



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

Curso Artes Cênicas - Indumentária

Projeto de Conclusão de Curso

Nathália Durso Martins

SENSAÇÕES ALHEIAS: MEMÓRIAS E COLAGENS

Rio de Janeiro

2022

CIP - Catalogação na Publicação

M274s Martins, Nathália Durso
SENSAÇÕES ALHEIAS: MEMÓRIAS E COLAGENS / Nathália
Durso Martins. -- Rio de Janeiro, 2022.
26 f.

Orientador: Antonio de Souza Pinto Guedes.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
Belas Artes, Bacharel em Artes Visuais:
Indumentária, 2022.

1. Figurino. 2. Colagem. 3. Memória. 4. Projeção.
5. Patchwork. I. Guedes, Antonio de Souza Pinto,
orient. II. Título.

SENSAÇÕES ALHEIAS: MEMÓRIAS E COLAGENS

Nome do estudante: Nathália Durso Martins

DRE: 119059669

Curso/Departamento/Unidade: Artes Cênicas - Indumentária

Título do projeto: Sensações Alheias: Memórias e Colagens.

Nome do orientador (e co-orientador, se houver): Antonio Guedes

Data da defesa: 15/12/2022

Resumo do projeto: Movido por sentimentos e memórias, e como esses se comportam como colagens, o projeto consiste na confecção de um figurino que protagonizará um vídeo. O vestido foi desenvolvido com técnicas de *patchwork* e impressão em tecido, de forma experimental, e o vídeo consiste em traduzir visualmente as questões levantadas quanto ao tempo, estações, memórias e nostalgia, sendo apresentado em duas fases, Verão e Inverno.

Palavras-chave: figurino, colagem, memórias, projeção, *patchwork*.

Rio de Janeiro

2022

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS - INDUMENTÁRIA ATA DE DEFESA

Nome: Nathalia Durso Martins

DRE: 119059669

Título do Projeto: Sensações alheias: Memórias e Colagens

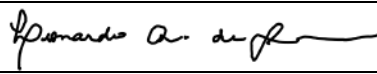

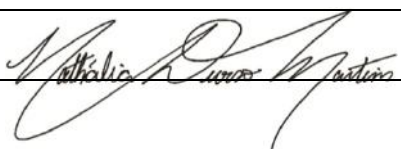
Orientação: Antonio S. P. Guedes

A sessão pública foi iniciada às 15 horas e 10 minutos, realizada de modo remoto. Após a apresentação do trabalho de conclusão de curso a estudante, foi arguida oralmente pelos membros da Banca Examinadora e foi considerada APROVADA, de acordo com os seguintes critérios:

	Sim	Parcial	Não
O estudante demonstra competência para expressar uma linguagem própria como artista cênico	X		
O projeto evidencia fundamentação teórica com relação ao material que lhe serviu de base e diálogo com o contexto artístico e cultural a que se vincula o projeto		X	
O estudante demonstra capacidade de organização do projeto gráfico, explicitando domínio com relação a formas, volumes e texturas	X		
O estudante utiliza com propriedade os meios de representação gráfica, o raciocínio espacial, a proporção, o equilíbrio e a harmonia das criações		X	
O estudante demonstra capacidade para realizar a aplicação prática do projeto: confecção, adequação de materiais, orçamento, realização de protótipos, realização de modelos	X		
O estudante apresentou Memorial Descritivo	X		

Comentários:

A estudante demonstra domínio na apresentação de suas ideias e extrema clareza na organização de seu processo. Suas colagens possuem qualidade técnica e resultarem em belas imagens. A proposta de realizar uma colagem de memórias no figurino foi parcialmente alcançada.

Membros da Banca	Assinatura
Antonio S. P. Guedes (orientador)	
Leonardo Augusto de Jesus	
Ronald Teixeira da Cunha	
Nathalia Durso Martins (Estudante)	
Antonio S. P. Guedes (Coordenador do curso)	

Rio de Janeiro, 15/12/2022

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	04
2. SOBRE A ESCOLHA DO TEMA.....	04
3. PROCESSOS CRIATIVOS.....	07
4. CONFECÇÃO DO FIGURINO.....	16
5.EXECUÇÃO AUDIOVISUAL.....	20
6. CONCLUSÃO.....	24
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	24

1. INTRODUÇÃO

Este projeto é o resultado do mergulho nas minhas lembranças, nas lembranças de outras pessoas próximas de mim. Meu interesse está no mergulho em diversas camadas de memória e de que forma elas interagem em nossos sentimentos e na construção da nossa individualidade. O foco está em identificar de que forma os sentimentos influenciam o meu trabalho como figurinista, desde o processo criativo até a execução do figurino.

Na busca por um objeto de estudo a ser desenvolvido, revisei alguns projetos já produzidos ao longo do curso e notei um padrão que me acompanha desde o início da graduação: usar memórias e o sentimento de nostalgia para induzir a criatividade. Com isso, revisei referências, usadas em trabalhos de metodologia visual e metodologia da pesquisa, as quais se relacionam com meu modo de trabalho e processo criativo, como o designer de moda Ronaldo Fraga, a artista plástica Fayga Ostrower e a figurinista Beth Filipecki.

Esse projeto é resultado da união de várias particularidades e análises, desde o processo criativo e seus caminhos, até a concepção de um figurino e seus significados. Serão exploradas relações entre memórias, colagens, elementos da composição de um figurino, e meu papel como figurinista, por meio da individualidade agregada a esse trabalho.

Para isso, desenvolvi um figurino que transmita a ideia de camadas de memórias por meio de colagens inseridas nele, sendo trabalhado com beneficiamentos têxteis e materiais alternativos a fim de trazer elementos visuais que abram espaço para interpretações e sensações. A apresentação final do traje é feita em forma de material audiovisual, pois dessa forma, foi possível unir toda a temática do projeto e traduzi-la em algo visível, real.

2. SOBRE A ESCOLHA DO TEMA

O conceito principal para a criação do figurino surgiu de uma reflexão sobre as lembranças. Elas nos vêm como se fossem colagens, como um painel cujas imagens são retiradas de um lugar (presente, o momento em que acontecem) e são levadas para um futuro

que, logo em seguida, se tornam de novo, passado. Essa reflexão, transformada em imagens que traduzem sentimentos, mudanças, momentos importantes para mim estará presente no figurino que será criado. Entretanto, outro observador poderá, a partir das minhas memórias, experimentar e reviver seus próprios sentimentos e lembranças. A proposta inicial do projeto foi de fazer intervenções no figurino, por meio de beneficiamentos têxteis, que transmitam emoções e nostalgia, que representem momentos e pessoas importantes, ou situações memoráveis. a fim de transformar esse projeto em uma grande "colcha de retalhos", sendo esses retalhos, fragmentos de memórias.

Desse modo, essa pesquisa é motivada pelo deslumbre acerca do imaginário produzido por vivências pessoais, por sentimentos - meus e de pessoas próximas a mim - e como esses detalhes se tornaram relevantes na minha trajetória como profissional. Com isso, também recordei algumas referências que serão usadas de base para o desenvolvimento do projeto, como o designer de moda Ronaldo Fraga, a artista plástica Fayga Ostrower, a figurinista Beth Filipecki, dentre outros.



Imagem 1 - Croqui do livro *Caderno de roupas, memórias e croquis* do estilista Ronaldo Fraga.



Imagem 2 - *Maternidade*, 1950 (Fayga Ostrower)



Imagem 3 - Prancha iconográfica para o figurino de Isabel (Beth Filipecki)

A escolha das referências foi feita a partir da relação metodológica de trabalhos dos profissionais citados. Fraga utiliza a ideia de camadas de memórias em seus designs e explicita isso em seu livro *Caderno de roupas, memórias e croquis*, Fayga cita a importância do uso de imagens, cores e formas referenciais em *Criatividade e processos de criação*, e Filipecki estabelece a importância das colagens em *A utilização de pranchas iconográficas na criação de figurinos*. Todos utilizam a metodologia visual a seu favor e bebem da fonte do imaginário, de buscar no subconsciente associações que possam ser trazidas para a produção.

Com o decorrer da pesquisa, a necessidade de achar uma forma de traduzir essas questões inconscientes para o figurino surgiu como um empecilho, e para isso, a utilização de técnicas de beneficiamento têxtil se tornou a melhor estratégia para alcançar tais objetivos e transmitir, por meio do figurino, sentimentos, emoções e significados. Desse modo, pretendo traçar relações entre traje, elementos visuais e seus simbolismos, e o impacto causado por eles.

3. PROCESSO CRIATIVO

O processo criativo de uma colagem percorre caminhos vastos e inconscientes, e reparar a execução nos leva a perceber o quanto o lado intuitivo influencia na formação da obra. A colagem é uma técnica artística que, mesmo sendo uma prática habitual desde a história antiga, é considerada moderna, recente. A sua proximidade com o cotidiano humano gera questionamentos acerca do enquadramento artístico de tal técnica. A colagem é uma atividade que praticamos desde a infância: o ato de selecionar uma imagem, refletir sobre ela, separar o que é de interesse, deslocá-la e adicioná-la a outro local gera estímulos visuais e manuais que são constantemente utilizados para a aprendizagem sobre nós mesmos. No dia a dia, unir fotos em uma montagem, adicionar um texto a uma imagem, e anexar um lembrete a uma agenda, com um olhar minucioso, são formas de colagem. A colagem está em todo lugar.

O entendimento de uma colagem e a captação de seu significado variam de acordo com o observador. Onde ele está inserido? Qual a vivência dele? Quais os sentimentos dele? Ao criar uma obra com essa técnica, o subconsciente fala mais alto, o controle sobre todos os elementos e ideias é quase inexistente, seu pensamento inicial dança durante toda a execução, passeia entre cores, imagens, texturas, signos e significados, intenções e acontecimentos, e no fim, se vê arte.

Para pensar o figurino, demandou tempo, paciência e aproveitamento de impulsos inesperados. Os painéis presentes na saia foram feitos separadamente, cada um com seu conteúdo, e todos se interligando por meio de elementos - como cor, estética e sensações, além de girarem em torno de lembranças, saudade e nostalgia. Tal temática gera reflexões pessoais que podem conter muito valor para conceituar uma ideia, visto que cada pessoa

descreveria suas lembranças de maneiras diferentes, o que em seleção de imagens, levaria a composições diferentes de acordo com cada indivíduo. Os painéis foram feitos de forma digital, desse modo, inicialmente criei uma lista com palavras que descrevessem meus sentimentos pessoais quanto ao tema naquele momento, criando assim um *Brainstorm*, espécie de lista com palavras soltas que ajudam a conceituar e estruturar uma ideia. Em segundo lugar, trabalhei na formação de uma lista de músicas que estimulassem os sentimentos que queria descrever por meio das imagens. E em terceiro, incluí opiniões externas para decidir as cores e outros elementos: perguntei a familiares e amigos próximos quais cores/figuras eles associam à guerra, tristeza e luto, e pedi que dissessem outra cor que estivesse associada à paz, alegria e amor. Com toda a pesquisa feita, pude pesquisar as imagens e selecionar fotografias, e a partir de então foram feitas quatro colagens guias, como *moodboards* que amarrassem as pesquisas imagéticas.

MOODBOARD

Para o moodboard, decidi partir da premissa de que o sentir é cíclico, associando assim, emoções às estações. Desse modo, comecei a buscar em mim mesma sentimentos e memórias que eu pudesse trabalhar, momentos de felicidade e tristeza, e como minhas emoções e lembranças influem no meu trabalho como figurinista. Dado esse ponto de partida, associei a "tristeza" ao inverno e a "felicidade" ao verão, sendo o outono e a primavera o equilíbrio entre eles.



Imagem 6 - Colagem *Outono*.

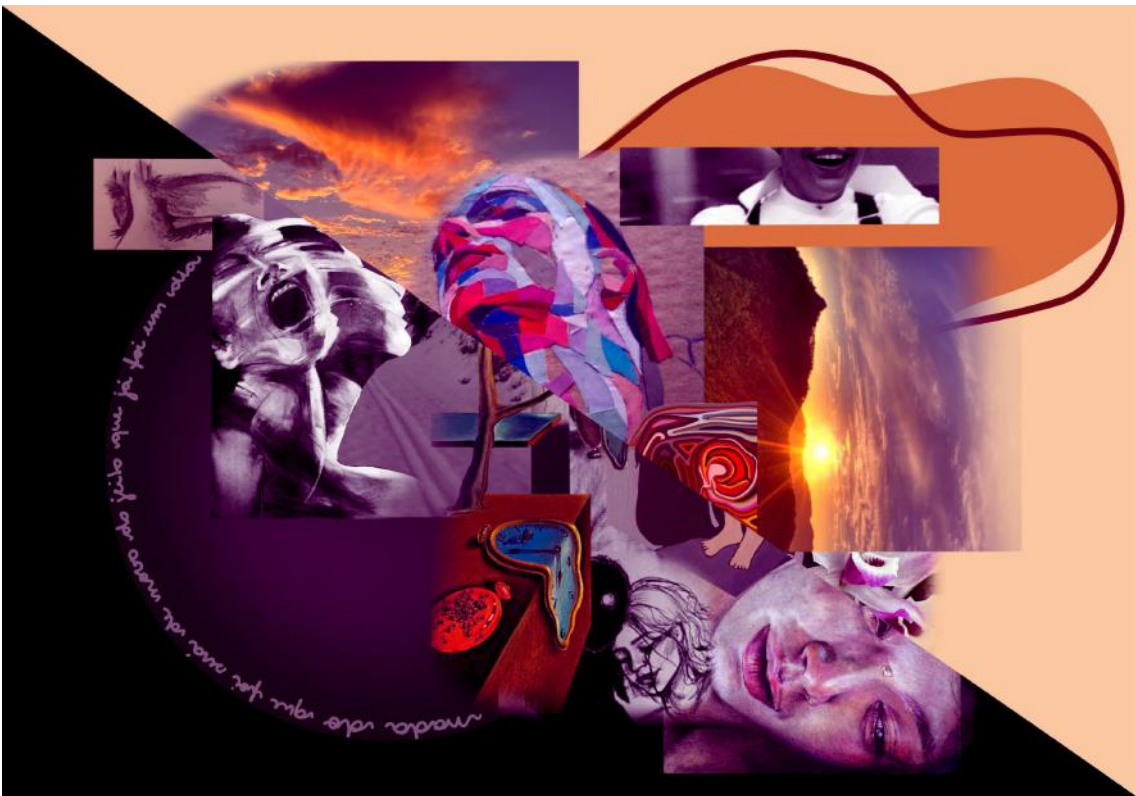


Imagem 7 - Colagem *Verão*.

CROQUIS

Para desenvolver o figurino, formas leves e fluidas se tornaram indispensáveis, visto que conversam perfeitamente com a fluidez do tempo e leveza das lembranças - além de transmitir, por meio da silhueta, essa sensação de sutileza e delicadeza. Com isso, escolhi trabalhar com a simplicidade do modelo, visto que o foco principal seria as aplicações feitas. A cor escolhida se deu por conta da apresentação do projeto, que será feita em formato audiovisual e com projeções, desse modo, a cor branca do figurino trabalha como uma tela a ser pintada pelas luzes, que também serão uma forma de intervenção.



Imagem 8 - Primeira versão de croqui do figurino.

O croqui inicial foi feito pensando o figurino o mais “cru” possível em seu exterior, com uma saia dupla face que seria confeccionada separadamente da blusa, com as intervenções feitas em seu interior e também na parte superior do traje. Desse modo, durante o

vídeo, as luzes preencheriam toda a saia, enquanto as aplicações seriam uma camada mais discreta, somente um detalhe. Porém, no decorrer da execução, o objetivo não estava sendo alcançado, as intervenções no interior da saia quase não apareciam e o efeito alcançado não foi o esperado. Com isso, retomei o croqui para editá-lo, pensando em trazer a camada trabalhada para o exterior da saia.



Imagem 9 - Segunda versão de croqui do figurino.

No segundo croqui, inverti a ordem: as intervenções seriam feitas no exterior da saia, enquanto seu interior e a blusa manteriam-se lisas. Como as aplicações não cobririam todo o espaço do tecido, ainda haveria um fundo branco que se beneficiaria com as projeções. No entanto, durante a execução percebi que a maneira que escolhi para intervir na saia é que estava dificultando o processo de confecção. Inicialmente, os beneficiamentos a serem usados seriam pinturas, desenhos, bordados e aplicações com materiais alternativos - como impressão de fotografias em tecido, textos em papel e flores artificiais - a fim de montar vários painéis imagéticos que traduziriam a história, sentimentos e memórias que seriam retratadas. Porém, toda a disposição das imagens estava sendo previamente montada de forma digital, o que facilitava a visualização final da saia. Apesar disso, a dimensão dos materiais e a montagem dos painéis na saia não correspondiam ao esperado de acordo com o digital, e com isso, novamente me frustrei com o resultado que estava sendo alcançado. Desse modo, foi preciso buscar uma terceira estratégia para executar o figurino, e resolvi usar a técnica da impressão no tecido junto com a ilustração digital - ferramentas que se mostraram presentes desde o início do projeto, mas que agora serão usadas de outra maneira.



Imagem 10 - Terceira versão de croqui do figurino.

Nessa terceira e última versão do croqui, alterações na modelagem foram feitas, mas sempre respeitando a silhueta inicial e as formas leves e fluidas. Houve também a troca do tecido escolhido. Anteriormente seria usado um crepe, mas agora o tecido escolhido foi o algodão cru, por conta da técnica principal a ser aplicada. Independente das mudanças ao

longo do percurso, a ideia principal do projeto se manteve: colagens, memórias, nostalgia, emoções e estações, e estarão presentes nesse momento em todo o corpo da saia, na estampa do tecido. Usando a ilustração digital, selecionei imagens e desenhos para criar colagens e estampas, etapa que já estava sendo usada desde o primeiro momento, porém agora, essas colagens serão impressas no tecido. A técnica de impressão têxtil surgiu para mim como resposta para a dificuldade de incluir fotografias no trabalho, visto que usá-las impressas em papel poderia trazer uma fragilidade e insegurança para o vestido. Com isso, pensei que transferir a imagem para o tecido seria a melhor maneira, e para isso, o recurso mais barato e acessível para teste era a impressora caseira. Para conseguir passar o tecido pela máquina, precisei usar um papel adesivo, para que a impressora reconhecesse o papel, e também para que o tecido não embolasse durante a passagem. Por se tratar de uma impressora tradicional, o tamanho das impressões estaria limitado à dimensão de uma folha de papel A4, e pensando nisso, trabalhar emendando os tecidos agregaria na ideia da “colcha de retalhos”. Para formar a saia seria aplicada a técnica de *patchwork*, que traduzindo é um “trabalho com retalhos”, que consiste em unir tecidos - de variados tamanhos e formas - a fim de formar uma unidade maior para ser trabalhada.

4. CONFECÇÃO DO FIGURINO

Para confeccionar o figurino, iniciei com a modelagem do vestido, e por se tratar de um modelo evasê simples, o molde já foi traçado no papel.



Imagem 11 - Molde da saia



Imagem 12 - Molde da blusa

Como a ideia final foi a de trazer as colagens impressas para o corpo da saia, com o molde já feito, comecei a confeccionar o tecido, imprimindo os tecidos e recortando as partes que ficariam em branco, para em seguida costurá-las a fim de formar um tecido inteiriço.



Imagem 13 - Teste de impressão e *patchwork*



Imagem 14 - Organização para montagem do *patchwork*

Com o tecido montado, executei o corte de acordo com o molde e então pude começar a trabalhar nos espaços em branco da saia, onde fui fazendo aplicações de fotos impressas, músicas, flores e desenhos.



Imagem 16 - Projeto digital do corpo da saia

Com a saia já pronta, confeccionei a parte da blusa, e o forro do vestido, para terminar de montá-lo. Com todas as partes prontas e costuradas, finalizei com as aplicações que faltavam no cós e os acabamentos da peça.



Imagem 17 - Vestido finalizado

5. EXECUÇÃO AUDIOVISUAL

Finalizar o trabalho em forma de vídeo foi uma estratégia para amarrar todas as temáticas que surgiram ao longo do projeto: o figurino, as estações, as colagens e as projeções. A ideia de usar projeção surgiu sob influência da dançarina Loie Fuller, que preenchia seus trajes de dança com luzes e cores.



Imagem 18 - Loie Fuller (1902) colorido digitalmente

Para agregar à ideia de memória, selecionei vídeos de acervo pessoal para que também fossem projetados, trazendo assim rostos, movimento, cores e lembranças para as projeções. Também foram usadas paisagens e cores sólidas para transmitir a sensação de tempo, frieza, e calor, por exemplo.



Imagem 19 - Imagens retiradas do vídeo



Imagem 20 - Imagens retiradas do vídeo



Imagem 21 - Imagens retiradas do vídeo

A edição de vídeo também se apresentou como recurso importante, por meio dela é possível mesclar os cortes, usar efeitos e sobreposições que ilustram a confusão dos

pensamentos, a sensação de lembrança. Para isso, escolhi usar abstrações do artista plástico Wassily Kandinsky, e Vivaldi foi selecionado para preencher a trilha sonora.



Imagem 22 - Composição VIII (1923), Kandinsky



Imagem 23 - Linha Transversal (1923), Kandinsky

Link para visualização do vídeo:

<https://drive.google.com/file/d/1mN-Jgxj6C4xu4uU8vIVnMU061arsBWwH/view?usp=drivesdk>

6. CONCLUSÃO

O ponto de partida desse projeto é pessoal, mutável e cíclico. Ao longo da execução, o maior desafio foi fazer com que ele desfocasse do "eu" e se tornasse mais imaginário, interpretativo. Por mais que a origem seja nas minhas memórias e ele tenha um ar autobiográfico, a ideia é a de fazer com que o observador, por meio da minha história narrada no vestido, encontre e relembre a própria.

O processo de execução fez com que eu entendesse que o planejamento é uma etapa indispensável, porém quando se trata de um trabalho artístico tão abstrato, a maior necessidade é saber lidar com os imprevistos. Além disso, por se tratar de um trabalho experimental, por conta da impressão no tecido, as etapas de teste se tornam muito importantes para entender a aplicação da técnica no projeto e sua viabilidade.

Acredito que a interdisciplinaridade desse projeto é o que fez com que meu objetivo fosse alcançado, dentro da proposta dada, o material fotográfico e audiovisual se tornaram fundamentais para transmitir o conceito de camadas, nostalgia e saudade. A edição foi peça chave para trazer para o campo visual questões não visíveis, como a confusão dos pensamentos, e por meio dela também foi possível criar a atmosfera necessária para cada estação trabalhada.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

OSTROWER, Fayga. Criatividade e processos de criação. [S. l.]: Editora Vozes, 2001.

FILIPECKI, Elizabeth. A utilização de pranchas iconográficas na criação de figurinos. dObra[s], [S. l.], v. 10, p. 143-160, 21 jun. 2017.

FRAGA, Ronaldo. Caderno de roupas, memórias e croquis. [S. l.]: Editora Cobogó, 2015.

