos, onde os alunos traziam seus desenvolvimentos, dúvidas e questões e os professores iam apontando caminhos e soluções, como em uma aula de projeto de design. Abaixo ilustramos parte deste desenvolvimento de casa grupo:

- Grupo 01

Composto por três alunos, o Grupo 01 selecionou o projeto do aluno 07 para a construção. Lembramos que foi pedido aos alunos, caso a construção da fantasia se apresentasse diferente do projeto de figurino desenhado, que o mesmo fosse redesenhado. Assim, mostramos abaixo um comparativo entre os dois desenhos feitos pelos alunos do grupo 01 (Figura 65):

Figura 65: A esquerda o primeiro projeto; a direita o projeto final. Grupo 01.



Fonte Cláudio Almeida

Ao compararmos os projetos podemos aferir diferenças em elementos como o chapéu, o costeiro e nas cores dos elementos que constituem o novo projeto.

Frisamos que o novo figurino se deu concomitantemente com a construção da fantasia-protótipo, sendo assim as mudanças no figurino podem ter ocorrido em decorrência de razões financeiras, ausência dos materiais pensados no primeiro figurino, impossibilidade de construir alguns dos elementos do figurino no mundo real (diferente do mundo do desenho/projeto) ou ainda uma adaptação feita em grupo.

As mudanças, feitas pelos alunos, reforçam nosso pensamento sobre a importância da prototipagem como parte fundamental do processo criativo, além do benefício de quando se desenha conhecer os materiais, a fim de que o projeto flua da melhor forma possível, sem muitas adaptações, possibilitando maior tempo para a construção do projeto.

Abaixo apresentamos a fantasia carnavalesca (Figura 66) construída pelos alunos, representada por este último figurino:

Figura 66: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 01.



Fonte Cláudio Almeida

Quanto às formas e proporções podemos identificar alguns elementos que não foram bem executados, como por exemplo a peruca rosa, que está diferente do que é proposto no figurino, onde se apresenta apenas com tufo laterais, e o costeiro, que possui uma densa camada de tiras de organza, conferindo a este muito peso, fazendo-o pender para trás e impossibilitando a visualização dos pães que estão fixados nele.

Quanto a utilização de materiais podemos apontar, negativamente, o uso das plumas brancas, que não estão bem emplumadas e ajustadas ao chapéu, formando assim um penacho disforme e irregular. Podemos notar ainda a utilização em excesso de lasanhas (tiras) de organza azul royal, conferindo muito peso à fantasia e não trazendo à mesma um referencial simbólico claro, seja pela cor empregada (azul royal) ou pelo material utilizado (organza).

Em relação às cores, podemos indicar que os alunos respeitaram as cores propostas no figurino final.

Já em relação ao acabamento da fantasia carnavalesca, os alunos não tiveram boas soluções para os elementos do chapéu e costeiro, onde encontramos elementos mal colados (pães e capim de acetato), arrastando ao chão (lasanhas de organza), mal realizados (pompons de tule) ou visualmente confusos (elementos do ombro).

Figura 67: Detalhe do calçado da fantasia.



Fonte Cláudio Almeida

- Grupo 02

O projeto do grupo 02 foi desenvolvido pelos alunos 14 e 15, oriundos da graduação em design e que haviam desenvolvido a primeira parte do projeto também juntos. Abaixo (Figura 68), apresentamos o redesenho do primeiro figurino, que passou por algumas modificações, como, por exemplo, a posição do sol, presente no costeiro, os punhos, que agora cobrem todo o braço, e a calça, que foi substituída por uma caneleira, presa às pernas.

Figura 68: A esquerda o primeiro projeto; a direita o projeto final. Grupo 02.



Fonte Cláudio Almeida.

Abaixo (Figura 69) a fantasia carnavalesca desenvolvida pelo grupo 02, bem como um detalhe de sua construção (Figura 70).

Figura 69: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 02. Frente e costas.



Fonte Cláudio Almeida

Figura 70: Detalhe da fantasia do grupo 02.



Fonte: Claudio Almeida.

Em relação a formas e proporções podemos aferir que os alunos desenvolveram uma boa fantasia, privilegiando o uso dos patamares corporais, bem como o tamanho dos elementos, que possuem um tamanho grande, podendo ser facilmente reconhecidos à distância.

Indicamos ainda uma boa utilização dos materiais, se apoiando em diferentes texturas e brilhos, como a juta crua, o acetato dourado, o tecido lamê dourado, os babados de jabor amarelo, entre outros materiais. Todos os elementos, juntos, colaboram para uma visualidade coesa e um resultado visualmente interessante.

Podemos indicar também que as cores da fantasia-protótipo seguem o que era planejado no figurino final desenvolvido pelo grupo 02.

Quanto aos acabamentos podemos indicar também um bom trabalho do grupo 02, que teve muito cuidado na montagem dos elementos da fantasia-protótipo, com bons acabamentos em costura e com cola, construindo uma bela fantasia, estruturada e que não desmonta com facilidade.

- Grupo 03

Composto por três alunos, o grupo 03 fez algumas modificações em seu projeto de figurino (Figura 71), como podemos notar abaixo:

Figura 71: A esquerda o primeiro projeto; a direita o projeto final. Grupo 03.



Fonte: Cláudio Almeida.

Apesar de o figurino não estar finalizado, podemos inferir que alguns elementos foram retirados, como as franjas de palha e as cascatas de feixes de trigo, além das modificações em alguns elementos, como o costeiro, a pala e o cinto. A retirada de tais elementos deixa o figurino mais simples e não cria os diferentes volumes, causando uma perda estético-visual no projeto.

Abaixo apresentamos a construção do projeto do grupo 03 (Figura 72):

Figura 72: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 03. Frente, lateral e costas.



Fonte: Cláudio Almeida

Em relação a formas e proporções podemos indicar que os alunos não fizeram um bom uso dos patamares corporais, pois necessitaríamos de muitas fantasias carnavalescas deste tipo para preencher os espaços da avenida, para que pudéssemos formar “tapetes”. Isto se dá pela ausência de elementos estruturais, pela escolha de um chapéu pequeno, uma roupa que não apresenta volumes e a um costeiro que ficou pesado e pendendo para trás, escondendo assim seus elementos (pães e feixes de trigo) quando vemos a fantasia carnavalesca na visão frontal.

Apesar de sentirmos a ausência de mais elementos e maiores volumes, indicamos uma boa seleção de materiais, com um conjunto que proporciona boa visualidade, construindo uma fantasia carnavalesca visualmente coesa.

Podemos indicar que os alunos se utilizaram de tecido voil branco plissado, juta com fios dourados, folhas de acetato dourado (punhos e caneleiras), placas de acetato dourado (feixes de trigo), capim e feixes de trigo desidratados, além de cordas e galões dourados, para acabamento.

Em relação às cores não podemos afirmar que a construção respeita o projeto final, visto que o figurino não chegou a ser colorido pelos alunos.

No acabamento também não podemos aferir êxito, visto que o costeiro está caindo, elementos de amarração estão expostos e alguns elementos não se encontravam bem colados ou costurados.

- Grupo 04

O grupo 04 é composto por quatro alunos que, juntos, desenvolveram uma fantasia carnavalesca a partir do projeto de figurino do Aluno 11 (Figura 73):

Figura 73: A esquerda o primeiro projeto; a direita o projeto final.
Grupo 04.



Fonte: Cláudio Almeida

Ao compararmos os projetos podemos notar modificações em diversos elementos, como o chapéu, o costeiro, a pala, o cinto, a blusa, a calça e o

adereço de mão. Assim, segue abaixo a construção (Figura 74) do novo figurino, bem como um detalhe do elemento de calçado (Figura 75), desenvolvido.

Figura 74: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 04. Frente, lateral e costas



Fonte: Cláudio Almeida.

Figura 75: Detalhe elemento de calçado. Grupo 04.



Fonte: Cláudio Almeida

Podemos notar que, apesar da mudança nas formas e proporções do primeiro projeto de figurino, os alunos do grupo 04 conseguiram, em sua construção, explorar bem os patamares corporais da fantasia, se utilizando bem dos elementos estruturais e de elementos visualmente grandes, que proporcionam fácil identificação e leitura da fantasia carnavalesca.

Indicamos uma boa seleção e utilização dos materiais, tendo os mesmos sido beneficiados de diferentes formas (rasgados, manchados, rebordados) a fim de produzir a sensação árida e rural que estava presente na prancha de referência imagética, na primeira avaliação.

Também podemos indicar uma boa utilização da paleta de cores, bem como o uso do figurino como ferramenta para localizar cada cor na fantasia.

Quanto ao acabamento da fantasia carnavalesca, sentimos falta de alguns elementos (fitas de cetim e tarucel), presentes no primeiro figurino, que aqui ajudariam a finalizar melhor a junção de determinados materiais, como a palha do costeiro e o adereço de mão.

- Grupo 05

A fantasia carnavalesca do grupo 05 foi desenvolvida por dois alunos, baseada no projeto de figurino do aluno 13 (Figura 76). Esta dupla não refez o desenho do figurino, alegando que a construção estava próxima do primeiro projeto, porém algumas modificações foram feitas nesta construção (Figuras 77 e 78).

Figura 76: Projeto de figurino do Aluno 13



Fonte Cláudio Almeida

Figura 77: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 05. Frente, lateral e costas.



Fonte Cláudio Almeida

Figura 78: Detalhe cabeça e costeiro. Grupo 05.



Fonte Cláudio Almeida

Podemos indicar que os alunos foram bem sucedidos ao explorar as formas e proporções na construção da fantasia carnavalesca. Há uma boa utilização dos patamares corporais, se utilizando de elementos que ajudam a preencher espaços na avenida, como a cabeça e o costeiro com elementos altos e leves, e uma capa translúcida, todos proporcionando movimento e balanço à fantasia. Identificamos ainda uma boa utilização das notas de dinheiro, dos cifrões, dos pães e dos feixes de trigo em acetato dourado, todos em grandes proporções, permitindo visualidade e identificação à distância.

Quanto a utilização dos materiais identificamos um problema na calça, pois o que era proposto não conseguiu ser plenamente construído. Com isso a proposta de transformar as duas pernas em dois grandes feixes de trigo, que que se mostrariam mais maduros (*in natura*) próximos da cintura, não conseguiu se materializar.

Quanto à utilização das cores, também não podemos indicar sucesso, pois a cor da calça (verde água), assim como a cor dos punhos (verde bandeira), está diferente do que era proposto no projeto inicial.

Já em relação aos acabamentos podemos identificar capricho e zelo na união dos materiais que constroem a fantasia-protótipo, sejam eles colados ou costurados. Não podemos indicar uma coesão visual da fantasia, pois acreditamos que o tom da cor da calça (verde água) foge da proposta, causando uma interferência visual que não é benéfica à fantasia carnavalesca, em conjunto.

- Grupo 06

O projeto de fantasia carnavalesca do Grupo 06 foi desenvolvido pelo Aluno 03. Abaixo inserimos seu projeto de figurino inicial (Figura 79), que não foi redesenhado, bem como foto da fantasia carnavalesca (Figura 80) e um detalhe da mesma (Figura 81):

Figura 79: Projeto de figurino do Aluno 13



Fonte Cláudio Almeida

Figura 80: Fantasia carnavalesca desenvolvida pelo Grupo 06. Frente e costas.



Fonte Cláudio Almeida.

Figura 81: Detalhe da manga (esquerda) e da saia (direita). Grupo 06.



Fonte Cláudio Almeida.

Podemos indicar que o grupo 06 não foi bem sucedido ao explorar formas e proporções, tendo a fantasia carnavalesca ficado muito pequena em relação ao tamanho do Sambódromo e suas altas arquibancadas. O problema se encontra na falta de elementos estruturais e de uma modelagem que privilegie volumes.

Quanto a utilização de materiais acreditamos que os materiais selecionados não deram conta de transmitir as reais intenções do projetista. Assim não há uma exploração de diferentes texturas ou brilhos, que contribuiriam para uma fantasia carnavalesca que se destacasse em desfile.

Em relação às cores utilizadas na fantasia carnavalesca, comparada ao figurino, não podemos inferir um bom uso, visto que há mudanças na cor da saia e de detalhes como o friso do chapéu e a blusa interna.

Com relação aos acabamentos, podemos notar no detalhe (Figura 81), que falta acabamento no tecido oxford amarelo dobrado (meio laço), que compõe a manga, bem como falta acabamento no fechamento do colete e na união dos elementos da saia, com alguns elementos não costurados e se soltando.

Entendemos o desenho como uma ponte entre a ideia mental inicial e o mundo real, a fim de construir uma fantasia carnavalesca mais adequada para os brincantes. Ele vai além do domínio das técnicas de representação (manuais ou digitais), pois para sua concretização exige percepção visual e conhecimento relacionado à volumetria, modelagem, desenho técnico e técnicas de costura, além de envolver um grande repertório visual, bagagem cultural e conhecimentos aplicados a aspectos antropométricos e ergonômicos.

O trabalho de um carnavalesco, ou de um designer, deve, de modo criativo, articular conceitos e fatores ergonômicos, como conforto e segurança, se voltando para a concepção e produção de produtos, roupas e fantasias carnavalescas, que revelem conceitos, ideias e materiais em torno de uma visão holística do projeto. Para tal, se faz necessária uma prática reflexiva, curiosa e experimental do projetista que, ao dominar todo o processo de criativo, conseguirá trazer ao mundo produtos, roupas ou fantasias carnavalescas mais próximas e compatíveis com a sua ideia inicial, além de um projeto bem resolvido. Quanto mais o designer experimenta neste percurso de construção, melhores são os resultados obtidos e os conhecimentos sobre o processo adquiridos.

6. Em busca de uma metodologia

A partir da compilação dos dados dos projetos dos alunos na primeira avaliação geramos uma tabela abaixo (Figura 82) com o objetivo de tecer discussões sobre a metodologia que empregamos na oficina.

Deste quadro podemos extrair uma síntese geral sobre uso da metodologia, condensando nesta tabela informações como: a) se os alunos apresentaram cartela de cores e a utilizaram corretamente; b) se apresentaram a prancha de referência imagética e a utilizaram corretamente; c) se fizeram boa utilização dos patamares corporais; d) se o figurino criado representa o trigo; e e) se os figurinos atendem às justificativas dadas pelos carnavalescos.

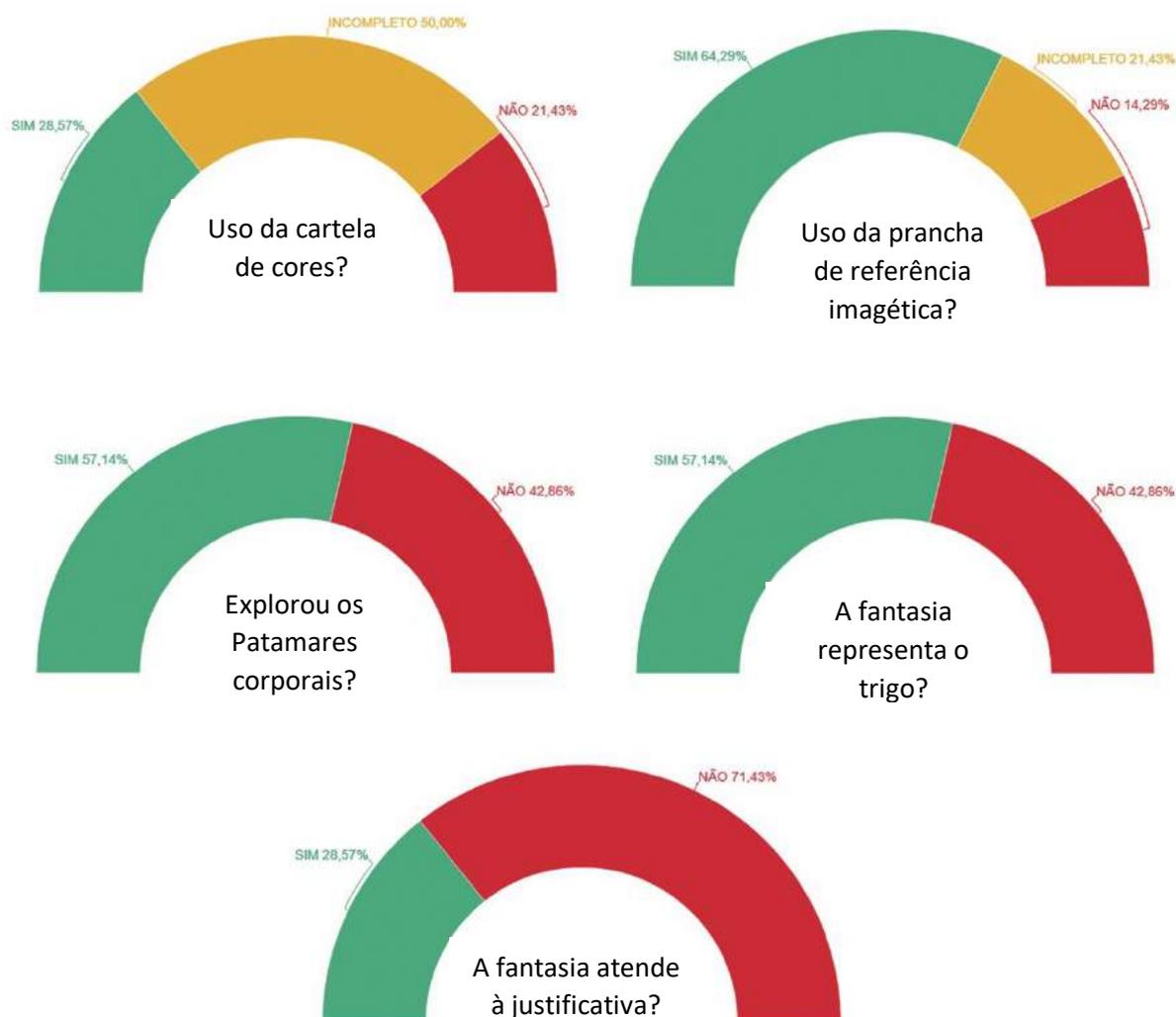
Figura 82: Síntese extraída da primeira avaliação na Oficina com estudantes da EBA

Aluno	Metodologia				
	Cartela de cores	Prancha Imagética	Patamares corporais	Representa o trigo?	Atende a justificativa?
01	NÃO	INCOMPLETO	NÃO	NÃO	NÃO
02	INCOMPLETO	SIM	SIM	SIM	NÃO
03	INCOMPLETO	INCOMPLETO	NÃO	NÃO	NÃO
04	INCOMPLETO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO
05	INCOMPLETO	SIM	NÃO	NÃO	NÃO
06	INCOMPLETO	NÃO	NÃO	NÃO	NÃO
07	NÃO	INCOMPLETO	SIM	NÃO	NÃO
08	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM
09	INCOMPLETO	NÃO	NÃO	SIM	NÃO
10	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO
11	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO
12	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM
13	NÃO	SIM	SIM	SIM	SIM
14 / 15	INCOMPLETO	SIM	SIM	SIM	SIM

Fonte: Cláudio Almeida

Analisando o quadro acima (Figura 82), construímos os seguintes gráficos (Figura 83) com a finalidade de poder sistematizar os resultados e enxergar oportunidades:

Figura 83: gráficos, com os resultados sistematizados, da primeira avaliação.



Fonte: Cláudio Almeida.

- 78% dos alunos utilizaram a cartela de cores como ferramenta criativa, porém somente 28% utilizaram da forma indicada na metodologia;
- 85% dos alunos utilizaram a prancha de referência imagética como ferramenta criativa. Destes, 64% dos alunos conseguiram relacionar visualmente seu figurino à sua prancha de referência imagética;
- 57% dos alunos conseguiram fazer bom uso dos patamares corporais ao conceber seus figurinos

- 57% dos alunos conseguiram criar figurinos que representassem o trigo, porém somente 28% conseguiram, com seus figurinos, atender à justificativa;
- Entre as ferramentas criativas indicadas, a prancha de referência imagética foi a que teve a maior adesão, utilizada por 85% dos alunos.

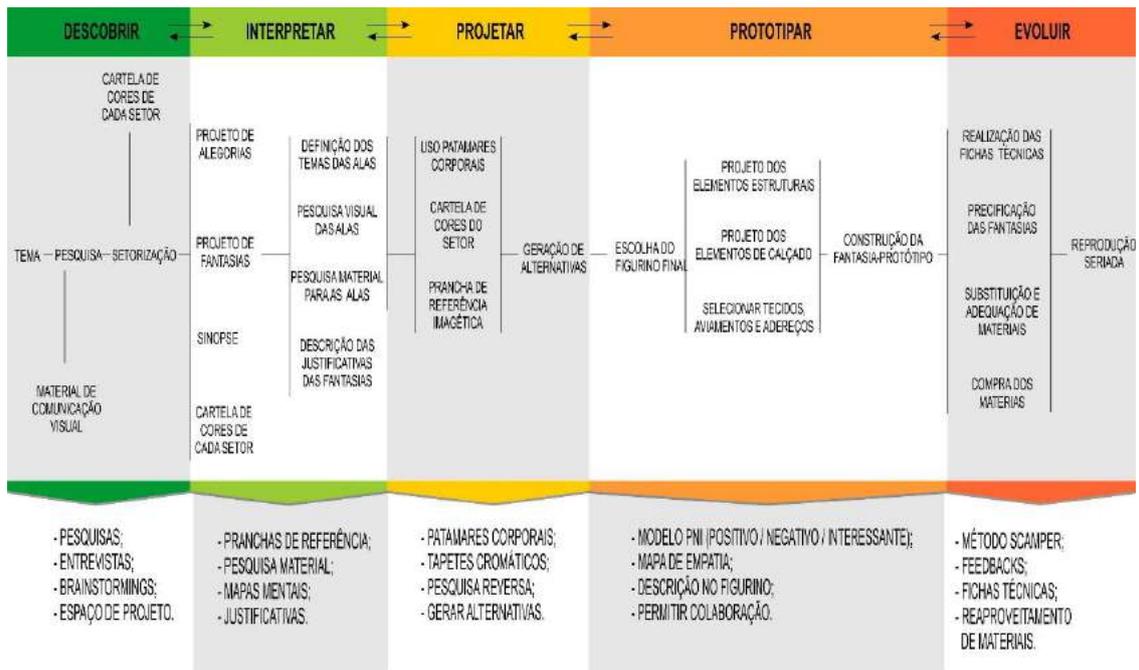
Acreditamos que a baixa quantidade de alunos que conseguiram atender às justificativas propostas (28%) se deu por alguns fatores, entre eles a adição de elementos e símbolos que prejudicaram o pleno entendimento do figurino, além de problemas de interpretação com o que era pedido nas etapas das atividades.

O desfile das escolas de samba caracteriza-se não somente como uma atividade econômica importante, mas também como uma atividade artística, que não gera apenas lucros, mas também bens culturais não mensuráveis e de grande valia para o desenvolvimento da cidade do Rio de Janeiro.

A atuação de designers não deve estar relacionada somente às questões produtivas e técnicas, mas também levar em consideração as necessidades subjetivas do usuário, a experiência e as características estéticas de sua época.

Tomamos neste trabalho o processo de design, em sua essência, como um processo criativo e inovador. Assim, nos utilizamos de ferramentas criativas do campo do *design thinking* para propôr, a partir das metodologias aqui estudadas, e da metodologia utilizada na oficina, um processo metodológico para a criação de fantasias carnavalescas (Figura 84)

Figura 84: Processo metodológico para a criação de fantasias carnavalescas



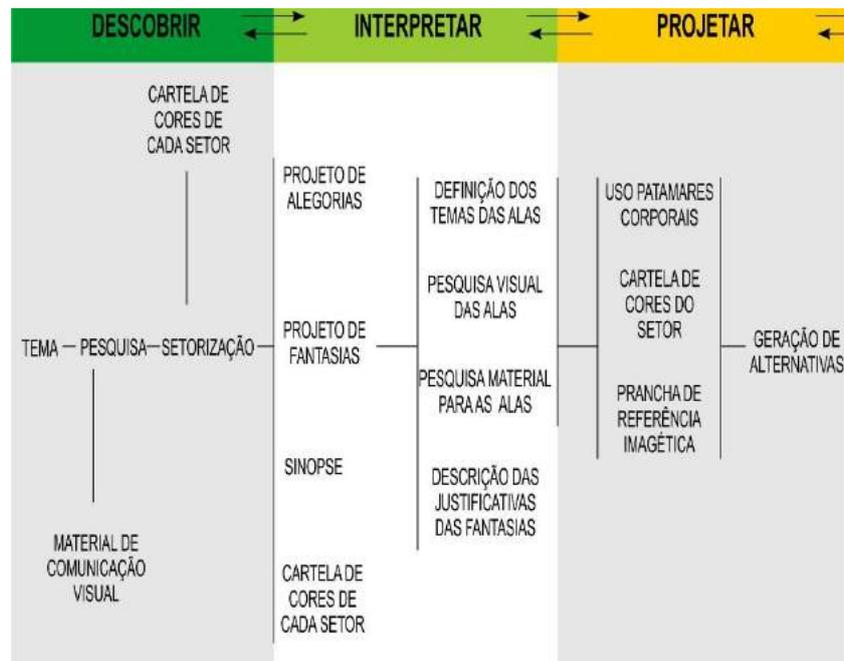
Fonte: Cláudio Almeida.

A metodologia do *design thinking* organiza pontos de partida e de referência ao longo do processo de criação, não necessariamente como passos a serem seguidos em uma ordem, mas como espaços onde o projetista possa habitá-los à medida que explora novas possibilidades ao longo da jornada, rumo à solução do problema. Assim, podemos definir a metodologia do *design thinking*, resumidamente, como uma metodologia de abordagem experimental, em um processo exploratório, direcionado para a resolução de um problema.

A inovação de um processo projetivo consiste na adesão de novos ou melhorados métodos de produção a fim de otimizar o resultado de um produto ou serviço, comparado com a maneira tradicional. Nem sempre a inovação modifica o produto/serviço completamente, podendo, em muitos casos, ser incrementadora do mesmo. Esta é uma importante característica que o designer deve ter em mente.

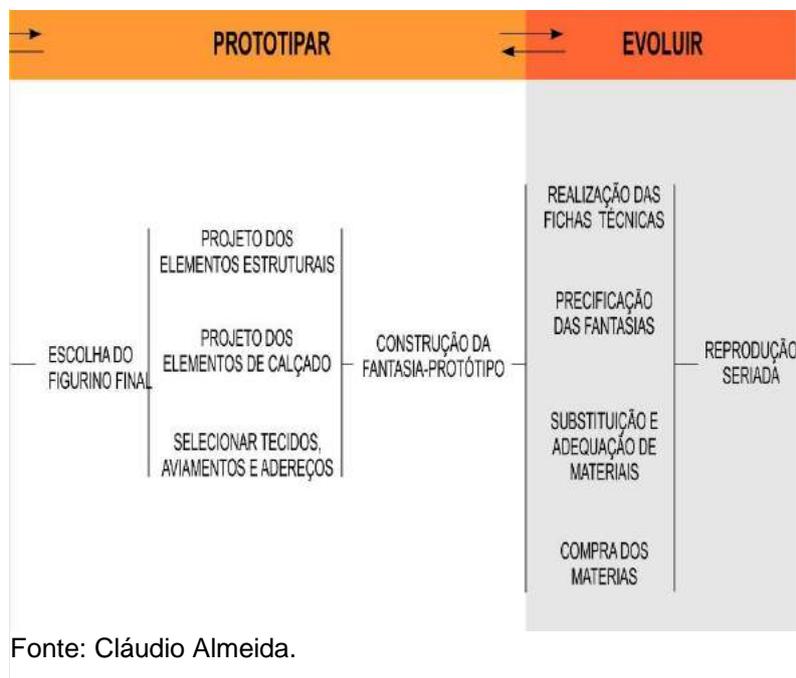
A fim de sistematizar o processo projetivo para a construção de fantasias carnavalescas, dividimos o projeto em cinco blocos, que representam diferentes momentos do processo, nomeados: a) descobrir; b) interpretar; c) projetar; d) prototipar; e e) evoluir. (Figura 85 e 86)

Figura 85: Momentos do processo metodológico nas etapas de descobrir, interpretar e projetar.



Fonte: Cláudio Almeida.

Figura 86: Momentos do processo metodológico nas etapas de prototipar e evoluir



Fonte: Cláudio Almeida.

Abaixo listamos estas etapas do processo, bem como sugerimos ferramentas criativas, com objetivo de maximizar os resultados obtidos em cada etapa. Frisamos mais uma vez que o acompanhar das etapas, pelo

carnavalesco, não é garantia de sucesso do projeto, porém acreditamos que quanto mais ferramentas criativas este designer usar, mais aberto ele estará para a criação de produtos e serviços diferenciados e inovadores.

6.1 Descobrir

Ao iniciar um novo projeto é necessário que o carnavalesco tenha uma atitude curiosa, a fim de ampliar suas oportunidades e descobrir novas informações sobre o tema, imergindo nas necessidades de um conceito ou abordagem. É o momento de divergir sobre a proposta, pesquisar as informações a respeito do assunto e sobre o universo que a envolve.

Esta primeira etapa da metodologia envolve o desenvolvimento do tema através de pesquisas, gerando possibilidades visuais e temáticas que se desenvolverão em um material de comunicação visual e em uma setorização do desfile, onde serão alocados os subtemas (de fantasias e alegorias).

Este é um momento de abertura, de entender o desafio, preparar a pesquisa e coletar inspirações, aumentando o número de possibilidades. Para tanto propomos algumas atividades elencadas por Brown (2010), como:

- a) Realizar pesquisas exploratórias, como a pesquisa de campo e pesquisa bibliográfica (websites, livros, revistas, blogs, artigos, etc.);
- b) Entrevistar diretores, chefes de alas e empreiteiros daquela escola de samba, a fim de obter perfis, características e necessidades dos brincantes daquela agremiação, levantando dados, registrando e organizando os padrões encontrados em personas. A pesquisa sobre o brincante é feita para gerar empatia, que, segundo Brown (2010. p. 50), seria “o esforço de ver o mundo através dos olhos dos outros, compreender o mundo através de suas experiências e sentir o mundo através de suas emoções”. A empatia ajuda a entender as necessidades do consumidor e atender suas expectativas, podendo gerar importantes *insights*, que, talvez, sem essas informações levantadas não fossem possíveis;
- c) Fazer *brainstormings* com a equipe de criação, incentivando ideias “malucas”, evitando críticas, mantendo a equipe concentrada no tópico discutido e, muitas vezes, tomando a ideia de uma pessoa como base para o desenvolvimento de uma nova (BROWN, 2010, p. 73);

- d) Ter um espaço de projeto, integrado ao processo criativo e integrando suas equipes de trabalho (como os barracões de escola de samba). Tal espaço deve abrigar todo o material de pesquisa, fotos, material de apoio, protótipos e tudo mais que fizer parte do projeto, organizado, de forma visível e simultânea a todo o processo, incentivando a síntese criativa. Estar em constante contato visual com o material de pesquisa, e com os perfis de personas criados, influencia positivamente a criatividade, melhorando os resultados do trabalho e o estudo da empatia.

6.2 Interpretar

A segunda etapa da metodologia, denominada “Interpretar”, é um momento de fechamento, onde todas as informações pesquisadas devem ser interpretadas, gerando resultados, como: o projeto de alegorias, o projeto de fantasias, a sinopse e cartela de cores de cada setor, por exemplo.

Já com relação ao projeto de fantasias, assunto principal desta dissertação, é importante para o carnavalesco: definir as temáticas das alas, bem como os referenciais estéticos e suas respectivas justificativas, que comporão as fantasias do desfile e iniciar uma pesquisa de materiais.

A fim de maximizar resultados, propomos ações que contam histórias, revelam sentidos e estruturam oportunidades, assim seja:

- a) Realizar pranchas de referência imagética para os setores e para as fantasias, a fim de produzir narrativas visuais, traduzindo conceitos e ideias (representar visualmente setores, um clima, personas, influências artísticas, sentimentos, etc.) para desenvolver a melhor solução para cada projeto;
- b) Realizar uma pesquisa de materiais que podem ser empregados nas fantasias carnavalescas e disponibilizar para a equipe painéis com amostras. Esta pesquisa pode envolver materiais tradicionais, já empregados no carnaval, relacionados à temática do enredo ou que podem ter seu uso inicial deslocado para serem empregados nas fantasias carnavalescas. As pranchas com materiais devem ficar visíveis para servirem sempre de inspiração;

- c) Dispor as informações em mapas mentais (diagramas com símbolos, cores, setas e frases de efeito) com o objetivo de organizar o conteúdo, facilitando associações entre as informações destacadas;
- d) Escrever previamente as justificativas das fantasias carnavalescas, visto que é uma etapa onde a pesquisa está recente e as informações ainda são de fácil acesso.

6.3 Projetar

Com a pesquisa realizada e seus dados devidamente interpretados e organizados, é chegado o momento de desenhar os figurinos. A interpretação dos dados nos oferece oportunidades que deverão agora ser decifradas e decodificadas.

Esta é uma fase de se abrir às possibilidades, gerando quantidade de material. Para tanto propomos ações que ajudam a gerar e aperfeiçoar ideias:

- a) Desenhar lembrando e fazendo bom uso dos patamares corporais, a fim de criar peças para a fantasia que explorem volumes, preencham espaços e formem “tapetes de cor” (na visão aérea do desfile);
- b) Entender quais tapetes cromáticos gostaria de formar a partir da cartela de cores de cada setor. Certas características marcantes como tons metálicos (dourado, prata e cobre) e efeitos de cor (perolado, holográfico, metálico, etc.) são distribuídas por diferentes setores, propiciando variedades cromáticas e diferentes efeitos às fantasias de diferentes alas;
- c) Praticar pesquisa reversa, pensando qual a solução mais convencional para aquela fantasia e a partir deste contexto ter *insights* do que não fazer;
- d) A partir da prancha de referência imagética de cada ala, gerar, pelo menos, três desenhos diferentes para cada figurino, a fim de que neles possam ser exploradas diferentes propostas de silhueta e volumetria. O exercício dos *rafes* (desenhos rápidos), para além do suporte mental oferecido, é um aspecto que dá prazer ao designer, ajudando-o na concentração e na percepção de questões do projeto.

6.4 Prototipar

O processo criativo se baseia na síntese, no ato coletivo de juntar as partes para criar ideias completas. Uma vez com as informações coletadas, é

necessário analisá-las e identificar, a partir dos dados coletados, oportunidades e padrões significativos. Análise e síntese são importantes ações no processo de criar opções e fazer escolhas (BROWN, 2010, p. 65), elas vão levar à criação do figurino final, hibridizado de ideias e mesclando as propostas anteriores.

A prototipagem é um momento de fechamento no projeto (de tomada de decisões/ações) e um dos princípios básicos adotados pelos experimentos metodológicos com o raciocínio projetual. Nesta fase é possível visualizar os pensamentos através do desenho finalizado, esclarecendo a formação de ideias, projetando no papel a imagem mental da fantasia carnavalesca pensada e as soluções encontradas.

Na fase “Prototipar” acontece a escolha do figurino final, bem como são originados os projetos de elementos estruturais e elementos de calçado, além da seleção de materiais para a construção da fantasia-protótipo.

A fase de construção da fantasia-protótipo também é uma fase criativa, onde são buscadas as melhores soluções materiais, a fim de solucionar as questões em aberto. Para tanto, sugerimos abaixo itens que contribuam com esta fase do projeto:

- a) Aplicar um modelo PNI aos desenhos gerados, a fim de selecionar características de cada um. No modelo PNI é possível identificar os três aspectos principais de uma ideia: Positivo (o que mais lhe agrada nesta ideia), Negativo (o que não é agradável naquela ideia) e Interessante (o que merece atenção neste contexto). Com as ideias classificadas é possível que o carnavalesco hibridize ideias, gerando um novo figurino rico em camadas de sentido;
- b) Realizar um mapa de empatia com foco na experiência do usuário, ou seja, do brincante. Saber se colocar no lugar de quem vai usar a fantasia carnavalesca e organizar informações sobre o brincante gerando entendimento de suas necessidades. Lembramos que há diferentes tipos de fantasias, com diversas finalidades e necessidades específicas (questões relativas a peso, tamanho, conforto, etc.). Para este mapa podemos fazer perguntas como: o que ele pensa e sente usando a fantasia? O que ele escuta? O que ele fala e faz? O que ele vê? Quais são suas dores (problemas ao vestir/despir com a fantasia)? Quais são seus objetivos?

- c) Anotar, em uma cópia do figurino final, observações importantes sobre materiais e ações pretendidas, a fim de deixar todo o processo claro e registrado para a equipe criativa;
- d) Encaminhar aos setores responsáveis, os projetos específicos, como: desenho técnico dos elementos estruturais, desenho dos elementos de calçado, desenho e referência das esculturas a serem feitas para os moldes de *vacuum forming*, etc.;
- e) Acompanhar a prototipação feita pelos aderecistas permitindo a colaboração de seus parceiros profissionais, extraíndo deles suas vivências de mundo e expertises em prol do projeto. Hoje não faz mais sentido a figura de um designer criador sozinho, pois os produtos e serviços mais inovadores saem de equipes de trabalho interdisciplinares e dinâmicas. Apesar da valorização dos aspectos intangíveis na produção de produtos/serviços é altamente necessário que o produto físico, em todos seus aspectos estéticos, funcionais e ergonômicos atenda a proposta subjetiva que o contempla.

6.5 Evoluir

O conceito de evoluir significa passar por um processo de transformação e assim foi com o processo do projeto de fantasias carnavalescas. Mostramos aqui desde a definição da temática do enredo, passando pelo projeto do figurino, até a realização de uma fantasia-protótipo.

Evoluir é um conceito que não pode ficar parado, estático, pois assim consideraríamos a ideia final perfeitamente solucionada e acabada, o que não é. Assim indicamos algumas ferramentas para esta etapa:

- a) Utilizar o método *SCAMPER*, que consiste na reflexão coletiva das sete ações que compõem esse acrônimo: na fantasia, quais materiais são possíveis “Substituir”? O que é possível “Combinar”? O que podemos “Adaptar”? O que é possível “Modificar”? Como podemos “Propor novos usos”? O que podemos “Eliminar”? Como podemos “Rearrumar”?
- b) Acompanhar o aprendizado na construção da fantasia-protótipo, tomando *feedbacks* de quem experimentou a fantasia, das pessoas que trabalharam no processo criativo e de brincantes que não estavam envolvidos no processo. O *feedback* permite o refinamento de ideias mais

assertivas, valida soluções tomadas, antecipa problemas futuros, reduz riscos e otimiza gastos;

- c) Realizar as fichas técnicas das fantasias-protótipos (ficha-técnica de tecidos, aviamentos, adereços, placas etc.), permitindo assim a precificação da fantasia carnavalesca e sua posterior reprodução em série
- d) Listar quais materiais daquela fantasia, após o desfile, podem ser retirados e reutilizados em um próximo carnaval.

Neste capítulo nos utilizamos de algumas ferramentas criativas utilizadas pela metodologia *design thinking*, devido a sua contribuição para enriquecer o processo criativo de designers, criando diferentes opções de caminho projetivo.

A abordagem do *design thinking* se utiliza de valores colaborativos e horizontais para a sua execução e integração de conhecimentos nas mais diversas áreas. Assim, acreditamos que ela pode se mostrar eficaz também no processo de construção de fantasias carnavalescas, integrando aspectos produtivos e subjetivo das fantasias.

É importante lembrar que o foco deste trabalho, devido ao prazo disponível para a realização do mestrado, recaiu sobre o projeto e desenvolvimento das fantasias carnavalescas, em um período que compreende desde a criação até a prototipação das mesmas. Assim, a metodologia aqui apresentada compreende este período citado, porém o pensamento criativo do carnavalesco também é de grande importância nas etapas que se seguem, como a reprodução e posterior reciclagem das fantasias carnavalescas.

Entretanto acreditamos que a metodologia aqui apresentada possa instigar carnavalescos e designers a pensar de forma mais profunda e complexa o fenômeno do desfile das escolas de samba, o cenário do uso das fantasias carnavalescas, a maneira como são criadas e como se gerencia seu ciclo produtivo.

7. Conclusão

Através da análise do processo criativo na construção de fantasias carnavalescas, com temática sobre o trigo, podemos constatar que o projeto de uma fantasia é uma atividade sistemática, que engloba o uso de diferentes

metodologias, diversos processos produtivos e envolve profissionais de distintos saberes.

Acreditamos também que o processo criativo de uma fantasia carnavalesca reafirma a função do carnavalesco para além da aptidão técnica do desenho, configurando-o como uma espécie de designer criador, gestor de projetos e de profissionais em torno de si próprio.

Ressaltamos ainda a complexidade que existe em sua *práxis*, ao ter que desenvolver um tema (enredo) em uma série de fantasias, alegorias e adereços que comuniquem uma mensagem clara e necessária ao entendimento do público e dos jurados, visto que as fantasias carnavalescas são enxergadas à distância e sem legendas.

Devido a este fato, conhecimento técnico, bagagem cultural e o bom uso de materiais, formas, simbologias e criatividade são características de extrema importância procuradas neste profissional, já que os desfiles das escolas de samba são uma competição comparativa e avaliativa. Ou seja, espera-se certa dose de ineditismo, e/ou uma exploração de materiais inusitados, com aplicações diferenciadas, a fim de surpreender positivamente os espectadores e jurados, com soluções que são de ordem estética e simbólica, comunicando-se visualmente e permitindo uma boa evolução do brincante, pelo Sambódromo.

Este é um desafio experimentado a cada ano pelos carnavalescos que acrescentam ao seu projeto uma espécie de sintaxe visual, pela proposição de seu trabalho, e ao longo de sua trajetória profissional. Neste sentido, alguns carnavalescos desenvolvem verdadeiras assinaturas estéticas em função de suas *práxis*.

Ao projetarmos para a atualidade temos que aceitar a complexidade do mundo como pré-condição, enxergando o design como um campo híbrido, que opera na junção entre artefato, usuário e sistema e que tangencia outras áreas que projetam a configuração de artefatos (CARDOSO, 2013).

A partir das entrevistas com os carnavalescos Roberto Szaniecki e Severo Luzardo, aliado à experiência com os discentes, em sala de aula, foi possível construir a metodologia proposta no capítulo 6 dessa dissertação. Esta

metodologia nasceu como resultado de estudo, observação e análise das fantasias carnavalescas estudadas aqui, ao longo dos capítulos desse texto, e objetiva apontar ferramentas facilitadoras no percurso do projetista (profissional ou estudante), com a finalidade de o transformar em agente ativo do próprio processo criativo.

Optamos por utilizar ferramentas criativas da metodologia de *design thinking*, devido a seu caráter focado no ser humano com potencial de revolucionar processos de aprendizagem. Esta é uma metodologia que vem sendo muito explorada por outros campos do design, concebendo soluções inovadoras e estratégias criativas na construção de produtos e serviços. Assim, podemos ratificar o *design thinking* como uma metodologia de trabalho coletivo aplicada na solução de diferentes tipos de problema, tomando como base a pesquisa, a troca de informações, além de apresentar o desenvolvimento de soluções em protótipos.

As questões neste trabalho apresentadas nos fazem enxergar o carnavalesco como uma forma particular de designer, que explora transversalmente variados saberes, com domínio de: cores, materiais, formas, confecção, calçados etc. Os conhecimentos técnicos devem ser acompanhados de informações de história, cultura geral, escultura e tudo o quanto presta-se a colocar, literalmente, um desfile na avenida.

Neste estudo, podemos concluir que os carnavalescos e os designers possuem em suas práticas profissionais processos criativos e produtivos que se assemelham, como o uso da sensibilidade, de conceitos, de tendências, de técnicas, de conhecimento técnico-científico adquiridos ao longo de suas formações e carreiras profissionais, bem como organização, observação e uso de metodologias para o desenvolvimento de seus projetos.

8. Referências bibliográficas

BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

CARDOSO, Rafael (Org.). **O design brasileiro antes do design**: aspectos da história gráfica, 1870-1960. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

COELHO, Luiz Antônio. In COUTO, Rita Maria Souza; OLIVEIRA, Alfredo (orgs.). **Formas do Design**: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro/RJ: PUC-Rio. 1999.

CONTI, Giovanni Maria. “Moda e cultura de projeto industrial: hibridação entre saberes complexos”. Tradução de Kathia Castilho. In PIRES, Dorotéia Baduy (org.). **Design de Moda**: olhares diversos. Barueri/SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008.

FERREIRA, Felipe. **O livro de ouro do carnaval brasileiro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

FERREIRA, Felipe. **O marquês e o jegue**: estudo da fantasia para escolas de samba. Rio de Janeiro: Altos do Glória, 1999.

GUIMARÃES, Helenise Monteiro. **Carnavalesco, o profissional que faz escola no carnaval carioca**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 1992.

LIESA. **Manual do Julgador da Liga das Escolas de Samba do Rio de Janeiro (LIESA)**. Disponível em: http://liesa.globo.com/material/materia2019/publicacoesliesa/___MANUALDOJULGADOR/Manual%20do%20Julgador%20-%20Carnaval%202019.pdf. Acesso em 13 maio 2020.

LIESA. **Livro Abre-Alas**. 2018. União da Ilha do Governador. Disponível em: <https://liesa.globo.com/2019/por/03-carnaval/abrealas/index.html>. Acesso em: 02 mar. 2018.

LIESA. **Livro Abre-Alas**. 2005. Acadêmicos do Grande Rio. Disponível em: <http://liesa.globo.com/>. Acesso em: 01 mar. 2018.

LUZARDO, Severo. **Entrevista** concedida ao pesquisador Cláudio Almeida. Rio de Janeiro, 14 de maio de 2020, Anexo 2.

LOBACH, Bernd. **Design Industrial** – bases para a configuração de produtos industriais. Editora Edgar Blucher Ltda. São Paulo, 2001

MAGALHÃES, Rosa Lucia Benedetti. **Fazendo carnaval**: The making of carnival. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1997.

MILLER, William. 1988, traduzido por LEITE, João de Souza. 1997. **A definição do design**. Disponível em:

https://www.academia.edu/15847251/William_Miller_A_defini%C3%A7%C3%A3o_de_design_The_definition_of_design?auto=download, acessado em 01/09/2020.

MORAES, Ana Maria de. In NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil**: origem e instalação. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

OLESEN, Jens. **Hans Christian Andersen**: Carnival 2005 Imperatriz Leopoldinense. S/l: s/e, 2005.

OLIVEIRA, Madson. "As fantasias para escola de samba". In: VIANA, Fausto; BASSI, Carolina (orgs.). **Traje de cena, traje de folgado**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

OLIVEIRA, Madson. Imaginários da criação: o tempo e o espaço dos souvenirs carnavalescos. Rio de Janeiro: PUC-Rio (Tese de Doutorado), 2010.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.

REDIG, Joaquim. "Design é metodologia: procedimentos próprios do dia-a-dia do designer". In: COELHO, Luiz Antônio L. **Design Método**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Teresópolis: Novas Ideias, 2006.

SANCHES, Maria Celeste. Projetando moda: diretrizes para a concepção de produtos. In PIRES, Dorotéia Baduy (org.). **Design de Moda**: olhares diversos. Barueri/SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008.

SOUZA, Luciana Barbosa de. **Desfile em processo**: um estudo da produção das alegorias e fantasias para o desfile das escolas de samba do Rio de Janeiro. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2001.

SZANIECKI, Roberto. **Entrevista** concedida ao pesquisador Cláudio Almeida. Rio de Janeiro, 29 de abril de 2020, Anexo 1.

VICENTE, Tânia Aparecida de Souza. **Metodologia da análise das imagens**. Niterói: Contratempo (UFF), v. 4, 2000, pp. 147-158.

9. Anexos

9.1. Entrevista com Roberto Szaniecki

1 - GERAL:

1.1 – Conte-nos sobre seu início de carreira no carnaval.

R. – Na década de 60 o Carnaval de rua era bastante intenso nos bairros da Zona Norte e Baixada Fluminense e, principalmente, na Ilha do Governador onde resido.

Desde criança freqüentava com meus pais os bailes de matinês nos clubes. Eram dias felizes onde se brincava e dançava ao som de marchinhas e sambas.

Na época era importante vestir fantasias nas crianças e estas assumiam seus personagens, o que deixava a festa ainda mais divertida.

Ao mesmo tempo era comum vestir fantasias de “Bate-Bola” na criançada para brincar na rua em frente às casas esperando os blocos de “Sujo” passarem naquela algazarra. Com o tempo, tais práticas se consolidaram nos meus festejos de Carnaval e passei a integrar grupos de “Clovis” e blocos de Enredo e de “Sujo” também. Eram tempos onde se faziam mutirões para confeccionar fantasias e decorá-las conforme as habilidades de cada um.

Na minha vizinhança moravam várias costureiras, mães de meus colegas de rua que, além de ajudar a fazer as nossas fantasias, também costuravam para a “Escola de Samba”.

Certo dia nos idos de 1977, mais ou menos uns dois meses para o Carnaval, a Dona Marta, mãe de um desses amigos, iria entregar alguma costura no “Barracão” da “União da Ilha” que ficava na subprefeitura da Ilha na esquina da minha rua com a Avenida principal e fomos acompanhá-la.

Lá me deparei com vários vizinhos que ajudavam de forma voluntária na confecção de fantasias e alegorias. Logo fui ajudar um conhecido que estava com dificuldades de prender espelhos em um carro alegórico. Quando terminamos, fomos questionados por uma senhora que se impressionou com a perfeição do resultado final. A pessoa era a Maria Augusta, a “Carnavalesca” da Escola que, para minha surpresa, me convidou para voltar no dia seguinte.

Quando lá voltei, me deparei com uma cena curiosa: sentada como Buda em cima de um carro alegórico estava ela com uma prancheta na mão, desenhando um figurino para o desfile. Logo sentei ao seu lado e comecei a perguntar como funcionava uma Escola de Samba.

Acabei criando um vínculo rico em admiração e curiosidade e uma enorme vontade de aprender mais sobre tudo aquilo que tanto me impactou. Trabalhei e aprendi muito até o dia do desfile, onde participei como figurante na primeira experiência com uma Escola de Samba, em cima daquele mencionado carro dos espelhos onde tudo começou. A alegoria “Gafieira”.

1.2 – Você possui formação acadêmica de nível superior? Caso sim, conte-nos sobre qual curso e se esta formação contribuiu de alguma forma, para o exercício de projetar carnavais.

R.- Sim, formado em Artes Cênicas nas cadeiras de Cenografia e Indumentária com especialização em paralelo em “Artes Folclóricas Brasileiras” pela SOBA (MG) das turmas de 1990-1991.

Como o meu primeiro contato com criadores de Carnaval foi com a Maria Augusta, que na época era professora da UFRJ na área de “Belas Artes”, com o tempo tornou-se meta também trilhar este caminho, mesmo que por influência do meu pai estivesse mais ligado no campo da tecnologia com formação em escolas técnicas da Marinha de Guerra.

Quando cheguei a Faculdade já tinha um vasto conhecimento na área, pois tinha a certeza do quanto seria importante ampliar assim os meus horizontes para o amadurecimento do meu trabalho.

O meio acadêmico, primeiramente, me trouxe metodologias de pesquisas, o que faz com que qualquer assunto a ser desenvolvido tenha uma forma linear ou focada de ser exposto, importantíssimo para a construção de “Enredos” para Escolas de Samba.

Em um segundo momento a construção de cenários e a criação e confecção de figurinos com suas técnicas de modelagem e inúmeros materiais para ambos, agregam mais bagagem aos anos já passados dentro do universo do Carnaval.

Por fim, talvez o mais importante, tenha sido participar de oficinas e workshops preparando-me tecnicamente para lidar com mais segurança com os mais diversos profissionais que constroem essa grande Ópera de Rua, além de ampliar o poder de criação, fazendo uso de todo o aparato dos inúmeros fornecedores de produtos ligados diretamente ou não aos trabalhos de um Barracão.

1.3– Conte-nos sobre sua relação com o Acadêmicos do Grande Rio.

R.- Tenho que retornar para o ano de 1977 para explicar esta relação. Tudo começa por conhecer neste ano um diretor da União da Ilha chamado Paulo Machado que era bastante atuante no que tange aos trabalhos de barracão. Este por sua vez foi preponderante ao apoiar-me com materiais e estrutura física e humana para realização dos meus labores. Estreitamos nossa amizade durante quatro carnavais. Em 1980 após o Carnaval ele se desligou da Escola e perdemos contato.

No ano de 1992 depois da minha estada em Belo Horizonte fui contratado como carnavalesco para os trabalhos da “Unidos da Ponte” e nomeado como um dos representantes da Escola junto a Liga das Escolas de Samba.

Na primeira reunião da LIESA para o ano, me reencontrei com Paulo que, por sua vez, era representante da “Grande Rio”. Imediatamente restabelecemos contato e daí por diante acompanhamos um o trabalho do outro, sempre trocando informações e conhecimentos para a melhor feitura de nossos trabalhos.

Em 1995 ele foi o principal responsável pela minha contratação pela Grande Rio para o Carnaval de 1996. Na época já era um dos diretores de barracão mais considerados do Rio de Janeiro e novamente ele foi um dos alicerces para a feitura de um dos mais atribulados trabalhos que já passei.

Mesmo após meu desligamento, que durou nove anos, o Paulo Machado capitaneando outros diretores da Grande Rio continuou me acompanhando de perto em outras Escolas, tanto no Rio quanto em São Paulo.

Em 2004 surgiu a oportunidade de um retorno a Grande Rio e com afinco ele promoveu este reencontro. Nela estabeleci uma relação ainda mais próxima estreitando laços que

eram desejados por quase todos, muito pelo ano de 1996 e do Enredo “Na Era dos Felipes o Brasil era Espanhol” que para a Escola tornou-se antológico, incluindo o refrão do samba virou “grito de guerra” durante uma década.

1.4 – O enredo “Alimentar corpo e alma faz bem” é de sua autoria ou um enredo proposto pela escola?

R.- A priori devemos entender melhor o que é “Tema” e “Enredo”. O Tema pode ser uma pessoa, um objeto, um sentimento, uma música ou qualquer assunto que mereça ser explanado. Já o Enredo é o desenvolvimento de uma descrição ou estória sobre o assunto pré-determinado, criando uma narrativa linear, que consiste em começo, meio e fim ou apresentando um corpo pontual onde são apresentadas peças relacionadas àquele assunto sem propriamente ter uma ordem cronológica, isto para ambos.

“Alimentar corpo e alma faz bem” era o título de uma campanha publicitária criada para a indústria de alimentos “Nestlé”, cuja mensagem a ser passada era a reunião de pessoas em torno dos alimentos estreitando laços familiares, fraternais, momentos festivos e ou empáticos.

Tomei inicialmente o conhecimento da campanha através de uma matéria veiculada no jornal “Valor Econômico”. Pelo título esperava mais sobre o tema, mas como é direcionado a produtos alimentícios o enfoque era potencialmente eficiente.

Duas semanas depois, um “Contato” de captação de recursos chamou a Escola para uma reunião com a indústria com a finalidade de talvez realizar uma ação de final de campanha com um evento carnavalesco.

Em um dado momento desta reunião, quando me foi dada a palavra, expus minha visão sobre o título da campanha onde “alimentar” propriamente, não passava somente por comida e sim por conhecimentos, sentidos, artes, Fé e sentimentos, agregando valor à peça publicitária inicial. A presidência e o marketing gostaram tanto desta visão que nos presentearam com um volumoso patrocínio e nos cedeu o “título” e eventualmente lançaram a campanha da empresa com o título “Alimentar faz Bem”.

1.5–Como você pensou o desenvolvimento da temática da alimentação?

R.- O título é um tema que pode ser desmembrado por várias óticas diferentes.

Como a proposta exposta agradou a todos, optei por mostrar parte do enredo de forma didática linear e cronológica partindo do “brotando da terra” o alimento, passando por mitologia e períodos de épocas onde os alimentos passaram a ser manipulados e manufaturados até a industrialização.

Na segunda parte do desenvolvimento abri com o próprio corpo e seus sentidos sendo estimulados pelos alimentos físicos. Na sequência o foco é o cérebro, onde ampliamos o tema para o aprendizado, as artes com seus estímulos, os bons sentimentos e a Fé, tornando a amostragem pontual e atemporal.

Normalmente uso uma mensagem final, quando o Enredo não tem um viés histórico. Neste caso, uso um contraponto entre a abundância e a falta de alimentos, passando pela fome extrema e a destruição do planeta com a estagnação dos biomas.

Um detalhe curioso desta apresentação final dá-se na última alegoria, onde, são reproduzidas as mesmas esculturas do Abre-Alas que representam a “Mãe Terra” como “Gaia”, em agonia e bem ao fundo do carro, sobre raízes mortas surge uma semente verde brotando, simbolizando a sobrevivência, a regeneração e a esperança.

1.6 – Como você pensa o desenvolvimento do seu projeto de figurinos? Definida a temática do enredo, quais os passos você costuma seguir? Aliás, como você costuma se referir à parte das roupas que vestem os desfilantes: figurino, fantasia? Há diferença entre esses termos, na sua opinião?

R.- O “Tema” vira “Enredo” depois da elaboração de um texto que define a linha de raciocínio que será a base da elaboração das peças necessárias para a construção do desfile. Cada Escola de Samba tem uma forma diferente de trabalhar isso que, curiosamente, pode variar conforme os profissionais que nela estão naquele ano em específico.

No meu caso, adapto-me ao tema proposto, mas, o desenvolvimento é algo de que não abro mão, simplesmente porque em determinados casos, é impossível traduzir algo em roupa ou alegoria cuja mensagem não esteja no inconsciente coletivo. Faço isso com muita atenção ao espetáculo que é formatado para ser áudio-visual.

São gerados textos específicos para os compositores de “Sambas Enredos”, para as “Mídias” e para a “Defesa de Quesitos”, tomando muito cuidado para que o raciocínio original não se perca e que fique claro para todos os ordenamentos dos assuntos na apresentação do desfile.

Em paralelo, divido a Escola em um mapa, seguindo rigorosamente os temas traduzidos plasticamente do texto, onde fantasias em consonância com as alegorias e com o apoio do samba enredo façam o bom entendimento do ponto de vista proposto.

R.2- “Figurino” e “Fantasia” são nomenclaturas que se confundem conforme o livre entendimento de cada um, dependendo da sua aplicação incluindo a região geográfica e se contextualiza no popular ou no ambiente acadêmico.

Uso a palavra figurino de várias formas. Quando me refiro a um desenho que também chamo de croqui.

Quando estou dentro de um Barracão e me refiro a uma roupa elaborada para uma “ala, composição ou destaque”. Uso os dois termos.

Já no contexto acadêmico ou nos ambientes específicos, o “figurino” refere-se em grande parte as roupas prontas de um acervo em uso ou o local direcionado a guarda das peças de vestimenta.

Também separo as palavras quando descrevo roupas que se baseiam em indumentárias ou vestes que reproduzem épocas ou civilizações sem grandes deturpações de formas e ou materiais.

A meu ver, fantasia se baseia exatamente como se descreve no dicionário, (parte), é a tradução da imaginação baseada em tema, ou não, que veste um indivíduo.

Novamente, no **contexto** do Carnaval, “Fantasia” além de ser o nome de um “Quesito”, também identifica a roupagem que faz uso de exageros, temas que não pertençam ao universo das vestes cotidianas e de livre criação, mesmo baseadas em referências de trajes, quaisquer que sejam eles.

1.7 – Você costuma usar alguma ferramenta criativa para elaboração dos figurinos (prancha de imagens, colagem de referências, mapa mental, cartela de cores, etc.)?

R.- Uso de tudo um pouco. Mas faço uma pesquisa reversa, ou para um melhor entendimento, tento forçar a criatividade para fugir das influências de outros trabalhos, buscando o ineditismo para surpreender aos espectadores e os jurados.

1.8 – Como você trabalhou a questão da cor neste desfile? Há alguma forma de organização para a distribuição das cores, ao longo das alas, setores?

A cor em um desfile de escola de samba pode e deve agregar valor a dramaticidade da passagem da informação.

Neste trabalho, tudo ou quase tudo favoreceu a escolha das cores e vice-versa. Da abertura mono cromática em verde vibrante ao final em tons terrosos, passando por temas com cores coincidentes e pertinentes aos temas, o que faz com que se consiga chegar mais rápido no inconsciente coletivo e, quase que instantaneamente, traduzir a mensagem.

1.9 – Você costuma realizar uma pesquisa de materiais (tecidos, aviamentos, beneficiamentos, etc.)? Caso sim, este processo costuma acontecer antes ou depois de desenhar o figurino? Você entende que isso desenhar antes ou depois da pesquisa de materiais pode fazer diferença no resultado final?

R.- quando tive os primeiros contatos com o carnaval, mesmo antes da entrada no universo das Escolas de Samba, já buscava conhecer materiais para confeccionar as fantasias para a folia.

Com o tempo, se tornou prática a pesquisa de materiais e os modos de fabricação dos mesmos para potencializar o meu trabalho. Não me prendo ao período quando do processo de criação. Procuro saber e entender cotidianamente. Sempre faço uso desses conhecimentos cumulativos para criar, mas nunca uso algo novo durante a feitura do espetáculo. Todo material inovador tem, junto a mim e aos profissionais, um tempo de adaptação e maturação, o que nem sempre existe já que o Carnaval tem data e hora e na minha forma de realizar, temos que especificar o projeto e qualquer mudança radical pode representar um processo de retrabalho, o que é bastante nocivo à fluência do cronograma de trabalho.

2 - FIGURINO – ALA 04 – RIQUEZA CEREAL



2.1 – Houve algum estudo de geração de alternativas (silhuetas, formas, texturas, cores) para chegarmos a este desenho finalizado ou você já tinha uma ideia muito assertiva sobre o que queria realizar no desenho? Ou melhor, essa foi sua primeira opção para esse figurino? Ou elaborou rascunhos e outros desenhos antes de chegar a esse?

R.- Sempre faço “rafes” de croquis, alguns no papel final ou como hoje trabalho de forma digital, faço uso de qualquer pedaço de papel para guardar uma ideia e depois desenvolvê-la até chegar ao resultado final. Desenhar em um computador ajuda na flexibilidade do uso de cores e materiais que podem ser simulados na peça impressa. No processo, rumino muito sobre esses rascunhos e tenho o privilégio de poucas vezes alterar uma ideia base, mas olhando para o todo do processo de criação, em uma peça ou outra, sempre acontece de jogar fora algo e, no lugar, surgir uma ideia muito mais eficiente.

Neste figurino em específico, a intenção se concretizou de primeira, foi passado para o papel e quase que imediatamente foi para a construção do piloto.

2.2 – A fantasia se chama “riqueza cereal”, mas sua leitura visual é predominantemente os feixes de trigo, há alguma razão para tal?

R.- O trigo foi um dos primeiros cereais a serem domados e o seu plantio remonta a tempos da própria evolução da humanidade.

2.3 – Você projeta, neste figurino, alguns outros cereais, em menores quantidades, como o milho, o arroz e o feijão. Há alguma razão para a seleção destes cereais?

R.- Da mesma forma que o trigo que se disseminou rapidamente, os outros cereais formaram as bases alimentares de várias outras civilizações em continentes distintos. Na Ásia o arroz, na África o feijão e nas Américas o milho se desenvolveu.

2.4 - Há algum motivo para o trigo ser representado na cor bege?

R.- Pensando em conjunto de uma ala, no contexto temos um trival em uma visão superior do bloco de componentes e a cor remete ao trigo seco já que este na antiguidade era colhido quando “morto”.

2.5 – Há algum motivo para a malha da calça e as botas serem brancas?

R.- Para isolar as pernas dos componentes da visão geral deste conjunto e direcionar os olhares para a parte superior da fantasia em grupo e, novamente, com a intenção de simular a sensação de um trival.

2.6 – Você costuma indicar ao aderecista responsável os materiais que você deseja utilizar ou deixa partes em aberto, indefinidas, a serem solucionadas por ele, de acordo com as dificuldades que aparecerem, no processo? Aliás, você faz uma reunião preliminar com esse aderecista para explicar o desenho? Se sim, você considera que há para colaboração na criação, nesse caso?

R.- Como a minha formação me torna apto a construir tudo aquilo que crio, eu detalho minuciosamente cada peça que projeto.

De certa forma isso me sobrecarrega na questão de tempo mas, em contrapartida, acelera o processo de feitura de cada item do desfile, pois o profissional envolvido na tarefa se torna mais seguro e confiante, já que suas habilidades são potencializadas e as dúvidas são minimizadas ao máximo.

Além da ficha técnica é feita uma reunião para cada figurino com seu profissional de montagem, justo para tirar as supostas dúvidas que possam surgir.

É um trabalho coordenado, pois passo para cada segmento o que deve ser feito. O atelier receberá todas as peças, tecidos especiais, armações, placas de “vacuum forming” previamente modelada (se for o caso), pintura de arte, estampas exclusivas e toda a sorte de materiais para “levantar” a fantasia.

Finalizando, os ateliers que trabalham comigo pouco tem ou não tem autonomia de modificar nenhuma peça do figurino. Com o desenho em digital este pode ser facilmente desmembrado para os segmentos com muita exatidão, então existe sim a colaboração com a construção, mas, nunca na criação. Os ateliers apenas constroem.

3 - FANTASIA – ALA 04 - RIQUEZA CEREAL



3.1 – Você acompanha o processo de construção da fantasia-protótipo? Quem foi o responsável pela construção desta fantasia, especificamente... Você lembra?

R.- Como relatado na pergunta anterior espalho as informações e depois as junto dentro do atelier e acompanho a construção de forma intermitente. Normalmente vários ateliers são contratados para que, de forma simultânea e rápida, esse processo se extinga e passa-se para a fase de reprodução da seqüência. Esses protótipos são desenvolvidos para que se tenham fichas técnicas de quantidades e custos.

No período de criação são pensados os materiais para que se cumpra uma certa ordem de custo para a viabilidade do projeto e desde o pedido inicial dos materiais é conhecido o valor médio da peça pronta. Caso algo saia do previsto, tem-se tempo hábil para alguma substituição.

Esta comunicação começa na compra, nos custos da mão de obra e do tempo para a feitura. Algumas informações estão diretamente ligadas aos ateliers que sinalizam as dificuldades durante o processo de construção. Eu confio muito nestes relatórios que são gerados por profissionais que tenho o privilégio de trabalhar durante muitos anos em grande harmonia.

Essa metodologia de processo começou justo neste Carnaval 2005/2006, tanto que no ano seguinte os desenhos não eram mais desenhados de forma tradicional e deu-se a adaptação e melhoria gradual do resultado final.

O profissional que montou este protótipo chamava-se “Cafú” (hoje falecido) e que trabalhou ininterruptamente comigo durante trinta anos.

3.2 – No croqui, você sinaliza o tecido da capa, e do caimento do ombro, como sendo um tecido rústico, de trama aberta, tipo estopa ou juta, há alguma razão para a substituição deste tecido na materialização? (Na foto parece organza).

De forma alguma, o tecido é sim uma juta crua com fios dourados. Talvez a dúvida se deva a péssima qualidade da fotografia.

3.3- Há alguma razão para mesclar os feixes de trigo beges com os feixes de trigo dourados? Os materiais desses feixes de trigo são EVA (maiores) e acetato dourado (nos menores)?

R.- O trigo durante séculos foi símbolo de poder, então passei a idéia de riqueza mesclando as cores e texturas.

Apenas como detalhe, existe um rufo de organza branco preso na ombreira do lado direito que não deveria estar ali e nem pertence à roupa.

E sim, os trigos beges são E.V.A. e os menores em PVC 0.30 ouro 70 (Málaga).

3.4 – No croqui, você sinaliza alguns acabamentos (punho, cintura e capa) como sendo feitos com a utilização de uma corda, aparentemente rústica. Há alguma razão da substituição desta por tarucel dourado, na fantasia-protótipo?

R.- Aí está o problema do figurino desenhado a mão. Neste caso, o que se vê na reprodução via “Xerox” ou escaneado, não dá para perceber que foi pintado em dourado, criando certa confusão de interpretação. Em digital, isso já não acontece. Essa metodologia de descritivo do desenho elimina também esse erro de interpretação.

3.5 – No livro abre-alas, você justifica a fantasia apresentando a seguinte definição: “através desta ala mostraremos o trigo, a matéria-prima mais importante desde os mais idos tempos na base da alimentação comum a todos os povos: o pão” – foi uma opção não apresentar o pão na fantasia, porquê?

A própria defesa já explica, “a matéria prima”... e imagine que se fragilizaria a interpretação da fantasia se fossem colocados pães. Se a forma de algum pão não estivesse na roupa geraria dúvida na leitura do público e dos jurados dos quesitos pertinentes e poderia retirar alguns preciosos pontos da Escola. Esse argumento e receio se concretizaram no desfile da “Unidos da Tijuca” com o enredo que contava a história do pão e falharam não apresentando e mostrando pães que não condiziam nem com as épocas nem com as civilizações mencionadas.

9.2. Entrevista com Severo Luzardo

1 - GERAL:

1.1 Conte-nos sobre seu início de carreira no carnaval.

Severo nos indicou um podcast, que acabara de gravar, para responder a esta pergunta. Nele ele fala que seu pai era presidente de uma escola de samba em Uruguaiana/RS, os Rouxinóis, e sua mãe era carnavalesca e tinha um atelier de alta costura. Enquanto criança, ele frequentava o universo do atelier e das reuniões da escola de samba, em sua casa. Assim, ele vivia carnaval o ano todo e ajudava sua mãe nos desenhos. Aos 15 anos começou a confeccionar fantasias para os concursos de destaque de luxo e assinou pela primeira vez como carnavalesco, porém o termo “carnavalesco” ainda não era utilizado. Frisa ainda que àquela época o carnaval era diferente, tendo eles que submeter os desenhos à Polícia Federal da ditadura para aprovação ou não, visto que havia censura naquela época.

1.2 Você possui formação acadêmica de nível superior? Caso sim, conte-nos sobre qual curso e se esta formação contribuiu de alguma forma, para o exercício de projetar carnavais.

Eu me formei em 3 faculdades: Artes Plásticas, Arquitetura e Urbanismo e Publicidade e Propaganda. Passado muito tempo eu fiz uma pós-graduação, na Universidade Veiga de Almeida, de Figurino e Carnaval. Fiz mais por uma necessidade minha de querer voltar a estudar, de ter um pouco de teoria e poder cruzar dados com professores e colegas. É sempre bom você se aproximar dos livros novamente e naquele momento eu precisava muito e fiz. Eu fui um dos primeiros alunos desta pós de Figurino e carnaval.

1.3– Conte-nos sobre sua relação com a União da Ilha do Governador.

A Ilha do Governador é um bairro que eu tenho uma relação muito grande, é de lá a primeira escola de samba que eu fui carnavalesco, o Boi da Ilha do Governador, depois eu fiz o Acadêmicos do Dendê durante alguns anos e depois vim a fazer a União da Ilha. Então quando eu cheguei na União da Ilha eu já conhecia muito da comunidade, já tinha uma relação afetiva com aquela gente, de vários carnavais, de todos os segmentos da escola. Então pra mim é um lugar que eu me sinto muito familiar, me sinto muito bem com essa relação. O pessoal tem um carinho muito grande por mim e eu pela escola, é minha segunda casa.

1.4 – O enredo “Brasil bom de boca” é de sua autoria ou um enredo proposto pela escola?

Eu sempre gostei de culinária e livros sobre culinária, embora eu não seja um cozinheiro. Então, nas minhas viagens, eu sempre encontrei em aeroportos, sobretudo, muitos livros sobre o tema, por exemplo “Frutas da Amazônia”, aí vou lá e compro o livro. Acho bonito. Um dia, numa livraria dessas, em um aeroporto, eu pensei: vou fazer um enredo sobre a gastronomia brasileira. A partir daí eu passei a pesquisar sobre o tema e conseguimos fazer uma grande mostra da gastronomia desenvolvida no país.

1.5–Como você pensou o desenvolvimento da temática da alimentação?

Eu fiz uma pesquisa da chegada das primeiras receitas (no Brasil) e como elas vieram, com a corte portuguesa. Depois os alimentos indígenas e as comidas indígenas que existiam e até hoje estão na nossa mesa, através da culinária indígena. Depois as comidas que vieram com os negros e o que está na nossa mesa hoje. E assim fomos fazendo um panorama de tudo que tem no Brasil: as nossas plantações, as nossas colheitas, os nossos doces, até chegar nas coisas típicas brasileiras, como a coxinha de galinha e o pão de queijo, coisas que só tem aqui e mostrar isso pro mundo. Então esse foi desenvolvimento que a gente fez no enredo, e nós convidamos, através da curadoria da Flávia Quaresma, 119 chefs do Brasil inteiro que representavam as diferentes correntes da culinária brasileira.

1.6 – Como você pensa o desenvolvimento do seu projeto de figurinos? Definida a temática do enredo, quais os passos que você costuma seguir? Aliás, como você costuma definir a parte das roupas que vestem os desfilantes: croqui, figurino, fantasia? Há diferença entre esses termos (desenho e o traje na avenida), na sua opinião?

O desenvolvimento de qualquer projeto, seja ele em televisão, teatro, cinema ou carnaval, você parte de uma sinopse. Você tem que ler a sinopse, ou o roteiro, enfim, e a partir dali você precisa entender o que você precisa mostrar, de que forma isso tem que ser mostrado e a partir daí você começa os estudos. E além da pesquisa, da sinopse, tem uma pesquisa de referenciais da época, que é necessário para que você tenha elementos para o desenho, pra figura do figurino. Então nós começamos os raves, fazendo caminhos, depois estudamos cor, até a gente sentir a firmeza do desenho. Por diversas vezes a gente quer falar sobre um determinado tema, aí a gente desenha a primeira vez, a segunda vez, a terceira vez e não dá certo. Então a gente volta na sinopse, dá uma mexida, tira aquilo, acrescenta outra coisa, alguma coisa que fique bonito de visual. Então sempre a gente tenta fazer com que o desenho saia do papel exatamente na proporção e na cor que foi planejado.

1.7 – Você costuma usar alguma ferramenta criativa para elaboração dos figurinos (prancha de imagens, colagem de referências, mapa mental, cartela de cores, etc.). Por favor, descreva como costuma ser seu processo para criação e construção das fantasias das escolas de samba? Há alguma semelhança entre esse processo no carnaval e em outras linguagens, como cinema e TV?

As pranchas de imagem, de colagem e referência, isso tudo são sim instrumentos que ajudam na elaboração do figurino. Todas as imagens que nos remetem aquilo que está falando, são importantes pra gente entrar nesse mundo e começar a sentir como é esse mundo que a gente quer falar. E são iguais nos processos exatamente nestas artes que eu já citei na pergunta anterior (Televisão, teatro, cinema e carnaval)

1.8 – Como você trabalhou a questão da cor neste desfile? Há alguma forma de organização para a distribuição das cores, ao longo das alas, dos setores? Você pensa o cromatismo do desfile de forma geral (como um tapete da avenida) ou a cada ala, pelo significado que ela representa? Aliás, como você encaixa as alas, em relação a esse cromatismo geral?

Cor é muito importante! Além da faculdade eu fiz um ano de estudo sobre cores com um cientista alemão chamado Hans Struck, que tem vários livros reeditados sobre a psicodinâmica das cores e, durante o ano, o Hans trabalhou comigo pra que eu tivesse o domínio total da cor. Conhecêsse esse domínio: as cores conjugadas, afastadas, aproximadas, as sensações que elas transmitem. E hoje eu trabalho muito numa cartela de cores para que se tenha um efeito de sensações de bem-estar quando a escola passa, sensação de refinamento. São artifícios da psicodinâmica das cores que a gente usa quando a escola não tem muito dinheiro pra vir com material luxuoso, a gente vai dar essa sensação do luxo através do estudo e das cores colocadas, estudadas, uma ao lado das outras.

1.9 – Você costuma realizar uma pesquisa de materiais (tecidos, aviamentos, beneficiamentos, etc.)? Caso sim, este processo costuma acontecer antes ou depois de desenhar os figurinos? Você acredita que desenhar antes ou depois da pesquisa de materiais pode fazer diferença no resultado final?

Antes de iniciar o trabalho, sobretudo das peças piloto, a gente busca tudo relacionado com aquela cartela de cores ou com aquilo que a gente viu e estudou para aquele setor, para aqueles figurinos, e vai montando um mapa de materiais, uma colagem de materiais. Depois a gente vê as possibilidades, caso a caso, e faz os protótipos. Às vezes um protótipo pode ter uma estampa, por exemplo, que é feita (testada) em um tipo de base, em um segundo tipo de base, em um terceiro tipo de base ou em um quarto tipo de base, até a gente achar quais dos tecidos base que se adapta melhor para aquele momento. São caminhos, e por isso o protótipo são caminhos de testar. Ele é o primeiro levante do papel para materialização e nele a gente estuda muito essas coisas.

1.10 – Há um acompanhamento de sua parte entre o período de desenvolvimento de protótipos para o processo de reprodução das fantasias de ala? Quando acontecem trocas de materiais ou quantidades, você aprova essas modificações ou deixa alguém encarregado disso? Há negociações entre você e a escola sobre possíveis modificações dos desenhos por questões de custos, etc.?

Eu acompanho todo o processo sim. Quando começa o processo de protótipo eu estou do lado e quando há o processo de reprodução das fantasias, tem que ser fiel ao protótipo. Se existir alguma troca de material, tem que ser comunicado à minha pessoa e aí eu tenho que ver uma solução que poderá ser aquela modificação. Somente eu posso autorizar alguma mudança nesse sentido. Aí eu tenho a ajuda dos ateliers, dos pilotistas, porque a gente desenvolve então alguma coisa similar para não ter a perda do visual da fantasia.

2 - FIGURINO – ALA 20 – BOM DE BOLO E MUITO MAIS: TRIGO



2.1 – Houve algum estudo de geração de alternativas (silhuetas, formas, texturas, cores) para chegarmos a este desenho finalizado ou você já tinha uma ideia muito assertiva sobre o que queria realizar no desenho? Ou melhor, essa foi sua primeira opção para esse figurino? Ou elaborou rascunhos e outros desenhos antes de chegar a esse? Em caso afirmativo, você tem esses desenhos anteriores? Aliás, você costuma arquivar todo o seu material de carnaval? Tem seus desenhos organizados?

A questão deste figurino do trigo, nós fizemos primeiro um desenho no rafe. Rafe é um pequeno rascunho no papel, feito a lápis. Aí fomos estudando as formas dessa frente e depois a gente já tinha uma noção da volumetria e fomos colocando então na maneira digital. E por último o estudo de tonalidades de cores, até a gente achar a correlação entre a ala que vem na frente e a ala que vem atrás, pra achar exatamente o tom desse figurino da ala 20. Eu tenho meu material de carnaval, sim, todo arquivado, agora desses últimos carnavais eu ainda não tive tempo de organizar. Mas acho que da década de 1980, 1990, 2010, por aí, isso tudo eu tenho.

2.2 – A fantasia se chama “Bom de bolo e muito mais: trigo”, mas sua leitura visual é predominantemente focada nos feixes de trigo, há alguma razão para tal? O título da fantasia se refere a bolo... isso foi só pra ser mais chamativo?

O trigo ele é uma predominância do agronegócio no Brasil e ele é muito familiar da mesa brasileira e o trigo é bom de bolo! O bolo de trigo é muito comum, enfim.

2.3 – Você projeta, neste figurino, alguns itens como: capa esvoaçante; gravatas com diversos recortes; penachos com franja; arabescos; e uma coroa. Há alguma razão para a escolha destes elementos e desta silhueta?

Os feixes de trigo na capa a gente queria que tivesse uma sensação dessa capa se mexendo ao vento, como se fosse os feixes de trigo em uma plantação, mexendo com

o vento. A gente fez várias testagens de base, esse é um dos exemplos das bases que a gente tem, e isso na avenida passava esse movimento. Passava uma coisa bacana dos trigos se movimentando, enfim. E o trigo é um campeão de venda das exportações brasileiras, por isso a gente o coroou com uma coroa de campeão, de rei, enfim, e tem sempre uma pegada de nobreza das coisas todas que foram trazidas pela corte de Portugal.

2.4 - Há algum motivo para os tons em azul do figurino? Há algum motivo para as partes em cor branca no figurino? Você pode explicar sobre a escolha dessas cores?

Já falei nas questões anteriores, o motivo do tom de azul é porquê esta fantasia está inserida no setor azul da escola, então você vai remeter. O trigo pode convidar qualquer outra cor pra fazer o desenho. Neste caso, os azuis e os dourados estão no setor dos azuis e o branco neutralizando, talvez a ala da frente ou a ala de trás... é difícil eu te responder alguma coisa que já passou, já faz muito tempo. Se esse questionamento fosse feito no mês após o carnaval as coisas sairiam muito mais fácil. Hoje eu não tenho como lembrar dos porquês que você me pergunta, porque já passou muito tempo da criação, do momento, você tem balizadores quando você faz o projeto. E os balizadores desse projeto eu já não lembro mais, depois desse trabalho eu fiz várias novelas, filmes pro cinema, a abertura da copa américa, um carnaval, outro carnaval, então está muito distante na minha mente esta pergunta que você quer.

2.5 – Você costuma indicar ao aderecista responsável os materiais que você deseja utilizar ou deixa partes em aberto, indefinidas, a serem solucionadas por ele, de acordo com as dificuldades que aparecerem, no processo? Aliás, você faz uma reunião preliminar com esse aderecista para explicar o desenho (decupagem)? Se sim, você considera que há para colaboração na criação, nesse caso?

Todo o processo é orientado por mim: materiais, escolhas, soluções, proporções. Tudo passa por mim, inclusive a parte dos aderecistas. É tudo explicado.

3 - FANTASIA – ALA 20 – BOM DE BOLO E MUITO E MUITO MAIS: TRIGO



3.1 – Você acompanha o processo de construção da fantasia-protótipo? Quem foi o responsável pela construção desta fantasia, especificamente... Você lembra?

Já não me lembro mais. Lembro da célula do atelier, mas não lembro quem era o aderecista responsável por isso.

3.2 – No croqui, você sinaliza uma capa em godê, esvoaçante, há alguma razão para a diminuição e adaptação na materialização?

A questão da capa, enfim, nós sofremos com o dimensionamento da máquina que faz o transfer. Nesta época as máquinas ainda eram muito pequenas na área útil de transfer. No ano seguinte nós já conseguimos cilindros, aí nós tivemos outro tipo de impressão.

3.3 - Há alguma razão para as diferentes proporções do que era proposto no figurino e do que foi realizado na fantasia, como os feixes de trigo da cabeça, do ombro e as plumas?

A proporção é em razão assim, olha, quando vai terminando a verba e você tem que fazer a fantasia, muitas vezes você adapta pra uma realidade do que já exista de placa. Então não tem como você chamar o escultor pra ele fazer a escultura (no tamanho projetado). Enfim, eu acho que foi isso que aconteceu e a gente teve que adaptar algumas coisas... eu já não me lembro mais...

3.4 – Há alguma razão para os feixes de trigo terem sido representados dourados?

Os trigos são dourados, né? Na mente da gente os trigos são dourados... como seria o trigo na sua mente, me diga? Agora eu fiquei curioso.

3.5 – No croqui, você sinaliza os penachos de franja na cor amarelo (tipo gema de ovo) e na fantasia-protótipo você os utiliza em amarelo cítrico, há alguma razão para a adaptação?

Não existe cor cítrica na computação gráfica, não existe assim uma cor que represente a cor cítrica. Você não tem esse amarelo cítrico na computação gráfica. Muito menos em uma impressão de xerox, por exemplo, são cores difíceis de você fazer representação.

3.6 – No livro abre-alas, você justifica a fantasia apresentando a seguinte definição: “Já sabemos: se plantando, tudo dá... Mesmo sendo uma cultura de inverno, o Brasil possui ampla produção de trigo (CUNHA, 2001), provando sua vocação como celeiro do mundo. Os belos campos de trigo, para nossos bolos, pães e até cervejas, esvoaçando ao vento, resplandecendo ao sol, marca de um Brasil, de fato, Bom de Boca e de plantação!” – foi uma opção não apresentar os bolos, pães e cervejas na fantasia, porquê?

Aqui eu já não lembro mais os porquês também, nós estamos falando de 2 anos depois. Tem coisas que são muito específicas daquele momento ali em que a gente estava vivendo, já não lembro mais o porquê da definição, do que foi defendido. Quando se trabalha com o volume de trabalhos que eu tenho, é difícil lembrar, porque as novelas têm muitos figurinos. Neste ponto eu tenho memória muito falha.

9.3. Ementa da Disciplina Figurino para carnaval

 UFRJ EBA	UNIVERSIDADE DO RIO DE JANEIRO / UFRJ ESCOLA DE BELAS ARTES DEPARTAMENTO DE ARTES TEATRAIS / BAT CURSO DE ARTES CÊNICAS
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Disciplina: Figurino para carnaval
Aprovado em novembro/2013

Código: BAT005	Nº Créditos: 3.0	CHS: 4 (1T + 3P)	CHT: 60 horas / aula
<p>EMENTA: Estudo e pesquisa de figurinos para carnaval utilizados para os desfiles de escolas de samba. Os figurinos carnavalescos ou fantasias para carnaval e suas divisões: fantasias de ala, fantasias de composição, fantasias semi destaques e fantasias de destaque. História da Indumentária/moda e sua relação com os figurinos carnavalescos. Desenvolvimento de projeto de figurinos adequados à linguagem carnavalesca, com pesquisa e representação gráfica.</p>			
<p>OBJETIVO: Pesquisar, analisar, criar e representar graficamente figurinos para carnaval.</p>			
<p>PROGRAMA: A disciplina compreende os seguintes módulos: 1. Aulas expositivas onde serão estudados os aspectos relevantes dos costumes e indumentária como suporte para a construção de personagens carnavalescos. 2. Aulas práticas onde se exercitará a elaboração de projeto de figurinos relacionados com temas previamente escolhidos. 3. Seminários onde os alunos discutirão temas previamente propostos.</p>			
<p>BIBLIOGRAFIA: FEIJÓ, Carlos. Artesãos da Sapucaí. São Paulo: Olhares Editora, 2011. FERREIRA, Felipe. O marquês e o jegue: estudo das fantasias para escolas de samba. Rio de Janeiro: Altos da Glória, 1999. MAGALHÃES, Rosa Lúcia Benedetti. Fazendo carnaval. The making of carnival. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1997 (Na ficha catalográfica consta 1977).</p>			

Primeiro trabalho: CONCEPÇÃO

A partir da apresentação do Caderno Abre-Alas, de 2005 e 2018 (Grande Rio e União da Ilha, respectivamente, no site da LIESA: <http://liesa.globo.com/>), cada aluno deverá propor um projeto de figurinos carnavalescos. As partes avaliadas no projeto são:

- **Cartela de cores** com sua respectiva justificativa (colagem, seleção de obra de arte, quadros de um filme, etc.), em qualquer técnica manual;
- **Pesquisa** escrita sobre o tema;
- **Colagem** de referências, com relação à silhueta e simbologia;

- **Descrição** (defesa escrita) sobre a criação, explicando suas escolhas (formas, cores, etc.);
- **Desenhos** dos seguintes segmentos de uma escola de samba: 01 baiana, 01 casal de mestre-sala e porta-bandeira, 01 casal da velha guarda e 01 figurino de ala (TRIGO). Os figurinos (frente e costas) devem ser pintados com a mesma técnica usada na apresentação da cartela de cores, no sistema de pranchas mantendo unidade na cor e tamanho;
- O figurino de ala deve ser selecionado para ser representado com sua respectiva **ficha técnica** (com desenho técnico incluído de todas as partes desse figurino, amostras de materiais, aviamentos, orçamento e beneficiamentos propostos na criação do projeto de figurinos).

1º. Trabalho – CONCEPÇÃO – 03/10/2019

Cores	Pesq.	Colag.	Descriç	Croquis	F. Técn.	Total
1,5	0,5	1,0	1,0	3,0	3,0	10,0

Segundo trabalho: REALIZAÇÃO

Com base no primeiro trabalho, cada aluno deverá formar dupla, trio ou quarteto (para se familiarizar com o trabalho coletivo e minimizar custos) para confecção **do figurino de ala (TRIGO)**, preocupando-se com:

- As **Formas** de acordo com os patamares corporais: apoiados na cabeça, nos ombros, braços e pernas, pés e cintura/quadril;
 - O emprego de **materiais** (estrutura, forração e adereçamento);
 - As **cores** que devem estar de acordo com a proposta defendida e a cartela apresentada (mesmo que precise de correções);
 - O cuidado nos **acabamentos** na confecção das fantasias (costura, colagem de adereços e aviamentos, etc.) e preocupação com desempenho dos brincantes no desfile;
 - **Calçados**.
- 2º. Trabalho – REALIZAÇÃO – 14/11/2019

Formas	Materiais	Cores.	Acabam	Adereços	Calçados	Total
1,0	1,5	1,0	2,5	2,5	1,5	10,0

OBSERVAÇÃO: Atenção para as datas de entregas dos trabalhos: o atraso na entrega / apresentação de qualquer avaliação acarretará na subtração de pontos.

Atenção para as faltas, pois o máximo permitido em cada semestre é de 25 % do total ministrado. Haverá, também, nota de participação.

DISCIPLINA: Figurino e carnaval
2019

2019/2: de 05 de agosto a 14 de dezembro de

	DATA	MATÉRIA LECIONADA
01	08-08	Apresentação disciplina, professor e alunos. Explicação sobre avaliações (parcial e final). Introdução ao conteúdo da disciplina. Apresentação enredos para trabalhos. Exemplificação de trabalhos. Livro: Tom Tierney; Bacalhau (Rosa 2007) Vídeo: 12-4 Rosa, Milton, Cebola; 65-4 carnavais antigos; 8-1 Conta corrente (20)
02	15-08	Apresentação do processo criativo de Rosa Magalhães, no desfile de 2000 Exemplo projeto Imperatriz (2000) e Apresentação principais materiais e processos Livro: Fazendo Carnaval (Rosa 1997); Artesãos da Sapucaí

		Vídeo: 86 Imperatriz do Carnaval
03	22-08	Abre-Alas (LIESA): estrutura e organização de um desfile de escola de samba, no grupo Especial. Roteiro e descrição de fantasias: baianas, mestre-sala e porta-bandeira, velha guarda e ala. Livro: Abre-Alas 2017 (Portela e Mocidade); Vídeo: 90-3 Roberto Szaniecki; Desfile Portela e Mocidade (2017)
04	29-08	1-5 Prática do projeto de figurinos para carnaval (CONCEPÇÃO) Exemplo projeto Imperatriz (2000, 2003 e 2007) Livro: O marquês e o jegue (Fantasia) Vídeo: 82-9 Vaccum Forming; 90-1 Profissão: costureira (12);
05	05-09	2-5 Prática do projeto de figurinos para carnaval (CONCEPÇÃO) Exemplo Projeto Tuiuti 2017 (Jack=Carnavaleidoscópio tropifágico) Livro: Vídeo: 65-5 mulheres no carnaval; 65-2 PB Selminha GNT (8); 69-1 costureira e PB (5)
06	12-09	3-5 Prática do projeto de figurinos para carnaval (CONCEPÇÃO) Aula: Desenho de figurino de baiana (Cláudio) Livro: Hans Christina Andersen (Rosa 2005) Vídeo: 46-2 Joãozinho Trinta
07	19-09	4-5 Prática do projeto de figurinos para carnaval (CONCEPÇÃO) Exemplo Projeto Salgueiro 2009=Tambor Livro: Vídeo: DVD LIESA: carnavalesco
	26-09	Lançamento de livro Estudos sobre Indumentária e Moda-Sophia Jobim
08	03-10	5-5 Prática do projeto de figurinos para carnaval (CONCEPÇÃO) Exemplo Projeto Rocinha 2009-J. Carlos Livro: Vídeo:
09	10-10	Primeira avaliação: projeto de fantasia (cartela de cores, pesquisa, colagem, descrição, croquis e ficha técnica)
10	17-10	1-5 Prática na confecção de fantasias (REALIZAÇÃO) Exemplo Projeto Mocidade 2003 (Doação de órgãos) Livro: Vídeo: 48 Doação Mocidade 2003;
	24-10	Aulas suspensas em virtude da SIAC
11	31-10	2-5 Prática na confecção de fantasias (REALIZAÇÃO) Livro: Vídeo: Protótipos Salgueiro 2004 - "A Cana que aqui se planta, tudo dá... Até energia! Álcool – o combustível do futuro."
12	07-11	3-5 Prática na confecção de fantasias (REALIZAÇÃO) Exemplo Projetos Salgueiro 2003=Salgueiro, minha paixão, minha raiz - 50 anos de glória Livro: Vídeo:
13	14-11	4-5 Prática na confecção de fantasias (REALIZAÇÃO) Livro: Vídeo:
14	21-11	5-5 Prática na confecção de fantasias (REALIZAÇÃO) Livro: Vídeo:
	28-11	Aula cancelada – Reunião PPGD
15	05-12	Trabalho Final: execução fantasia

9.4. Termo de autorização de uso de imagem

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DA IMAGEM

Eu, _____,

Nacionalidade _____, estado civil _____, portador da cédula de identidade nº. _____, expedida por _____, inscrito (a) no CPF/MF sob nº. _____, residente à _____ (Av./Rua) nº. _____,

município _____, RJ, AUTORIZO, por meio deste documento, o pesquisador Cláudio Henrique da Silva Almeida, CPF 113122797-29, fazer, reproduzir ou multiplicar fotografias e imagens, em que eu apareça, assim como, os trabalhos produzidos (colagens, adereços e etc.), seu respectivo desenvolvimento e o produto final da atividade, unicamente para fins de pesquisa e ensino, como divulgação em jornais e revistas científicas, em trabalhos de natureza acadêmica, em apresentações de congressos e encontros científicos e em catálogos e/ou exposição inerentes a pesquisa.

Declaro ter conhecimento da cessão das imagens obtidas por meio da pesquisa “O processo criativo na construção de fantasias carnavalescas: em busca de uma metodologia” (título provisório), sem restrições quanto aos seus direitos patrimoniais e financeiros. Estas imagens serão obtidas no período de agosto a dezembro de 2019, na atividade “Figurino para carnaval”, como parte do estudo do Pesquisador acima citado. Esta atividade é parte do estágio docente do Programa da Pós-Graduação em Design – PPGD (Mestrado Acadêmico), na Escola de Belas Artes – EBA/UFRJ, estando inserida na disciplina Figurino para carnaval do Curso de Graduação em Artes Cênicas - Indumentária, ministrado pelo Prof Dr Madson Oliveira.

Autorizo, ainda, que a reprodução e multiplicação das fotografias e imagens possam ser acompanhadas ou não de texto explanatório. Compreendo que não haverá nenhuma compensação financeira pelo uso das fotografias e imagens. Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos associados à minha imagem, e assino a presente autorização em duas (02) vias de igual teor e forma.

Nome pelo qual quer ser identificado no trabalho: _____

Telefone: _____ E-mail: _____

Assinatura do (a) aluno (a): _____

Rio de Janeiro, _____ de _____ de 2019.

Nome do pesquisador: Cláudio Henrique da Silva Almeida/ Telefone: (21) 96721-5080 / e-mail: claudiohalmeida@gmail.com. **Curso de Mestrado do Programa de Pós Graduação em Design da EBA/UFRJ, na linha de pesquisa Design e Cultura. Secretaria do Programa, na Faculdade de Letras, Biblioteca – Setor EBA, Av. Horácio Macedo, 2151, CEP: 21941-917 Cidade Universitária/Ilha do Fundão, Rio de Janeiro – RJ.**