

A person wearing a white, intricately embroidered traditional costume, possibly a folk dance outfit, stands in a forest. The person's face is blurred. The scene is framed by a decorative border of red and gold ribbons. The background shows a stone path, a large tree trunk, and a red bird perched on a branch.

MEMÓRIAS DE UM LUGAR ESTRANHO

Autora Priscila Lima

Orientadora Larissa Elias



Título do projeto: Memórias de um lugar estranho

Autora: Priscila Lima dos Santos | DRE: 115045642

Orientadora: Larissa Cardoso Feres Elias

Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ

Centro de Letras e Artes – CLA

Escola de Belas Artes – EBA

Departamento de Artes Teatrais – BAT

Curso: Artes Cênicas - Indumentária

Local e Data da Defesa: Rio de Janeiro, 29 de outubro de 2021

Resumo

Este projeto é livremente inspirado na peça teatral *Rumo a Damasco*, Partes I e II (1898) e Parte III (1901), do escritor sueco August Strindberg (1849-1912). Strindberg evoca com sua dramaturgia a imagem de uma espécie de estrada de paisagens diversas, de espaços e tempos variados, atravessada por seres “estranhos”. O personagem central da trama é chamado ESTRANHO. Através de ensaios fotográficos e de experimentações com beneficiamentos e colagens, este projeto visa criar dois figurinos - sendo um confeccionado em tamanho natural - que, de forma simbólica, traduzam sensações e sentimentos provocados pela peça teatral *Rumo a Damasco*.

Palavras-chave

Strindberg; Rumo a Damasco; paisagens; memória; beneficiamentos têxteis.

CIP - Catalogação na Publicação

LL732m LIMA, Priscila
Memórias de um lugar estranho / Priscila LIMA. --
Rio de Janeiro, 2021.
58 f.

Orientadora: Larissa ELIAS.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Artes Visuais:
Indumentária, 2021.

1. Indumentária. 2. Visualidades. 3.
Beneficiamentos Têxteis. 4. Strindberg. 5. Memória.
I. ELIAS, Larissa, orient. II. Título.

Rumo a Damasco fala sobre a vida humana e seus caminhos, muitas vezes repetitivos, cotidianos e monótonos em que coisas, objetos, consequências, culpas e sentimentos, se perdem e se encontram, e, logo depois, acham novas formas de se reencontrarem.

O personagem Estranho, que é a figura central da peça, começa sua jornada de modo curioso. Nela, o autor não apresenta de forma explícita as intenções do personagem, nem quem ele é. Mas Strindberg nos dá uma dica: ele é Estranho. Ao longo da peça e do caminho que vai sendo trilhado, tanto o personagem quanto o leitor compartilham o mesmo ponto de vista, e as partes ocultas vão se desdobrando de maneira um pouco confusa, como nossas próprias memórias e sonhos. Ao longo do texto também vamos conhecendo os outros personagens, e esses outros personagens nos apresentam outros pontos de vista e novas questões.

Podemos observar que o texto trata o percurso, não apenas como um lugar físico. Existe algo mais complexo, uma busca pela própria identidade, como um jogo em todo desenrolar da peça, que prende quem lê, seja por sua beleza ou estranheza. Existe um ritmo que nos faz querer entender e seguir junto com os personagens esse caminho.

Jean-Pierre Sarrazac, em seu ensaio *Jogo de sonho: uma dramaturgia do entre-dois*, faz relevantes observações sobre o *jogo de sonho*, que, de acordo com o autor, trata-se de uma nova forma dramática criada por Strindberg em suas peças *Rumo a Damasco* e *O sonho* (de 1901). Diz Sarrazac: "Estabelecendo a maior distância possível entre o sonho e a realidade, mas sem separá-los, a dramaturgia do jogo de sonho parece ainda mais apropriada para apreender *como fragmento* a vida corriqueira, a vida de "todo mundo" (SARRAZAC, 2013, p. 99-100) e mais adiante [...] A pequena forma se estende ao infinito e a "obra-monstro" - essa gigantesca "confissão dramática", que é *Rumo a Damasco* [...] não para de se retrair, de se espedaçar em formas breves" (SARRAZAC, 2013, p. 106).

No mesmo artigo diz ainda Sarrazac: "Quanto mais o personagem se mantém imóvel, mais sua própria vida gira em torno dele numa velocidade vertiginosa" (SARRAZAC, 2013, p. 108).

Essa parte específica do texto Sarrazac se refere a peça *O sonho*, porém aplica-se perfeitamente no contexto de *Rumo a Damasco*. A peça *O sonho* é muito importante dentro da composição do projeto, porém aprofundarei, mais adiante, essa parte.

Rumo a Damasco é uma peça dividida em três partes, a primeira e a segunda escritas em 1898, e a terceira em 1901. Por contar com muitas imagens significativas e interessantes para explorar, foi necessária uma decupagem, até porque, apesar do enredo cativante e dos cenários magníficos, o que mais chama a atenção nos textos é a atmosfera que o autor

consegue criar com a narrativa e os sentimentos causados em mim como leitora. Estes são os aspectos que desejo explorar nesta pesquisa.

Após fazer a decupagem, vi a necessidade de um ponto de partida para melhor desenvolvimento do projeto, então optei por extrair um fragmento do texto e usá-lo como base. Porém sinalizo novamente que minha intenção não é a representação desta cena, mas sim utilizá-la simbolicamente, e dela depreender algumas subjetividades, pois a cena remete para a memória dos personagens ESTRANHO e DAMA, que aparentam ser um casal. O lugar é um espaço "estranho", que não pode ser precisamente identificado, como o "espaço" de um sonho.

Segue o fragmento de *Rumo a Damasco* utilizado como base para o desenvolvimento do processo:

NUMA RAVINA.

Uma ravina de beira de estrada, uma colina coberta de pinheiros. Em primeiro plano uma cabana de madeira, uma vassoura do lado de fora com um pelego de carneiro pendurado à esquerda, uma oficina de forja, uma chama vermelha vista pela abertura da porta. À direita, um moinho de trigo. No fundo, a estrada entre moinhos e pontes. As formações rochosas parecem perfis de gigantes.

ESTRANHO - Estão se escondendo de nós, provavelmente.

DAMA - Não acho isso, não.

ESTRANHO - Que lugar estranho! Tudo parece conspirar para despertar a inquietude. O que faz aquela vassoura ali? E o pelego de carneiro? Provavelmente porque é o lugar onde costumam ficar, mas eles me fazem pensar em feitiçaria. Porque a oficina de forja é preta e o moinho é branco? Porque um tem fuligem e o outro está coberto de trigo; mas quando o ferreiro negro à luz de sua forja e a mulher branca do moleiro, isso me lembrou um velho poema. Olhe para as faces dos gigantes... Lá está o lobisomem de quem salvei você. Veja ali o perfil dele, veja!

DAMA - Sim, mas aquilo é apenas uma pedra.

ESTRANHO - É só pedra, mas ainda assim é o lobisomem.

ESTRANHO - É só pedra, mas ainda assim é o lobisomem.

DAMA - Posso lhe dizer por que podemos vê-lo?

ESTRANHO - Você quer dizer – é sua consciência? O que nos pega quando estamos cansados e com fome, e fica em silêncio depois de termos comido e estarmos descansados. É horrível chegarmos assim em farrapos. Nossas roupas se esfrangalharam enquanto subíamos pelos espinheiros. Alguém está lutando contra mim (STRINDBERG, 2018, p.30).

Essa obra também conta com uma gama de personagens peculiares como: o VELHO, a MÃE, o MENDIGO, CÉSAR e O MÉDICO (este também chamado de LOBISOMEM). Porém para este projeto optei por explorar os personagens DAMA e ESTRANHO, que são os personagens viajantes, pela intenção de destacar, nas colagens e no figurino confeccionado, elementos visuais dos lugares por onde esses personagens passam, como a terra e o mar.

Ainda no texto de Sarrazac podemos ver características utilizadas por Strindberg para a narrativa e a composição do personagem principal:

[...] só podemos constatar que o processo de desdobramento - que está na base do sonho, seja qual for seu "tipo" - nos oferece a própria configuração do *sujeito moderno* em sua relação extremamente difícil e complexa com sua identidade e intimidade (SARRAZAC, 2013, p. 109).

A princípio, tive muita dificuldade para conseguir traduzir o encantamento que Strindberg me causava. Eu conheci a obra do autor em 2018, quando participei como colaboradora no evento de extensão *Sperat infestis: teatro, sonho e política em Strindberg*, coordenado pelas professoras Larissa Elias (minha orientadora neste projeto) e Vanessa Teixeira de Oliveira.. Meu primeiro desafio foi ler a peça *O sonho*. Me lembro de ler e reler, de voltar páginas, mas parecia que faltava "algo" muito "importante e grandioso". Nenhum outro autor havia conseguido me guiar com tamanha proximidade para um determinado universo - como o que ele descreve - e no momento seguinte cortar esse clima tão brutalmente. Foi necessário o auxílio de outros textos para que eu pudesse entender com mais clareza Strindberg, e seu *jogo de sonho*. E quem me ajudou bastante nesse sentido foi o já citado Jean-Pierre Sarrazac. Por isso me servirei de mais um trecho do artigo *Jogo de sonho*, que diz:

O onírico só é convocado com o objetivo de denunciar a realidade, de melhor circunscrevê-la e percuti-la [...]. A finalidade do jogo de sonho não é, pois, engendrar um "outro mundo" ou o que se

poderia chamar de um "universo alternativo". Não, ela consiste em oferecer um ponto de observação sobre o mundo - ponto de afastamento e de tensão [...]. Escolher o jogo de sonho é considerar a vida a partir de seu ápice; e creio que podemos afirmar que o sono, perpassado de sonhos, alcança esse ápice de qualquer existência que é a morte (SARRAZAC, 2013, p. 99).

Sarrazac explica que o *jogo de sonho* não é um gênero, mas uma forma, um "desvio" de gênero. Não podemos comparar o *jogo de sonho* com outras formas teatrais modernas ou com as grandes tragédias, pois ele

[...] rompe violentamente com os princípios cardeais do *mythos* trágico: ordem, extensão, completude. E isso a fim de perseguir um objetivo imperioso: circunscrever não um grande acontecimento trágico capaz de subverter a existência de um herói, mas, em sua banalidade absoluta, o pequenino drama da vida do homem mais comum (SARRAZAC, 2013, p. 104).

Para Sarrazac, o *jogo de sonho* strindberguiano trata-se não do relato de um sonho, mas do sonho como estrutura narrativa.

Este trabalho tem como objetivos: propor um projeto de design de figurinos para uma dramaturgia de caráter simbolista; pensar a relação entre vestimenta e gestual, a partir de uma perspectiva do "quadro vivo"; e explorar a relação entre arte visual e a psicologia humana. Pretende-se, sobretudo, por meio do figurino, explorar a riqueza e a multiplicidade de sensações e sentimentos provocados pelo texto e entender como um conceito se expressa e se desdobra através da matéria.

Para investigar maneiras de manifestar os sentimentos causados pelas palavras em formas visuais, recorri às anotações que fiz nas aulas de Técnicas de figurino 3, com a professora Desirée Bastos. A disciplina tinha como trabalho final confeccionar uma máscara a partir do nosso maior medo, para isso tivemos que agrupar referências imagéticas, sentimentais e escritas, em uma obra física e artística. Conteí também para a realização deste projeto com os textos que li na disciplina Cena e Dramaturgia 3, ministrada pelo professor Antônio Guedes. Uma das referências da disciplina que incorporei ao projeto foi o texto *Teatro da crueldade* de Antonin Artaud. Lembrei de uma aula que havia sido intrigante. Nela o professor falou sobre a ideia de linguagem que não é uma propriedade do homem porque ela o atravessa, ultrapassa o homem. Cito a esse respeito um trecho de um artigo de Judson Forlan Gonzaga Cabral, *O teatro da crueldade de Antonin Artaud: a dimensão política na vida*:

A recusa a uma segmentaridade dura que imporia uma imagem prévia do que seja um pensamento, um corpo, um modelo a ser seguido que conduziria o ser a um modo de existir. Ou seja, não possibilitando outros modos de experimentos da vida, cerceando a possibilidade do ser de viver outros possíveis. Por isso, ele tinha como projeto uma encenação que fizesse com que o espectador fosse submetido a um tratamento de choque emotivo, de maneira a libertá-lo do domínio discursivo e lógico para encontrar uma vivência imediata, uma experiência estética e ética original (CABRAL, 2013, p. 12).

Precisei trabalhar na ideia de como traduzir as palavras em formas visuais, mas sem perder essa ruptura tão importante provocada pela estrutura da dramaturgia. Comecei pesquisando referências para os materiais que gostaria de utilizar, preferencialmente naturais. Escolhi usar como base o algodão cru, que se comporta melhor para receber tingimentos naturais, tais como: café, açafrão, cominho e boldo. Essas escolhas foram feitas com base nas paletas de cor, extraídas de duas pinturas de Strindberg.



Sunset over the sea [Pôr do sol sobre o mar]
(1903) para a paleta do figurino do
ESTRANHO.



Stormy sea. Broom buoy [Mar tempestuoso. Boia
de vassoura] (1892) para a paleta do figurino
da DAMA.

Para criar a segunda camada reutilizei peças de roupas do meu acervo pessoal. Pensando no sentido do próprio personagem e da sua narrativa de ressignificação e reconstrução, foi preciso um pouco de desapego, tingimento e bordados. E para última camada alguns bordados e crochê como base para trabalhar com o caos e com a ideia do movimento do caminho que é como o caminho de nossas vidas. Minha inspiração para essa parte do figurino foi o manto do Bispo do Rosário (figura abaixo). Aprofundarei esse aspecto um pouco mais adiante no texto.



A princípio decidi que realizaria dois figurinos, um para o personagem ESTRANHO, e outro para a personagem DAMA. Para facilitar a execução do projeto, decidi produzir figurinos em miniatura. Seria mais viável do ponto de vista financeiro e da confecção. Para isso eu fazia bonecos, porém me deparei com a dificuldade de explorar com bonecos algo que considerava muito valioso na construção do texto: o movimento. Como solução decidi usar crianças como modelos, e a partir de imagens retiradas de pinturas comecei a estudar gestos e movimentos, texto e cenário. A partir desses estudos produzi com as crianças alguns ensaios fotográficos. Ao longo do desenvolvimento da pesquisa, a escolha que inicialmente foi feita por necessidades práticas de produção, passou a ganhar um sentido específico, porque trabalhar com essas duas crianças evocava a própria inocência do começo dessa jornada de vida, com a qual o texto se inicia. Por fim, após a submissão do trabalho à pré-banca, composta pelos professores Antonio Guedes e Samuel Abrantes, veio a decisão de confeccionar apenas o figurino do ESTRANHO, e de fazer colagens sobre os ensaios fotográficos produzidos para os dois personagens, além dos croquis.

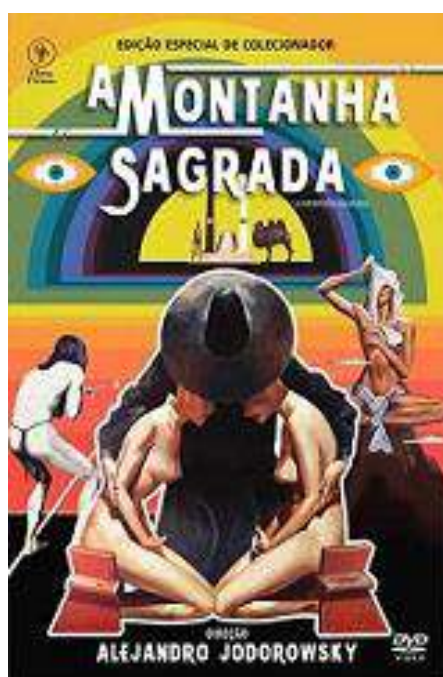
Outro ponto definido desde o início do projeto para a concepção dos figurinos era o de não se tratar de um período histórico específico. Portanto, busquei formas de vestimentas atemporais e que também não colocassem lugares em evidência, apenas a silhueta.

Para enfrentar o desafio de transformar o personagem, sua esfera psicológica e a relação espacial em algo visual e estético, precisei reunir ricas referências visuais, para que meu figurino não se restringisse a uma vestimenta, mas que fosse além, e pudesse contar essa história que *Rumo a Damasco* apresenta.

Esse desejo reflete minha primeira e principal referência visual, o artista Arthur Bispo do Rosário Paes (1909-1989), conhecido apenas como Bispo do Rosário. O artista que ao tecer nos conta sua história de vida, sobre as pessoas que ele conheceu, lugares que mapeou, seus pensamentos e seus temores. Ele trabalhava com os elementos que tinha à sua disposição, e os ressignificava por meio da arte.

Exponho aqui nesse pequeno trecho que tenho uma grande admiração e desejo de investigar mais profundamente artistas como o Bispo do Rosário e Strindberg, que enfrentaram transtornos psicológicos que de algum modo se refletiram em suas obras. Pensar como se desenvolveu a arte, nesses momentos específicos, para esses artistas, é uma questão sobre a qual pretendo futuramente me aprofundar.

Minha segunda referência visual foi o filme *A montanha sagrada*, de Alejandro Jodorowsky (1973), que trabalha com fortes imagens para criar uma atmosfera muito interessante e rítmica (figura abaixo).



Lembro-me da primeira vez que vi essa preciosa obra visual, e me senti da mesma forma de quando li Strindberg, totalmente encantada e desorientada. O filme nos apresenta uma jornada que pode também ser vista como o próprio caminho da vida, com uma forte crítica à sociedade capitalista e, principalmente, às religiões e suas bases na sociedade como um todo. O filme faz ainda uma crítica à forma com que a sociedade trata o indivíduo singular e tenta (ou consegue) moldá-lo até o ponto no qual ele irá se perder cada vez mais e se tornar produto. Percebe-se que o diretor, assim como Strindberg, não tenta em momento algum explicar, ou criar uma linha cronológica que faça algum sentido. Não há uma explicitação das propostas ou da intenção de persuadir o espectador a conclusões abertas, ou “não conclusões”. Mas há sim questionamentos e indagações sem respostas.

Vale ressaltar que mesmo que eu não tenha utilizado muitas das imagens surrealistas que serviram inicialmente como referenciais, elas foram importantes para que eu pudesse compreender onde eu queria chegar com esse projeto e instigar minha imaginação. Essas imagens também fizeram parte da minha pesquisa conceitual sobre as visualidades, com destaque para as pintoras Remedios Varo e Frida Kahlo.

Segui a estrada da experimentação para trabalhar o figurino do ESTRANHO, que percorreu, em sua vida de personagem, um caminho árduo. Por isso, para trabalhar seu figurino escolhi como base a terra, em forma de rachaduras, e o fogo, pelo seu sentido de recomeço. Busquei também cavar “buracos” nos tecidos, que pudessem representar marcas de seu passado, trazendo a ideia de como o passado ainda se reflete no presente. A última camada do figurino se compõe de fios, com bordados e crochê, representando o estado mental do ESTRANHO: a confusão que se espalha e se perde no tempo e no espaço.

A personagem DAMA é imprevisível, forte e profunda como o mar, esse mar que é terrivelmente independente de qualquer expectativa, que se assemelha a um sonho aflito, sem rumo. A DAMA é livre, fluida, tensa e agoniada como a infinitude do céu, que se prepara para uma tempestade. O figurino da personagem traz a imagem da rede de pesca, emaranhada, confusa e tensa. Como já mencionado, este figurino foi trabalhado nos croquis, nos estudos de beneficiamentos têxteis e nas colagens, não tendo sido confeccionado.

Iniciei meu caminho buscando traduzir para a esfera física a essência que o texto me causou, evocando as sensações e transformando-as em algo tátil. Percorrer o caminho de uma jornada e transformá-la em trama, com aplicações, bordados e experimentos, as linhas da estrada em linhas de costura e crochê, as ondas do mar em dobraduras e elevações no tecido, explorar o ato de ressignificar uma peça pronta e acabada, e dar a ela um outro

sentido, propor uma releitura, em uma nova forma de linguagem, aliando figurino, movimento e fotografia. Procurei transformar esse caminho em elementos e camadas, que se misturam e se tramam, e que expressam sentidos de maneira simbólica, através da lógica dos sonhos. Procurei trazer uma parte mais artesanal para o figurino com a intenção de “desatar” um fio de memória, uma evocação ancestral mais intimista e simples. Assim, as pinturas escolhidas para a pesquisa dos gestos e dos movimentos retratam a simplicidade e a inocência, que podem muito bem ser elementos de identificação com nossas memórias de infância. A espontaneidade e um certo descaso com o julgamento de “quem vê” também está presente nas pranchas de referências para a base do figurino: partindo da leveza que se encontrava nas pinturas para as fotografias de crianças refugiadas. A beleza da ingenuidade em meio ao caos do ambiente é a base para estrutura visual do projeto.

Para envolver essa gama de imagens optei por fazer o ensaio fotográfico na Floresta da Tijuca, local em que pude encontrar uma riqueza de elementos e cores, que retrata a força e a calma, esse importante jogo de contrastes. Assim como o texto, a floresta nos lança a uma esfera sentimental. O ensaio foi realizado sem os figurinos. Estava previsto um segundo ensaio com os figurinos do ESTRANHO e da DAMA já confeccionados. Mas consideradas as observações da Banca, já mencionadas, descartei o segundo ensaio.

Rumo a Damasco representa de modo subjetivo os movimentos que desenham os caminhos da vida. Tentei por meio do recorte proposto e dos materiais utilizados dar vida a um movimento particular. Embarcando neste lugar que, unicamente, a arte nos possibilita transitar. O desafio nasceu do questionamento e da curiosidade de como traduzir as sensações causadas pelo texto em forma de figurinos e gestos, um texto que trata da “história” da vida inteira de dois personagens DAMA e ESTRANHO, história que é tão comum a todos nós que traçamos a jornada da vida.

O objetivo principal é o de provocar por meio dos figurinos o que o texto nos provoca. O texto é como um quebra-cabeça, que dá pistas, mas não nos mostra a imagem por completo. Quem o lê precisa decifrar, precisa se jogar, e ainda assim, talvez não compreenda inteiramente as suas intenções. É preciso um esforço de investigação para mergulhar nas atmosferas de sonho construídas por Strindberg.

Após esses meses mergulhada no universo de Strindberg, no enredo de *Rumo a Damasco*, junto a clausura de uma pandemia global, considero os objetivos alcançados, e para além da proposta inicial, percebo o *jogo do sonho* em sua forma mais íntima, acontecendo entre Strindberg, eu e a minha própria criação artística, que vejo como um corpo. Ao longo de seu processo de desenvolvimento, esse corpo foi ganhando seus próprios movimentos, suas

características independentes. Eu, como criadora, não pude prever a profundidade que este projeto alcançaria ao se concretizar. Quando optei por uma trama tão complexa, foi porque percebi sua potência para o projeto e me sinto orgulhosa ao ver onde ele chegou .

O jogo se estende a quem o vê/lê, que absorve para si o que considera importante ou o que o toca de maneira não explícita, não clara ou talvez até de uma forma estranha. Assim como foi para mim.

Fiquei muito satisfeita de conseguir trazer para a conclusão do projeto muitas das técnicas que aprendi ao longo da graduação, tanto na parte prática de criação e confecção de figurinos, quanto no que diz respeito à pesquisa, aos estudos teóricos, e aos processos metodológicos.

Termino com empolgação, motivada e com a compreensão de que existe muito mais a se explorar, pois essa aventura não tem ponto de chegada. Como na peça, é uma trama de vários atos, pontos, ciclos e recomeços.

Referências bibliográficas

ARTAUD, Antonin. O teatro da crueldade. *In*: _____. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

BARBA, Eugênio; SAVARESE, Nicola. **Arte secreta do ator** – um dicionário de antropologia teatral. São Paulo: É Realizações, 2012.

CABRAL, Judson Forlan Gonzaga. O teatro da crueldade de Antonin Artaud: a dimensão política na vida. **Anais** do XXVII Simpósio Nacional de História, 2013. Disponível em: https://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1364429619_ARQUIVO_OTEATRODACRUELDADDEANTONINARTAUDPUC1.pdf. Acesso em: 10 out. 2021.

MONTEIRO, Fernando. **Strindberg: inquietação e pessimismo**. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/137/strindberg--inquietacao-e-pessimismo>. Acesso em: 10 out. 2021.

STRINDBERG, August. **Rumo a Damasco**. Tradução: Elizabeth R. Azevedo. São Paulo: Editora Cone Sul, 1997.

_____. **Estrada para Damasco**. Partes I, II e III. Tradução: Carlos Alberto da Fonseca. Rio de Janeiro: Banco de Peças Teatrais - Biblioteca da UNIRIO, s/d. (texto digitalizado em set. 2018).

_____. **O sonho**. Tradução: João da Fonseca Amaral. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.

SARRAZAC, Jean-Pierre. Jogo de sonho: uma dramaturgia entre-dois. *In*: _____. **Sobre a fábula e o desvio**. Rio de Janeiro: 7 Letras: Teatro do Pequeno Gesto, 2013.

Referências filmográficas

1973. **A montanha sagrada**. Direção: Alejandro Jodorowsky. Disponível em: <https://vimeo.com/411561445>. Acesso em: 04 out. 2021.

Memórias de um lugar estranho



Este projeto é livremente inspirado na peça teatral *Rumo a Damasco*, Partes I e II (1898) e Parte III (1901), do escritor sueco August Strindberg (1849-1912).

Rumo a Damasco - fragmento base 1

NUMA RAVINA

Uma ravina de beira de estrada, uma colina coberta de pinheiros. Em primeiro plano uma cabana de madeira, uma vassoura do lado de fora com um pelego de carneiro pendurado à esquerda, uma oficina de forja, uma chama vermelha vista pela abertura da porta. À direita, um moinho de trigo. No fundo, a estrada entre moinhos e pontes. As formações rochosas parecem perfis de gigantes.

Rumo a Damasco - fragmento base 2

ESTRANHO - Estão se escondendo de nós, provavelmente.

DAMA - Não acho isso, não.

ESTRANHO - Que lugar estranho! Tudo parece conspirar para despertar a inquietude. O que faz aquela vassoura ali? E o pelego de carneiro? Provavelmente porque é o lugar onde costumam ficar, mas eles me fazem pensar em feitiçaria. Porque a oficina de forja é preta e o moinho é branco? Porque um tem fuligem e o outro está coberto de trigo; mas quando o ferreiro negro à luz de sua forja e a mulher branca do moleiro, isso me lembrou um velho poema. Olhe para as faces dos gigantes... Lá está o lobisomem de quem salvei você. Veja ali o perfil dele, veja!

DAMA - Sim, mas aquilo é apenas uma pedra.

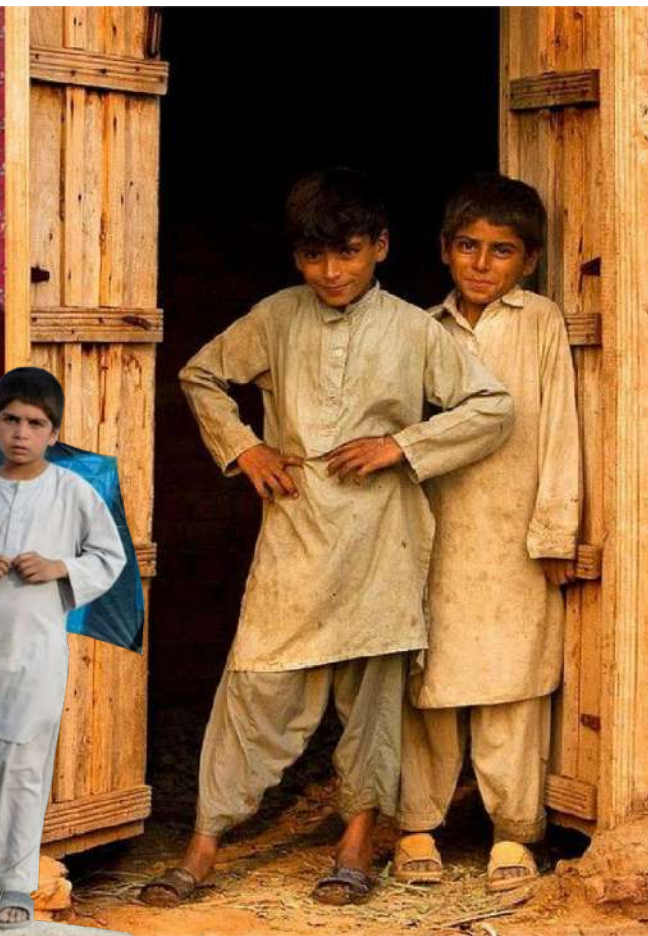
ESTRANHO - É só pedra, mas ainda assim é o lobisomem.

ESTRANHO - É só pedra, mas ainda assim é o lobisomem.

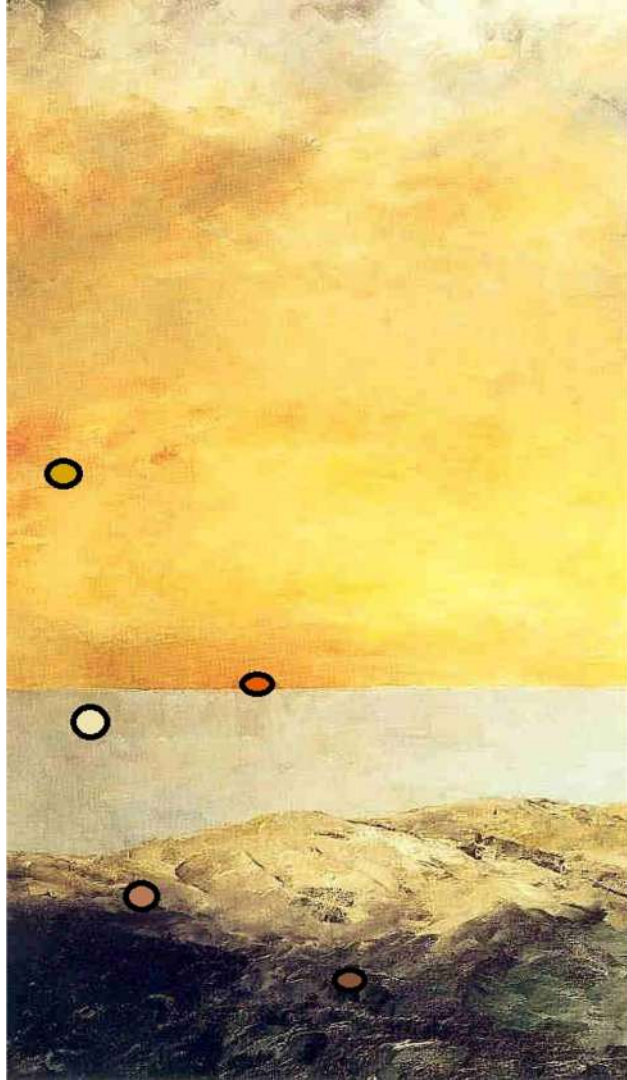
DAMA - Posso lhe dizer por que podemos vê-lo?

ESTRANHO - Você quer dizer - é sua consciência? O que nos pega quando estamos cansados e com fome, e fica em silêncio depois de termos comido e estarmos descansados. É horrível chegarmos assim em farrapos. Nossas roupas se esfrangalharam enquanto subíamos pelos espinheiros. Alguém está lutando contra mim.

Pranchas
Personagem Estranho







Pranchas
Personagem Dama







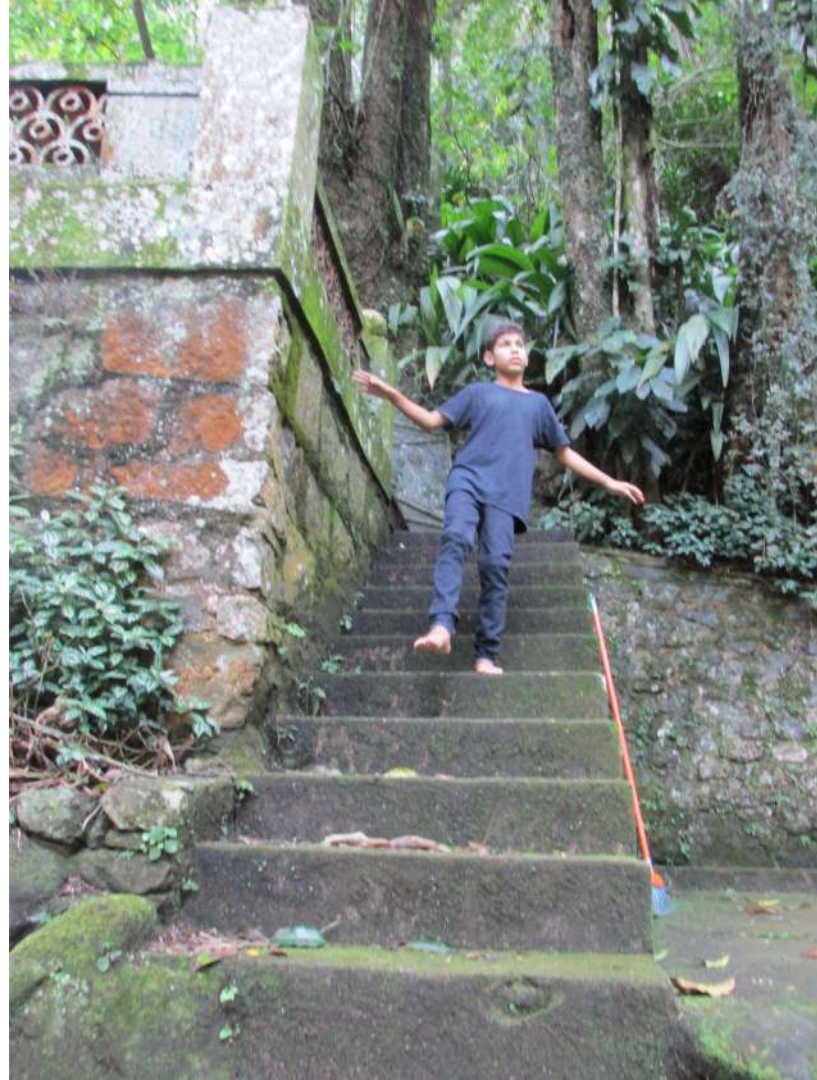
Pranchas Estudos Cabeças



Pinturas - base para
movimentos

x

Fotos - ensaio de movimentos











Fotos - ensaio de movimentos





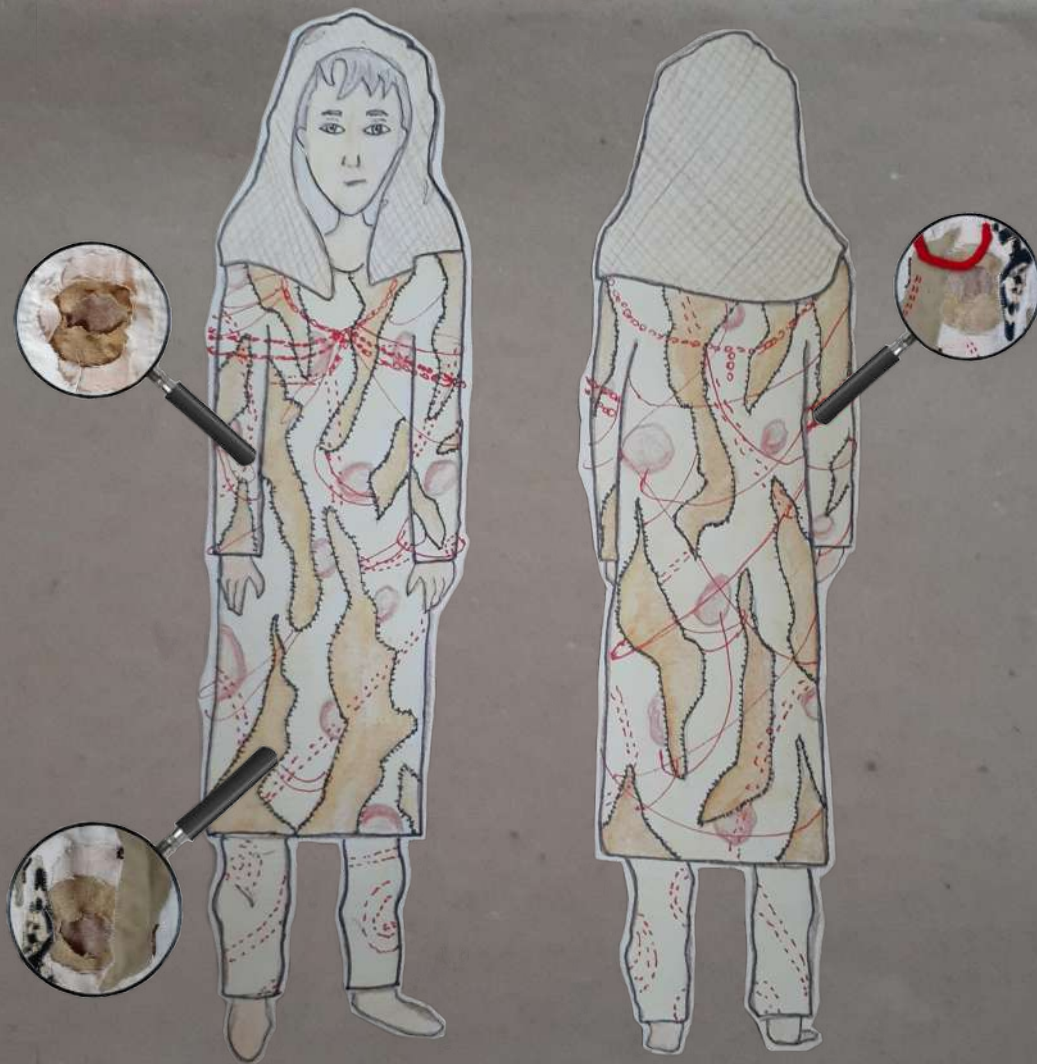


Foto-colagens

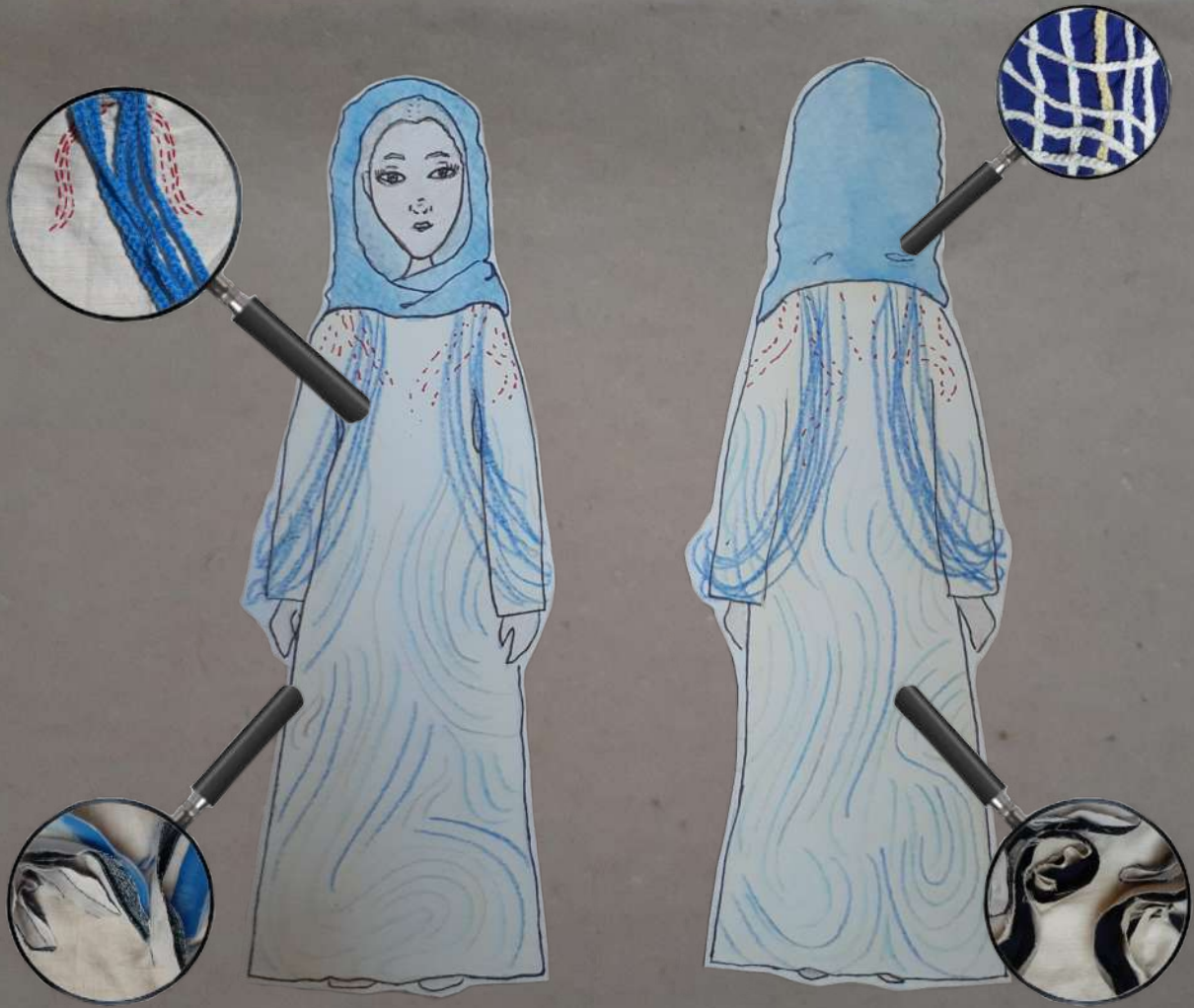




Pranchas Croquis e Beneficiamentos















Ficha Técnica, Desenho Técnico e Modelagem

FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Camisa	
Figurista/Contatos	Priscila Lima	
Personagem/Ato-Cena	Estranho	

Descrição do Figurino; Camisa masculina simples comprida até a altura da coxa, com mangas longas e gola redonda. Aplicações de beneficiamentos internamente e externamente no tecido.	Beneficiamento; Recortes e aplicações de camadas costuradas no interior do tecido e tingidas com produtos naturais, aplicação de uma segunda camada de tecido bordados em formatos variados, e linhas de bordado e crochê transpassando a peça.
---	---

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vl. Unit.	Vl. Total
Algodão Cru	Branco	1,5 m	Caçula	RS 13,90	RS 20,85
				Subtotal	RS 20,85

Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vl. Unit.	Vl. Total
Linha Crochet	Vermelho	1 U	Caçula	RS 8,00	RS 8,00
				Mão de obra	RS 80,00
				Subtotal	RS 88,00

Acessórios

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vl. Unit.	Vl. Total
				Subtotal	
				Total	RS 108,85



FICHA TÉCNICA PARA FIGURINO

Peça	Calça	
Figurinista/Contatos	Priscila Lima	
Personagem/Ato-Cena	Estranho	

Descrição do Figurino; Calça masculina simples, com elástico no cós. Aplicações de beneficiamentos internamente e externamente no tecido.

Beneficiamento; Recortes e aplicações de camadas costuradas no interior do tecido e tingidas com produtos naturais, aplicação de uma segunda camada de tecido bordados em formatos variados, e linhas de bordado e crochê transpassando a peça.

Matéria Prima Principal

Tecido	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vl. Unit.	Vl. Total
Algodão Cru	Branco	1,0 m	Caçula	RS 13,90	RS 13,90
				Subtotal	RS 13,90

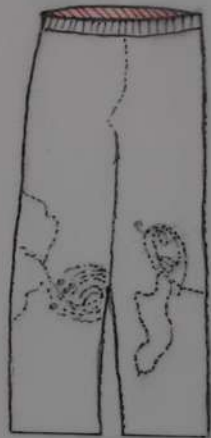
Matéria Prima Secundária

Material	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vl. Unit.	Vl. Total
Elástico	Branco	0,50 cm	Caçula	RS 0,60	RS 0,60
Linha Crochê	Vermelho	1 U	Caçula	RS 8,00	RS 8,00
				Mão de obra	RS 70,00
				Subtotal	RS 78,60

Acessórios

Item	Cor	Qtde.	Fornecedor	Vl. Unit.	Vl. Total
				Subtotal	
				Total	RS 92,50





FRENTE CAMISA

DOBRA

MANGA CAMISA 2X

DOBRA

COSTAS CAMISA

DOBRA

CALÇA FRENTE 2X

CALÇA COSTAS 2X

Figurino do Estranho









O ensaio fotográfico foi realizado na Floresta da Tijuca, com as crianças Taíssa Gouveia e Matheus Gouveia.

Agradecimentos

Gostaria de finalizar agradecendo, primordialmente ao meu Criador por ter chegado até esse momento, e à minha família que é minha força e base, principalmente a minha mãe Sônia pois tudo que sou devo à ela.

Agradeço imensamente à minha professora e orientadora Larissa Elias, que além de ter contribuído muito nesse projeto me inspira como mulher e artista desde que a conheci, à professora Raquel Azevedo e a nossas conversas e trocas, a todos os professores e mestres, deixo aqui minha admiração. Agradeço a todos que trabalham na EBA e a meus colegas que fizeram parte desse momento tão incrível na minha vida.

Dedico a Ariane, Dora e Carlos Eduardo, que possamos comemorar o fim dessa etapa em outro momento e lugar.

