



Instituto Politécnico  
de Castelo Branco

**Instituto Politécnico de Castelo Branco**

Silva, Carlos Daniel Teixeira da  
Silva, Inês Francisco  
Lopes, Joana da Ponte  
Ferreira, Mariana Paulino  
Silva, Rodrigo Filipe Gaspar Vieira

**Castel costumes : figurinismo**

<https://minerva.ipcb.pt/handle/123456789/3901>

**Metadados**

<b>Data de Publicação</b>	2022
<b>Resumo</b>	Neste projeto, foram desenvolvidos figurinos e elementos de cenografia para duas óperas distintas, realizadas em datas diferentes. Em ambas as óperas, todos os figurinos foram criados pelo grupo deste projeto, sendo que houve abordagens diferentes para cada uma. Foi de extrema importância ser realizada uma pesquisa prévia sobre a história do teatro e do figurino, sobre como os esboços para figurinos são elaborados, a noção de desenho de figurino, os materiais a utilizar e a ligação entre figur...
<b>Editor</b>	IPCB. ESART
<b>Palavras Chave</b>	Figurinismo, Design de Moda, Ópera, Reinterpretação, Upcycling
<b>Tipo</b>	report
<b>Revisão de Pares</b>	Não
<b>Coleções</b>	ESART - Design de Moda e Têxtil

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-28T17:14:23Z com  
informação proveniente do Repositório

## Castel costumes

Figurinismo

Carlos Daniel Teixeira da Silva

Inês Francisco Silva

Joana da Ponte Lopes

Mariana Paulino Ferreira

Rodrigo Filipe Gaspar Vieira Silva

### **Orientadores**

Professora Especialista Alexandra Eduarda Botelho Moura

Professora Especialista Carla Isabel Roque Rodrigues

Professor Mestre Joaquim Edgar Martins Correia

Professora Mestre Maria Cristina Queijeiro Borges de Almeida

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciado em Design de Moda e Têxtil, realizada sob a orientação científica dos seguintes docentes: Professora Especialista Alexandra Moura, Professora especialista Carla Rodrigues, Professor Mestre Joaquim Edgar Correia e da Professora Mestre Maria Cristina Queijeiro Borges de Almeida do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

**Junho e 2022**



## **Composição do júri**

Presidente do júri

Professor Doutor Fernando Manuel Raposo

Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Vogais

Professor Doutor Fernando Manuel Raposo

Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco



## **Agradecimentos**

Queríamos agradecer aos nossos coordenadores de projeto, pela ajuda no desenvolvimento do mesmo.

À professora Alexandra Moura e ao professor Edgar Correia, pela parte artística e criativa e às professoras Cristina Queijeiro e professora Carla Rodrigues pela parte técnica e orçamental.

Um especial agradecimento ao professor Mário Alves pela oportunidade e pela confiança para o desenvolvimento dos figurinos para as óperas que produziu. Também um agradecimento à Carla Mileu e à Paula Gonçalves por toda a ajuda prestada.

Por fim um último agradecimento a todos os elementos do júri, por estarem presentes na nossa apresentação do projeto.



## Resumo

Neste projeto, foram desenvolvidos figurinos e elementos de cenografia para duas óperas distintas, realizadas em datas diferentes.

Em ambas as óperas, todos os figurinos foram criados pelo grupo deste projeto, sendo que houve abordagens diferentes para cada uma.

Foi de extrema importância ser realizada uma pesquisa prévia sobre a história do teatro e do figurino, sobre como os esboços para figurinos são elaborados, a noção de desenho de figurino, os materiais a utilizar e a ligação entre figurinismo e design de moda. Todas estas noções foram necessárias cultivar, para adquirir uma melhor compreensão o sobre o papel do figurinista e do figurino, assim como a sua evolução ao longo do tempo e as suas várias vertentes

Tanto para uma ópera como para a outra, houve a igual necessidade de ser realizada uma pesquisa por parte dos elementos do grupo sobre os contextos históricos, geográficos e de época de cada uma. Esta pesquisa teve como finalidade recolher diversos dados que pudessem ajudar no desenvolvimento criativo e prático dos figurinos, sempre com a preocupação de fazer-se dar uma simbiose entre o que é a linguagem de época e a contemporânea.

Em ambas as óperas foram criadas metodologias de trabalho, que melhor se adequassem a cada uma, sendo que para a primeira ópera, os figurinos desenvolveram-se sobretudo à base do *upcycling* de roupas usadas, também para ir de encontro com a atmosfera da narrativa, enquanto na segunda ópera, houve a necessidade de criar os figurinos de forma mais pragmática, recorrendo então a peças mais simples e com uma linguagem semelhante para as diversas personagens, criando uma linguagem simbólica comum.

## Palavras-chave

Figurinismo, Design de Moda, Ópera, Reinterpretação, *upcycling*





## **Abstract**

In this project, costumes were developed for two different operas, performed in different dates.

In both operas, all costumes were created by the group of this project, and there were different approaches for each one.

It was of utmost importance that previous research be done on the history of theater and costume design, on how sketches for costumes are made, the notion of costume design, the materials to be used, and the connection between costume design and fashion design. All these notions were necessary to cultivate in order to gain a better understanding of the role of the costume designer and costume design, as well as its evolution over time and its various aspects

For both operas, there was the same need for the group members to research the historical, geographical and period contexts of each one. This research aimed to collect various data that could help in the creative and practical development of the costumes, always with the concern of making a symbiosis between the period language and the contemporary one.

In both operas working methodologies were created, which best fit each one, and for the first opera, the costumes were developed based mainly on upcycling old or used clothes, also to meet the atmosphere of the narrative, while in the second opera, there was the need to create the costumes in a more pragmatic way, using simpler and with a similar language for the different characters, creating a common symbolic language.

## **Keywords**

Costume Design, Fashion Design, Opera, Reinterpretation, *upcycling*



# Índice geral:

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>1</b>
<b>OBJETIVOS</b> .....	<b>2</b>
<b>OBJETIVOS GERAIS</b> .....	<b>2</b>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> .....	<b>2</b>
<b>FASES DO TRABALHO</b> .....	<b>2</b>
<b>1 Planeamento do Projeto</b> .....	<b>3</b>
<b>GRÁFICO DE GANT</b> .....	<b>3</b>
<b>2 História do Teatro</b> .....	<b>5</b>
<b>PRÉ-HISTÓRIA</b> .....	<b>5</b>
<b>EGIPTO ANTIGO</b> .....	<b>6</b>
<b>GRÉCIA ANTIGA</b> .....	<b>7</b>
<b>ROMA</b> .....	<b>10</b>
<b>ERA MEDIEVAL</b> .....	<b>11</b>
<b>RENASCIMENTO</b> .....	<b>11</b>
<b>3 História da Ópera</b> .....	<b>12</b>
<b>HISTÓRIA DO FIGURINO</b> .....	<b>13</b>
<b>CONCEITO DE DESENHO</b> .....	<b>14</b>
<b>O DESENHO DE FIGURINO E O FIGURINISTA</b> .....	<b>16</b>
<b>O DESENHO DE MODA E O DESIGNER</b> .....	<b>19</b>
<b>4 Marcas concorrentes</b> .....	<b>21</b>
<b>FIGURINISTAS PORTUGUESES/ CONCORRENTES</b> .....	<b>21</b>
<b>5 Projeto</b> .....	<b>23</b>
<b>ESCOLHA E FUNDAMENTAÇÃO DA METODOLOGIA</b> .....	<b>23</b>
<b>UPCYCLING</b> .....	<b>24</b>
<b>METODOLOGIA PROJETUAL</b> .....	<b>25</b>
<b>ELEMENTOS A TER EM CONTA SOBRE A ELABORAÇÃO DE UM FIGURINO</b> .....	<b>26</b>
<b>RIDERS TO THE SEA</b> .....	<b>27</b>
<b>HISTÓRIA</b> .....	<b>27</b>
<b>PROPOSTA DE TRABALHO</b> .....	<b>28</b>
<b>ELABORAÇÃO DO PROJETO</b> .....	<b>28</b>
<b>MOODBOARD</b> .....	<b>29</b>
<b>ESBOÇOS</b> .....	<b>30</b>
<b>SELEÇÃO DE PEÇAS E MATERIAIS</b> .....	<b>35</b>
<b>PROCESSO DE CONFEÇÃO</b> .....	<b>36</b>
<b>FITTINGS</b> .....	<b>42</b>
<b>FIGURINOS</b> .....	<b>43</b>
<b>FOTOGRAFIAS DO EVENTO</b> .....	<b>48</b>

<b>LA CANTERINA.....</b>	<b>49</b>
<b>HISTÓRIA.....</b>	<b>49</b>
<b>PROPOSTA DE TRABALHO .....</b>	<b>49</b>
<b>MOODBOARD.....</b>	<b>50</b>
<b>ESBOÇOS.....</b>	<b>51</b>
<b>SELEÇÃO DE PEÇAS E MATERIAIS .....</b>	<b>57</b>
<b>DESENVOLVIMENTO DE ADEREÇOS.....</b>	<b>57</b>
<b>SELEÇÃO DE PEÇAS E MATERIAIS .....</b>	<b>58</b>
<b>ACABAMENTOS .....</b>	<b>60</b>
<b>PROCESSO DE CONFEÇÃO .....</b>	<b>64</b>
<b>FITTINGS .....</b>	<b>66</b>
<b>FIGURINOS.....</b>	<b>68</b>
<b>FOTOGRAFIAS DO EVENTO .....</b>	<b>72</b>
<b>ORÇAMENTAÇÃO.....</b>	<b>73</b>
<b>6 Conclusão .....</b>	<b>75</b>
<b>7 Webgrafia:.....</b>	<b>76</b>

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> - Gráfico de Gant "Riders to the Sea" .....	3
<b>Figura 2</b> - Gráfico de Gant "la Canterina" .....	4
<b>Figura 4</b> - Túnica Pré-Histórica encontrada na Baixa Saxônica, Alemanha .....	5
<b>Figura 3</b> - Achado arqueológico de um casaco de pele na cidade de Hami, China....	5
<b>Figura 5</b> - Mural mostra uma pessoa a fazer ofertas aos falecidos, à direita, no antigo túmulo egípcio conhecido como Kampp 161 .....	6
<b>Figura 6</b> - Odeão de Herodes Ático, antigo teatro localizado na vertente sul da Acrópole de Atenas, na Grécia.....	7
<b>Figura 7</b> - Pormenor de vaso Grego, que representa o culto a Dionísio .....	8
<b>Figura 8</b> - Cena de Comédia em vaso da Apúlia, século IV a.C .....	9
<b>Figura 9</b> - Escultura em relevo de mármore de Menander com três máscaras .....	10
<b>Figura 10</b> - Máscaras utilizadas no Teatro da Grécia Antiga.....	10
<b>Figura 12</b> - Mosaico romano representando atores e um jogador aulos (Casa do Poeta Trágico, Pompéia) .....	10
<b>Figura 11</b> - Um ator romano interpretando Papposilenus, Máscara de teatro Romana estátua de mármore, c. século C d.C, após um original grego do século IV a.C .....	10
<b>Figura 13</b> - Cenas burlescas representadas as portas de um teatro na feira de Gubray perto de Falais, na Normandia. Pormenor duma gravura de Hoël Cochin .....	11
<b>Figura 14</b> - Sketch de figurino de Lucrezia borgia .....	12
<b>Figura 15</b> - Brigit Nilsson a desempenhar o papel de figurino .....	12
<b>Figura 16</b> - Desenho de figurino de John Napier .....	16
<b>Figura 17</b> - Desenho de figurino de Grizabella .....	16
<b>Figura 19</b> - Figurino com anotações complementares de autor desconhecido .....	17
<b>Figura 18</b> - Figurino com anotações complementares de Eduardo Sicangno .....	17
<b>Figura 20</b> - Figurino com anotações complementares de Hugh Durrant .....	19
<b>Figura 21</b> - Figurino com anotações complementares de Katherine Jane Bryant. 19	
<b>Figura 22</b> - Ilustração Moda de Angelica Roselin .....	20
<b>Figura 23</b> - Ilustração Moda de Jessica Bid.....	20
<b>Figura 24</b> - Exposição de figurinos realizados por Luís Sequeira para o filme "Shape of Water", nos Los Angeles, EUA. ....	21
<b>Figura 25</b> - "Nightmare Alley", José Sequeira.....	21
<b>Figura 27</b> - Chicago, Teatro Trindade .....	22
<b>Figura 28</b> - StoryTailors.....	22
<b>Figura 26</b> - António Lagarto.....	22
<b>Figura 29</b> - Lago dos Cisnes, Teatro Camões .....	22
<b>Figura 30</b> - Esquema da metodologia.....	23
<b>Figura 31</b> - Esquema da metodologia projetual .....	25
<b>Figura 32</b> - Moodboard para a ópera "Riders to the Sea" .....	29
<b>Figura 33</b> - Moodboard geral da ópera "Riders to the Sea" .....	30
<b>Figura 34</b> - Esboços para o figurino de "Maurya" .....	31

<b>Figura 35</b> - Esboços para o figurino da "Cathleen" .....	32
<b>Figura 37</b> - Esboços para o figurino do "Nora" .....	33
<b>Figura 36</b> - Painel de personagem "Nora" .....	33
<b>Figura 38</b> - Esboços para o figurino do "Bartley" .....	34
<b>Figura 39</b> - Painel esboços para o figurino do "Coro" .....	35
<b>Figura 41</b> - Tingimento natural da camisa de "Nora" com chá preto .....	36
<b>Figura 42</b> - Terços de diferentes cores e tamanhos .....	36
<b>Figura 40</b> - Testes para a realização do figurino da "Nora" .....	36
<b>Figura 46</b> - Teste realizados nas últimas provas feitas .....	37
<b>Figura 45</b> - Cantora com o seu figurino nas últimas provas feitas .....	37
<b>Figura 43</b> - Aplicação dos ornamentos na camisa de "Nora" .....	37
<b>Figura 44</b> - Promenor dos ornamentos colocados sobre a camisa do figurino da "Nora" .....	37
<b>Figura 47</b> - Testes para o figurino da "Cathleen" .....	37
<b>Figura 50</b> - Costura dos retalhos no colete .....	38
<b>Figura 49</b> - Recorte dos diferentes e irregulares retalhos .....	38
<b>Figura 48</b> - Teste de calças e camisola rasgada e desfiada para Bartley .....	38
<b>Figura 52</b> - Medalhas de carácter religioso .....	39
<b>Figura 51</b> - Posicionamento e costura das ornamentações no blazer .....	39
<b>Figura 56</b> - Teste de manto sobre o oleado .....	40
<b>Figura 58</b> - Processo de coser as fotografias e os terços ao vestido preto .....	40
<b>Figura 57</b> - Aplicação das "algas" no manto .....	40
<b>Figura 55</b> - Junção dos dois oleados, de forma a tornar o casaco mais comprido .....	40
<b>Figura 54</b> - Corte de "algas" com diferentes tamanhos, cores e texturas .....	40
<b>Figura 53</b> - Teste da base sobre qual foram prespontadas as "Algas" .....	40
<b>Figura 59</b> - Últimos testes para o figurino do "Coro" .....	41
<b>Figura 60</b> - Cantoras do coro com os figurinos no dia da apresentação .....	41
<b>Figura 61</b> - Foto da primeira prova .....	42
<b>Figura 62</b> - Figurino final "Nora" .....	43
<b>Figura 63</b> - Figurino final "Cathleen" .....	44
<b>Figura 64</b> - Figurino final "Bartley" .....	45
<b>Figura 65</b> - Figurino final "Maurya" .....	46
<b>Figura 66</b> - Figurino final "Coro" .....	47
<b>Figura 67</b> - Apresentação da ópera "Riders to the Sea" .....	48
<b>Figura 68</b> - Moodboard da ópera "La Canterina" .....	48
<b>Figura 69</b> - Esboços do figurino de "Apollonia" .....	48
<b>Figura 70</b> - Esboços do figurino de "Gasparina" .....	48
<b>Figura 71</b> - Esboços do figurino de "Don Ettore" .....	48
<b>Figura 72</b> - Esboços do figurino de "Don Pelagio" .....	48
<b>Figura 73</b> - Esboços dos adereços a desenvolver .....	48
<b>Figura 74</b> - Desenvolvimento da estrutura em cartão dos diferentes adereços .....	48
<b>Figura 75</b> - Desenvolvimento do pente e do espelho .....	48
<b>Figura 76</b> - Revestimento com jornal e cola dos diferentes adereços .....	48

<b>Figura 79</b> - Pintura da capa e contra-capa da partitura .....	48
<b>Figura 78</b> - Pintura da tampa do boião de creme .....	48
<b>Figura 77</b> - Pintura do espelho .....	48
<b>Figura 82</b> - Pintura dos detalhes na partitura.....	48
<b>Figura 81</b> - Pintura dos detalhes no pente.....	48
<b>Figura 80</b> - Pintura dos detalhes no espelho .....	48
<b>Figura 83</b> - Boião de creme com etiqueta, fechado e aberto .....	48
<b>Figura 84</b> - Detalhes da encadernação.....	48
<b>Figura 85</b> - Encadernação da partitura .....	48
<b>Figura 86</b> - Encadernação já revestida .....	48
<b>Figura 87</b> - Partitura aberta.....	48
<b>Figura 89</b> - Almofada.....	48
<b>Figura 88</b> - Colar de diamantes .....	48
Figura 93 - Estudo estrutural para o desenvolvimento da manga .....	48
<b>Figura 92</b> - Execução das saias e mangas relativas aos figurinos da "Gasparina" e "Appolonia" .....	48
<b>Figura 90</b> - Pesponto das fitas de viés de forma a formar "casinhas" onde iram passar as barbas de baleia.....	48
<b>Figura 91</b> - Estudo da estruturação das saias .....	48
<b>Figura 94</b> - Elaboração da Gola do figurino de "Don Pelagio" .....	48
<b>Figura 95</b> - Execução do presponto das fitas de viés nos macacões .....	48
Figura 96 - Foto da primeira prova .....	48
Figura 97 - Foto da segunda prova com as personagens individualmente .....	48
<b>Figura 98</b> - Foto da segunda prova com todas as personagens juntas.....	48
<b>Figura 99</b> - Figurino final "Apollonia" .....	48
<b>Figura 100</b> - Figurino final "Gasparina" .....	48
<b>Figura 101</b> - Figurino final "Don Ettore" .....	48
<b>Figura 102</b> - Figurino final "Don Pelagio" .....	48
<b>Figura 103</b> - Apresentação da ópera "La Canterina" .....	48
<b>Figura 105</b> - Orçamento "Riders to the Sea" .....	48
Figura 104 - Orçamento "La Canterina" .....	48





## 1.1 Introdução

Este projeto tem como principal objetivo o adquirir de conhecimentos sobre o figurinismo, a simbiose entre este e a área de licenciatura na qual o projeto foi desenvolvido, neste caso Design de Moda e Têxtil, e adaptação de ideias e linguagens entre duas equipas, uma do Design e outra de Música, nomeadamente ópera.

Apesar do Design de Moda e do Figurinismo serem duas áreas distintas com finalidades diferentes para um elemento em comum, sendo este elemento o vestuário, ambas se complementam e possuem processos e metodologias de trabalho semelhantes. Tanto para uma área como para outra, é necessária a recolha de informação sobre a temática que está a ser trabalhada, a criação de esboços para explorar diferentes possibilidades e adaptar as que melhor se adequam, encontrar materiais têxteis que correspondem a diferentes necessidades, como conforto e mobilidade sobretudo, responder a uma visão e linguagem artísticas e estéticas, confeccionar as peças de vestuário, e igualmente importante, agradar ao cliente para o qual se está a trabalhar.

É de igual importância conhecer a História do Figurino e da Ópera, que auxiliam no desenvolvimento criativo e prático do projeto. É necessário entender o papel do figurino e da moda e a sua junção ao longo do tempo, para tirar o melhor partido de ambas as vertentes e assim, chegar a um produto final que corresponda ao que se pretende criar e apresentar.

No caso deste projeto, foram analisados dois casos práticos ligados ao figurinismo e design de moda, por meio do desenvolvimento e execução de figurinos para duas óperas desenvolvidas por alunos e professores da ESART, Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Foram apresentadas duas óperas, a primeira de seu nome “Riders To The Sea”, de Vaughan Williams na Fábrica da Criatividade, a 29 de abril, e no Cine-Teatro a 01 de maio, e a segunda, “La Canterina”, de J. Haydn, na Fábrica da Criatividade, a 23 de junho.

A partir deste projeto com objetivos de trabalho distintos para cada ópera, pretendeu-se demonstrar como as duas áreas trabalham em conjunto e se entrelaçam e conectam-se de modo a criar um resultado final coeso, prático e criativo.

## 1.2 Objetivos

### 1.1.1 Objetivos gerais

- ❖ Explorar mais profundamente a área do figurinismo
- ❖ Compreender a diferença entre Design de Moda e Figurinismo
- ❖ Compreender a importância do figurino no contexto de espetáculo.
- ❖ Compreender como o figurino difere em diferentes campos.
- ❖ Executar um projeto real para um cliente real
- ❖ Gerir prazos e trabalhos de equipa
- ❖ Planear fases de trabalho e orçamento

### 1.1.2 Objetivos específicos

- ❖ Interpretar a obra e criar os figurinos.
- ❖ Analisar como usar a técnica de *upcycling* na criação de figurinos
- ❖ Ganhar noções sobre o mundo do espetáculo e perceber o que resulta e não resulta na hora de movimentar, cantar, etc.
- ❖ Fundir a linguagem contemporânea com a de época.

## 1.3 Fases do Trabalho

As fases do trabalho no processo de desenvolvimento dos figurinos e de adereços foi através de uma metodologia projetual de design, mais concretamente de design de moda e de figurinismo).

O processo, que está dividido em 6 fases, baseia-se numa primeira fase na pesquisa intensiva da definição de figurinismo, o que consiste nesta área, qual o seu desenvolvimento histórico e a análise do estudo de mercado quanto aos potenciais concorrentes a nível nacional e internacional.

A segunda fase do projeto, passa pela exploração do conceito de cada ópera, recolhendo o máximo de informação visual possível, para que se possa criar um painel de *moodboard* que serviria de inspiração para a criação dos esboços e da atmosfera que cada peça pretende transmitir.

Passando esta fase de pesquisa e de reflexão, chegamos à terceira fase, que se assenta na distribuição de tarefas pelos diversos elementos do grupo para a elaboração de esboços, para a procura e recolha dos materiais e acessórios para cada figurino e para desenvolvimento das ilustrações finais.

A quarta e quinta fase de trabalho é a testagem dos protótipos, para que possa ser usado no primeiro *fitting* com os cantores e de seguida fazer os produtos finais com os devidos arranjos e ajustes.

A sexta e última fase, é a accessorização e o *styling* do produto final juntamente com os cantores (2<sup>o</sup> *fitting*), para que depois no final se possa ser usado na produção da ópera.

## 2 Planeamento do Projeto

### 2.1 Gráfico de Gant

Um gráfico de Gant é uma representação gráfica e temporal da duração das atividades, de forma a planear, de forma clara e visual, o tempo de duração do projeto. Do lado esquerdo do gráfico são listadas as fases ou elementos do projeto (tarefas, atividades) e na parte superior as respetivas datas. Em frente a cada atividade é representada a respetiva duração em unidades de tempo (dias, semanas ou meses), sob forma de barra horizontal.

#### Riders to the Sea

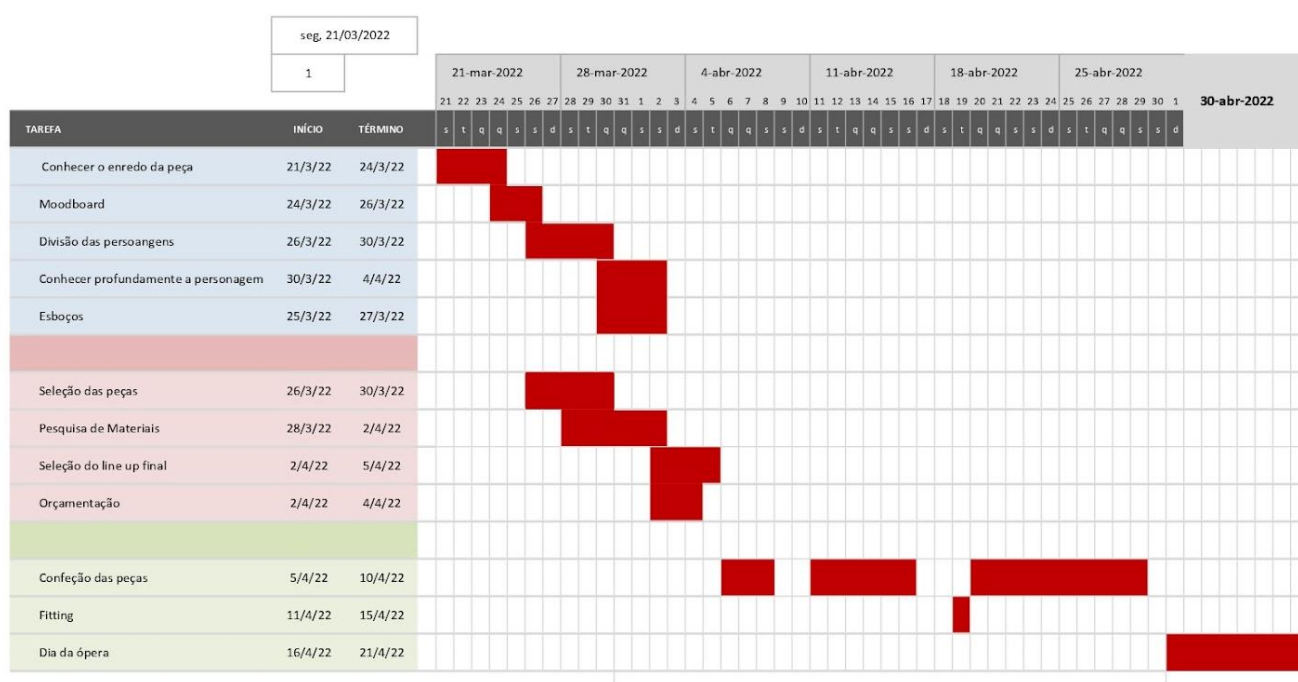


Figura 1 - Gráfico de Gant "Riders to the Sea"

### La Canterina



Figura 2 - Gráfico de Gant "la Canterina"

## 3 História do Teatro

### 3.1 Pré-História

O início do teatro é algo que traz consigo uma certa complexidade de determinação, dado não terem sobrevivido muitos registros até aos dias de hoje que possam definir com clareza e exatidão a sua origem. Contudo, algo que se sabe, é o fato do Homem sempre ter tido necessidades, às quais tinha que responder, começando isto na pré-história, mais precisamente em relação ao contexto da caça. O homem pré-histórico era selvagem, e dependia da caça para sobreviver, o que fez com que nascesse o desenho e o teatro na sua forma mais primitiva. Quando se fala de teatro neste contexto, fala-se no desenvolvimento de danças dramáticas coletivas, como um ritual de celebração, agradecimento ou perda. Estas tinham o objetivo de ajudar na caça, e ao longo do tempo foram evoluindo. Sendo assim, o Homem desde cedo começou a fazer imitações, tendo estas começado pela representação dos animais que necessitavam caçar.

Outras vertentes que se começaram a desenvolver com o passar do tempo, nasceram não só da necessidade, mas também do sentimento de ostentação, em que as vestes eram utilizadas como meio de camuflagem para a caça, mas também para demonstrar a grandeza alcançada, ao matar determinado animal. Estas peles, eram igualmente utilizadas em cerimónias que decorriam em torno de fogueiras, durante as quais eram também utilizadas máscaras, com o intuito de enfatizar toda uma atmosfera mais sobrenatural. Esta questão do sobrenatural foi igualmente ganhando significado e dimensão com o passar do tempo, começando a aparecer rituais para afugentar demónios, por exemplo.



**Figura 4** - Achado arqueológico de um casaco de pele na cidade de Hami, China

Fonte - A moeda na Pré-História - BRITTO, Rafaella; Publicado no site Império Retrô, a Janeiro 29, 2016



**Figura 3** - Túnica Pré-Histórica encontrada na Baixa Saxônica, Alemanha

Fonte - A moeda na Pré-História - BRITTO, Rafaella; Publicado no site Império Retrô, a Janeiro 29, 2016

### 3.2 Egito antigo

Apesar de se pensar que o teatro teve as suas origens na Grécia, este surgiu inicialmente no Egito através dos rituais da pré-história que começaram a ser modelados por regras, transformando-se em grandes rituais formalizados e baseados em mitos, com o intuito de materializar as ideias da religião. Estes rituais difundiam tradições e serviam para o divertimento dos nobres, sendo possível verificar-se a representação destes rituais, em paredes de monumentos, as quais serviam de tela para pinturas de dançarinos e músicos, retratando oferendas aos Deuses, para que o morto fosse bem recebido após a morte.

Mesmo não possuindo o nível de organização que o teatro da Grécia desenvolveu e praticou posteriormente, já existiam representações teatrais, sobretudo de temática religiosa para animar festas da realeza.



**Figura 5** - Mural mostra uma pessoa a fazer ofertas aos falecidos, à direita, no antigo túmulo egípcio conhecido como Kampp 161

Fonte - Os Túmulos Egípcios Descobertos em Luxor - National Geographic, publicado a Dezembro 18, 2017

### 3.3 Grécia Antiga

O teatro veio a consolidar-se na Grécia Antiga, dado aos rituais de homenagem realizados ao Deus do Vinho, Dionísio. Estas procissões, com o passar do tempo, adquiriram uma maior elaboração, surgindo os “Diretores de Coro”, os quais eram os responsáveis pela sua organização, durante as quais, os participantes cantavam, dançavam e apresentavam diversos acontecimentos e enredos vividos por Dionísio, ao longo de grandes caminhadas pelas montanhas.



**Figura 6** - Odeão de Herodes Ático, antigo teatro localizado na vertente sul da Acrópole de Atenas, na Grécia

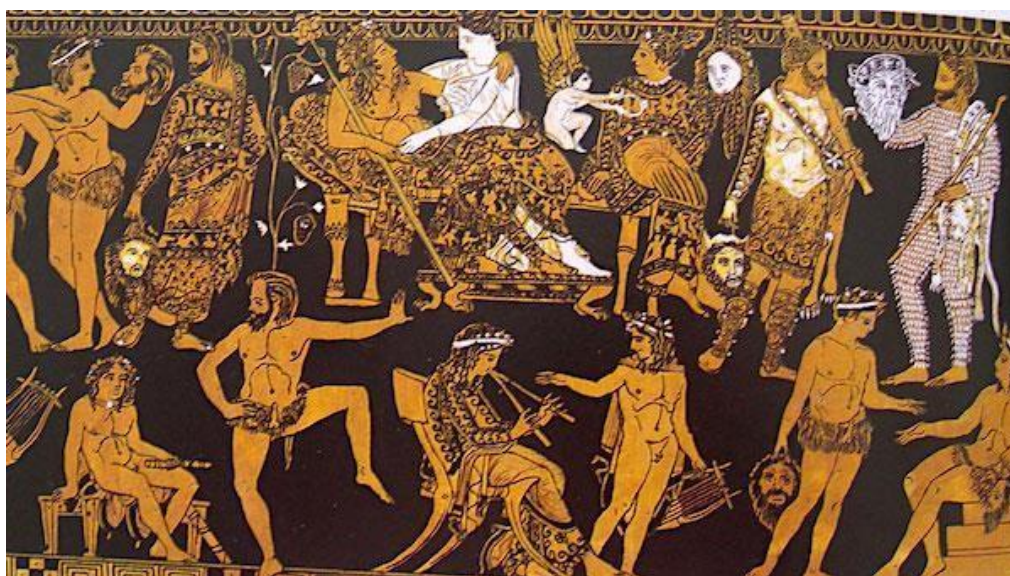
À medida que o teatro foi adquirindo uma maior dinâmica e importância, os locais que serviam para a o seu desenvolvimento foram começando a ser escolhidos com mais cuidado, sendo as montanhas e os vales os prediletos, uma vez que o povo se sentia mais próximo dos deuses, retirando também proveito da acústica natural que os locais ofereciam.

A estes locais de espetáculos, os gregos chamavam-lhes “theatron”, e os romanos, “theatrum”. Possivelmente desde o terceiro milénio a.C., bailarinos imitavam o voar das aves perante um grupo de espectadores, em espaços reservados, durante as festividades oficiais. Era cercado, na altura das cerimónias, por bancadas de madeira temporárias. Em Atenas este costume durou até aos primeiros anos do século V a.C., assim como em Roma onde os mais antigos teatros eram construções temporárias, em madeira, e eram desmontados após a atuação.



A sua construção era sempre pensada de forma a dar uma visibilidade total a todos os espectadores, independentemente de onde eles se sentavam. Também eram construídos em locais onde a acústica fosse boa para se fazerem ouvir. O teatro Dionísio de Elenteras na aldeia de Beocia é tido como o mais antigo local de espetáculos em Atenas.

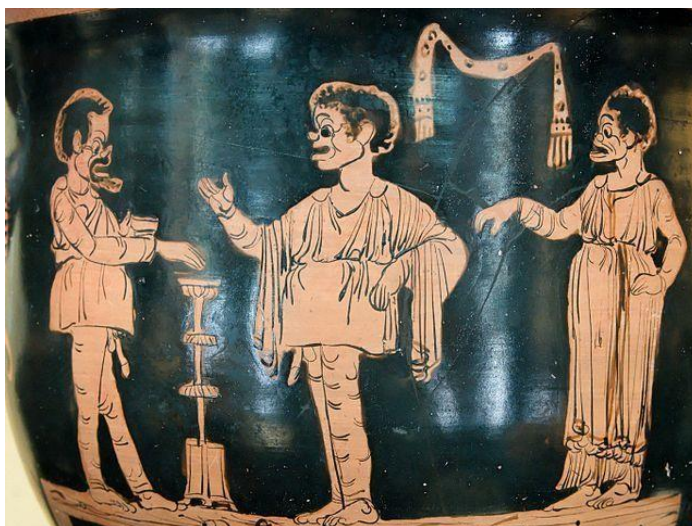
Metimna, é o primeiro poeta trágico e o primeiro ator, tendo sido ele também quem introduziu o costume de mascarar os atores. O uso das máscaras teve como objetivo ajudar os Coros – grupos de 12 a 50 artistas que dançavam, cantavam, e representavam – a fazer entender as suas emoções, já que o aglomerado de gente às vezes não facilitava a que todos os vissem. Foi também a Téspis que foi atribuída a mudança das máscaras. O dramaturgo foi o responsável pela mudança das máscaras até ao momento conhecidas – deixaram de ser feitas em madeira e passaram a ser feitas de tecido e argila pintada, fazendo assim com que as personagens tivessem um ar mais nobre e deixarem de ter um aspeto monstruoso. Em 449 a.C. já existiam três atores profissionais confirmados. Esses três atores eram pessoas que dedicavam a sua vida só à representação. Mas sempre eram precisas mais pessoas para as peças, por isso havia outras pessoas não profissionais, que dedicavam algum do seu tempo a representar. cada ator representava diversas personagens, o que não era muito complicado devido ao uso de máscaras.



**Figura 7** - Pormenor de vaso Grego, que representa o culto a Dionísio

Os concursos de comédia foram organizados em Atenas, no contexto das Grandes Dionisiacas em 486 a.C. Contudo não terá sido esse o início da comédia. Segundo Pierre Grimal, a comédia terá começado entre 581 e 560 a.C. Os prémios desses concursos de comédia eram um cesto de figos e uma medida de vinho. As comédias eram muito mais extravagantes que as tragédias, muito mais dependentes da imaginação do poeta, e a sua organização tinha também um custo muito mais elevado. Nesse tempo, as peças e

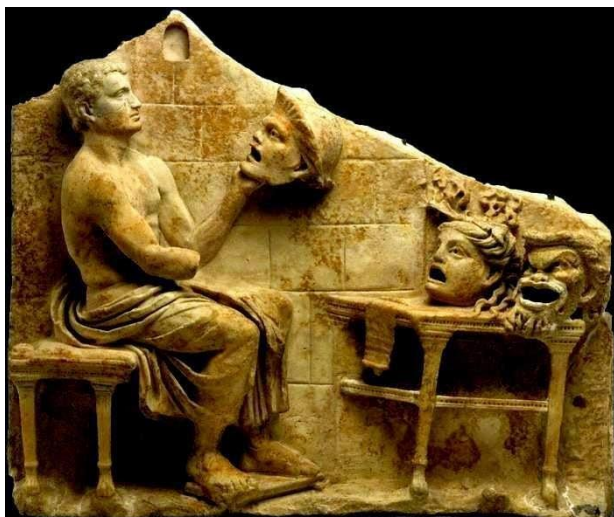
acessórios necessários eram financiados pelos cidadãos mais ricos. Na comédia, as máscaras e os trajes eram mais extravagantes, com o propósito de fazer o público rir.



**Figura 8** - Cena de Comédia em vaso da Apúlia, século IV a.C

Porém esses atores apareciam montados às costas de um homem, cuja cabeça era tapada por uma máscara de cavalo. Os atores que interpretavam personagens mais comuns, usavam túnicas demasiado curtas que deixavam ver o baixoventre, onde mostravam falos enormes. As máscaras tinham a boca aberta, dando-lhes um ar bestial, fazendo com que todo o conjunto fosse caricato.

O traje dos atores trágicos, eram todos idênticos. Alguns dos vasos que mostram atores nas peças de época comemorativa, demonstram outros tipos de traje, incluindo a nudez completa. O seu traje incluía uma criança ao colo, usavam máscaras e tinham um manto que lhes cobria toda a túnica. Perante as referências sobreviventes, pode-se perceber que o traje do ator não era muito diferente do que vestia no quotidiano. O traje dos atores trágicos, assemelhava-se muito ao do quotidiano, contudo mais formal. A altura do ator era aumentada pelos “kothurnos”, uma bota de atilhos com sola grossa.



**Figura 9** - Escultura em relevo de mármore de Menander com três máscaras



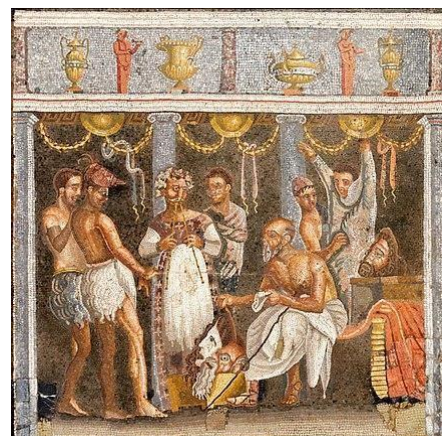
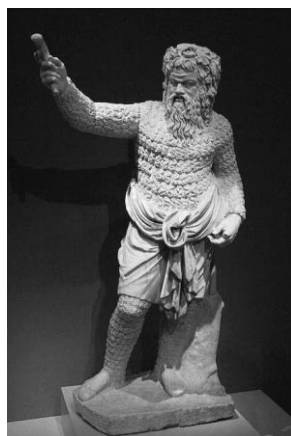
**Figura 10** - Máscaras utilizadas no Teatro da Grécia Antiga

### 3.4 Roma

Alguns historiadores defendem que durante os seus primeiros tempos os atores não usavam as máscaras, mas depois de um tempo decidiram voltar a usá-las. Mas nem todos pensam assim. Na comédia romana os trajes baseavam-se nos da comédia grega, porém as máscaras tinham a boca fechada.



**Figura 12** - Um ator romano interpretando Papposilenus, Máscara de teatro Romana estátua de mármore, c. século C d.C, após um original grego do século IV a.C



**Figura 11** - Mosaico romano representando atores e um jogador aulos (Casa do Poeta Trágico, Pompéia)

### 3.5 Era Medieval

Durante muitos anos toda a arte, incluindo o teatro, era puramente religiosa. Todas as peças que eram apresentadas eram de teor religioso. Muitos dos seus atores eram frades, muitos deles especializados em certos papéis. Maioritariamente os atores faziam parte da população local, e cada pessoa não podia representar mais de duas vezes na mesma peça. Contudo foi nas épocas de Ricardo III e Henrique VII, reis de Inglaterra, que apareceram pequenas empresas com atores profissionais.

Todos os adornos que as peças naquela época necessitavam, eram sobretudo objetos da igreja. Nessa época, além das peças religiosas, também começavam a aparecer pelas praças e largos, os saltimbancos, acrobatas e bobos, aos quais não eram propriamente atribuídas menções religiosas. A maioria dos trajes eram as roupas usadas diariamente na época medieval.



**Figura 13** - Cenas burlescas representadas as portas de um teatro na feira de Gubray perto de Falais, na Normandia. Pormenor duma gravura de Hoël Cochin

### 3.6 Renascimento

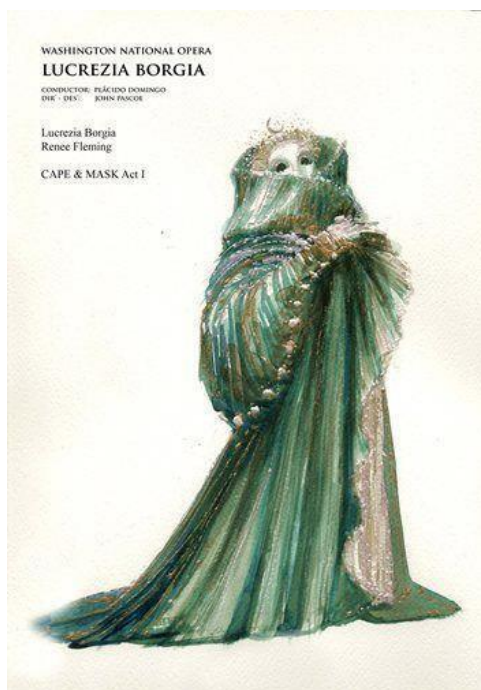
O teatro italiano fez nascer um estilo que perdura até à atualidade, um estilo que glorifica a cenografia, e igualmente aperfeiçoa a ilusão da perspectiva cénica. Apesar de as suas peças terem uma enorme variedade de personagens, ele conseguia que transmitissem empatia, fazendo-as parecer indivíduos vivos e não apenas figuras num palco. Principalmente porque na época, os figurinos eram uma das preocupações principais.

As peças seguiam todas a moda isabelina. Mesmo que fossem peças de épocas anteriores, ou fantasias, todas seguiam de forma convencional a moda do seu tempo. Como os figurinos eram vistos de perto, os trajes eram feitos com o melhor material e o máximo cuidado, sendo que algumas peças também eram doações de nobres. Hoje em dia é uma área importante no teatro e tem uma grande equipa que trabalha para que os figurinos se enquadrem nas características das peças.

## 4 História da Ópera

O termo ópera deriva do latim *opera*, plural de *opus* ("obra"), insinuando que esta junta as artes do canto solo ou coral, dança, representação, sendo tudo acompanhado por música, tocada por grupos musicais, ou maioritariamente, orquestras sinfónicas. Sendo que a ópera apresenta em cena os elementos típicos do teatro, como a cenografia e os figurinos, e que o texto é cantado em vez de falado, é uma junção perfeita do teatro com a música. A ópera surgiu em Itália no início do século XVII, de forma a definir os teatros musicais, os quais até à época eram conhecidos por "drama per música" (drama musical) ou "favola in música" (fábula musical).

A mais antiga peça conhecida, que pode ser designada como uma ópera, foi composta por Jacopo Peri, é baseada na lenda de Dafne, uma ninfa da mitologia grega, e foi escrita por volta de 1597, contudo, infelizmente, encontra-se perdida. Porém a primeira ópera a ir para cena regularmente foi "L'Orfeo", de Claudio Monteverdi, um compositor que desenvolveu a ópera, considerado uma pessoa importante para a mudança da história da música entre a época renascentista e barroca. "L'Orfeo" foi composta em 1607 na corte de Mântua, onde contava com o concerto "delle donne", grupo de cantoras profissionais da época renascentista, assim como, com um papel importante, Madama Europa, uma das primeiras cantoras de ópera.



**Figura 14** - Sketch de figurino de Lucrezia borgia



**Figura 15** - Brigit Nilsson a desempenhar o papel de figurino

## 4.1 História do Figurino

O figurinismo, apesar do que se possa pensar, é uma área diferente do design de moda. Figurino é o termo utilizado para fazer referência ao vestuário usado por qualquer personagem em teatro, cinema, televisão ou artes performativas, e utilizado para denominar o conjunto de roupas e acessórios especialmente criados para eventos em qualquer uma dessas áreas. Os figurinos, são elaborados de acordo com o texto, a opinião do encenador e o orçamento disponível, e ajudam o público a enquadrar o tempo histórico e o local onde está a decorrer a cena, para além de ajudarem a caracterizar as personagens. Mesmo durante os ensaios o figurinista continua o seu trabalho, garantindo que cada traje vá ficando cada vez mais de acordo com a concessão pretendida, o conforto e a mobilidade necessária a cada um dos intervenientes na cena.

O trabalho de um figurinista é detalhado e tem de contribuir para o crescimento ou definição do carácter de cada personagem. O figurinista tem de se saber rodear de toda a informação, e discriminá-la, de forma a contextualizar o mais possível cada traje dentro das especificidades do texto, concepções do encenador, cenógrafo, iluminador e inclusive do próprio intérprete para que este possa com mais rigor dar vida à sua personagem. Contudo nem só esses pormenores são importantes tudo o que se passa em palco, como os movimentos do ator, a complexidade do cenário, e o tempo de muda de roupa, tem de ser pensado para uma melhor performance. Esse pormenor é importante para ajudar a criar cada personagem, sendo a roupa que enverga caracterizadora do seu status, forma de ser e estar.

Em cada produção o figurinista deve ter a mais perfeita compreensão do texto, esse é primeiro, e um dos mais importantes passos. É ele que, segundo a sua visão do texto, concebe todo o ideal do espetáculo, assim como todas as suas personagens, por isso o figurinista tem que conseguir entender e dar corpo à sua concepção. Na sua concepção, deverá ser dada a todas as personagens em cena, desde o ator principal até ao mero figurante, a mesma importância, na medida que todos têm de ter o figurino adequado ao papel que executam independentemente do tempo que estão em cena.

O figurino existe em várias áreas, e todas elas com diferentes necessidades e especificidades, aos quais o figurinista tem de ser sensível: Circo, dança, teatro, ópera, cinema, publicidade, telenovelas e séries, programas de televisão, eventos temáticos.

Todos os fatos têm de ser executados atendendo às características de cada artista e de cada número. É necessário verificar se necessitam de maior ou menor elasticidade, volumetria, ilusão de nudez, e proteção física (quer seja por joelheiras, cotoveleiras, capacetes, quer seja, por tratamentos químicos como por exemplo a ignifugação) de forma que resistam aos movimentos mais extremos. Pode dizer-se que a principal corrente teatral no presente é minimalista – tem poucos elementos em palco, o que faz com que o figurino tenha mais importância no meio do cenário vazio.

Na ópera as peças representam, na sua grande maioria, épocas passadas, onde os trajes eram muito compostos e elaborados, segundo o rigor de cada época. Sendo que a ópera é considerada o segundo maior espetáculo do mundo, tendo em palco numerosos cantores, atores e figurantes, por vezes bailarinos e artistas circenses, efeitos especiais ou truques de magia, o figurinista tem de conhecer todas as áreas para poder ter um trabalho final de excelência. O figurino cinematográfico é um elemento importante para a realização de um filme, e possivelmente a mais conhecida dentro de todas as áreas do figurinismo, tendo até uma categoria nos prémios da Academia de Cinema Americana.

## 4.2 Conceito de Desenho

Uma definição prática de desenho diz-nos que este é a representação de seres, objetos, ideias, sensações, feita sobre uma superfície, por meios gráficos, com instrumentos apropriados.

Podemos admitir que o carácter intencional, ou, melhor dizendo, mais determinado do desenho, decorre a par da evolução do próprio Homem. O recurso a um instrumento, um pau, uma ponta de pedra, um pincel (ainda que primitivo) marca a passagem para uma ação deliberada e refletida, e um objetivo a atingir: ao lado da pura recreação (arte pela arte, *avant la lettre*), haveria uma intenção prática, fosse de registo, de invocação, de magia, ou outra. Alguns desenhos, mesmo os mais antigos, como as espirais e figuras geométricas de Fratel, Vale do Tejo, podem revelar apenas uma atividade de recreação, ou lúdica. O desenho utilitário, como o desenho técnico (porventura o exemplo máximo do utilitário), o desenho arquitetónico, a ilustração (como complemento de outras mensagens), e o esboço ou apontamento, o mais imediato e espontâneo, que pretende captar um momento ou passar prontamente uma mensagem.

O desenho de figurinos cabe nestas duas últimas categorias, pois é a forma que o figurinista tem de transmitir não só o seu conceito, independentemente de ser um desenho mais ou menos elaborado, ou complementado por outros meios, com indicações técnicas, anotações escritas ou amostras de materiais. Para o desenho confluem dois fatores: uma realidade, seja recolhida do universo exterior, seja imaginada; e uma vontade de a representar, através da mão ou de meios mais ou menos sofisticados, projetada, segundo o nosso entendimento, de forma bidimensional, ou pelo menos sobre uma superfície, seja ele plana ou curva.

São estes os dois aspetos que, nos interessam: a transposição de um mundo, ou de uma percepção, que de origem, normalmente, é tridimensional, para uma representação a duas dimensões; mais que a metodologia ou a técnica de representação, interessa a informação, ou a mensagem, que se pretende passar.

Em complemento, o século XV trouxe a vulgarização do papel, tornando mais acessível o suporte que, ainda hoje, é o mais utilizado. Durante a Idade Média, o carácter utilitário do desenho era predominante: imagens sacras ou profanas, iluminuras, vitrais, toda essa

iconografia pretendia fazer passar uma mensagem do sagrado, do edificante, do poder, ou do mero registo. Impunha-se, portanto, uma pesquisa e leitura da iconografia disponível, com todas as dificuldades inerentes: representações degradadas, técnicas incipientes, conceitos desconhecidos ou esquecidos, de forma que se torna necessária uma verdadeira recriação. Mas nem que todos esses problemas fossem ultrapassados, tornando possível a cópia exata, desde que se passe ao desenho estamos numa fase criativa ou recreativa.

Deste modo, é através desses registos que se procura a informação sobre os trajes, os usos e costumes, as identificações de classe, da sociedade que, de certo modo, se pretende reproduzir, de forma a localizar no tempo uma história que se pretende contar, conduzindo o desenho de figurinos, tanto o original como a tentativa de reprodução/restauro, à sua função utilitária. De certo modo, foi essa interpretação algo redutora que esteve presente no período do naturalismo no Teatro: importava fazer a reprodução do real, primando a pesquisa sobre a criatividade. Em tempos mais modernos, a elevação do nível cultural das audiências permitiu fazer abordagens intemporais, desligando por completo encenação e figurinos do contexto de uma época e um local específicos.

Como todo o processo recreativo, ele não se repete: ainda que trabalhando o mesmo tema, a distância no tempo, a natural evolução do autor, as alterações do meio social, as diferentes correntes estéticas, irão fatalmente ditar interpretações diferentes para um mesmo assunto. O desenho de figurino tem como particularidades ser, por um lado, um trabalho de preparação, não no sentido do desenho, ou esboço, que antecede uma pintura, mas no sentido de visar um objetivo final; se analogia existe, deve ser procurada, por exemplo na arquitetura ou na cenografia, em que o processo de passagem à execução tem semelhanças, ao passar do conceito ao plano, e deste à obra. Portanto, deverá ser o criativo a passar essa mensagem, mas para isso terá que ter um bom conhecimento técnico de modo a ter a percepção do que é ou não é, exequível, bem como das dificuldades práticas das suas conceções.

Com todas as nuances intermédias, o desenho de figurino pode ir do realismo (mesmo do hiper-realismo, ao “fotográfico”) a uma expressão plástica muito fluida. Aparentemente, quanto mais realista fosse o desenho, mais fácil seria a sua passagem ao produto final a três dimensões. E, inversamente, quanto mais livre fosse o desenho, mais problemas teriam a sua interpretação e execução. Na realidade, não é tão simples: certos detalhes, quando não todo o conceito, podem não ser exequíveis, na prática.





**Figura 16** - Desenho de figurino de John Napier



**Figura 17** - Desenho de figurino de Grizabella

### 4.3 O desenho de figurino e o figurinista

Neste contexto, de relação entre desenho de figurino e figurinista, interessa referir um fenómeno paralelo, cuja relevância deriva das ligações com o Teatro: o surgimento da Moda como expressão independente e global, acessível a quase todas as classes sociais (pelo menos as que podiam frequentar o teatro), quer na antiga função como forma de se situar no espaço, no tempo e no contexto social, quer como forma de se insinuar na sociedade.

Assim, a par da utilização da moda para situar a ação no tempo e no espaço, que tem o seu expoente máximo no naturalismo, assiste-se ao fenómeno inverso, pelo lançamento de modas pelo Teatro, como mais tarde se veria através do cinema e da TV.

A sua conceção baseia-se, não na mera questão de vestir o personagem de forma apropriada à época, às convenções sociais, ou a regras mais ou menos aceites, mas na necessidade de compor esse personagem conforme foi definido pelo texto do autor, pela leitura dramática do encenador/diretor, no caso do teatro (realizador ou produtor, no caso de cinema ou da TV), pelas características do ator, e pelas condicionantes ambientais e materiais, inclusivamente dos recursos financeiros.

O figurino de teatro, enquanto projeto gráfico, nunca é alheio quer às correntes estéticas dominantes, quer às metamorfoses do corpo, dos comportamentos e das representações mentais do período histórico em que é executado.

Por um lado, o figurino é um desenho autónomo, valendo o que vale, e nessa qualidade é muitas vezes preservado como obra de arte em si, como o demonstra o acervo existente no Museu Nacional do Teatro, em que estão patentes obras de alguns dos melhores artistas

plásticos portugueses, que fizeram incursões mais ou menos regulares na concepção de figurinos.

Tão pouco se esgota o figurino da indumentária: há que definir igualmente o penteado, a maquilhagem e adereços que caracterizam e completam o personagem, com o objetivo de que a obra executada corresponda o mais possível à concepção do figurinista, por sua vez intérprete da visão do encenador ou diretor.

O figurino deve transmitir, a par da interpretação do ator, ou melhor, sublinhando e acompanhando essa interpretação, elementos sobre a personagem, como a época, a posição social, idade, sexo, a mobilidade ou não, enfim todos os aspetos que compõem a figura idealizada. O tipo de espetáculo a apresentar tem também influência determinante, pois o tom desejado para um drama, uma comédia ou uma farsa ditará forçosamente os elementos a acentuar, tais como a volumetria, a textura, a cor e os seus respetivos significados, de maneira a enquadrar-se no tom do espetáculo. Simbólicos, quando o rigor histórico é desvalorizado em favor da comunicação de caracteres, estados de alma ou de outros efeitos pretendidos. Assim, a criação dos figurinos, como dos cenários, pode oscilar entre a profusão de cores, formas e detalhes, e o minimalismo de um palco vazio, com figuras neutras, onde apenas a luz sublinha a atuação dos atores.



**Figura 18** - Figurino com anotações complementares de autor desconhecido



**Figura 19** - Figurino com anotações complementares de Eduardo Sicangno

Deve ser analisado o texto em termos das suas implicações quanto aos figurinos, e depois dividi-lo em atos e cenas, enumerando as personagens e os cenários, e definindo-se os figurinos completos para cada personagem em cada ato e cena, tendo em atenção possíveis mudanças de roupa de cena para cena, ou dentro da própria cena, o que obriga também a ter em atenção a facilidade e naturalidade da mudança, usando materiais pouco

usuais na roupa do dia-a-dia, para que não se perca o ritmo da peça, o que implica normalmente alterações à forma normal de confecção das peças de vestuário (quer ao nível da modelagem, bem como o sistema de abotoamentos), de modo a atingir este desiderato.

Ao longo dos tempos, a prestação e capacidade de intervenção dos diversos interventores (diretor, atores, cenógrafos, técnicos) tem variado, ao sabor das correntes estéticas, das limitações de espaço, de tempo disponível e das capacidades técnicas e também das alterações do tecido social. O impacto no público poderá ser diferente conforme se trate de um espetáculo de rua ou num teatro, sendo que este pode ter variadas configurações: clássico italiano, isabelino, barroco, proscénio avançado, arena, com o público separado ou envolvendo a cena, ou mesmo estando integrado nela. As possibilidades não são infinitas, e as condicionantes práticas limitam-nas tanto mais quanto menor for a capacidade criativa do figurinista e mais restritivas forem as orientações do encenador.

Assim, pede-se ao figurinista que saiba interpretar o texto, ou seja, que faça a dramaturgia deste, seja criativo, que domine, antes de mais, as características dos tecidos e as questões técnicas dos materiais, face à personagem a construir e a fazer evoluir no palco, de modo a fazer passar a mensagem do autor e do encenador. Isto tanto pode ser no sentido de uma criação completamente nova, como a recriação de uma época (estudo de povos, culturas, profissões, usos e costumes). Tem que se ter ainda em atenção a interligação com o cenário e o efeito cénico pretendido, bem como as características do personagem (idade, sexo, altura, peso, postura).

No desenho de figurinos, o corpo ator deverá ser a base de trabalho do figurinista, pois é a partir deste que é moldado o traje que será posto em cena. O figurinista terá de partir das características anatómicas de cada ator, podendo acentuar ou dissimular essas características, em função do resultado pretendido, de forma a construir o personagem de acordo com as orientações do encenador. Podendo ser necessário representar animais, objetos, figuras distorcidas ou imaginárias, para a realização das quais o figurinista tem de ter os conhecimentos sobre os materiais a empregar e os efeitos a atingir, sempre de acordo com o conceito do autor e de encenador. Ao longo dos tempos e das escolas, a representação do corpo humano em termos estruturais, ou das suas proporções, tem variado em função do conceito estético vigente, o que serve mesmo para identificar uma época ou uma cultura.

Nos cânones atualmente seguidos usa-se sete cabeças e meia de proporção com a estatura do corpo no desenho corrente, sendo de oito cabeças nos cânones da pintura, oito e meia no desenho de moda, e nove na estatuária. O figurinista seguirá a sua escola, aproximando-se dos cânones da pintura ou da moda de acordo com a sua formação e com a mensagem que pretende passar. No desenho de figurinos há uma tendência para seguir de mais perto o corpo do ator (supondo-se que ele é conhecido) ou seja, tenta-se jogar com a roupa em função do corpo do ator, dado que, ao contrário do desenho de Moda, o corpo não é um elemento abstrato ou estereotipado.

Deste desfiar de condicionantes do trabalho do figurinista, resulta inevitavelmente uma questão: qual deverá ser a formação de base do figurinista? No Roteiro do Museu Nacional do Teatro consta que “é no século XVII que aparece, pela primeira vez, a referência a trajos



**Figura 20** - Figurino com anotações complementares de Hugh Durrant



**Figura 21** - Figurino com anotações complementares de Katherine Jane Bryant

para representações teatrais, embora se considere António Francisco, já nos finais do século XVIII, como o primeiro figurinista, ou vestuarista, como então era designado. Conhecimentos de História, da evolução da Moda, das possibilidades e limitações de tecidos ou outros materiais, dos efeitos e reações à iluminação, da mobilidade e conforto do ator, da influência do espaço cénico, enfim há um mundo de condicionantes que exigem do figurinista um vasto leque de conhecimentos.

#### 4.4 O Desenho de moda e o designer

Segundo uma definição que se pode considerar como generalizada (até pelo meio utilizado), “estilista é aquele que dita a moda e cria coleções de roupas e acessórios, exercendo forte influência sobre a maneira como as pessoas se vestem”. Se considerarmos como são constituídos atualmente os cursos de formação e as pós-graduações em design de moda, bem como os tempos de formação, chegamos à conclusão que esta definição está longe de abarcar o mundo de conhecimentos que se exige ao designer de moda, pelo que não se torna visível uma diferença entre as duas, para além do uso corrente e do jargão próprio da profissão.

O seu trabalho não fica cingido à criatividade e capacidade de expressão: deve também estar ciente das possibilidades e limitações dos materiais a utilizar, a escolher tecidos e padronagens, a modelar, cortar e costurar, e ainda supervisionar a produção deve ainda ter uma boa dose de cultura geral.

Na área mais técnica correspondem as disciplinas de Técnicas e Materiais, destinada à aprendizagem dos conceitos básicos de têxteis, classificação dos diferentes tipos de fibras, noção de estrutura têxtil e estudo das principais estruturas, e design e debuxo têxtil.

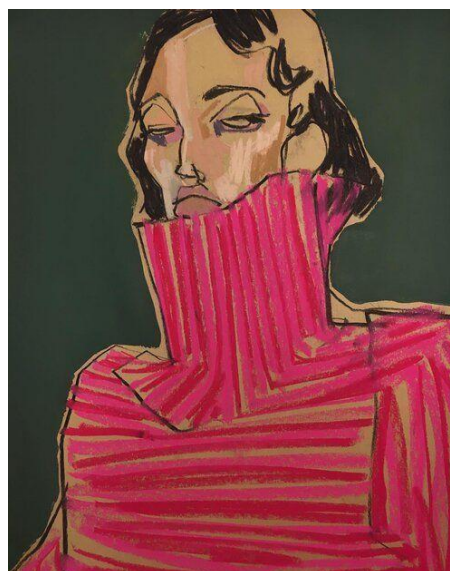
Esta familiarização com tecelagem e malha têxtil, com a noção de tecidos e não tecidos, métodos de produção e de classificação dão ao futuro estilista a noção das possibilidades e limitações de certos materiais sobre os quais exercerá a sua criatividade, a que se seguirá, numa fase mais avançada, o estudo da cor e sistemas colorimétricos, a teoria de tingimento e de estampagem, até ao acabamento dos têxteis.

A Modelagem, *Draping/Moulage* e a Ergonomia orientam para a fase concreta da execução do modelo.

Por outro lado, além da História do Traje e da História da Moda, a História da Arte, orientada para o período posterior à “invenção” da Moda, e a Antropologia remetem para a formação genérica que já referimos, e que são indispensáveis à formação de base do designer.



**Figura 22** - Ilustração Moda de Angelica Roselin



**Figura 23** - Ilustração Moda de Jessica Bid

## 5 Marcas concorrentes

### 5.1 Figurinistas portugueses/ Concorrentes

O mercado de figurinismo em Portugal, com base na nossa análise é um “mundo” pouco concorrido, mas está cheio de diversos talentos que têm tido muito reconhecimento a nível nacional e internacional. Podemos encontrá-los a trabalhar em diversos projetos envolvendo as artes cinematográficas e as artes performativas.

Sendo o nosso projeto ligado ao figurinismo, decidimos destacar figurinistas nacionais como possíveis concorrentes para a nossa marca/ ateliê, como o caso de Luís Sequeira, figurinista luso-canadiano que tem vivido entre Portugal, Canadá e os EUA. Este foi indicado para o Óscar de Melhor Figurinista pelo filme “Shape of Water” e para o “Critic’s Choice Movie Award”, e galardoado no “Costume Designers Guild Award” de Melhor Figurino em Filme de época. O seu mais recente projeto foi o desenvolvimento do vestuário do novo filme “The Nightmare Alley”.



**Figura 24** - Exposição de figurinos realizados por Luís Sequeira para o filme "Shape of Water", nos Los Angeles, EUA.



**Figura 25** - "Nightmare Alley", José Sequeira

A nível de projetos nacionais temos:

António Lagarto, foi diretor e subdiretor de um dos mais conceituados teatros nacionais, o Teatro Nacional D. Maria II, e do Festival Internacional de Teatro de Lisboa. A nível do figurinismo tem trabalhado de perto com diversas encenações/ produções de Ricardo Pais, Fernanda Lapa, Luca Aprea, Maria Emília Correia e João Grosso e também chegou a colaborar com a Ópera de Paris, com o Teatro São Carlos, Companhia Nacional de Bailado, etc.

José Barbosa, figurinista que se enquadra mais nas áreas do teatro infantil, bailado e ópera; António Casimiro, membro da Sociedade Portuguesa de Autores e coordenador do Teatro Aberto; Storytailors, atelier de figurinistas fundado por Luís Sanchez e João Branco, ex-alunos de Design de Moda da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa e que desenvolvem projetos para o Teatro São Carlos em Lisboa e do Teatro D. Maria II, Lisboa e paralelamente apresentam coleções de moda no Porto e em Paris. Após a ausência de João Branco, Luís Sánchez continua com o projeto.; João António Tenente, ex- designer de moda, que de momento dedica-se à produção de figurinos de teatro, ópera, musicais e bailados. Alguns exemplos dos seus projetos incluem o bailado “O Lago dos Cisnes”, produzido no Teatro de Camões e o musical “CHICAGO”, produzido pelo Teatro Trindade.

Outro possível concorrente temos a Peris Costumes, que embora seja um atelier espanhol sediado em Madrid (Espanha), apresenta também um atelier em Lisboa, na qual têm várias encomendas de produção de guarda-roupa em diversas novelas nacionais para as estações de televisão TVI e SIC, como “Golpe de Sorte”, para além disso também já produziram para avl guns filmes do realizador Paulo Branco.



Figura 28 - António Lagarto



Figura 29 - Lago dos Cisnes, Teatro Camões



Figura 26 - Chicago, Teatro Trindade



Figura 27 - StoryTailors

## 6 Projeto

### 6.1 Escolha e fundamentação da metodologia

De modo, a realizar este projeto, foi necessário desenvolver metodologias de trabalho que se adequassem ao mesmo.

A investigação deste projeto, passou então, primeiramente pela identificação do problema, que neste caso, seria o desenvolvimento de figurinos para duas óperas, cujas datas de apresentação foram em diferentes meses. Dentro deste tópico, existem outras questões a serem ponderadas, tais como, o número de figurinos a desenvolver, como serão desenvolvidos, que materiais utilizar, a sua funcionalidade e a disponibilidade e gestão económica e temporal.

Após este levantamento de dados, foi aplicada uma abordagem criativa, uma vez que o projeto assenta no campo de design, não só de figurinos, mas também, de moda, dada a área de licenciatura durante a qual foi desenvolvido. Nesta etapa, foi necessária ser usada uma metodologia de investigação, pois era preciso conhecer-se o enredo de ambas as óperas a serem trabalhadas, o seu ambiente psicológico e físico e as personagens envolvidas, mas também levantar dados sobre a vertente do *upcycling*, já que esta foi a solução que apresenta a forma mais organizada, com custos reduzidos e rápida de desenvolver os figurinos. Tudo isto foi de extrema importância ser investigado, dado influenciar o design das peças de vestuário.

Foi igualmente necessário, aplicar uma metodologia intervencionista, na qual foram desenvolvidos *moodboards*, esboços, ilustrações, amostras têxteis, e consequente aplicação das mesmas, de modo a transparecer toda a história e cargas psicológicas e físicas das diversas personagens. Neste processo com um carácter de intervenção foram realizados 13 figurinos para a primeira ópera, “Riders to the Sea”, quatro personagens principais, compostas por três femininas e uma masculina, e nove constituintes do coro-, e para a segunda 5 figurinos- dois masculinos, e três femininos, sendo que duas personagens foram interpretadas por dois atores diferentes.

No desenvolvimento dos figurinos, foi necessário ter em conta o fato de alguns terem de ser partilhados por mais atores, e a sua reutilização para futuras óperas.

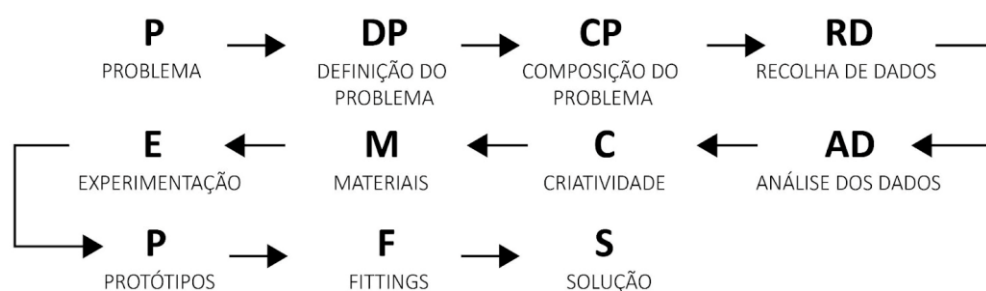


Figura 30 - Esquema da metodologia



### 6.1.1 Upcycling

O aumento da produção e do consumo vem a refletir-se a diversos níveis desde sociais, como econômicos e culturais, o que não contribuiu para o crescimento sustentável. Para haver uma mudança neste paradigma é necessário mudar ideias, conhecimentos e estilos de vida já enraizados nas culturas de massa em relação à moda, os quais foram ganhando dimensão e importância com o decorrer do tempo.

Este aumento de produção e consumo exagerados levou a que as peças de vestuário fossem produzidas de forma a possuírem um período de vida curto, o que se tem revelado um grande problema ambiental. Nos dias de hoje, este consumo desenfreado e sem consciência, tem vindo a trazer cada vez mais consequências, o que fez com que designers começassem a desenvolver e explorar novas formas de revitalizar estes produtos com o menor período de vida, sendo um deles o *upcycling*.

*Upcycling*, é o processo de uso de produtos, resíduos, peças sem utilidade aparente, que dá uma nova função e desenvolvimento a estes mesmos, de modo a criar algo novo e que desenvolva determinadas finalidades, quer sejam estas práticas, ou somente visuais. Tem como objetivo, evitar desperdícios, usando-os para reduzir o consumo de novas matérias-primas, de energia e poluição.

Assim, esta vertente sustentável, desempenhou um papel extremamente importante no desenvolvimento dos figurinos para as óperas, por questões não só económicas e de gerenciamento de tempo, mas também por querer aplicar-se uma linguagem contemporânea às peças, dado ambas as óperas remeterem a períodos temporais de época.

Dado o fato da indústria da moda constituir um dos maiores agentes de poluição mundial, fez sentido aplicar esta atitude para o processo criativo e de confecção dos figurinos, recorrendo a peças de roupa já não utilizadas que foram reinterpretadas, tanto como uma extensão das suas potencialidades morfológicas, como também visuais. A sua fragmentação, também foi explorada, com o intuito de transmitir determinadas mensagens visuais, que iam de encontro e complementam a história das personagens das óperas. Como estudantes de Design de Moda, é de extrema importância dar relevância a esta vertente sustentável de todas as formas possíveis, constituindo este projeto, igualmente um canal de chamada de atenção para os resíduos têxteis existentes, mas também para as suas possibilidades infinitas de utilização prática e criativa, que possibilitam a criação e desenvolvimento de peças únicas e que correspondem a diversos critérios pretendidos, tal como uma peça de vestuário normal faria.

## 6.2 Metodologia projetual

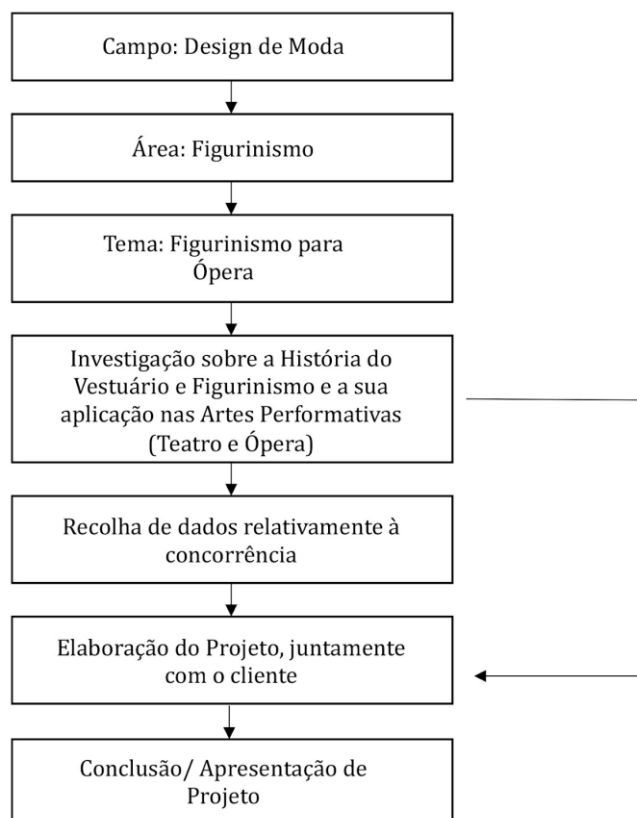


Figura 31 - Esquema da metodologia projetual

### **6.3 Elementos a ter em conta sobre a elaboração de um figurino**

De um modo geral as necessidades de um figurino, e os elementos de que estes precisam de ter em conta diferem muito consoante a sua área de aplicação. No entanto, nalguns aspetos estas necessidades cruzam-se. Em primeiro lugar é importante trabalhar na harmonia entre as próprias personagens, e no seu enquadramento cenográfico e atmosférico. Muitas vezes os orçamentos são também limitados, o que requer da parte do figurinista uma boa capacidade de adaptação e de improvisação. É muito comum trabalhar sobre bases de tecidos e materiais mais baratos e desenvolver formas e técnicas de criar e manipular de acordo com os efeitos pretendidos. É necessário ter em atenção às técnicas a utilizar na própria concessão das peças, pois com um orçamento e espaço de tempo limitado para trabalhar, é preciso pensar de forma mais prática e funcional, optar por formas mais mecanizadas de confeccionar ao invés de processos artesanais e mais demorados.

Quanto às áreas de palco, os figurinos deverão ser confortáveis para que não perturbem o desempenho do ator. As luzes e holofotes para além de gerarem calor durante a atuação, também poderão alterar as cores dos figurinos, e daqui surge a necessidade de levar estes aspetos em conta no que toca à escolha dos materiais.

É importante estudar as necessidades práticas de cada área, e pensar criativamente sobre como contornar os possíveis obstáculos técnicos. No teatro a cena é vista num panorama total e tridimensional, e existe uma distância considerável entre o palco e o espectador. Neste contexto é importante que o figurino seja bem marcado, mas que não retire o destaque da atuação do ator. Os detalhes são muitas vezes ampliados, e os acabamentos não necessitam de ser perfeitamente executados.

Figurinos feitos para uma área de espetáculo mais física como a dança ou artes circenses, requerem um maior tipo de elasticidade que resistam e que não impeçam movimentos grandes e abertos.

Em relação ao trabalho desenvolvido para a ópera, tivemos de ter em atenção ao rosto e às orelhas que não podiam estar cobertas, pois isso poderia afetar tanto a voz como a própria audição.

Nalguns espetáculos alguns personagens poderão necessitar de mudar de figurino, e para isso o vestuário necessita de ser prático para vestir e despir num curto espaço de tempo.

## 6.4 Riders to the sea

### 6.4.1 História

Do dramaturgo irlandês John Millington Synge, “Riders to the Sea” foi uma obra realizada em 1904 em Dublin. Esta retrata uma tragédia de um só ato, ambientada nas Ilhas Aran em Inishmaan. Escrita no tradicional hiberno-inglês das Ilhas Aran, esta é uma obra clássica do Renascimento Literário Irlandês, onde o antagonista é o mar impessoal e cruel que leva tantos membros da família. O enredo centra-se na história sofrida da enlutada Maurya e da sua família, que depois da perda do patriarca da família e outros cinco filhos; uma cadeia de eventos vão levar a mais tragédias para a velha viúva e os seus filhos sobreviventes.

A trama inicia-se quando Nora, a filha mais nova, chega a casa trazendo um pequeno pacote que lhe foi entregue pelo padre da aldeia, contendo roupa de um jovem afogado encontrado numa ilha próxima. Ao chegar a casa, esta conta à sua irmã mais velha, Cathlenn, que este poderá ser Michael, seu irmão desaparecido, e que têm que ver as peças de roupa para poder descobrir a verdade. Enquanto as meninas falam, Cathlenn ouve sua mãe a levantar-se da cama, e não querendo alarmá-la antes de terem a certeza, estas escondem o pacote no sótão da casa.

Maurya que se encontra a descansar num cómodo ao lado, consumida pela dor e lamento da perda tantos membros da família para o mar, levanta-se e vai para junto das filhas onde fala sobre Bartley, seu último filho restante, perguntando a Nora se o padre lhe conseguira tirar a ideia de este ir para o mar naquele dia com marés perigosas. Após Nora dizer que o padre não falara com ele, as três mulheres discutem sobre Bartley, pois Maurya não quer que o filho vá para o cruel mar, mas Cathlenn aceita que o dever dos homens é ir para o mar e trazer dinheiro para a família, enquanto as mulheres têm o dever de os benzer e cuidar da casa.

Interrompendo a conversa, Bartley entra em casa para procurar corda, e Maurya tenta dissuadi-lo da viagem falando-lhe do seu irmão desaparecido, e das desgraças que o mar já causou à sua família, mas ele ignora-a. Terminando de mudar de roupa e de preparar a corda, Bartley despede-se das suas irmãs, mas a mãe recusa-se a dar-lhe qualquer bênção quando ele sai. As filhas de Maurya ficam chocadas por esta não ter dado a bênção a Bartley, e Cathlenn culpa a mãe, que pela sua teimosia, permitiu que o filho partisse sem a sua bênção. Pouco depois de Bartley sair com os cavalos, Cathleen apercebe-se que ele havia deixado o pão que esta fez para a viagem em casa, então ela e Nora acabam por convencer Maurya a ir atrás dele para lhe entregar a comida e a sua bênção. Ela sai com uma bengala de Michael, lamentando como os velhos nunca deixam nada para os jovens da família, mas sim os jovens, que morrer precocemente, deixam pertences para os mais velhos.

Quando Maurya sai, as filhas vão buscar o pequeno pacote que Nora trouxe antes, para verificar se as peças pertenciam ou não a Michael. Nora identifica os seus próprios

remendos nas roupas e confirma que são do desaparecido irmão; estas sabem agora que o corpo encontrado pertencia ao irmão e que este foi velado por Deus na natureza do mar. Estas escondem de novo o pacote e preparam-se para revelar a descoberta à mãe, assumindo que a mãe estará de melhor humor assim que chegar, pois já terá dado a sua bênção a Bartley. No entanto, ela volta em pânico dizendo que viu Michael cavalgando atrás do irmão no pônei cinza e que não pôde abençoar Bartley devido ao choque. As meninas tentam acalmá-la mostrando-lhe as roupas de Michael e dizendo que seu filho teve um enterro limpo pela graça de Deus. Enquanto ela sofre com a revelação um grupo de mulheres vestidas de negro, entram no chalé, seguidas por um grupo de homens que carregam um corpo. Inicialmente as três mulheres pensam ser Michael, no entanto logo é revelado tratar-se de Bartley, que havia sido empurrado para o mar pelo pônei cinza, e que se afogou. Maurya repleta de dor, ajoelha-se perto do cadáver de Bartley e chora pela sua desgraça.

Finalmente, ela resigne-se com o seu destino afirmando que agora já pode descasar á noite, pois o mar reivindicou todos os homens da sua família e agora, já não pode tirar mais nada dela. Os preparativos para o funeral de Michael agora serão usados para o de Bartley.

#### **6.4.2 Proposta de trabalho**

O trabalho proposto consistia na elaboração figurinos, para a primeira de duas obras, a serem apresentadas pelos alunos de Atelier de Ópera da Escola Superior de Artes Aplicadas na ópera “Riders to the Sea”, de Vaughan Williams.

Esta obra foi constituída por quatro personagens principais e nove elementos de coro que tinham pouca presença visual ao longo da ópera.

Sendo uma peça do século XVIII tivemos o desafio de transmitir através da roupa toda a carga emocional presente na obra e representar os figurinos de forma contemporânea fugindo ao que seria considerado “óbvio” para uma peça deste carácter e com esta temática.

#### **6.4.3 Elaboração do projeto**

A fase de briefing passou pela realização de uma reunião de pré-produção, com o professor de música Mário Alves, para sermos introduzidos às óperas. Aqui foram discutidos os estilos visuais, ambientes e atmosferas pretendidas e, por conseguinte, os tipos de figurinos que iríamos fazer. Era nestas reuniões, que depois de estudarmos as peças, fazíamos perguntas sobre o carácter psicológico das personagens, e sobre a forma que os cantores tinham de se relacionar com os seus papéis. Um dos parâmetros falados e questionados, era sobre o tipo de gestos que os cantores viriam a fazer; se trocavam de roupa, se vinham do exterior ou do interior, se interagiam com objetos, e qual a especificidade destas interações.

As leituras da obra, permitiram-nos perceber melhor de que tipo de peça se trata, os humores de cada personagem e o papel que cada um representa em cena, os tipos de relacionamentos com outras personagens, e a sua função dramática. Fizemos algum estudo de produções anteriores de ambas as óperas, através de fotografias e de espetáculos em formato de vídeo, que nos ajudou a contextualizar com os significados e simbologias das peças. Também foi importante para melhor compreendermos de que forma é que poderíamos pegar em peças históricas, e recontextualizá-las numa abordagem mais atual.

Foi realizado algum estudo histórico visual, para melhor nos conseguirmos adaptar à linguagem da época, e perceber que detalhes viriam a ser relevantes manter para que o espectador conseguisse fazer a ponte entre a contemporaneidade do figurino e o contexto para o qual a peça foi escrita.

A partir daqui partimos para uma componente mais prática do projeto, começamos a trabalhar em mapas visuais que visavam desenvolver uma linguagem que fosse comum a todo o grupo.

#### 6.4.4 Moodboard

Tratando-se de uma obra que se passa nos finais do século XIX, ambientada numa pequena comunidade pesqueira nas ilhas irlandesas Aran, para a realização do *moodboard* da peça "Riders to the sea", foram utilizadas fotografias época de pescadores, que foram manipuladas e fundidas entre si. Neste tentou-se não apenas apresentar uma visão do vestuário utilizado na época, mas também transmitir o carácter pesado e de perda presentes na ópera.

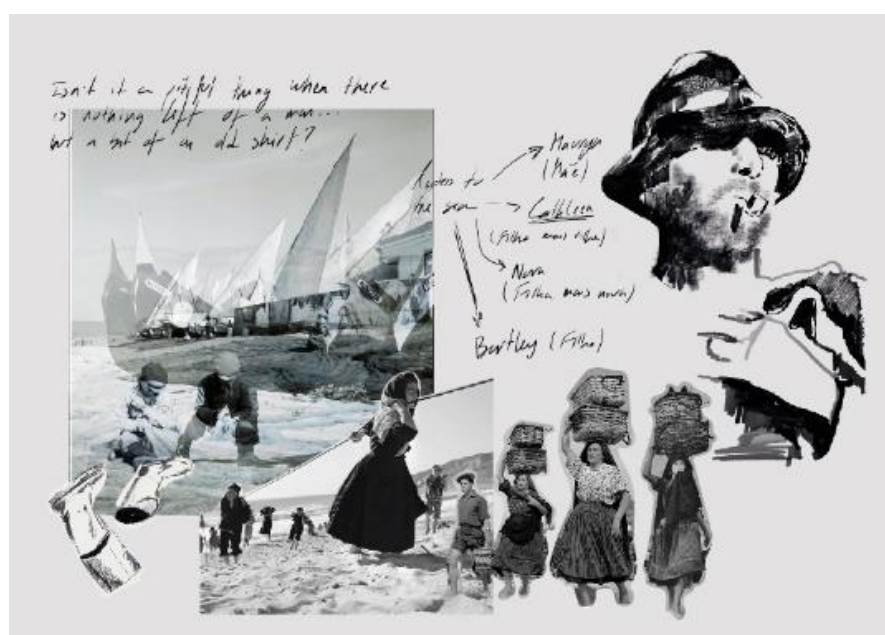


Figura 32 - Moodboard para a ópera "Riders to the Sea"



Figura 33 - Moodboard geral da ópera "Riders to the Sea"

#### 6.4.5 Esboços

No processo de elaboração do projeto, foi necessário o desenvolvimento de diversos esboços, os quais foram sofrendo alterações e adaptações, até se chegar a um produto que melhor transmitisse aquilo que se pretendia com a personagem.

Dado o enredo da ópera decorrer no século XX, numa ilha pescatória e remota da Irlanda, em que a família detém de praticamente nenhuma posses quer económicas, quer sociais, teve-se que ter todos estes aspetos em atenção para as sugestões dos figurinos. Também o fato de ser necessário conferir conforto e adaptabilidade para que as peças fossem utilizadas novamente, influenciou o desenvolvimento criativo dos esboços.

Assim, de seguida são apresentados os esboços para cada personagem.

Para Maurya, a mãe, uma mulher que vivenciou as mortes do seu marido, sogro e um dos filhos, quis transmitir-se a sua aura amargurada, abatida, sem esperança e cheia de dor, por meio de uma paleta cromática mais densa, constituída pelo preto e por tons terra, tais como diversas tonalidades de castanhos e verdes. Estas combinações de cores, também

tinham como finalidade materializar toda a questão da religião, que estava igualmente enraizada na formação desta personagem, mais especificamente a religião pagã. A nível têxtil, foi desenvolvido um manto com aplicações de restos de malhas, as quais foram trabalhadas de modo a sugerir algas, com o intuito de passar a sensação psicológica do consumo da sua vida e essência pelo mar, um elemento que já fazia parte dela e das suas memórias, que criava uma simbiose consigo própria.

Todo este manto, cobria um casaco de oleado, normalmente usado com a finalidade para proteger-se da água, e um vestido preto simples, adornado com crucifixos e fotografias, que remetiam a toda a sua família. Este cobrir de peças, que de certo modo, transmitiam proteção e sensibilidade, pelo manto, com uma extrema carga negativa, serviu para hiperbolizar e personificar o mar e o seu efeito nesta personagem.

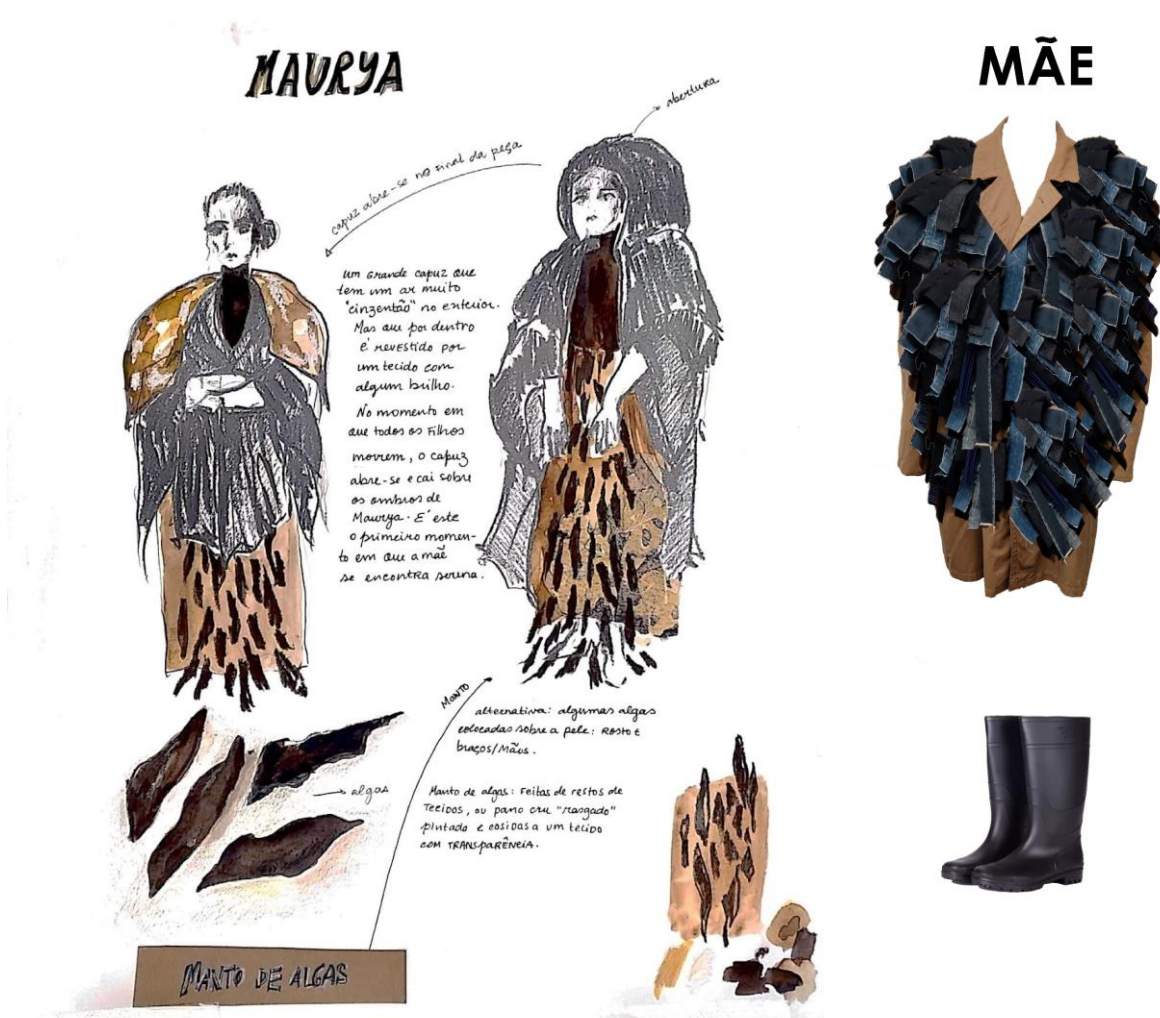


Figura 34 - Esboços para o figurino de "Maurya"



Na personagem da filha mais velha, Cathleen, dado esta querer destacar-se perante as funções da sua mãe, e de certo modo, assumir controlo da casa e das decisões, e assim consolidar a sua credibilidade, foi aplicada uma linguagem visual e estética mais organizada, cuidada, autoritária, mas ao mesmo tempo feminina e prática, recorrendo-se então à transformação de peças associadas ao homem e ao seu poder, como as calças, a camisa, as ombreiras e o polo, que foram reinterpretados, para conferir ao mesmo tempo à personagem uma essência feminina. Esta reinterpretação, passou pela desconstrução das calças, as quais foram descosidas e transformadas numa saia comprida, e do polo, ao qual foram retiradas as suas mangas, e colocadas ombreiras à vista. Por baixo do polo, foi aplicada a camisa, havendo uma sobreposição de peças. Esta escolha teve como finalidade destacar a sua responsabilidade e crença nos papéis tradicionais de género.



Figura 35 - Esboços para o figurino da "Cathleen"

A filha mais nova, Nora, é dominada, de modo geral por uma essência de inocência, infantilidade, ingenuidade e de fé, sendo que desempenha em conjunto com a sua irmã mais velha as tarefas domésticas da casa, e ao mesmo tempo cuida da sua mãe, enquanto lida com todas as mortes ao seu redor através da fé que deposita na religião, a qual acaba por ser abalada com o desfecho da personagem do seu irmão. Deste modo, o seu figurino, apresenta uma paleta cromática sóbria, onde dominam o branco, bege, cinzento e preto, sendo composto por uma camisa tingida com café, para se assemelhar à tonalidade da camisa da sua irmã, no entanto, a de Nora é revestida por terços e flores, que transmitem a sua tenra idade, ingenuidade e fé, traços que funcionam como a sua proteção inconsciente para com a realidade ao seu redor. A sobrepor as mangas da camisa foram aplicadas duas mangas de uma camisola de malha, e utilizadas duas saias curtas com uma linguagem mais infantil, de modo a transparecer a dualidade entre menina, por meio das saias, que quando entre em conflito com a realidade tem que assumir uma nova mentalidade mais madura, representada pelas mangas de malha.



Figura 37 - Painel de personagem "Nora"



Figura 36 - Esboços para o figurino do "Nora"

Para o Bartley, o único filho sobrevivente de Maurya, e o único homem da casa, o seu destino é determinado pelos papéis tradicionais de género, em que o homem é o sustento da casa, e deste modo, tem que trabalhar para realizar tanto feito, sendo que neste contexto, o meio de sustento é proveniente do mar. Bartley, demonstra persistência, necessidade de se afirmar enquanto homem da casa. A nível de figurino, dominam cores sóbrias, como cinzentos, castanhos, azuis, vermelhos e beges, tendo sido trabalhada uma camisa de modo a transparecer a sensação de utilização repetida, por consequente falta de meios económicos para a sua substituição, através da criação de rasgos e desgaste. Esta camisa, posteriormente foi substituída por uma camisola de malha com retalhos de outras camisolas, e sobreposta com um blazer adornado com fotos remetentes à sua família, terços, anzóis e bóias de pesca, com a finalidade de transmitir a eventual morte e consumo da personagem pelo mar e tudo o que leva consigo, memórias da sua família, fé e o desejo de viver do mar.



Figura 38 - Esboços para o figurino do “Bartley”

Em relação ao coro, apesar de este não funcionar como uma personagem individual, mas sim como um todo atmosférico e sensível, foi necessário desenvolver figurinos para os mesmos. Dado funcionarem como um grupo, que transborda de fortes emoções e que cimentam uma sensação de tristeza perante um acontecimento na ópera, quis passar-se essa sensação de unificação por meio de uma unidade visual, materializada sobretudo pela cor preta, por flores brancas e pela mesma morfologia em termos de peça, funcionando como uma espécie de capa que cobre o corpo, e assim uma identidade visual, funcionando em prol na criação de uma atmosfera pesada, misteriosa e dolorosa, para hiperbolizar toda a questão de perda e luto.



Figura 39 - Pannel esboços para o figurino do "Coro"

## 6.5 Seleção de peças e materiais

Relativamente aos materiais selecionados para a realização da proposta, tal como já referido anteriormente, foi optado pela utilização da técnica de *upcycling*. Assim, começou-se por recolher, junto da comunidade académica e familiares, peças em desuso que fizessem sentido para o conceito pretendido e a partir desta, foram pensadas e testadas manipulações e alterações.

Pretendendo-se um olhar mais contemporâneo, retalhos de malhas pesadas e tradicionais foram fundidos com blazers e oleados, onde o uso de cores nude e sóbrias, foi interrompido pela aplicação de objetos que surgem como referência para temas como a ingenuidade da infância, o presságio da morte e o luto.

Outra manipulação chave a destacar são as saias das jovens, que como uma referência aos membros masculinos da família que partiram, foram usadas calças para a realização das mesmas, sugerindo um reaproveitamento das peças de roupa deixadas pelos falecidos.

### 6.5.1 Processo de confecção

NORA:

O figurino da filha mais nova, Nora, foi feito com base numa camisa branca que foi tingida com chá preto. Foi conseguido um tom mais acastanhado que lhe retira o aspeto mais formal. Sobres as mangas da camisa foram adicionadas outras mangas verde àgua de uma camisola de malha grossa. Estas mangas após separadas do resto da camisola, foram cosidas com pontos manuais sobre a camisa.

Quanto à parte de baixo, fizeram-se duas peças que se sobrepunham. Em baixo foi utilizada uma saia preta plissada que levou apenas um ajuste na cintura, sobre essa, fez-se uma segunda saia, a partir de um par de calças clássicas. O gancho das calças foi descosido tal como a costura entre-pernas. A altura da perna foi também cortada acima do joelho, para que a saia em si ficasse com um aspeto mais jovial. Fizeram-se pregas na frente, fez-se a bainha da saia, e por fim utilizou-se uma fita com um laço como cinto.

Os acabamentos utilizados para caracterizar esta personagem foram os terços e as flores, sendo que os primeiros a associavam ao facto desta ser a personagem com maior fé na religião, e os segundos à inocência, à ingenuidade, à infância, à leveza de ser criança

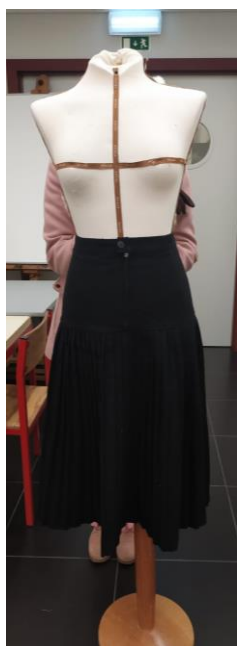


Figura 42 - Testes para a realização do figurino da "Nora"



Figura 40 - Tingimento natural da camisa de "Nora" com chá preto



Figura 41 - Terços de diferentes cores e tamanhos



**Figura 45** - Aplicação dos ornamentos na camisa de "Nora"



**Figura 46** - Promenor dos ornamentos colocados sobre a camisa do figurino da "Nora"



**Figura 44** - Teste Cantora com o seu figurino nas últimas provas feitas



**Figura 43** - Teste realizados nas últimas provas feitas

#### CATHLEEN:

Para a filha mais velha, Cathleen, foi usada uma camisa branco-sujo, não modificada, com um polo castanho por cima. As mangas desse pólo foram retiradas e colocaram-se ombreiras de alfaiate que atribuíam um ar mais austero à personagem. Quanto à parte de baixo, foi feito o mesmo processo anteriormente explicado para a Nora - foi feita uma saia a partir de umas calças clássicas, desfez-se o gancho e o entreperna, ajustou-se na cintura e fez-se a bainha. Quanto ao comprimento da saia, decidimos que queríamos que ela se mantivesse comprida, por ser a irmã mais velha. Cathleen era também quem de certa forma "vestia as calças", pois os homens da família já tinham morrido, e ela acabava por assumir o papel mais masculino.



**Figura 47** - Testes para o figurino da "Cathleen"

## BARTLEY:

Para o filho que restava da família foram utilizadas umas calças de bombazine castanhas, que foram apertadas na cintura. Quanto à parte de cima usamos uma camisa de xadrez rasgámos e desfiámos para atribuir um aspeto velho e de desgaste.

A partir de uma camisola de malha aos quais foram retiradas as mangas, foi feito um colete sobre o qual se aplicaram retalhos de outras malhas, com um efeito irregular e desfiado.

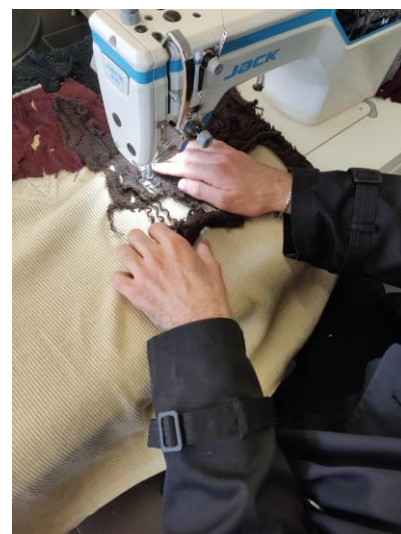
O blazer, por final, foi adornado com cintos de fivelas metálicas, que assentavam sobre os ombros, sendo pregados tanto à frente como nas costas. Para além disto foram adicionadas fotografias antigas, medalhas de carácter religioso, iscos de plástico colorido, e boias para pesca como presságios de que este iria morrer no mar. Com as embalagens dos oleados comprados para a mãe, fizeram-se bolsos que ficavam pendurados sobre o cinto das calças.



**Figura 50** - Teste de calças e camisola rasgada e desfiada para Bartley



**Figura 49** - Recorte dos diferentes e irregulares retalhos



**Figura 48** - Costura dos retalhos no colete



Figura 52 - Posicionamento e costura das ornamentações no blazer



Figura 51 - Medalhas de carácter religioso

#### MAURYA:

Para a mãe arranjamos um oleado, que o alongamos em comprimento com a parte de baixo de outro oleado.

Posteriormente fizemos um manto de algas que viria a ser usado por cima deste oleado. A base deste manto era um cortinado que foi descosido, para que pudéssemos aproveitar o tecido e adaptá-lo à forma pretendida. Foi feita uma bainha na parte de dentro, na parte que contornava o pescoço.

Após o corte de todos os retalhos necessários para fazer o manto, começamos a cosê-los.

Depois de termos o casaco e o manto montado, arranjamos um vestido preto comprido que a mãe pudesse usar por baixo. Foram adicionadas fotografias antigas como um símbolo dos seus antepassados e de pessoas que já partiram, e terços como um símbolo de fé, e de luto, ainda que esta fé e crença ao longo da peça tenha desaparecido com o prolongar do sofrimento da personagem.





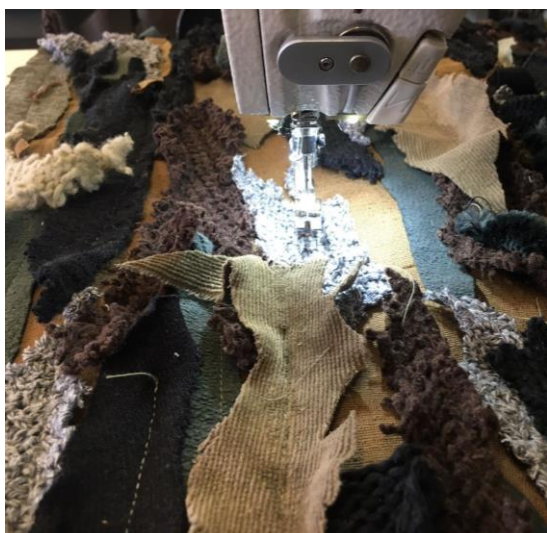
**Figura 56** - Junção dos dois oleados, de forma a tornar o casaco mais comprido



**Figura 58** - Teste da base sobre qual foram prespontadas as "Algas"



**Figura 57** - Corte de "algas" com diferentes tamanhos, cores e texturas



**Figura 55** - Aplicação das "algas" no manto



**Figura 53** - Teste de manto sobre o oleado



**Figura 54** - Processo de coser as fotografias e os terços ao vestido preto

**CORO:**

Para o coro foram feitas capas em flanela preta, fizemos a bainha, e pregamos molas de plástico para que as capas pudessem ficar presas junto do pescoço. Por fim foram aplicadas flores do lado direito, com um alfinete de dama pintado de preto.



**Figura 59** - Últimos testes para o figurino do “Coro”



**Figura 60** - Cantoras do coro com os figurinos no dia da apresentação

O calçado de todas as personagens de maior protagonismo foi galochas pretas. Quanto ao coro pedimos para que o seu vestuário e calçado pudesse ser preto e neutro. O objetivo seria o de criar uma mancha homogênea e fúnebre com o coro.

## 6.5.2 Fittings

Finalizado o processo de confecção das peças, a fase que se segue são os *fittings*. Nesta fase os cantores experimentam os figurinos para que se possam ser feitos os ajustes necessários e para que se familiarizem com a roupa. Nesta fase também é decidido o cabelo e a maquilhagem para conseguirmos ter a perceção do “Full look” e perceber o que resulta em palco e o que não resulta.



Figura 61 - Foto da primeira prova

### 6.5.3 Figurinos

NORA:



Figura 62 - Figurino final "Nora"

**CATHLEEN:**



**Figura 63 - Figurino final "Cathleen"**

BARTLEY:



Figura 64 - Figurino final "Bartley"

MAURYA:



Figura 65 - Figurino final "Maurya"

CORO:



Figura 66 - Figurino final "Coro"



#### 6.5.4 Fotografias do evento

Nos dias 30 de abril de 2022 e no dia 1 de maio, às 17h, deu se a realização da Produção da Ópera “Riders to the Sea” de Vaughan Williams, tendo no primeiro dia sido apresentado no Auditório da Fábrica da Criatividade e no segundo dia no Cine-Teatro Avenida de Castelo Branco.

Em baixo, estão presentes alguns registos fotográficos do backstage e do espetáculo:



Figura 67 - Apresentação da ópera "Riders to the Sea"

## 6.6 La Canterina

### 6.6.1 História

De Joseph Haydn, La Canterina foi uma ópera cómica em dois atos, realizada em 1766. Esta comédia conta a história de uma jovem, que juntamente com a sua mãe, brincam com os afetos dos homens para continuar a viver uma vida de ricas.

O enredo inicia-se quando as mulheres são visitadas por Don Etorre, um jovem abastado que tenta cortejar Gasparina com tecidos e joias roubados da sua mãe. Enquanto Gasparina encanta o jovem, Don Pelagio, o instrutor de canto e benfeitor de Gasparina chega para a visitar, trazendo consigo uma nova partitura que escrevera para ela. Perante a situação, as mulheres disfarçam, fazendo passar Don Ettore por um comerciante, a quem compraram os tecidos e as joias, e mandam-no embora. Entretanto, Don Pelagio mostra a Gasparina a nova ária que ele escreveu para ela, e ambos ensaiam juntos.

Terminado os ensaios Don Pelagio sai e Gasparina chama Don Ettore de volta, no entanto Don Pelagio volta e apanha os dois jovens juntos. Ambos os homens se apercebem da situação e ficam furiosos por terem sido enganados e usados pelas mulheres. Don Pelagio, expulsa as mulheres do apartamento que este lhes havia dado, e junto com um juiz, começa a levar os seus pertences.

Perante a situação complicada, Gasparina implora por perdão e misericórdia e apesar de inicialmente se mostrar firme, Don Pelagio acaba por se deixar influenciar e perdoa a jovem, permitindo que as mulheres continuem a morar no apartamento e trazendo de volta os seus pertences. A jovem, aproveitando a situação favorável, finge desmaiar, e os homens desesperados sem sucesso para a reanimar, exibem dinheiro e diamantes, que curiosamente tem um efeito reparador na jovem.

No final, os homens reconhecem a ganância de Gasparina, mas mesmo assim decidem entregar de bom grado as suas riquezas.

### 6.6.2 Proposta de trabalho

Uma das nossas propostas para esta ópera era a de trabalhar a caracterização e dramatização a nível dos adereços. Surgiu daqui a ideia de ampliar a escala destes objetos caricaturando os gestos das personagens na sua interação com os mesmos. Esta linha de pensamento surgiu da própria natureza da ópera, uma comédia que se desenvolve sobre personagens tipo - arquétipos que se consideram representativos de determinados comportamentos. Partimos para a ideia de vestir os cantores todos de igual, neste caso com macacões vermelhos, que de alguma forma estivessem associados a um sentido de humor dramático e extravagante, e sobre esta base trabalhar os detalhes e caracterização de cada personagem de forma hiperbolizada.

Esta proposta foi assente numa perspetiva de tentar recontextualizar uma peça originalmente escrita no século XVIII numa estética mais contemporânea.

### 6.6.3 Moodboard

A peça de ópera “La Canterina” de Joseph Haydn é de carácter cómico do século XVII. Com isto para a elaboração do *Moodboard*, pegamos nas silhuetas e na volumetria das peças de vestuário da época, com o objetivo de as reinterpretar para uma estética e ambiente mais contemporâneo.

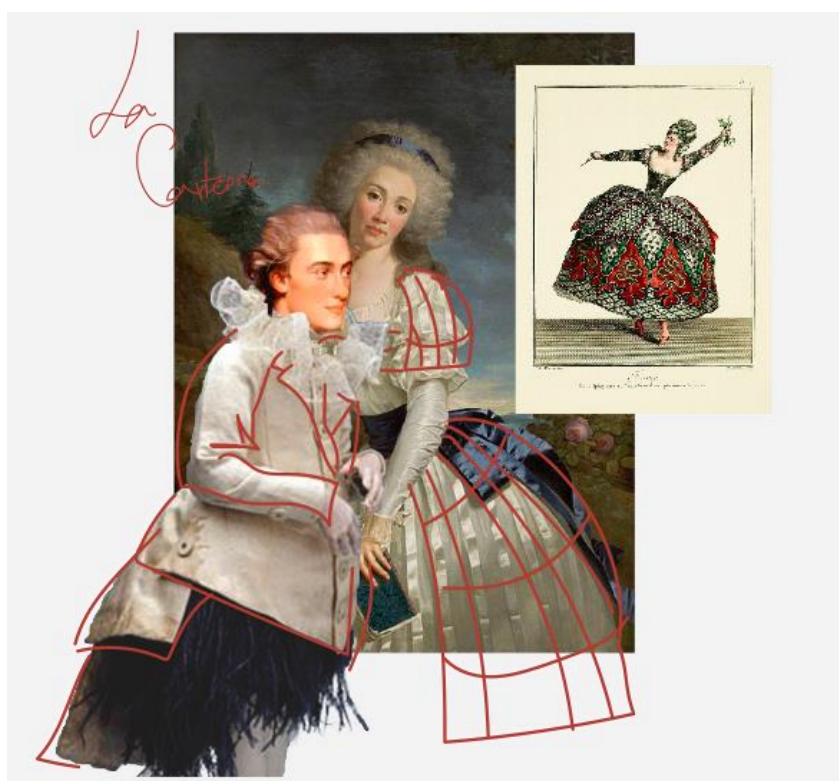


Figura 68 - Moodboard da ópera "La Canterina"

### 6.6.4 Esboços

Para esta ópera, o desenvolvimento dos esboços para a criação dos figurinos teve de ter em conta todo o espectro da sua narrativa, emoções, sensações, mensagens e ambientes que se pretendiam passar por meio do vestuário.

Assim, os figurinos serviram de base para enfatizar os traços psicológicos e a história das personagens, por meio, de uma linguagem estética, cromática e têxtil simples, a qual foi enriquecida por adição de manipulações visuais, que serviram para hiperbolizar e fazer jogos de volumetrias e desproporção, com o intuito de oferecer uma atmosfera e

linguagem humorísticas. Pretendeu-se desenvolver todo este processo dos esboços, com o objetivo de criar uma simbiose entre o vestuário de época e o contemporâneo, através dos materiais e manipulações desenvolvidas.

De seguida, são apresentados os esboços para cada uma das personagens.

Dado ser uma ópera de época, nomeadamente do século XVIII, tinha-se como objetivo conservar, mas de uma forma mais atual, certas características e volumetrias que remetesse para essa mesma época, sendo que isto foi conseguido através da utilização de macacões aos quais foram adicionados pormenores mais estilizados de época.

Deste modo, Apollonia, a personagem que tem como papel o de suposta mãe de Gasparina, é representada com o macacão vermelho com capuz, que oferece uma visão simples, direta e limpa, que é trabalhado por meio da criação de estruturas a simular saiotos e mangas de balão, através da manipulação de barba de baleia. O saio desta personagem é comprido, para representar o fato de Apollonia ser a matriarca, mas também pelo papel que desempenha, o qual passa por desenvolver os esquemas aplicados pela sua suposta filha para conseguirem o que querem. A esta personagem foi adicionado um pannier, as conhecidas “ancas”, que remetem ao século XVIII.



Figura 69 - Esboços do figurino de "Apollonia"

No caso de Gasparina, a personagem que desenvolve o papel de filha, e que é a responsável por pôr em prática todos os esquemas pensados pela própria e por Apollonia, apresenta-se de uma forma mais juvenil, sensual e provocadora, mas ao mesmo tempo, gananciosa e com objetivos definidos, sendo que assim, para o seu figurino, foi pensado em simular-se na parte de cima do macacão, por meio de fitas de viés, um corpete, que remete para essa sensação de sensualidade, uma vez que enfatiza o corpo da mulher. Foi igualmente desenvolvido um pannier, no entanto mais curto, para se diferenciar a nível de faixa etária em relação a Apollonia.



Figura 70 - Esboços do figurino de "Gasparina"

Para Don Ettore, um jovem pretendente de alguma riqueza, com um interesse amoroso por Gasparina, pretendeu-se simular pela aplicação de punhos exagerados, botões com um design trabalhado e pintados, e a criação de uma gola de folhos em renda, a atmosfera que envolvia o vestuário de homem do século XVIII.

Foi também adicionado no contexto de *styling*, meias calças brancas a serem utilizadas por baixo do macacão, cujas pernas subiram-se para as meias puderem ser visualizadas.



Figura 71 - Esboços do figurino de "Don Ettore"

Por último, com a personagem de Don Pelagio, um professor de música com status, no entanto com pouca riqueza, e que tal como Don Ettore, possui uma paixão por Gasparina, apesar da diferença de idade, pretendeu-se passar este sentimento de procura pelo amor de Gasparina não correspondido, de forma mais cômica, tanto a nível de situação como da própria personagem, que dada esta procura pela aceitação da parte de Gasparina, acaba por demonstrar um lado mais degenerativo da sua personagem.

Esta situação do cômico, representou-se pelo desenvolvimento de uma gola de poeta, que de certa forma remete para a própria figura do palhaço, neste sentido pela sua cegueira metafórica perante a situação de interesse e proveito onde se encontra com Gasparina e Apollonia. Foram aplicadas fitas de viés que simulam os contornos de um fato de um professor de música, assim como também botões trabalhados ao nível do seu design e pintados.

Tal como em Don Ettore, foi também adicionado no contexto de *styling*, meias calças brancas a serem utilizadas por baixo do macacão, cujas pernas subiram-se para as meias puderem ser visualizadas.

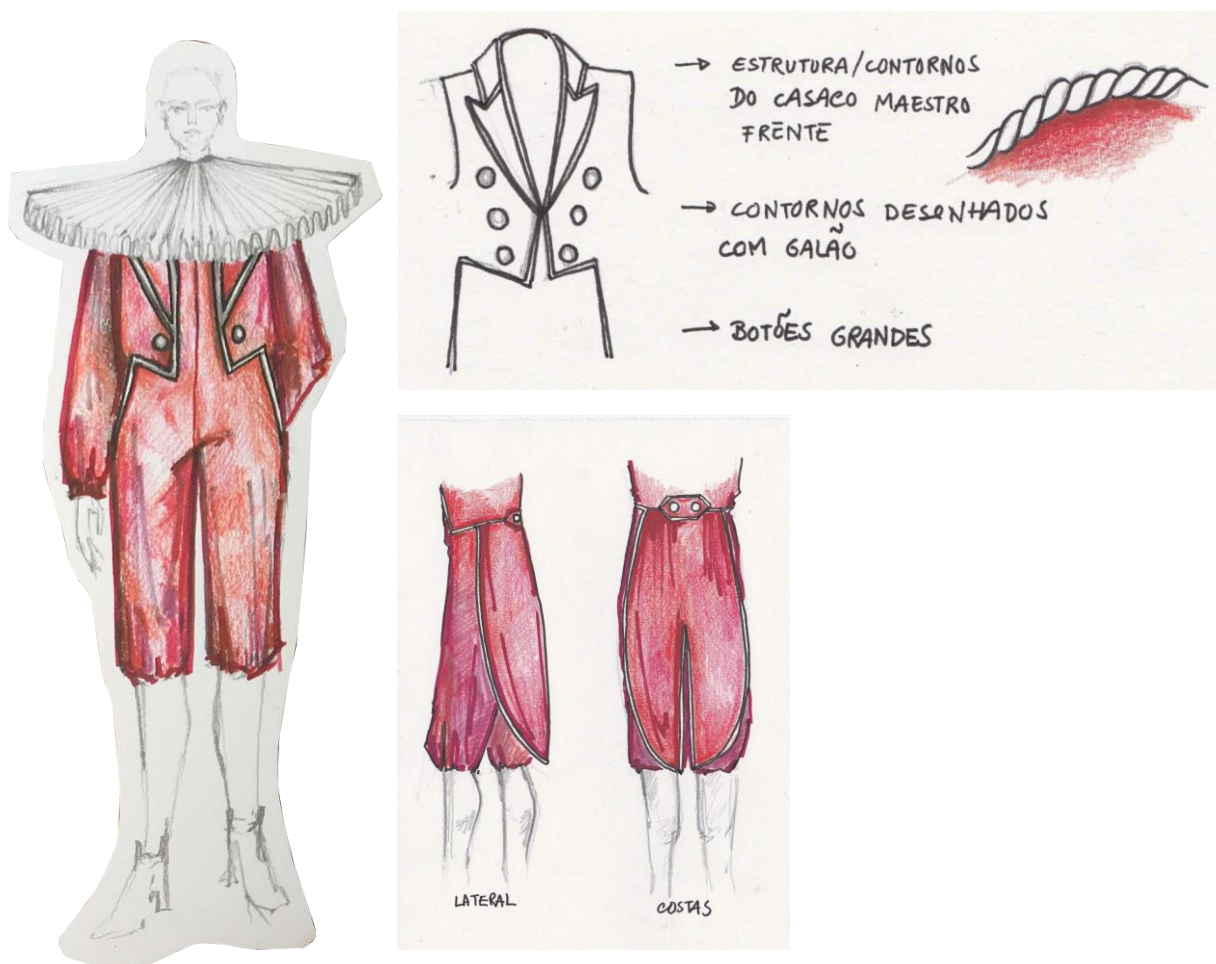


Figura 72 - Esboços do figurino de "Don Pelagio"

Em suma, nos figurinos pretendeu-se utilizar uma linguagem que fosse transversal a todas as personagens, de forma a criar uma unidade, que possui interligações, partilha de mesmas situações, consequências dessas situações e sentimentos, tendo isso sido feito, a nível cromático, pela utilização do vermelho nos macacões e do branco nas golas, *panniers*, punhos, botões e fitas de viés aplicados.

Para complementar os figurinos, foram criados adereços, com o objetivo de auxiliar o sentido cômico, metafórico e exagerado desta ópera. Deste modo, nestes adereços um fator importante foi a sua dimensão, a qual foi extremamente aumentada. Estes adereços também foram desenvolvidos seguindo o mesmo conceito de unificação dos figurinos a nível estético, sendo que neste caso optou-se pela utilização do azul como cor base, e o branco para as ornamentações pintadas, que remetem para o traço mais requintado do século XVIII.



Figura 73 - Esboços dos adereços a desenvolver



### 6.6.5 Seleção de peças e materiais

Tal como já referido, para esta ópera foi definido não apenas serem trabalhados os figurinos dos cantores, mas também a realização de adereços. Assim sendo, olhando para os adereços, a seleção de materiais começou pela determinação de que matérias-primas iriam resultar melhor na realização dos mesmos, tendo sido o material de eleição o cartão, que seria posteriormente revestido por jornal e cola branca, trazendo-lhe maior resistência e solidez. No caso da pintura e finalização, foi determinado que a tinta em spray e acrílica seriam a melhor opção, pelo seu grande cobertura e bonito acabamento.

Olhando agora para os figurinos, foram comprados macacões, para servirem de base à realização do mesmo, onde posteriormente, foram desenhadas as diferentes silhuetas com fita de viés, por esta ter um bom acabamento e ser de fácil aplicação. Relativamente às saias, estas foram realizadas utilizando fitas de viés, barba de baleia e braçadeiras para dar maior estabilidade.

### 6.6.6 Desenvolvimento de Adereços

#### ESTRUTURA

A estrutura dos adereços foi desenvolvida em cartão, era pretendido criar uma estrutura leve e resistente. Fizemos uso da fita cola para juntar arestas dos vários planos cortados, e até mesmo no caso do pente e do espelho para juntar camadas do mesmo molde, com o fim de atribuir maior resistência.

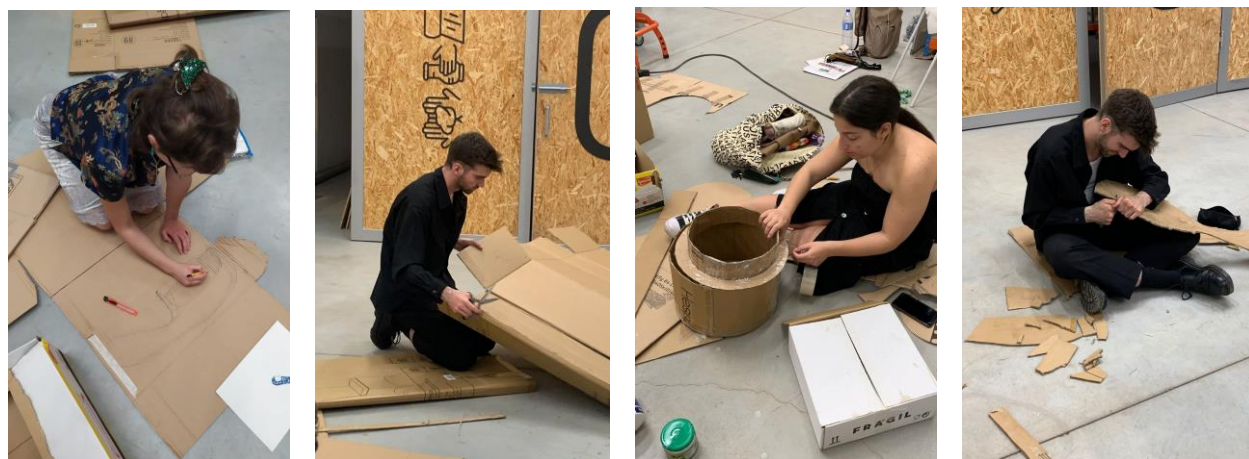


Figura 74 - Desenvolvimento da estrutura em cartão dos diferentes adereços

### 6.6.7 Seleção de peças e materiais

Quando passamos ao passo seguinte de revestir os dentes com papel e cola, percebemos que o espaçamento entre estes era demasiadamente pequeno. Tornava-se complicado envolver os dentes em cola dissolvida em água, sem os amolecer e danificar. Seguimos então para a ideia de fazer os dentes em ripas de madeira, que viriam a ser cortadas, e coladas entre as duas placas de cartão sobre o qual o corpo do pente foi construído.

O espelho foi feito com duas camadas de cartão, sendo que uma delas tem a perfuração no meio, como mostra a [Fig. 8]. A cartolina com o efeito espelhado viria a ser colada sobre a base não perfurada, sendo que a outra, sobre posta, desenharia a moldura do objeto.



Figura 75 - Desenvolvimento do pente e do espelho

### REVESTIMENTO

Feitas as estruturas passamos para o revestimento com papel e cola branca dissolvida em água. Este passo tem como função oferecer resistência às estruturas criadas, e preparar a superfície para o processo de pintura. Com algumas partes cobertas de fita-cola, sem este passo, a tinta poderia ter pouca aderência, para além de que era necessário esconder a possíveis irregularidades da estrutura. Quanto ao tipo de papel utilizado, usámos jornal e papel de cozinha. Enquanto o jornal nos permite criar uma superfície mais lisa, o papel de cozinha atribui maior relevo.

Quanto ao espelho, as duas camadas (a base e a moldura) foram revestidas antes de serem coladas, para melhor conseguir revestir o interior da moldura, e depois de coladas - já com a cartolina espelhada entre elas, para solidificar as junções nos contornos.



Figura 76 - Revestimento com jornal e cola dos diferentes adereços

## 6.6.8 ACABAMENTOS

### PINTURA EM SPRAY

Depois de secas, as peças foram pintadas em azul-escuro com tinta acrílica de spray. Tivemos que proteger a cartolina do espelho com fita de papel, para que a tinta não a cobrisse.



Figura 79 - Pintura do espelho



Figura 78 - Pintura da tampa do boião de creme



Figura 77 - Pintura da capa e contra-capa da partitura



## DETALHES E ORNAMENTAÇÃO

Após o período de secagem, as peças estariam prontas para os acabamentos finais. No espelho, no pente e na capa e contra-capa da partitura foram feitas pinturas em contraste, foram desenhados motivos florais a branco, tentando remeter ao caráter escultórico e ornamentado de determinados objetos de época. No entanto, quisemos que esta ligação não fosse demasiadamente explícita, e feita de uma forma ultrarrealista. Era importante para nós, manter o olhar contemporâneo sobre a atmosfera criada em palco, e que de alguma forma através da cor e da escala se desenvolvesse uma linguagem específica dos adereços, como elementos que dão cor po e caracterizam o comportamento da personagem.



Figura 82 - Pintura dos detalhes no espelho



Figura 81 - Pintura dos detalhes no pente

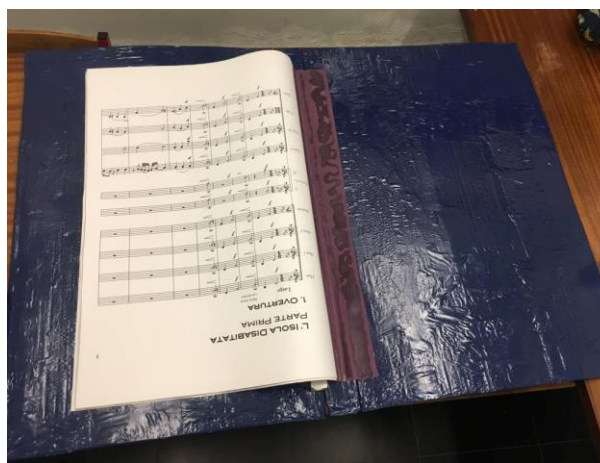
Figura 80 - Pintura dos detalhes na partitura



**Figura 83** - Boião de creme com etiqueta, fechado e aberto

### ENCADERNAÇÃO DA PARTITURA

Depois de impressas as páginas da partitura, tínhamos o desafio de as prender à capa. Com este desafio tivemos que arranjar também uma forma de unir a capa à lombada e contra-capas. Era importante nesta união que o movimento de abertura e fecho do objeto, continuasse a ser possível.



**Figura 84** - Detalhes da encadernação

**Figura 85** - Encadernação da partitura

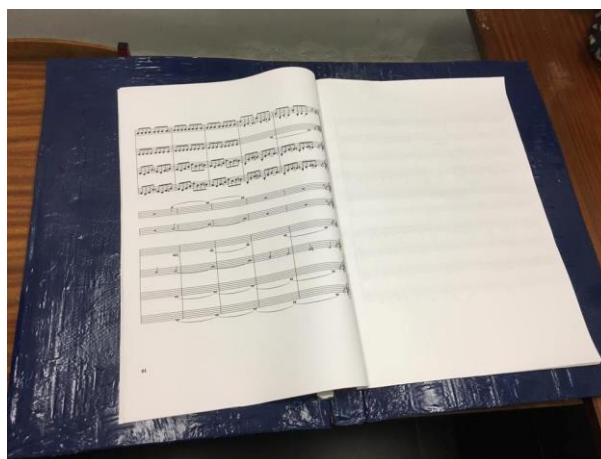
Foi adicionada uma faixa de tecido com a largura maior que a lombada que unisse a lombada a capa e a contra-capas. No fundo estas funcionam como dobradiças (exemplificando com o tipo de ferragem utilizada para abrir e fechar uma porta), mas feitas em tecido. Sobre esta base, foram feitos dois “L’s” em tecido, que por sua vez foram cosidos à dobradiça. Estes “L’s” uniam as folhas à partitura, prendendo-as na dobradiça. As costuras feitas entre folhas de partitura e os “L’s”, “L’s” e dobradiça foram executadas na

máquina de serrilha alta. Posteriormente colocamos a dobradiça à lombada, à capa e contracapa, com cola branca.

Aproveitamos um tecido azul-escuro que tínhamos para revestir a encadernação feita. Pretendíamos esconder o roxo do tecido, para que não destoasse dos restantes objetos, tal como esconder as manchas de cola. Este revestimento, foi cosido à mão ao tecido roxo já colado.



**Figura 86** - Encadernação já revestida



**Figura 87** - Partitura aberta

#### ALMOFADAS E COLAR DE DIAMANTES.

Foram feitas duas almofadas gigantes, com um tecido floral, o mesmo utilizado depois na confeção das anquinhas laterais da mãe, (ou personagem mulher mais velha.) Primeiro foi cortado o tecido, cosido pelo avesso, posteriormente colocamos qualquer desperdício de enchimento e tecidos que tivéssemos dentro da almofada, e posteriormente fechamos, com um pesponto feito pelo exterior.

O colar de diamantes foi feito enfiando as missangas de diamantes gigantes num fio com a dimensão pretendida, dar um nó e estava pronto.



**Figura 88** - Almofada



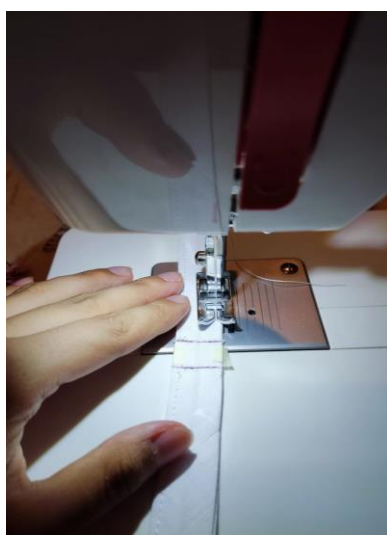
**Figura 89** - Colar de diamantes

### 6.6.9 Processo de confecção

Quanto ao processo de confecção, nas duas personagens femininas da peça (Gasparina, filha e Apollonia, mãe), este foi semelhante em ambas, pois começamos por confeccionar as fitas de viés ao macacão da personagem da Gasparina de forma a criar um efeito de armação na zona do tronco e com as barbas de baleia, no figurino da filha e da mãe (Apollonia), foi criada uma estrutura volumosa em formato de espartilho. O espartilho foi conseguido através do seguinte desenvolvimento: colocação das fitas de viés no busto e tirar medidas de forma que ficássemos satisfeitos com a altura pretendida e depois foi cosido uma fita à outra deixando aberto um espaço para a barba de baleia passar entre si. Por conseguinte, para fechar as barbas de baleia usou-se fita-cola e para obter uma maior estabilidade nas barbas de baleia, decidimos ligá-las através de umas braçadeiras.



**Figura 93** - Estudo da estruturação das saias



**Figura 92** - Pesponto das fitas de viés de forma a formar "casinhas" onde iram passar as barbas de baleia



**Figura 91** - Execução das saias e mangas relativas aos figurinos da "Gasparina" e "Appollonia"



**Figura 90** - Estudo estrutural para o desenvolvimento da manga





Nas personagens masculinas, começando pelo Don Ettore, decidimos fazer os punhos a partir de dois retângulos de sarja que foram cosidos entre si, depois esses retângulos foram colocados sobre a parte de cima de cada punho do macacão e cosido a ele. Os botões foram pintados de branco e foram cosidos da seguinte forma: dois em cada lado do punho, seis na zona do tronco e três em cada lado. A gola de renda foi franzida em retângulos e depois cosida a uma fita de velcro e ainda foi adicionado um laço na parte da frente da gola de renda.

Na personagem Don Pelagio, fez-se o mesmo processo do pespontar das fitas de viés ao macacão, como se fez no figurino da Gasparina, e os botões foram feitos e colocados da mesma forma que a personagem Don Ettore. Já no processo da gola, nela começamos a dobrar duas tiras de tule de 35cm, ficando com tiras duplas de 17,5cm, depois alinhavou-se os dois lados da parte que fica no centro e da extremidade. A cada 5cm foi se adicionando cada ponto e foi se moldando de forma a criar o efeito pretendido. Após este passo, para solidificar a gola e para que as ondulações estivessem bem distribuídas, coseu-se no centro uma fita com o perímetro do pescoço do cantor, depois coseu-se a gola a uma fita de gorgorão e foi cosido os colchetes.



**Figura 94** - Elaboração da Gola do figurino de “Don Pelagio



**Figura 95** - Execução do presponto das fitas de viés nos macacões

### 6.6.10 Fittings

Sendo seguida a mesma metodologia da primeira obra na presente fase, os *fittings*, os cantores experimentaram as peças bases a serem trabalhadas (macacões), de modo a perceberem se estavam confortáveis, se conseguiam movimentar-se, se havia algum constrangimento que pudesse dificultar a sua performance em palco. Estando tudo correto podemos começar a trabalhar sobre as bases para chegar ao figurino final.



Figura 96 - Foto da primeira prova

No segundo *fitting* os figurinos já estavam finalizados, apenas foram feitas pequenas alterações e foram escolhidos os penteados a usar no espetáculo.



Figura 97 - Foto da segunda prova com as personagens individualmente



**Figura 98** - Foto da segunda prova com todas as personagens juntas

### 6.6.11 Figurinos

APOLLONIA:



Figura 99 - Figurino final "Apollonia"

GASPARINA:



Figura 100 - Figurino final "Gasparina"

DON ETTORE :



Figura 101 - Figurino final "Don Ettore"

## DON PELAGIO:



Figura 102 - Figurino final "Don Pelagio"

### 6.6.12 Fotografias do evento

O evento teve presença no dia 23 de junho na Fábrica da Criatividade.



Figura 103 - Apresentação da ópera "La Canterina"



## 6.7 Orçamentação

Para a realização das óperas foram realizados dois orçamentos, um para cada ópera, com o objetivo de conseguirmos meios para levar o projeto avante. Para tal inicialmente foi feita uma seleção prévia dos materiais e acessórios a serem necessários para a realização do projeto, e foi realizada uma pesquisa de campo para reunir preços de materiais.

Seguidamente foi feita uma estimativa das quantidades necessárias de cada material ou complemento a serem necessárias, e os seus valores foram calculados e somados, tendo assim sido realizada e apresentada uma proposta de orçamento á comunidade académica responsável pelo financiamento.

Cálculo do valor (€) por 8h de trabalho num estágio de licenciatura:

$$900 \times 14 = 12600\text{€}$$

$$12600 / 250 = 50,4$$

$$50,4 / 8h = 6,3\text{€}$$

Riders to the sea			
Nome	Quantidade	Preço por unidade	Preço total
Peixes	3 und.	1,25€/und.	3,75€/total
Acessórios de aquário	2 und.	1,95€/und.	3,9€/total
Flores sintéticas	3 und.	2,50€/und.	7,50€/total
Boias de pesca	2 und.	1,99€/und.	3,98€/total
Tinta spray	3 und.	1,95€/und.	5,85€/total
Galochas	4 und.	7,99€/und.	31,96€/total
Golochas PVC	1 und.	11,79€/und.	11,79€/total
Medalhas 1	6 und.	0,50€/m.	3€/total
Medalhas 2	2 und.	2€/m.	4€/total
Medalhas 3	2 und.	0,75€/m.	1,5€/total
Terço 1	15 und.	1€/m.	15€/total
Terços 2	5 und.	1,75€/m.	8,75€/total
Cinto	3 und.	5,95€/m.	17,85€/total
Ganchos cabelo	1 und.	1,99€/und.	1,99€/total
Botões	3 und.	0,75€/und.	2,25€/total
Casaco Oleado	2 und.	26,99€/m.	48,98€/total
Vestido malha	1 und.	19,99€/und.	19,99€/total
Flanela preta	18 metros	2,95€/und.	53,10€/total
			<b>245,14€/total final</b>

### Riders to the Sea:

220h x 5 Elementos = 1,100h ----Número Total de horas de trabalho de todos os elementos  
 1,100h x 6,3€ = 6.930€ -----Valor total pelas horas de trabalho

6.9030 + 245,14 = **7175,14€** -----Preço Final para a realização dos figurinos da ópera

Figura 104 - Orçamento "Riders to the Sea"

La Canterina			
Nome	Quantidade	Preço por unidade	Preço total
Macacões	5 und.	19,95€/und.	99,75€/total
Sapatilhas 1	1 und.	6,99€/und.	6,99€/total
Sapatilhas 2	2 und.	5,99€/und.	11,98€/total
Sapatilhas 3	1 und.	9,99€/und.	9,99€/total
Diamantes	5 und.	1€/und.	5€/total
Tinta acrílica	2 und.	2,50€/und.	5€/total
Tinta spray	7 und.	4,15€/und.	29,05€/total
Botões	12und.	0,70€/und.	8,40€/total
Meias	3 und.	2,99€/und.	8,97€/total
Barba de baleia	25 metros	0,60€/m.	15€/total
Renda	1 metros	11,22€/m.	11,22€/total
Tecido floral	5,15 metros	8,50€/m.	43,78€/total
Fita gorgorão	0,50 metros	0,80€/m.	0,40€/total
Fita viés 1	30 metros	0,25€/m.	6,75€/total
Fita viés 2	38 metros	0,35€/m.	12,25€/total
Sarja	1.50 metros	7,75€/m.	11,62€/total
Tule branco	0,70 metros	3€/m.	2,10€/total
			<b>288,25€/total final</b>

**La Canterina:**

220h x 5 Elementos = 1,100h----Número Total de horas de trabalho de todos os elementos  
 1,110h x 6,3€ = 6,930€-----Valor total pelas horas de trabalho

6,930 + 288,25 = **7218,25€**-----Preço Final para a realização dos figurinos da ópera

Figura 105 - Orçamento "La Canterina"

## 7 Conclusão

A elaboração deste projeto foi bastante interessante para os estudantes, não apenas pela abordagem e exploração de uma nova área na produção de vestuário, mas também a experiência de trabalhar para um cliente final real.

Com estes projetos podemos entender como a metodologia de design de moda e de Design de Figurinos são diferentes, mas que ao mesmo tempo semelhantes. Enquanto no design de moda, estamos a trabalhar dentro de uma coleção, para um público mais abrangente, no figurinismo é necessário, além de toda a exploração e desenvolvimento do conceito, dedicar uma atenção mais detalhada para cada personagem que estamos a trabalhar, desde a leitura do seu psicológico individual, até à exploração de toda uma atmosfera presente na peça. Fundir as duas áreas, foi a proposta que seguimos para a realização do trabalho, e assim o design de moda, neste projeto, ajudou-nos a ter uma perceção mais consciente dos processos a serem realizados, e a abordagem de temas mais sustentáveis, como a técnica de *upcycling*.

No que toca ao desenvolvimento, o tempo foi o nosso maior obstáculo. Para a realização dos projetos, ambas as óperas tiveram um prazo muito desafiante entre as suas estreias, não tendo sido possível manter um cronograma regular, e assim, acabou por ser necessário a não realização de algumas etapas propostas, como forma de pudermos assegurar e cumprir com os prazos estipulados com o cliente.

Contudo, podemos concluir, que apesar de todos os contratemplos, o projeto de ambas as óperas foram positivas e bem conseguidas, tendo os estudantes conseguido trabalhar com o cliente final, através de reuniões e constante contacto, de forma a terem cumprido com a apresentação de propostas que o cliente gostou.

## 8 Webgrafia:

<http://kareol.es/obras/lacantante/acto1.htm>

[https://en.wikipedia.org/wiki/La\\_canterina](https://en.wikipedia.org/wiki/La_canterina)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Riders\\_to\\_the\\_Sea\\_\(opera\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Riders_to_the_Sea_(opera))

<https://www.gutenberg.org/files/994/994-h/994-h.htm>