

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO- UFRJ  
CENTRO DE LETRAS E ARTES- CLA  
ESCOLA DE BELAS ARTES- EBA  
DEPARTAMENTO DE ARTES TEATRAIS- BAT  
Graduação em Artes Cênicas com Habilitação em Indumentária  
Campus Cidade Universitária- Ilha do Fundão**

**O menino do dedo verde**

**Thaís de Amorim Souza  
DRE: 115047864**

**Orientador: Madson Luís G. de Oliveira**

O seguinte texto tem como objetivo expor o processo de criação e desenvolvimento de um projeto de figurino do livro infanto-juvenil "O menino do dedo verde" adaptado para a atmosfera teatral. Partindo das memórias deste livro lido na infância e juntando-se à outros processos como a decupagem de personagens , foi escolhido um figurino para ser confeccionado e este trabalho tem como foco descrever toda a realização das etapas de feitura das peças do figurino até o resultado final do personagem completo.

Palavras- chave:Figurino.Lúdico.infanto-juvenil,.

**RIO DE JANEIRO  
10 de Dezembro de 2019**

## **Sumário**

1-Introdução

2-Processo de desenvolvimento

2.1- Descrições de personagem

2.2- Cartela de cores

2.3- Referencias visuais

2.4- Croquis

3- Processos de execução do figurino

3.1- Confeção do figurino

3.2- Acessórios

3.3- Resultado final

4- Conclusão

## 1 Introdução

Este trabalho toma forma a partir de um livro lido na infância, “O menino do dedo verde” de Maurice Druon (1918-2009), trazendo motivação inicialmente apenas pessoal saída do fato de ser um livro era da minha mãe e foi passado a mim na infância aproximadamente aos dez anos de idade. Foi um livro que marcou uma passagem dos livros mais curtos, simples e ocupados por imagens para outros mais densos e que apresentavam uma linguagem mais poética.

Na primeira leitura, foi sentida certa dificuldade de compreender todos os aspectos e temática do texto, então as lembranças mais fortes desta primeira leitura são de como seria a aparência dos personagens. Numa leitura posterior poucos anos depois a história começou a ser entendida e fazer mais sentido cada personagem em si e a contribuição de cada uma para o desenvolvimento da história. Entretanto nesta época a solução dada pelo autor ao final do livro não foi satisfatória para mim. De todo modo voltei a ler mais algumas vezes e surgiu o questionamento de qual seria o motivo de ter criado um vínculo e tantas vezes voltar a este livro sendo que eu não gostava de como ele terminava? Permaneci com esse questionamento por algum tempo até chegar à conclusão que apesar do final não ser satisfatório para mim esse fato não fazia com que eu gostasse menos da história ou o fizesse um livro ruim. O desenvolvimento do enredo, dos personagens e o significado que todo o contexto passava era mais relevante do que a conclusão da história.

Tomando outra perspectiva, durante as leituras mais recentes foi possível notar a importância desse tipo de livro no cenário infanto-juvenil, uma vez em que aprender com as “lições” ensinadas ao personagem principal, Tistu. Que logo em sua primeira lição, a de jardim com o jardineiro Bigodes, pois era uma lição de terra, aquela que caminhamos, de onde vem alimentos que comemos, e que estaria a origem de tudo. No entanto nas lições seguintes, a de ordem e miséria na prisão e nas favelas respectivamente, a lição não está naquela que o Sr. Trovões tenta passar à Tistu, mas sim na interpretação que o menino faz das situações e seus questionamentos perante a visão de adultos nas mesmas.

As motivações se completaram quando foi notado que assim como na literatura, no teatro é preciso incentivo às essas artes desde a infância para que

assim sejam formados leitores e platéia. Como foi um livro importante na minha trajetória, também seria interessante vê-lo na forma de peça teatral como se as imagens que estavam apenas dentro da imaginação da criança de dez anos fossem projetadas para fora deles e finalmente tomassem vida

Deste modo, este trabalho tem como proposta a junção do trabalho de figurinista em traduzir e dar forma ao personagem através da roupa, através das referências obtidas pelas lembranças da infância. Para isso foi necessário voltar ao texto mais uma vez e interpretar as memórias referentes ao livro.

Primeiramente foi feito o resgate de tais memórias, para que elas fossem mais fieis possíveis a elas mesmas e com o mínimo de interferência de uma pessoa já com os conhecimentos de criação de figurino adquiridos durante a graduação. Logo após o estudo do texto e personagens seguido da pesquisa visual que atendesse as interpretações das etapas anteriores. Para isso foi utilizado de uma série de quadros do artista Arcimboldo (Itália, 1527-1593) para tomar como inspiração na criação dos aspectos lúdicos e fantasiosos. O mosaico “A árvore da vida” (1919) do pintor Gustav Klimt (Áustria, 1876-1918) para a interpretação da cartela de cores. Além de colagens de referencias com aspectos relevantes da visualidade dos personagens, para servirem de guia para o desenvolvimento do figurino. Esse processo viabilizou a criação dos croquis para que finalmente o figurino pudesse ser executado.

A seguir, procurei colocar de forma mais coesa e organizada todo um processo de criação da forma mais fiel possível desde a conceituação de cada aspecto abordado no figurino até a realização de uma das roupas por completo.

### **O Menino do dedo verde (1957)**

Este livro escrito pelo francês Maurice Druon (1918-2009) foi o único de temática fantasiosa e infanto-juvenil publicada pelo autor.

A historia se passa na cidade fictícia de Mirapolvora, onde Tistu um menino de oito anos mora com a Sra. Mamãe e o Sr.Papai. Ela era responsável por

administrar a "casa-que-brilha" e ele responsável pela fábrica de armas da cidade, qual Mirapólvora era conhecida.

Até a idade de oito anos foi ensinado em casa por sua mãe, porém após esse tempo seus pais decidem que é necessário ser mandado para a escola para que possa desenvolver mais o aprendizado. Mas como o menino não se adapta a rotina da escola e o modo em que era lhe ensinado, é decido que ele aprenda através de um novo sistema de educação, aquele que ele aprenderia com os próprios olhos. Então designaram à Tistu professores que lhe ensinassem o que eles sabiam na prática. Sua primeira aula foi na estufa da "casa-que-brilha", mansão onde moravam.

Como professor o jardineiro Bigode que lhe ensinou os ofícios da terra, aquela que é a origem de tudo e lá descobriu o seu polegar verde, que o permitia fazer crescer rapidamente plantas em todo lugar onde havia sementes. Sua segunda e terceira aula foram a de ordem e miséria com o Sr.Trovões, braço direito do Sr.Papai na fábrica , foi na cadeia e nas favelas respectivamente. Nesses lugares Tistu começou a usar o seu dom para modificar a realidade daqueles lugares pois achava que as idéias de "ordem" do Sr. Trovões não funcionavam do modo que estavam. A Partir disto , o menino do dedo verde passa a modificar os ambientes de onde são tomadas as suas lições . No hospital devolve a vontade de viver da menina doente e na fábrica coloca fim em uma guerra fazendo germinar flores de armas e canhões.

Após algumas confusões causadas por esses acontecimentos e incompreendidos pelos adultos, acabou-se que foi tomado proveito da situação que não teria como reverter e transformou a fábrica de armas em de flores e por fim o nome da cidade passou a se chamara Miraflores.

## **2 Processos de desenvolvimento**

Antes de reler o texto e começar qualquer processo de busca de referências (imagens, textura, cor etc.) ,que nos é ensinado na graduação através das aulas de figurino (I,II,III e IV) para desenvolver projetos de figurino, procurei analisar todas as memórias que tinha referente ao texto. O cenário, o contexto, figurino e características físicas e psicológicas dos personagens que imaginei das primeiras vezes que li o livro ainda quando criança. Buscando ter o mínimo de interferência de uma estudante de indumentária para somente depois somar aos conhecimentos adquiridos ao longo da graduação. Dessa análise surgiram as principais bases do desenvolvimento do figurino: Algumas tonalidades de cor, as silhuetas das roupas e os elementos lúdicos referente a alguns personagens.

Na escolha das cores iniciei pelos tons de verde e bege das folhas envelhecidas encontradas no livro físico. Portanto já que se trata de imagens decorrentes do passado decidiu-se que as cores utilizadas não seriam tons muito luminosos, pois estariam esmaecidos pela ação do tempo das memórias.

No texto não há nenhuma menção específica de época explícita. Entretanto na interpretação das projeções de minhas lembranças infantis, foi possível identificar que a ambientação tanto do contexto da narrativa quanto do figurino não seriam algo contemporâneo e sim algo referente à primeira metade do século XX, aproximado do da década de 1940, mas optando por não ser extremamente fiel à época.

Os elementos lúdicos são componentes ligados a proposta fantasiosa do figurino. Esses elementos fazem parte da descrição ou ambientação dos personagens que incorporados ao figurino de maneira mais literal, serviram para a criação da composição dos figurinos por meio de beneficiamentos. Foram principalmente utilizado nos três professores de “Tistu”, o “Jardineiro Bigodes”, “Senhor Trovoes” e o “Doutor Milmales”.

### **2.1 Descrição de personagens**

Após esse processo de resgate das memórias foi retomada a leitura do livro voltada para o estudo do texto e concepção de cenas e personagens deste modo já atuando com a visão de figurinista. Primeiramente foi feita a análise de personagens que é utilizado como guia sobre cada um, características físicas e psicológicas

descritas explicitamente no texto, subentendidas pelo contexto da historia narrada ou interpretadas de modo que tenha coerência com o texto. Assim a descrição de cada personagem resultou desta forma

Tistu	Criança oito anos de idade; cabelos levemente cacheados e louros; Bochechas rosadas	Disperso;perguntador ;curioso	Não consegue se adaptar à escola descobre ter o dedo verde após sua primeira lição como Jardineiro Bigodes
Sr.Papai	Homem rico; entre trinta e quarenta anos de idade; cabelos pretos penteados para trás	Inteligente;sério	Pai de Tistu;Dono da fabrica de canções de Mirapolvora
Sra.Mamãe	Mulher rica; faixa dos 30 anos; Longos cabelos louros;roupas elegantes e adornada com jóias	Delicada; vaidosa; compreensiva	Mãe de tistu; casada com o Sr.Papai;dona de casa; Ensinava Tistu em casa
Jardineiro Bigodes	Idoso; Expressão carrancuda;longos bigodes brancos que lembravam nuvens	Fechado;exigente	Primeiro “Professor de tistu”, lhe ensina a lição da terra ;Inicialmente fechado , torna-se

			confidente de Tistu
Sr.Trovoes	Senhor com a expressão do rosto séria;	Nervoso;voz alta; facilmente fica irritado;costumes rígidos	Braço direito do Sr.papai na fabrica; já foi do exercito; Dá a segunda e terceira lição à tistu , lição de ordem e lição de miséria
Dr.Milmales	Senhor com expressão bondosa e sincera ;usava óculos com lentes grossas ;assemelhava-se à uma tartaruga; Lembrava o Jardineiro Bigodes;	Calmo; paciente; Bondoso	Diretor do hospital de Mirapolvora; dá a tistu a lição de doença
Menina doente	Menina um pouco mais nova que Tistu;expressão triste e perdida inicialmente; longos cabelos pretos	Bonita, porém muito pálida	Distraída; sem ânimo
Cozinheira	Mulher de meia idade;	Falante	
Criado	Homem com expressão polida	Sotaque estrangeiro	Mantém a casa que brilha em ordem

Essa descrição torna-se importante no desenvolvimento do projeto, pois por meio dele é possível entender o contexto do personagem na história e sua interação com os demais personagens assim começando a dar forma a cada um deles tanto quanto sua personalidade quanto material e fisicamente.

## **2.2 Cartela de cores**

Como já definido anteriormente, as cores não deveriam ser luminosas para que remetesse à ação do tempo e como seriam necessárias mais cores para a realização dos figurinos busquei na obra de Gustav Klimt "A árvore da vida" as tonalidades que necessitava. Klimt por ser um pintor simbolista se aproxima da estética que fugia de projeções ligadas ao realismo buscado para esse projeto

Existem duas versões dessa mesma obra. A pintura em óleo, que se encontra no museu de artes aplicadas em Vienna, foi feita como estudo para posterior realização do conjunto de três mosaicos, feitos por encomenda para o palácio de Stoclet em Bruxelas, na Bélgica. Para este trabalho foi utilizada a versão em mosaico por atender melhor a necessidade das cores. A maior variedade delas é encontrada na parte inferior da obra.

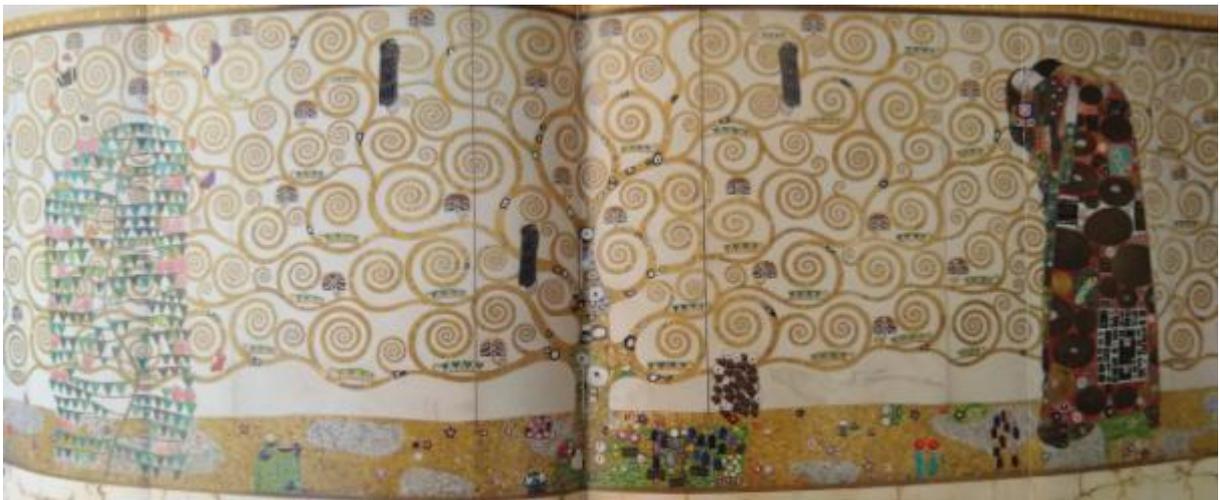


Fig.1



Fig. 2



Fig. 3

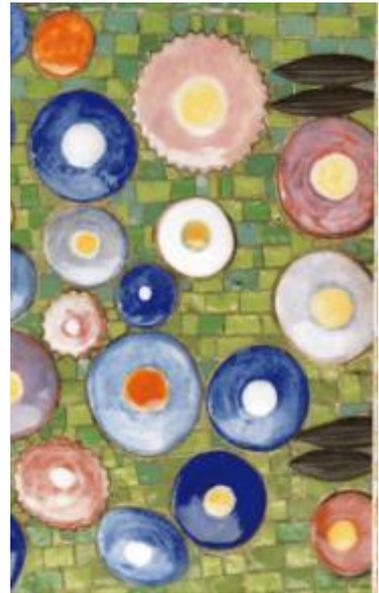


Fig. 4



Fig.5



fig.6



fig.7

Fig. 1- "A árvore da vida" de Gustav Klimt.1905-1911. Mosaico. Paácio de Stoclet Bélgica

Fig. 2 a 7 – "Arvore da vida" de Gustv Klimt, detalhes.Mosaico. Palácio de Stoclet,Belgica

Fonte: NATTER, Tobias G. **Gustav Klimt**: Desenhos e Pinturas. Taschen, 2018.

Destas imagens foram selecionadas algumas cores e reproduzidas manualmente usando a técnica de aquarela, resultando nas seguintes cores:

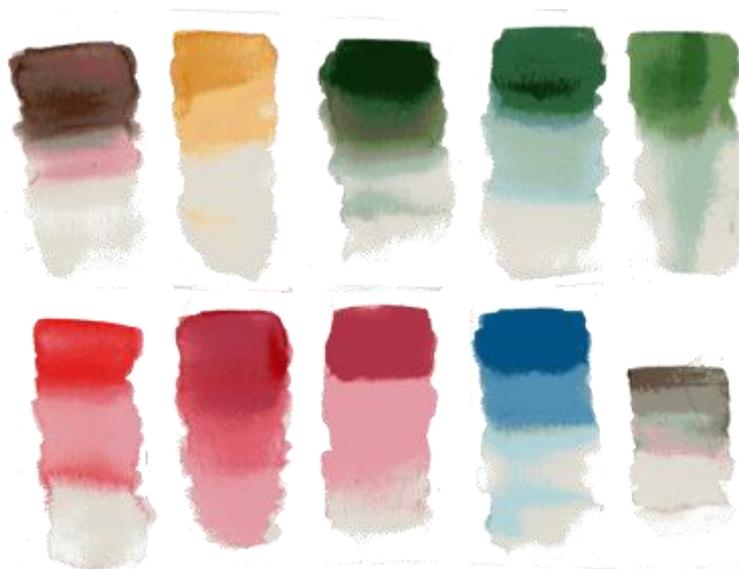


Fig. 6- Cartela de cores, aquarela.  
Fonte: Acervo pessoal

Fig.8

### 2.3 Referencias visuais

Após a identificação de cada personagem iniciou-se a tradução de cada um em visualmente através de uma prancha de referências. Nela são colocadas imagens, cores, texturas referentes a todos os aspectos dos mesmos.



Fig. 9- Colagem de referência :Tistu

Fonte: Acervo pessoal

Fig. 9



Fig.10

Fig. 10- Colagem de referência Sr.Papai

Fig. 11- Colagem de Referência: Sra. Mamãe

Fonte:Acervo pessoal



Fig.11



Fig. 12- colagem de referência:  
Cozinha

Fig. 13- Colagem de referência:  
Criado

Fonte:Acervo pessoal

Fig.12



Fig.13



Fig. 14- Colagem de referência :  
Menina doente

Fig. 15- Colagem de referência:  
Dr. Milmales

Fonte: Acervo Pessoal

Fig.14

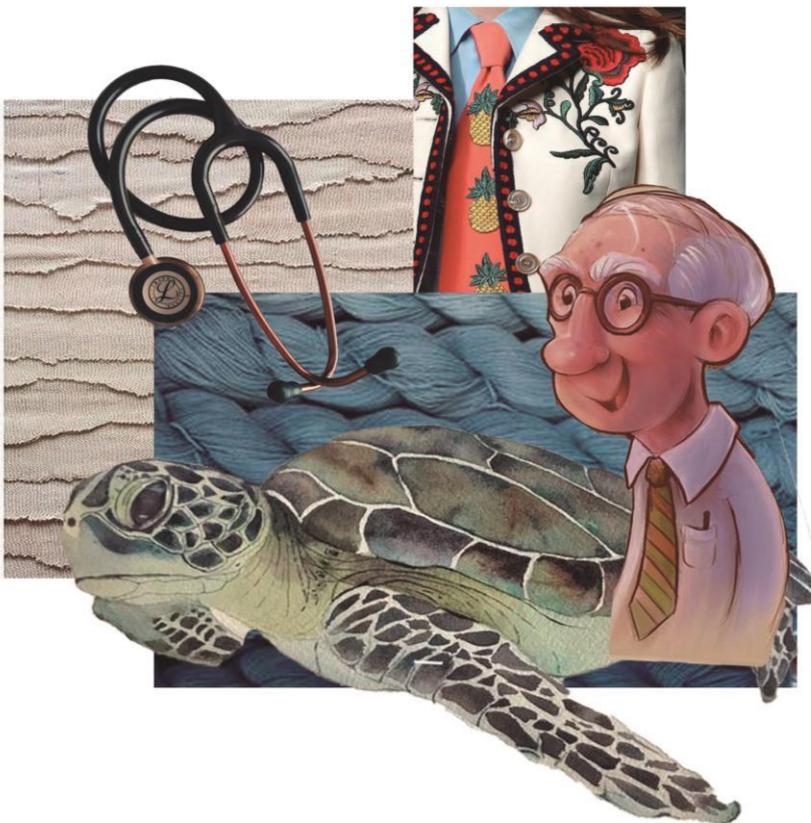


Fig. 15



Fig.16.Colagem de referência  
Sr.Trovões

Fig.17- Colagem de referência:  
Jardineiro Bigodes

Fonte:Acervo pessoal

Fig. 16



Fig.17

O resultado final das pranchas foi o mostrado acima, entretanto nem todas elas foram concluídas antes do início da etapa seguinte que seria retratar essas imagens em croquis, representando agora a forma que os personagens tomariam explicitamente.

Além disso durante o desenvolvimento desta etapa foi notado que outra influência manifestou-se de modo que acrescentaria na perspectiva fantasiosa que queria ser transmitida nestes figurinos. Assim Foi acrescentado uma série de pinturas de Giuseppe Arcimboldo(1527-1593), "As estações". Nela o artista reuniu elementos diversos ligados a cada estação climática do ano de forma que retratassem um busto humano.



Série "As Estações" de Giuseppe Arcimboldo. Em ordem:

Fig.18"Verão", fig.19 "Outono", fig. 20 "Inverno" e fig. 21 "Primavera"- Óleo sobre tela, 1573- Museu do Louvre- Paris.



## 2.4 Croquis

Depois da coleta de informações e referências visuais ser realizada de forma a possibilitar a expressão desejada ao figurino, a ideia principal era de incorporar a história e ambiente de cada personagem na própria roupa para que fosse alcançado o aspecto lúdico e fantasioso uma vez que trata-se de uma texto infanto-juvenil

Com o desejo de tornar o figurino mais aproximado ao público infanto-juvenil, veio então o processo de criação a partir do desenho de cada um dos personagens. Essa etapa do processo é essencial para que se comece a visualizar de maneira mais concreta como cada personagem será retratado e além disso, quais serão os materiais necessários para produzi-lo fisicamente. Nesse caso, além dos elementos do figurino, como o tecido e beneficiamentos, também está incluída a caracterização e adereços que compõem a história de cada personagem.



Fig.22-  
Personagem:  
Tistu

Fonte:Acervo  
Pessoal

Fig. 22



Fig. 23

Fig.23-  
Personagem:  
Sr.Papai



Fig. 24-  
Personagem:  
Sra. Mamãe

Fig. 24



Fig. 25

Fig.25-  
Personagem:  
Cozinheira

Fig.26-  
Personagem:  
Criado

Fonte: Arquivo  
Pessoal



Fig.26



Fig.27



Fig. 27- Personagem:  
Menina Doente

Fig. 28- Personagem:  
Dr.Milmales

Fonte:Acervo pessoal

Fig28



Fig. 29



Fig. 29- Personagem: Sr.Trovões

Fig. 30- Personagem: Tistu (troca de cena)

Fonte: Acervo pessoal

Fig. 30



Fig.31

Fig. 31- Personagem: Jardineiro Bigode

Fonte: Acervo pessoal

Inicialmente a intenção era de executar o figurino do personagem principal, Tistu. Porém durante o processo de criação ocorreu um desejo maior de colocar em pratica o figurino do “jardineiro Bigodes”. Levando em consideração que esse foi o personagem que mais chamou a atenção, por conseguir alcançar o objetivo de exprimir a estética fantasiosa e imaginativa desejada com o conceito do projeto.

### **3 Processo de execução do Figurino**

Nesta etapa começou-se a ser pensado na execução. Para que isso fosse possível foram necessários mais alguns processos. Tais como: O desenho técnico que serve como guia de como efetivamente essa roupa deveria ser feita; a escolha dos tecidos e os beneficiamentos que seriam utilizados para dar forma à roupa.

O desenho técnico é baseado na representação feita anteriormente no croqui. Nele o desenho tem que ser interpretado de forma que seja possível a sua confecção.

De acordo com a prancha de referencia visual, a descrição e o desenho do “jardineiro Bigodes” foram escolhidos os seguintes tecidos para a roupa:

Tricoline- blusa

Juta - a calça

Algodão cru- Avental e forro da calça

### 3.1 Confeção do figurino

A camisa foi modelada e costurada em tricoline bege. As tiras de algodão cru foram tingidas de dois tons de verde e bordadas com um ponto que se assemelhava a galhos de folhas. Posteriormente foram coladas com cola de tecido na camisa formando um padrão de listras.

Fig.33- resultado da camisa fonte:acervo pessoal



Fig.33

Fig34- detalhe de beneficiamentos da camisa



Fig.34

A calça foi modelada na forma de calça pijama, com forro já que a juta se trata de um tecido tramado que ficaria transparente caso feito sem. Foi necessário tingir o forro da calça para que a cor natural do algodão cru não aparecesse entre a trama da juta.



Fig.35

Além disso, foi preciso abrir alguns rasgos, puxar algumas tramas e passar um pouco de tinta de tecido marrom para simular uma calça usada de uma pessoa que trabalha com a terra.



fig.35- resultado da calça fig.36- beneficiamento da calça

Fonte:acervo pessoal

O avental foi o processo mais demorado e trabalhoso. Pois para que tivesse o efeito de casca de árvore desejado foi necessário rasgar de forma irregular o algodão cru, tingi-los de tons variados de marrom para só depois começar a juntar com a costura um a um.

Para dar um melhor contraste as alças e a amarração da parte de trás foram feitas de juta. E para finalizar foi colocado botões de madeira no fechamento frontal das alças.



Fig.37- Resultado do avental

Fig.38- detalhes do avental

Fonte: acervo pessoal

Fig.37



Fig.,38

### 3.2 Acessórios

Para a confecção da bota foi comprada uma galocha de chuva, porém foi preciso modificá-la para que ela se aproximasse da que estava desenhada no croqui. Sendo assim foi feito um molde no formato da galocha em algodão cru. Depois pintado a mão com tinta de tecido para que ele adquirisse textura. Por fim foi adicionado ao acabamento musgo na parte inferior e juta no topo do cano da bota



Fig.39



Fig.40

Fig 39 e 40 - antes e depois do processo de beneficiamento da bota

O chapéu foi comprado um de palha. Para que ele perdesse o aspecto de novo e se aproximasse da referencia, primeiramente sua aba inteira foi solta do acabamento original; em seguida alguns pontos foram desfiados e por fim tinta marrom diluída foi passada em toda a superfície de modo que adquirisse aparência envelhecida.



Fig.41

Figura 1 fig. 41 e 42-  
antes e depois do  
chapéu  
, respectivamente



Fig.42

**3.2 Resultado final**



Fig.43

Fig.43- figurino finalizado fonte :acervo pessoal

#### **4 Conclusão**

Após o período de aproximadamente um ano dedicado a este projeto , concluo que este trabalho conseguiu captar a estética projetada inicialmente. A criança de dez anos de idade aprovaria esse figurino e ficaria imensamente feliz caso ele realmente fosse encenado.

Foi um percurso desafiador, pois alguns processos acabam não seguindo exatamente a ordem da metodologia habitual, o que torna tudo caótico. Durante o desenvolvimento, alguns itens acabam surgindo fora de ordem. Texturas que surgem depois dos desenhos, cores que se revelam após a prancha de referencia ou beneficiamentos que tomaram forma já na confecção do figurino. Apesar de inicialmente ser um pouco desesperador,esses acontecimentos tornaram-se aprendizados, de forma que acrescentaram mais um pouco sobre o que ser e estar nesta profissão.

Deste modo finalizo este trabalho com a satisfação de ter conseguido aprender e fazer útil tudo que foi ensinado durante esses cinco anos de graduação.