



Instituto Politécnico
de Castelo Branco

Instituto Politécnico de Castelo Branco

Subtil, Alexandre Veiga
Pereira, Sofia de Carvalho
Dias, Tatiana Ferreira

Pathos Figurinismo

<https://minerva.ipcb.pt/handle/123456789/4314>

Metadados

Data de Publicação	2023
Resumo	Neste projeto, foram planeados e desenvolvidos figurinos para a ópera Eurídice -nos, em parceria com o departamento de música, da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco. Com este projeto pretendemos investir na promoção da cultura e do teatro, a partir da criação de figurinos apelativos ao público. A partir de uma pesquisa prévia sobre a história do teatro, do figurino e da ópera Eurídice -nos, desenvolvemos um modelo projetual adequado para a realizaç...
Editor	IPCB. ESART
Palavras Chave	Design de moda, Figurinos, Peça de teatro, Ópera, Upcycling
Tipo	report
Revisão de Pares	Não
Coleções	ESART - Design de Moda e Têxtil

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-07-03T01:39:36Z com
informação proveniente do Repositório



Instituto Politécnico
de Castelo Branco
Escola Superior
de Artes Aplicadas

Pathos

Figurinismo

Alexandre Veiga Subtil

Sofia de Carvalho Pereira

Tatiana Ferreira Dias

Orientadores

Professora Especialista Carla Isabel Roque Rodrigues

Professora Mestre Brígida Isabel Gonçalves Ribeiros

Professora Doutora Ana Margarida Pires Fernandes

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 Carla Isabel Roque Rodrigues, Professora mestre Brígida Isabel Gonçalves Ribeiros e Ana Margarida Pires Fernandes do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Junho 2023

Composição do júri

Presidente

Professora Cristina Queijeiro Almeida

Arguente

Professora Paula Mercedes

Orientadores

Professora Especialista Carla Isabel Roque Rodrigues

Professora Mestre Brígida Isabel Gonçalves Ribeiros

Professora Doutora Ana Margarida Pires Fernandes

Agradecimentos

Temos o prazer de agradecer às nossas orientadoras de projeto, começando pela docente Brígida Ribeiros, por nos acompanhar em todo o processo de design dos figurinos, desde os *moodboards*, doação de roupa e apoio e tomada de decisões feitas no design e na confeção das peças. De seguida, agradecemos o acompanhamento prestado em todo o processo de confeção pela docente Carla Rodrigues, como também pela ajuda na procura do vestuário e disponibilização em tempo fora de aula. Não menos importante, á docente Ana Margarida Fernandes, por se disponibilizar em ajudar com o planeamento orçamental, caso fosse necessário.

Gostaríamos também de agradecer ao docente Mário João Alves, responsável pela unidade curricular, Movimento e Drama, pela coordenação e acompanhamento dos alunos do curso de Música, por nos permitir assistir aos ensaios e nos inserir na história da peça em questão, assim como a partilha de ideias e outras informações essenciais á peça.

Agradecemos também aos seguintes alunos do Curso de Música variante de Canto: Afonso Santos, Beatriz Magalhães, Carolina Duarte, Eduarda Dias, Gonçalo Rodrigues, Inês Coutinho, Margarida Ribeiro e Ruben Fernandes por nos incentivarem a seguir com este projeto.

Agradecemos, desde já, a ajuda da Assistente Técnica de Confeção, Carla Mileu, aos monitores, Luís Silva e Mariana Paulino, alunos de Mestrado em Design do Vestuário e Têxtil e á estagiária Ana Luísa Simão pelo apoio prestado no desenvolvimento da confeção das peças para a ópera.

Um agradecimento especial á empresa Lavandaria Expresso pela doação de roupas em desuso que foram de grande apoio para a realização deste projeto.

Finalmente um agradecimento ao júri presente na apresentação deste projeto.

Resumo

Neste projeto, foram planeados e desenvolvidos figurinos para a ópera *Euridísse-nos*, em parceria com o departamento de música, da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco. Com este projeto pretendemos investir na promoção da cultura e do teatro, a partir da criação de figurinos apelativos ao público.

A partir de uma pesquisa prévia sobre a história do teatro, do figurino e da ópera *Euridísse-nos*, desenvolvemos um método projetual adequado para a realização dos figurinos. Foi necessário ajustar a metodologia anteriormente conhecido pelos integrantes do grupo, tendo em conta o processo de ensaios realizados pelo departamento de música e os contratemplos inoportunos.

Recorremos ao método de *upcycling* para intervir em cada uma das peças em segunda mão, utilizando manipulações têxteis, tais como, técnicas de tingimento, rasgões e desconstrução do vestuário. Foram escolhidas camisas clássicas como base da parte superior de cada figurino e a preferência pelas calças clássicas em personagens masculinas na parte inferior, de forma a que houvesse uma linguagem comum entre as personagens.

Palavras-chave

Design de moda, figurinos, peça de teatro, ópera, *upcycling*

Abstract

In this project, costumes were planned and developed for the opera *Euridísse-nos*, in partnership with the music department of the Escola Superior de Artes Aplicadas of the Polytechnic Institute of Castelo Branco. With this project, we intend to invest in the promotion of culture and theatre, based on the creation of costumes that appeal to the public.

Based on previous research on the history of theatre, costumes and the opera *Euridísse-nos*, we developed an adequate design method for the creation of costumes. It was necessary to adjust the methodology previously known by the members of the group, taking into account the rehearsal process carried out by the music department and the inopportune setbacks.

We resorted to the upcycling method to intervene in each of the second-hand pieces, using textile manipulations, such as dyeing techniques, tearing and deconstruction of the garment. Classic shirts were chosen as the basis of the upper part of each costume and the preference for classic pants in male characters in the lower part, so that there was a common language between the characters.

Key words

Fashion design, costumes, play, opera, *upcycling*

Índice geral

Composição do júri	3
Agradecimentos	5
Resumo	7
Abstract	9
Índice geral	11
Índice de figuras	15
Índice de tabelas	17
1. Introdução	1
2. Objetivos	2
2.1 Objetivos gerais.....	2
2.2 Objetivos específicos.....	2
3. Fases do trabalho	3
4. Cronograma de projeto	4
5. História do Teatro	5
5.1 Antiguidade	5
5.2 Egito Antigo	5
5.3 Teatro Grego.....	6
5.4 Teatro Romano.....	7
5.5 Idade Média.....	7
5.6 Renascimento	8
5.7 Teatro Medieval	9
5.8 Teatro Vicentino	9
5.9 Commedia Dell'Arte.....	10
5.10 Realismo/Naturalismo.....	11
5.11 Romantismo	12
5.12 Melodrama.....	12
5.13 Século XX	13
5.14 Teatro Impressionista	14
5.15 Teatro Futurista	14
5.16 Teatro Épico	15
5.17 Teatro Simbólico.....	15
6. História da Ópera	16
7. O Figurino e o Figurinista	17
8. Visão geral	18
8.1 Identidade	18
8.2 Linguagem da roupa	18
8.3 Todos os personagens são projetados	18
8.4 Uma transformação completa	19
8.5 Designers não trabalham sozinhos	19
8.6 Assistente de Figurinista.....	19
8.7 Ilustrador de figurinos	20

8.8	Um efeito mágico.....	20
9.	Figurinistas Concorrentes	21
10.	Projeto	23
10.1	Upcycling.....	23
10.2	Metodologia projetual.....	23
10.3	Mito de Orfeu e Eurídice.....	25
10.4	Monteverdi (1567 - 1643).....	27
10.4.1	L'Orfeu de Monteverdi.....	27
10.5	Aristófanes (445 - 385 A.C).....	28
10.5.1	As Rãs de Aristófanes.....	28
10.6	Jacques Offenbach.....	29
10.6.1	Orphée aux enfers (Orfeu nos Infernos).....	29
11.	Euridisse-nos	30
12.	Proposta de trabalho.....	31
13.	Processo de Design	31
13.1	Orfeu.....	32
13.2	Eurídice.....	32
13.3	Dionísio.....	33
13.4	Xântias.....	33
13.5	Héracles	34
13.6	Rãs.....	34
13.7	Caronte.....	35
13.8	Mensageiro	35
13.9	Coro	36
13.10	Opinião Pública	36
13.11	Pastores.....	37
13.12	Morto e carregadores.....	37
14.	Esboços.....	38
15.	Confeção de cada personagem.....	44
15.1	Orfeu.....	44
15.2	Eurídice.....	45
15.3	Dionísio.....	45
15.4	Xântias.....	46
15.5	Héracles	46
15.6	Pastores.....	47
15.7	Caronte.....	47
15.8	Opinião Pública.....	48
15.9	As Rãs.....	48
15.10	Morto e carregadores.....	49
15.11	Mensageiro, coro e narrador.....	49
16.	Line Up final	49
17.	Fitting	50
18.	Fotografias do evento	53
19.	Orçamentação.....	55
20.	Conclusão	57

21. Referências Webgráficas.....	58
1. Anexo	60
Glossário.....	60
2. Anexo	76
Modelo de ficha técnica de ator.....	76
3. Anexo	77
Fichas Técnicas das personagens	77

Índice de figuras

Figura 1 - Pintura rupestre que representa um ritual de caça	5
Figura 2 - O tribunal de Osiris, parte do Livro dos Mortos.....	6
Figura 3 - As máscaras	6
Figura 4 - Teatro Romano.....	7
Figura 5 - Teatro Medieval	8
Figura 6 – Mystère à Époque Médiévale (Mistério na Idade Média)	9
Figura 7 - Teatro Medieval	9
Figura 8 - Teatro Vicentino	10
Figura 9 – A Máscara da Commedia Dell’Arte.....	11
Figura 10 – Columbano Bordalo Pinheiro	11
Figura 11 – A dança dos Majos às margens do Manzanares, de Francisco de Goya	12
Figura 12 – <i>Mélodrame</i> , de Honoré Daumier.....	13
Figura 13 – O teatro no século XX.....	13
Figura 14 – Duas Mulheres no Teatro, de Mary Cassatt	14
Figura 15 – Teatro Futurista	14
Figura 16 – Cortinas Brecht, teatro épico	15
Figura 17 – O simbolismo no teatro	16
Figura 18 – Vestido da personagem da madrasta má, no filme <i>Cinderela</i> (2015)...	22
Figura 19 – <i>Moodboard</i> de Orfeu.....	32
Figura 20 – <i>Moodboard</i> de Eurídice	32
Figura 21 – <i>Moodboard</i> de Dionísio	33
Figura 22 – <i>Moodboard</i> de Xânitas	33
Figura 23 – <i>Moodboard</i> de Hércules.....	34
Figura 24 – <i>Moodboard</i> das Rãs.....	34
Figura 25 – <i>Moodboard</i> do Caronte.....	35
Figura 26 – <i>Moodboard</i> do Mensageiro	35
Figura 27 – <i>Moodboard</i> do Coro	36
Figura 28 – <i>Moodboard</i> da Opinião Pública	36
Figura 29 – <i>Moodboard</i> dos Pastores.....	37
Figura 30 – <i>Moodboard</i> do Morto e dos Carregadores.....	37
Figura 31 – Esboços Orfeu	38
Figura 32 – Esboços Eurídice	39
Figura 33 – Esboços Dionísio.....	39
Figura 34 – Esboços Xânitas	40
Figura 35 – Esboços Hércules	40
Figura 36 – Esboços Caronte	41
Figura 37 – Esboços das Rãs	41
Figura 38 – Esboços dos Pastores.....	42
Figura 39 – Esboços da Opinião Pública.....	42
Figura 40 – Esboços do Morto e dos Carregados	43
Figura 41 – Esboços da Mensageira, do Coro e do Narrador.....	43

Figura 42 – Confeção de Orfeu	44
Figura 43 – Confeção de Eurídice.....	45
Figura 44 – Confeção de Dionísio.....	45
Figura 45 – Confeção de Xánitas.....	46
Figura 46 – Confeção de Hércules.....	46
Figura 47 – Confeção dos Pastores.....	47
Figura 48 – Confeção do Caronte	47
Figura 49 – Confeção da Opinião Pública.....	48
Figura 50 – Confeção das Rãs	48
Figura 51 – Confeção do Morto e dos Carregadores.....	49
Figura 52 – Line Up final das personagens	49
Figura 53 – <i>Fitting</i> de todas as personagens nos respetivos atores	52
Figura 54 – Registos fotográficos do evento <i>Euridisse-nos</i>	54

Índice de tabelas

Tabela 1 – Cronograma de projeto.....	4
Tabela 2 – Esquema da metodologia prjetual	25
Tabela 3 – Orçamento	55

1. Introdução

Para este projeto acadêmico, nomeámos o nosso grupo de trabalho como *Pathos* onde adaptamos a área do Design de Moda e Têxtil para o desenvolvimento de figurinos de uma peça de teatro realizada pelos alunos do curso de Música denominada *Euridisse-nos*. Para efeitos do mesmo, aplicamos técnicas e conhecimentos que fomos adquirindo no percurso da nossa licenciatura.

O projeto *Euridisse-nos* reúne competências e estudos de duas áreas em concreto, o figurinismo e a interpretação, sendo reforçadas com o apoio de conhecimentos da área do design de moda e da música. Assim sendo, criámos uma metodologia projetual própria que se desenvolveu e adaptou ao longo do semestre conforme as informações que fomos adquirindo sobre a obra.

O ponto de partida foi investigar e estudar a história original da obra, que teve uma adaptação posterior pelo departamento de música. Sendo assim, após a assistência de alguns ensaios e diálogos com o docente responsável, procedemos ao início do desenvolvimento de toda a metodologia projetual acompanhada pelas orientadoras, desde a criação de *moodboards* de personagens, caracterização, paleta de cores, ambientação da peça, manipulações têxteis, confeção, fichas técnicas de atores, ilustrações, provas de vestuário, entre outros.

Dentro das provas de vestuário, tivemos que proceder a alguns ajustes, desde arranjos a calças, dimensões de capas, tamanhos de chapéus, largura e comprimento de camisas, peso a suportar e o nível de comodidade, uma vez que os atores tinham diferentes estruturas corporais

2. Objetivos

2.1 Objetivos gerais

- Explorar de forma detalhada o campo do figurinismo por meio de uma investigação minuciosa.
- Adquirir um entendimento claro das distinções entre Design de Moda e Figurinismo, compreendendo as suas diferenças fundamentais.
- Reconhecer a importância crucial do figurino no contexto de espetáculos, compreendendo o seu papel essencial na construção de personagens e na criação de atmosferas temáticas.
- Compreender como o figurino pode variar significativamente em diferentes áreas, levando em conta as particularidades do teatro, cinema, televisão e moda.
- Concretizar um projeto real para um cliente efetivo, aplicando os conhecimentos adquiridos para desenvolver figurinos personalizados e adaptados às necessidades específicas do cliente.
- Lidar de forma eficiente com a gestão de trabalho em equipe, colaborando harmoniosamente com outros profissionais envolvidos no processo de criação do figurino, como diretores ou cenógrafos.
- Realizar um planejamento detalhado e estabelecer um orçamento preciso para o trabalho de figurinismo, considerando criteriosamente os recursos necessários, os materiais, a mão de obra e os prazos envolvidos.

2.2 Objetivos específicos

- Analisar e compreender a obra, interpretando seu contexto e conteúdo de forma aprofundada.
- Criar e elaborar os figurinos, desenvolvendo designs e conceitos que estejam alinhados com a visão artística e narrativa da obra.
- Utilizar o método de upcycling nos figurinos, aplicando técnicas para reutilizar materiais e dar uma nova vida a itens pré-existentes, promovendo a sustentabilidade e a criatividade.
- Adquirir conhecimento sobre o mundo do espetáculo, compreendendo as demandas específicas de movimento, canto e outras formas de expressão, identificando o que funciona e o que não funciona nesse contexto.

3. Fases do trabalho

A metodologia projetual utilizada aproxima-se à metodologia projetual de Design de Moda, mas com um carácter direcionado para o figurino. No entanto, dentro deste processo, avançamos, retrocedemos e alteramos informação ao longo do semestre.

- Pesquisa sobre a história da obra retratada *O mito de Orfeu e Eurídice*;
- Assistência e análise da obra adaptada pelo departamento de música;
- Realização de *moodboards* de personagens e a sua respetiva caracterização;
- Criação de fichas técnicas de ator;
- Criação de um painel geral de inspirações;
- Esboços dos figurinos;
- Procura de material para a realização do vestuário;
- Revisão de ideias para os figurinos;
- Prova de vestuário aos atoras com as peças originais;
- Processo de confeção dos figurinos;
- Nova prova de vestuário aos atores já com as intervenções finalizadas;
- Novo processo de confeção para ajustes necessários;
- *Fitting* final;
- Ensaio geral;
- Arranjos finais;
- Criação de um guia para o apoio dos atores no momento das trocas de personagens;
- Fichas técnicas e ilustrações finais;
- Reunião para esclarecimento de dúvidas com os alunos de música.
- Dia da peça de teatro;

Ao longo do semestre, sentimos necessidade de alterar informações já feitas como por exemplo, alteração e melhoramento dos esboços, *moodboards*, seleção de peças, alteração do número de atores a representar determinadas personagens, acréscimo de personagens, troca de materiais, alteração de manipulações têxteis, acréscimo de informação sobre a história da peça, ajustes para uma maior comodidade. Pretendemos dividir as tarefas consoante a disponibilidade de cada um de uma forma equilibrada e conseguir ter o acompanhamento das orientadoras.

4. Cronograma de projeto

Um cronograma de projeto serve para organizar e acompanhar as atividades e tarefas ao longo do tempo, de forma a garantir o cumprimento dos prazos estabelecidos e o sucesso do projeto como um todo.

Tabela 1 - Cronograma de projeto

	13/03-19/03	20/03-26/03	27/03-02/04	03/04-09/04	10/04-16/04	17/04-23/04	24/04-30/04
Pesquisa	●	●	●				
Observação de ensaios		●	●	●	●		
Construção das personagens		●	●	●	●	●	●
Fichas e moodboards das personagens			●	●	●	●	
Esboços iniciais						●	●
Procura e obtenção de material							
Confeção e upcycling							
Aperfeiçoamento de esboços/moodboards							
Fitting e ajustes							
Apresentação em espetáculo							
Desenhos técnicos e ilustrações finais							

	01/05-07/05	08/05-14/05	14/05-21/05	22/05-28/05	29/05-04/06	05/06-09/06
Pesquisa						
Observação de ensaios						
Construção das personagens						
Fichas e moodboards das personagens						
Esboços iniciais	●					
Procura e obtenção de material	●	●	●	●		
Confeção e upcycling				●	●	●
Aperfeiçoamento de esboços/moodboards					●	
Fitting e ajustes						●
Apresentação em espetáculo						●
Desenhos técnicos e ilustrações finais						●

5. História do Teatro

Desde os inícios da interpretação, o ser humano cobre-se para viver na pele de uma outra personagem. A interpretação e o figurinismo remontam à Pré-História, a um ambiente ainda recém-descoberto. O Homem praticava o ato de interpretar a personagem quando usava peles de animais ou máscaras que exibiam os seus espíritos selvagens. No universo do espetáculo, o figurino é fundamental para o espectador, à medida que complementa e guia a sua compreensão. São os atores que utilizam os fatos, mas cabe ao diretor aprovar o conceito dos figurinos, para proceder à sua criação. Na hipótese de que a peça seja interpretada numa época fora do atual, é fundamental adquirir informações fiáveis sobre tal e tirar máximo partido da criatividade da equipa, para melhor caracterização da personagem.

5.1 Antiguidade

Antigamente, as pessoas acreditavam que através de cerimônias especiais era possível convocar divindades e poderes naturais para alcançar uma vida melhor, como melhorar a fertilidade da terra, facilitar a caça ou proteger as comunidades de desastres naturais. Essas cerimônias envolviam cânticos, danças e encenações de mitos sagrados. (“Pré-história”, s.d)

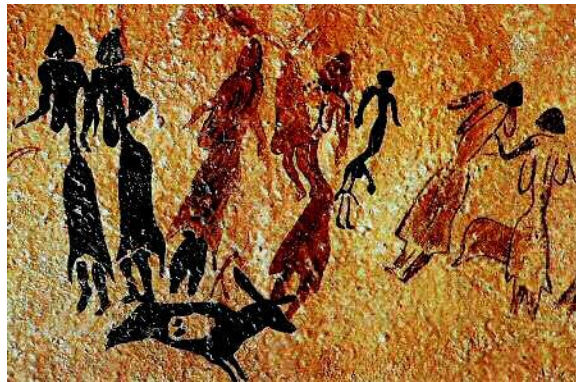


Figura 1 - Pintura rupestre que representa um ritual de caça

Fonte: <https://mosqueteirasliterarias.comunidades.net/a-pre-historia>

5.2 Egito Antigo

O Egito antigo surgiu no nordeste de África, entre 3100 a.C. e 30 a.c. O teatro surgiu inicialmente com esta civilização, através de rituais religiosos executados pela sociedade da época. Os teatros, ou rituais, eram apresentados nos templos, através de danças e músicas que serviam de entretenimento e como uma forma de educar a sociedade, onde eram retratadas comédias, tragédias, representações históricas e mitológicas, onde honravam os deuses para que fossem recebidos de forma respeitosa quando mortos. O teatro desta época permitia que os atores expressassem as suas crenças e os seus valores culturais à comunidade. Os atores eram maioritariamente

homens, em que as mulheres apareciam, simplesmente, para serem as dançarinas do espetáculo. Eram utilizadas máscaras para representar diferentes personagens, com maquilhagens excessivas para expressar as emoções do mesmo.

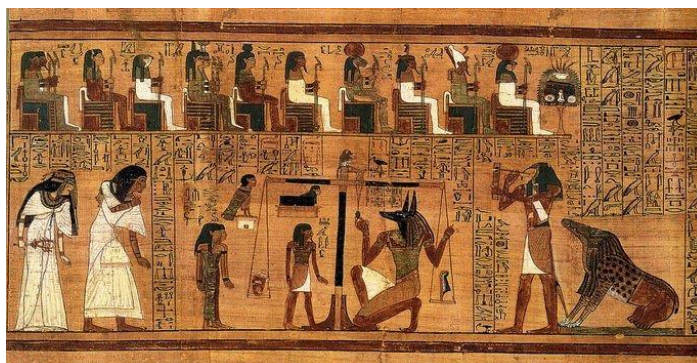


Figura 2 - O tribunal de Osiris, parte do Livro dos Mortos

Fonte: <https://www.culturagenial.com/arte-egipcia-entenda-arte-antigo-egito/>

5.3 Teatro Grego

O teatro grego começou em Atenas, na Grécia, cerca de 550 a.C no surgimento das comemorações ao Deus Dionísio, divindade relacionada às festas, fertilidade e vinho.

Com o passar do tempo, as festividades foram-se desenvolvendo tanto na organização quanto na elaboração passando a envolver todo o ambiente que hoje conhecemos, desde o enredo, atores, plateia, encenação etc. As mulheres eram isentas de participar nas peças pois não eram consideradas cidadãs, tornando a utilização da máscara como uma representação de ambos os sexos. Um dos gêneros teatrais da Grécia Antiga e mais antigo de todos era a Tragédia, fundamentada por contos trágicos e mitológicos que retratavam o medo, a morte ou o terror. Posto isto, somente Deuses, reis e heróis eram interpretados. A Tragédia era o gênero teatral capaz de transmitir nas pessoas as sensações vividas pelas personagens. A este procedimento, dá-se no nome de “catarse” pois para o público-alvo era uma forma de purificar os seus sentimentos. Outro gênero teatral é a Comédia que retratava uma vertente mais crítica inspirada em sátiras que abordavam aspetos sociais da época.

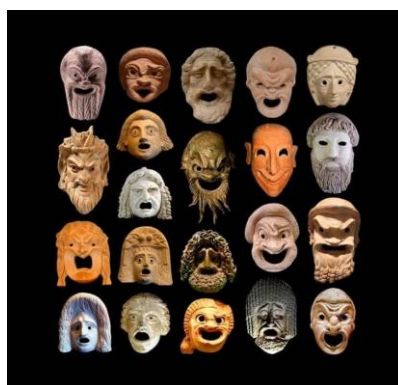


Figura 3 - As máscaras

Fonte: <https://circularte.com.br/a-mascara/>

5.4 Teatro Romano

Se procuramos a origem do teatro Romano, devemos olhar para a Grécia. Foi perto do século III a.C. quando em Roma se começaram a contruir as primeiras obras de teatro com as suas estruturas. Da mesma forma que aconteceu com os gregos, os primeiros costumes e obras retratavam histórias mitológicas e religiosas, no entanto, com o tempo, o teatro foi evoluindo. Os romanos eram um povo que adorava festas e diversão, pelo que o Teatro se tornou um divertimento para a sociedade da época, fazendo com que se distraíssem da vida e fossem controlados, evitando revoluções. Dentro do Teatro Romano, observaram-se obras de diferentes géneros. Na sua época, mais gloriosa, inspiravam-se no carácter do povo, apesar de que em certas obras acrescentavam elementos educativos para as pessoas menos cultas. A dramaturgia romana continuou a evoluir e a arte da mímica (pantomima) chegou ao famoso Teatro de Orange. As histórias foram inspiradas em passagens reais da vida, mas com a diferença de que os atores não usavam máscaras e contavam com textos em prosa. Dentro do Teatro Romano, existiram dois subgéneros, a “fábula graeca”, um tipo de peça teatral de origem grega, adaptada em Roma, mas imitando o modelo literário de Eurípides e a “fábula praetexta”, que consistia em fornecer ao público narrativas dedicadas à história nacional de Roma. Com o passar do tempo, os romanos abandonaram a vertente trágica do teatro e substituíram-na pela comédia inspirada em casos amorosos, conteúdo burlesco e paródias de mitos. A comédia teve uma primeira classificação chamada “fábula palliata”, cujo enredo contava o modo de vida das classes sociais mais altas.

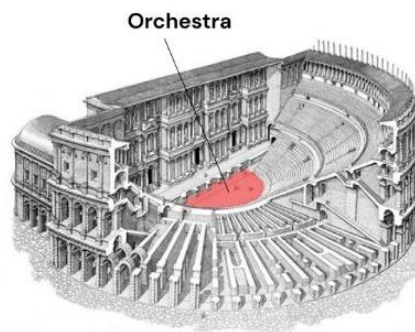


Figura 4 - Teatro Romano

Fonte: <https://pt.quora.com/Por-que-o-teatro-n%C3%A3o-tem-tanta-for%C3%A7a-no-Brasil>

5.5 Idade Média

O teatro, durante a Idade Média, teve um carácter religioso, destinado a transmitir ensinamentos sobre a Bíblia aos menos desfavorecidos. No entanto, na transição da Antiguidade até à Idade Média, o Teatro quase desapareceu. Isto porque, para os primeiros cristãos, tudo que não pertencesse ou falasse sobre Deus, pertencia ao Diabo. Acusavam o teatro de corromper as almas dos homens e burlar a criação de Deus. Entre os séculos V e X, praticamente desapareceram as representações teatrais. Apenas

grupos de nómadas ou Saltimbancos praticavam esses atos sempre que possível nas cidades em que passavam. Também na Idade Média surgem as comédias bufas com temas políticos e sociais e a farsa com uso de estereótipos, que ironizavam acontecimentos do dia a dia. Outros gêneros do teatro profano foram a “sotie” e a moralidade. A “sotie” era uma sátira onde todas as personagens diziam a verdade, porque estavam loucos, enquanto que a moralidade era uma apresentação de cunho moralista, onde as personagens simbolizavam o bem e o mal e, nessa alegoria, o bem prevalecia sempre.



Figura 5 - Teatro Medieval

Fonte: <https://culturalizando.blog/2019/12/19/teatro-medieval/>

5.6 Renascimento

O Teatro Renascentista caracteriza-se pelo Humanismo. Ainda existe um carácter religioso, no entanto, o ser humano começa a confiar mais nas suas capacidades para o desenvolvimento tecnológico não vivendo apenas para “adorar” a Deus.

- Os tópicos mais importantes de esta época são:
- O Carpe diem: aproveitar o momento
- O Locus amoenus: refere a um local idealizado de segurança ou conforto
- Beatus Ille: referência ao elogio da vida simples e desprendida do campo em comparação com a vida da cidade.
- Idealização da Natureza
- Regresso ao Clássico: idealização do grego e do romano.
- O Saber e fortaleza: O homem renascentista não só usa bem as armas, como também é dono de uma grande sabedoria.

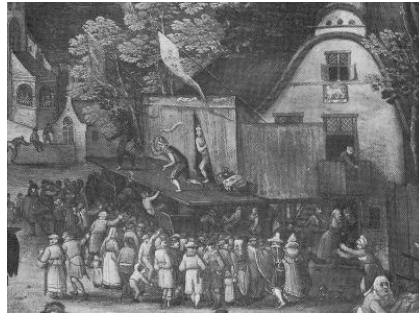


Figura 6 - Mystère à Époque Médiévale (Mistério na Idade Média)

Fonte: <https://www.alamyimages.fr/photo-image-mystere-a-l-epoque-medievale-moyen-age-dessin-de-david-jee-de-sharp-s-coventry-mysteres-1825-entoure-par-la-foule-83363221.html>

5.7 Teatro Medieval

Na Idade Média, que surgiu entre os séculos V ao XV, a linguagem teatral foi banida durante vários anos, devido à Igreja Católica, que considerava a mesma como algo pecaminoso. Esta linguagem voltou a ser utilizada no século XII, e o teatro medieval passou a ter como propósito a propagação dos preceitos religiosos e histórias bíblicas, encenado por membros do clero.

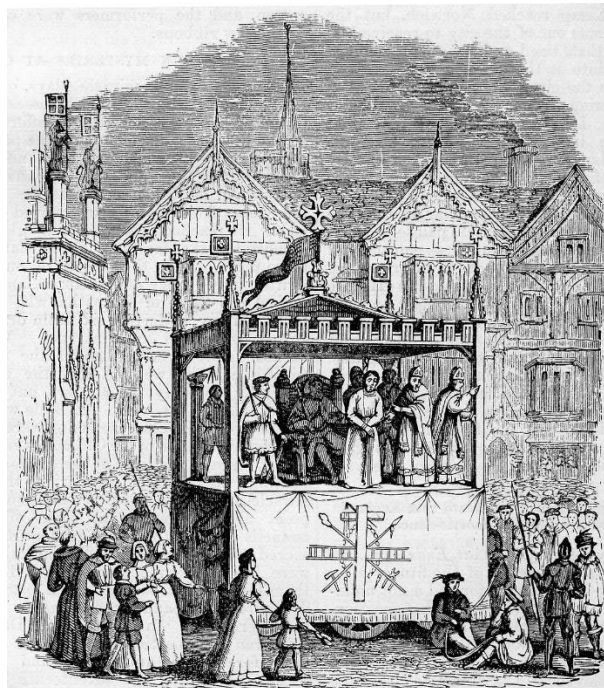


Figura 7 - Teatro Medieval

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Teatro_na_Idade_M%C3%A9dia

5.8 Teatro Vicentino

Deu-se o teatro vicentino durante a época do Humanismo pelo dramaturgo português Gil Vicente, sendo este o criador do teatro português no século XVI. Teve início em 1502, quando Gil Vicente apresentou “Auto da visitação”.

As suas peças eram de essencialmente compostas por três tipos de cómicos, o de linguagem, o de caráter e o de situação. Sendo a maioria de caráter satírico, umas das suas frases icónicas era “Ridendo castigat mores” (Rindo se castigam os costumes), com o objetivo de atingir toda a sociedade, indiretamente.

Sendo uma época de diversos tipos de transições, o autor representa, também, na história da língua, o ponto de transição da forma arcaica para a forma moderna.

Algumas das características deste estilo de teatro eram: o retrato da sociedade portuguesa, críticas sociais, personagens caricaturadas e alegóricas, elementos alegóricos e místicos, temas pastoris, cotidianos, profanos e religiosos, etc.



Figura 8 - Teatro Vicentino

Fonte: <https://rabiscodahistoria.com/teatro-vicentino/>

5.9 Commedia Dell 'Arte

A Commedia Dell 'arte aparece no século XV na Itália, sendo desenvolvida no século XVI, na França como “Comédia Italiana”; foi uma vertente do teatro popular, permanecendo até ao século XVII. Possuindo um caráter popular e itinerante, este tipo de teatro foi muito marcante para a história do teatro europeu com o seu estilo oposto ao modelo erudito.

Os seus personagens eram caracterizados tanto pelo seu texto, improvisado e espontâneo, como pelo traje que possuíam. Estes eram pessoas mais cultas e não profissionais, introduzindo mulheres no elenco.

Possuíam uma estrutura familiar e eram divididos entre “os enamorados, os criadores e os patrões”. Era apresentado em várias cidades, em locais públicos, sendo que os palcos eram improvisados e temporários, onde atraíam o público, até mesmo membros da classe alta. As peças eram caracterizadas pela utilização do cómico, ridicularizando militares, banqueiros, negociantes, nobres e plebeus.

Para além do figurino das personagens, utilizavam máscaras para serem caracterizados, onde os que não as utilizavam, eram os enamorados. A máscara, antes da Commedia Dell 'arte, servia como forma de os homens poderem interpretar o papel

das mulheres, que na época não eram admitidas em cena, sendo que esta forma teatral veio revolucionar tanto o teatro como a moda, através dos trajes e das máscaras.

Nestas peças existiam três tipos de traje de cena, sendo estes os Innamoratti (os realistas, representavam a classe alta), o Dottore, Pantalone e o Capitano (os ridicularizados) e os Zani (roupas fora do habitual da época). Os personagens principais desta peça eram: Arlecchino; Brighella; Capitano; Colombina; Dottore; Isabella; Orazio; Pantalone; Pedrollino; Pulcinella, etc.



Figura 9 - A Máscara da Commedia Dell'Arte

Fonte: <https://www.todamateria.com.br/teatro-renascentista/>

5.10 Realismo/Naturalismo

No século XVIII há um retorno às referências greco-romanas e à necessidade de representar o individualismo do cidadão como pessoa, essencialmente os burgueses. É uma época em que a Burguesia se encontrou em grande ascensão, dando origem a inúmeras representações que retratavam a vida desta classe social. Esta personagem, que apresenta uma personalidade, sonhos, objetivos, alegrias e angústias, deu origem a uma maior proximidade com o espectador, permitindo o mesmo relacionar-se com a peça, de uma forma muito mais pessoal e sentimentalista.

A necessidade de representar o Homem psicológico e não fisiológico, é bastante marcada onde os próprios cenários não tinham grande envolvimento com o desenrolar da história. Os figurinos eram caracterizados pelas personagens representadas, onde aos poucos foram ganhando mais importância e atenção. No entanto eram distinguidos por serem simples e sem exageros ao contrário do século anterior.



Figura 10 - Columbano Bordalo Pinheiro

Fonte: <http://www.museuartecontemporanea.gov.pt/pt/programacao/Columbano-Bordalo-Pinheiro>

5.11 Romantismo

A Natureza foi a principal inspiração para o teatro romântico, onde a Era da Razão considerou o presente um passo para uma imagem do futuro. A Era Romântica foi caracterizada pelo descarte da realidade, criando um ideal de realidade para o próprio romântico, onde eram transcendidos os valores do momento, e buscando uma resposta emocional para a realidade patética.

O teatro teve mudanças relativamente às épocas anteriores, onde foram rejeitadas as três unidades de narrativa: o tempo, a ação e o lugar; sendo utilizados cenários diversos e diferentes dos demais e sem qualquer restrição. A divisão das peças em atos tornou-se uma realidade e passaram a ser usadas medidas métricas que melhor encaixavam nas representações. O palco começou a ganhar importância e a cenografia começou a ter o seu lugar individual em cada peça.

Quanto à linguagem utilizada nos textos, torna-se mais eloquente e retórica, onde os versos e a escrita em prosa são unidos pela primeira vez. Os monólogos também se tornam uma escrita muito característica da época romântica, como forma de expressar os sentimentos das personagens.



Figura 11 - A dança dos Majos às margens do Manzanares, de Francisco de Goya

Fonte: <https://pt.wahooart.com/@/9GEK6V-Francisco-De-Goya-Dan%C3%A7a-dos-Majos-%C3%A0s-margens-do-Manzanares>

5.12 Melodrama

Peça extremamente sentimental onde o ser humano era o ponto principal do enredo - com sentimentos fortes, personagens boas e más, que usa a realidade para passar uma mensagem moralista. Figurinos simples, valorizava a subjetividade do génio, suscitava emoções fortes em detrimento da restrição racional e muitas vezes procurava incorporar conflitos universais nos indivíduos.

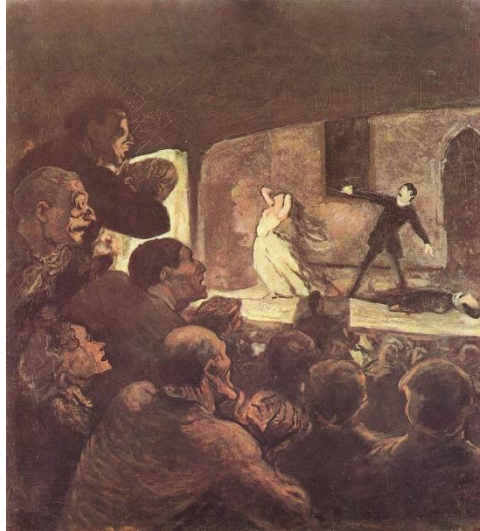


Figura 12 - *Mélodrame*, de Honoré Daumier

Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Melodrama>

5.13 Século XX

O teatro do século XX foi marcado pelas feridas sociais e económicas do século, tendo como objetivo criticar a comunidade burguesa. Apesar do realismo e naturalismo serem uma grande referência, o empenho sobre ambos os estilos foi-se deteriorando, tanto cenograficamente como nos próprios figurinos.

O início do século e as inovações tecnológicas, fizeram os artistas e autores, questionar a forma como a arte era pensada, e tudo isso foi transmitido para o teatro. Começou-se a questionar os padrões estabelecidos pela sociedade, e entre eles: a separação palco plateia, os temas das peças, a distribuição dos atores, a iluminação, entre outros.



Figura 13 - O teatro no século XX

Fonte: <https://www.grupoescolar.com/pesquisa/teatro-seculo-xx.html>

5.14 Teatro Impressionista

Surgiu na Alemanha entre as duas grandes guerras, sendo, basicamente, uma fusão entre o pessimismo e o cenário desolador do pós-guerra com a literatura fantástica. O teatro impressionista explorava a explosão das emoções, por isso, havia peças com muito suspense e cenários expressivos. Uma grande marca do teatro impressionista é a mudança de identidade dos personagens, que podiam assumir a forma de objetos, assim, distorcendo a realidade



Figura 14 - Duas Mulheres no Teatro, de Mary Cassatt

Fonte: <https://deniseludwig.blogspot.com/2013/08/arte-em-pinturas-no-teatro-da-artista.html>

5.15 Teatro Futurista

O movimento Futurista surgiu na Itália, em 1914, fortemente influenciado pela modernização. As obras do movimento tinham como objetivo representar as novas tecnologias, como carros, aviões e comboios. A relação com o passado era rejeitada e a valorização do futuro era tida como absoluta. Primava, nas representações, a velocidade e o movimento das máquinas. As peças desse movimento propunham acontecimentos no palco e na plateia, além de ser centrado em cenas curtas, com muita ação e poucos diálogos.



Figura 15 - Teatro Futurista

Fonte: <https://futurismobbd.blogspot.com/2013/08/detalhes-das-principais-influencias-do.html>

5.16 Teatro Épico

O teatro épico surgiu logo após a primeira guerra mundial, na Alemanha. Este era politizado e tinha como objetivo persuadir a sociedade. As principais características eram a comunicação direta entre o público e ator, o posicionamento do ator como crítico da história, a cisão de espaço-tempo entre as cenas, e a música servindo de comentário para a ação. Esse tipo de peça desenvolve-se sem ordem cronológica, misturando presente e passado, na tentativa de manter o interesse do público e evitar a passividade dos atores, e sempre com o intuito de levar as pessoas à reflexão.



Figura 16 - Cortinas Brecht, teatro épico

Fonte: https://www.peroni.com/lang_PT/scheda.php?id=52318&idCat=324

5.17 Teatro Simbólico

O Teatro Simbólico teve origem na segunda metade do século XIX. Os textos e peças eram compostas por diálogos mais realistas, sem os excessos característicos do romantismo. Neste tipo de conteúdo, o perfil psicológico das personagens e a progressão dramática coerente eram importantes para as construções.

A produção cénica simbólica tem características peculiares, com palcos giratórios, projeções, uso de plataformas, iluminações especiais, entre outros recursos. Um dos dramaturgos mais inovadores foi o inglês Edward Gordon Craig, o primeiro a utilizar energia elétrica na iluminação cénica.

A estrutura dramática do teatro simbólico não agradava aos eruditos. As peças não eram ideológicas, mas apresentavam um enfoque poético e não costumavam ter objetos decorativos. Os textos possuíam visões subjetivas.



Figura 17 - O simbolismo no teatro

Fonte: <https://lasondasdeltelon.wordpress.com/2018/12/23/el-simbolismo/>

6. História da Ópera

A ópera é reconhecida como uma das formas artísticas mais abrangentes que existem, representando a fusão da música vocal e instrumental, com a arte dramática e as artes visuais. Desde o período barroco até os dias atuais, compositores têm explorado esse estilo e continuam a encantar audiências ao redor do mundo.

A ópera teve origem na última década do século XVI, em Florença, na Itália, influenciada por um grupo de intelectuais e compositores conhecidos como *Florentine Camerata*. Embora a obra *Dafne*, de Jacopo Peri, seja considerada a primeira ópera documentada, a sua partitura completa não resistiu ao tempo. Portanto, a ópera *Eurídice*, de Peri e Caccini, tornou-se a primeira ópera com partitura completa, que pode ser executada até hoje. No entanto, o grande compositor que marcou a transição entre o Renascimento e o Barroco, foi Claudio Monteverdi. Na sua primeira grande ópera, *Orfeo*, de 1607, Monteverdi conseguiu expressar musicalmente toda a carga dramática do libreto, baseado na lenda grega com o mesmo nome. Para isso, utilizou solistas, coro e uma orquestra consideravelmente grande, à luz dos padrões da época, com cerca de 40 músicos. Devido à sua revolucionária maneira de compor e apresentar uma ópera, Monteverdi é amplamente considerado o verdadeiro Pai da Ópera, pelo menos na forma como hoje é conhecida.

Outro compositor importante para a consolidação da ópera, foi Christoph Willibald Gluck, com a sua obra *Orfeu e Eurídice*. A importância de Gluck para a história da ópera foi tão significativa que ele é considerado o pai da chamada Segunda Reforma da Ópera, devido ao seu estilo composicional, que consolidou o gênero e o elevou a um estatuto elevado no campo das artes.

7. O Figurino e o Figurinista

O termo *figurino* refere-se ao conjunto completo de roupas e acessórios criados especialmente para os personagens de uma peça teatral, filme, programa de televisão, ópera ou outras formas de performance artística. O figurinista, responsável pela criação do figurino, deve ter um profundo conhecimento da história que é retratada, uma vez que são os personagens que irão transmitir todo o contexto da obra, incluindo a época, os costumes, os comportamentos e outros aspetos que ajudarão o público a situar-se no tempo e no espaço da história. É importante, também, ter em conta o orçamento disponível e a opinião do diretor. O trabalho do figurinista é um processo contínuo, pois ele deve contribuir para o desenvolvimento dos personagens, tornando-os mais críveis e bem elaborados. Como tal, é necessário que tenha conhecimento de todas as informações relacionadas à produção, desde os roteiros dos atores, até às conceções do diretor, cenógrafo, coreógrafo, iluminador, intérpretes, musicalidade, tempo em cena, tempo de troca de roupa e outros detalhes. Estes aspetos são fundamentais para ajudar a criar cada personagem, pois as roupas que eles usam refletem o seu estatuto, personalidade e estilo de vida. Em cada produção, o figurinista deve ter um entendimento completo do texto, que é o primeiro e um dos passos mais importantes. Caso não exista uma comunicação entre tudo o que acontece no palco e o público - ou seja, se não se causar emoção na plateia -, significa que o figurinista não conseguiu retratar o seu trabalho com o máximo profissionalismo. Além disso, é o figurinista que projeta visualmente o espetáculo, considerando a perspetiva e a mensagem da história. Portanto, ele deve interpretar a sua criação ao máximo. Ao criar um figurino, não importa o estatuto dos personagens na trama, todos os trajes devem ser tratados com igual importância, independentemente do tempo que os personagens passam em cena. Ao longo dos séculos, o figurino expandiu-se para outras formas de entretenimento, além do teatro, como circo, dança, ópera, cinema, publicidade, novelas, séries, programas de televisão e eventos temáticos, cada um com as suas próprias importâncias e necessidades. Atualmente, a corrente teatral predominante é o minimalismo, com poucos elementos em cena, o que faz com que o figurino se destaque no cenário onde se insere.

8. Visão geral

8.1 Identidade

Em produções cinematográficas, televisivas, comerciais e Mídias de curta duração, a história é contada em poucos minutos ou momentos. É crucial que o público se envolva com os personagens e compreenda quem são. Neste sentido, o figurino desempenha um papel crítico, pois responde a essa pergunta antes mesmo de qualquer diálogo ser proferido. Utilizando a vestimenta como uma forma de comunicação, o figurino transmite a identidade de um personagem no exato momento em que a narrativa se desenrola.

8.2 Linguagem da roupa

O título do figurinista evoca um certo encanto e glamour. Este expressa as suas observações, não em palavras, mas na linguagem tridimensional do vestuário. Através das roupas, são revelados aspectos essenciais do personagem, como a época em que vive e se a história é fictícia ou baseada na realidade. Um exame mais minucioso revela detalhes sobre a sua situação econômica, o seu estado emocional e a forma como ele deseja ser interpretado pelos espectadores. Embora a procura pela beleza possa ser um aspecto do trabalho, a verdade é que a linguagem da moda é apenas uma das várias ferramentas utilizadas neste processo criativo.

8.3 Todos os personagens são projetados

Os visuais contemporâneos podem exigir uma quantidade significativa de pesquisa e análise, assim como os trajes de época ou fantasia. A luta pela beleza está intimamente relacionada à natureza humana. No mundo do figurino, isto significa que quer o público, quer os críticos, ficam encantados com cada detalhe e camada de tecido no figurino.

Há a falsa percepção de que os programas na atualidade são adquiridos já realizados. Embora algumas peças possam ser compradas, elas requerem ajustes e personalização, além de serem combinadas com outras peças de vestuário. Alguns designers acumulam objetos de acontecimentos passados, para auxiliar os atores na concretização dos seus personagens.

Muitas pessoas não têm conhecimento de que os trajes, geralmente, são concebidos em diversas versões, para garantir que a aparência seja consistente ou para simular o desgaste necessário, conforme a história se desenrola. A isto designamos continuidade.

8.4 Uma transformação completa

Os profissionais responsáveis pelos figurinos iniciam a trajetória a partir do roteiro, investigando em seguida o contexto histórico, os avanços tecnológicos e outros fatores que irão influenciar o processo criativo. Ocasionalmente, poder-se-ão desenvolver representações visuais para conceber o design do figurino, antes de proceder à sua materialização ou aquisição. É crucial ressaltar que muitos intérpretes compartilham que, durante o processo de adaptação, mergulham profundamente na *persona*, tornando-se ela mesma. Os figurinistas têm observado que, nesse momento, a postura, a expressão física e o comportamento do ator, podem vivenciar uma completa metamorfose.

8.5 Designers não trabalham sozinhos

Os designers colaboram com uma vasta equipa, composta por um assistente de figurinista, ilustrador, supervisor, costureiro, técnico na área têxtil, sapateiro, entre outros profissionais. Algumas vestimentas podem ser alugadas em estabelecimentos especializados em trajes temáticos ou doações de roupas em desuso. Esses elementos são harmoniosamente combinados com peças concebidas exclusivamente. Contudo, certas produções requerem a construção individual de cada indumentária.

8.6 Assistente de Figurinista

O assistente de figurinista desempenha um papel crucial como extensão do figurinista, especialmente devido ao crescente tamanho das produções. Este atua como um representante, auxiliando na transmissão da visão do figurinista ao departamento de figurino e os restantes departamentos envolvidos. Do estágio de preparação até o encerramento das filmagens, o assistente opera como um elo de ligação entre o departamento de figurino e todos os aspetos da produção. O auxiliar realiza todas as tarefas executadas pelo figurinista, como pesquisa, planeamento de cronograma, supervisão das provas de roupas, fornecimento de tecidos, colaboração com a equipa de confeção personalizada e realização de compras. Dependendo das habilidades do assistente e das preferências do figurinista, também podem criar *looks* no set, vestir figurantes e realizar ilustrações. Trabalhar como assistente pode ser uma etapa para se tornar um figurinista, mas também é uma carreira independente.

8.7 Ilustrador de figurinos

Um ilustrador de figurinos expressa a visão do figurinista através de uma representação visual. Tradicionalmente, essas ilustrações eram criadas em papel, mas, atualmente o desenho digital é mais amplamente utilizado. Os ilustradores retratam o design conforme instruído pelo figurinista, muitas vezes baseando-se nas pesquisas fornecidas. As ilustrações finais têm múltiplas finalidades: são utilizadas para apresentar uma fantasia aos diretores, executivos do estúdio e atores, permitindo que eles expressem aprovação ou ofereçam feedback. Além disso, as ilustrações podem servir como um guia para a construção das roupas ou como parte da campanha publicitária de um projeto. Em algumas situações, tanto os figurinistas quanto os auxiliares de figurinista podem criar as ilustrações. Com o auxílio de certos programas de computador, algumas peças de fantasias podem até ser impressas em 3D, diretamente a partir das ilustrações. Ser um ilustrador de figurinos pode levar à carreira de auxiliar de figurinista ou figurinista, mas também é uma profissão por si só. Aliás, as ilustrações de fantasias podem ser consideradas obras de arte em si.

8.8 Um efeito mágico

A percepção íntima do público em relação à linguagem das vestes, torna o figurino final quase encantador. Essas vestimentas podem ir além dos breves momentos no palco e expressar sentimentos, épocas, causas e até mesmo carregar uma importância pessoal. Podem ter um sentido essencial para uma geração, como é o caso dos icônicos sapatos vermelhos de Dorothy no filme *The Wizard of Oz*, criados por Gilbert Adrian. Podem inspirar um segmento da sociedade, como Patricia Field fez ao presentear as mulheres com moda ousada e alegre, através do estilo de Carrie Bradshaw, em *Sex and the City*. Também podem ser motivo de orgulho, como as fantasias criadas por Ruth E. Carter para *Black Panther*, que proporcionaram uma conexão digna e honrosa com a herança e o futuro das comunidades negras.

Por fim, o simbolismo pessoal atribuído ao figurino pode transcender a intenção original do projeto. Os figurinistas não se propõem a criar ícones, mas, como a história revela, muitas vezes o fazem.

9. Figurinistas Concorrentes

No decorrer deste projeto, percebemos que a área do figurinismo não é um foco crucial do país em questão, e que muitas das vezes são profissionais procedentes da área do design de moda, que vêm adotar esse novo ramo de experiência. No entanto, Portugal apresenta figurinistas com talentos extraordinários, que têm ganho o seu nome no mercado nacional e internacional, na participação em grandes projetos relacionados às artes cénicas. Alguns dos figurinistas portugueses incluem:

José António Tenente, que é reconhecido tanto em Portugal, quanto no exterior, pelo trabalho na área da moda e do figurinismo. Já colaborou com diversas companhias de teatro e designers de renome. A criação de figurinos mostrou um lugar cada vez mais importante no seu percurso, tendo cooperado com diversos encenadores e coreógrafos: Beatriz Batarda, Carlos Avillez, Carlos Pimenta, Lúcia Sigalho, Maria Emília Correia, Pedro Gil, entre outros.

António Lagarto, um figurinista português que marcou o mundo das artes cénicas. Com uma carreira prolífica, colaborou com diversos diretores e companhias teatrais, estabelecendo-se como uma referência no campo do figurinismo português.

Ao longo da carreira, António Lagarto trabalhou em importantes produções e encenações, deixando a marca distintiva no visual dos personagens e contribuindo para a atmosfera e narrativa das peças teatrais.

Além do trabalho nos palcos portugueses, António Lagarto também expandiu os horizontes, colaborando com instituições internacionais de fama, como a Ópera de Paris. A dedicação e talento levaram-no a receber reconhecimento, tanto a nível nacional, quanto internacional.

Maria Barbalho é uma figurinista que vive e trabalha entre Portugal e o Brasil. Trabalhou em colaboração com a figurinista Rita Azevedo, nos filmes "Divino Amor" (2019), dirigido por Gabriel Mascaro e "Bacurau" (2019), dirigido por Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles - vencedor do Prémio do Júri no Festival de Cannes de 2019. Em parceria com a figurinista Cristina Camargo, foi responsável pelo figurino do filme "ELIS" (2016), que recebeu o prémio de Melhor Figurino no Grande Prémio do Cinema Brasileiro de 2017. Também concebeu os figurinos para os longas-metragens "Carrossel 2 - O Sumiço de Maria Joaquina" (2016), "O Filho Eterno" (2016), dirigido por Paulo Machline, e para o curta-metragem "Sete Anos Depois" (2014), de Esmir Filho e Mariana Bastos.

Pedro Azevedo, cenógrafo e figurinista, nasceu em 1996, no Porto, iniciando a sua formação na Escola Secundária de Santa Maria da Feira, em Artes Visuais, onde posteriormente avançou com a licenciatura em Teatro na variante de Cenografia na Escola Superior de Música e Artes e Espetáculo no Porto. Para além do figurinismo também se foca bastante na cenografia, participando em projetos onde trabalha mutuamente com as duas áreas

Participou em projetos e parcerias com diversas companhias e criadores como Circolando, Kud Ljud, Madalena Victorino, CirkVost, Mara Andrade, Marco Da Silva Ferreira, Paulina Almeida, Raimund Hoghe, Ralph Lemon e Xavier Le Roy.

Já esteve presente em projetos associados a Francisco Pinho, João Dinis Pinho e Dinis Santos, Guilherme de Sousa, Lígia Roque, Pedro Zegre Penim, Roberto Olivan/ Companhia Instável, Rodrigo Malvar, Alfredo Martins/Teatro Meia Volta e Assédio Teatro. Atualmente, após a fundação da BLUFF, em 2019, com Guilherme de Sousa, é Jovem Artista Associado do Teatro Municipal do Porto, pelas temporadas 2019/20 e 2020/202.

A Estilista e Figurinista Isabel Carmona é creditada com vários projetos para marcas nacionais e internacionais de renome, Peças de Teatro, Longas-metragens e Curtas-metragens dirigidas por realizadores portugueses e internacionais. Tendo o nome derivado do livro de Boris Vian “The Heartsnatcher”, traduzido para português “Arranca Corações” é uma Empresa e Marca sediada em Lisboa que iniciou a sua atividade em 2006 especializada em Figurinos e Estilismo para Cinema, Teatro e Publicidade pela “Hand of the Head”.

A designer e figurinista formou-se em Design de Moda e Modelagem Industrial, dando, posteriormente, início ao seu atelier de nome próprio “Ana Sabino Atelier”, onde teve oportunidade de dar formações, envolver-se no figurinismo e moda, de forma mais aprofundada, participando em projetos no mundo do espetáculo. Hoje em dia dá aulas na Modatex e Escola Artística António Arroio, em Lisboa.

Nascida a 7 de abril de 1960, em Londres, Sandy Powell é um grande exemplo do figurinismo europeu. Caracterizada pela sua extravagância destacou-se em trabalhos como “Shakespeare In Love”, “The Young Victoria” e “The Aviator”, onde foi nomeada para os prémios da Academia de Melhor Guarda-Roupa. O seu portfólio inclui colaborações com realizadores como Martin Scorsese, Todd Haynes e Derek Jarman. O seu trabalho minucioso e a sua capacidade de dar vida às personagens através dos figurinos têm sido amplamente elogiados. É conhecida pela sua criatividade, habilidades técnicas e dedicação ao figurinismo.



Figura 18 - Vestido da personagem da madrasta má, no filme *Cinderela* (2015)

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Sandy_Powell_\(costume_designer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sandy_Powell_(costume_designer))

10. Projeto

10.1 Upcycling

O *Upcycling* define-se como o processo de transformação de peças anteriormente utilizadas, para a obtenção de novas e únicas, para criar uma maior utilidade a uma peça já fabricada. O objeto do reaproveitamento de peças em segunda mão e transformação das mesmas, é promoção da sustentabilidade e redução da poluição ambiental. Pode ser realizado o *Upcycling* de diversos tipos de fibras e tecidos, para a construção de novas peças de roupa, mas também é possível realizar *Upcycling* a diversos tipos de matérias-primas, como o vidro e a madeira, por exemplo. Este movimento tem-se destacado cada vez mais na sociedade de atual, criando uma consciencialização acerca da sustentabilidade, sobre a poluição ambiental e desperdício excessivo das indústrias têxteis, que é a segunda indústria mais poluente do mundo, ficando apenas atrás da indústria do petróleo.

10.2 Metodologia projetual

No âmbito da unidade curricular de Projeto, criámos uma metodologia projetual que se adequasse ao desenvolvimento do mesmo. A metodologia projetual para figurinos envolve uma série de etapas e passos, que podem variar de acordo com o projeto e a equipa envolvida. Posto isto, houve necessidade de avançar, recuar e repetir alguns pontos ao longo da nossa experiência, para conseguirmos chegar mais perto do objetivo geral – a concretização dos figurinos.

Em primeiro lugar, começámos por realizar uma pesquisa abrangente sobre a produção em questão, após assistirmos a alguns ensaios e percebermos todo o meio envolvente, desde a época histórica, personagens, contexto social, narrativa, visual, entre outros pontos que nos ajudariam a interpretar melhor a peça.

Em segundo lugar, realizámos diversas reuniões com os orientadores em questão, assim como o diretor da peça, para discutir ideias e estabelecer diretrizes para os figurinos.

Em terceiro lugar, procedemos à criação de *moodboards* de personagem, a fim de que nos fosse possível visualizar e transmitir a caracterização de cada participante na peça. Para efeitos da mesma, tivemos o acompanhamento das orientadoras, que sugeriram e guiaram todo o design, como também partilhámos ideias com as mesmas de como queríamos criar os figurinos.

Em quarto lugar, criámos fichas técnicas de atores, onde constavam todas as personagens realizadas por cada um, assim como entradas e saídas de cena, trocas rápidas, tabela de medidas, entre outros pontos que consideramos ser importantes.

Em quinto lugar, realizámos em grupo, um *brainstorming* de esboços e desenhos iniciais. Após a apresentação aos orientadores, percebemos que, apesar de este projeto decorrer na Licenciatura em Design de Moda e Têxtil, não poderíamos aplicar objetivamente o que aprendemos sobre ilustração de uma coleção. É verdade que o processo criativo em design de moda é idêntico ao do figurino, porém, as ilustrações deveriam ser mais realistas, onde consta a aparência geral de cada personagem, levando em consideração a personalidade, função na história e a estética geral da produção. Também percebemos que na criação de figurinos, deve existir um elo de ligação entre os personagens, algo que as une. Sendo assim, em discussão com os nossos orientadores, chegámos à conclusão de que usaríamos uma peça icónica para representar esse elo de ligação, que seria a camisa clássica.

Em sexto lugar, começámos por encontrar formas de adquirir peças de roupa em desuso. Uma das características do figurinismo é a reutilização de vestuário já existente que, posteriormente, são manipuladas. Com o apoio das orientadoras, conseguimos encontrar fornecedores que nos doaram peças.

Em sétimo lugar, após a análise de todas as indumentarias adquiridas, em conjugação com as orientadoras, começámos a selecionar as peças que poderiam funcionar na criação dos figurinos, tendo em atenção texturas, cor, peso, conforto e tamanhos.

Em oitavo lugar, fizemos a primeira prova de vestuário, na qual os atores tiveram de experimentar as peças que lhes serviam, especialmente as camisas clássicas, para perceber quais eram os ajustes que deveríamos fazer.

Em nono lugar, redefinimos algumas ideias iniciais, pois percebemos que tínhamos de encontrar alternativas para que as roupas fossem práticas, confortáveis e tivessem as proporções adequadas, tanto para os personagens como para os atores.

Em décimo lugar, debruçámo-nos no processo de confeção dos figurinos, fazendo os ajustes necessários, acompanhados pelos orientadores e outros membros de confeção. Apenas foi necessário realizar a modelagem de um acessório de cena – os chapéus.

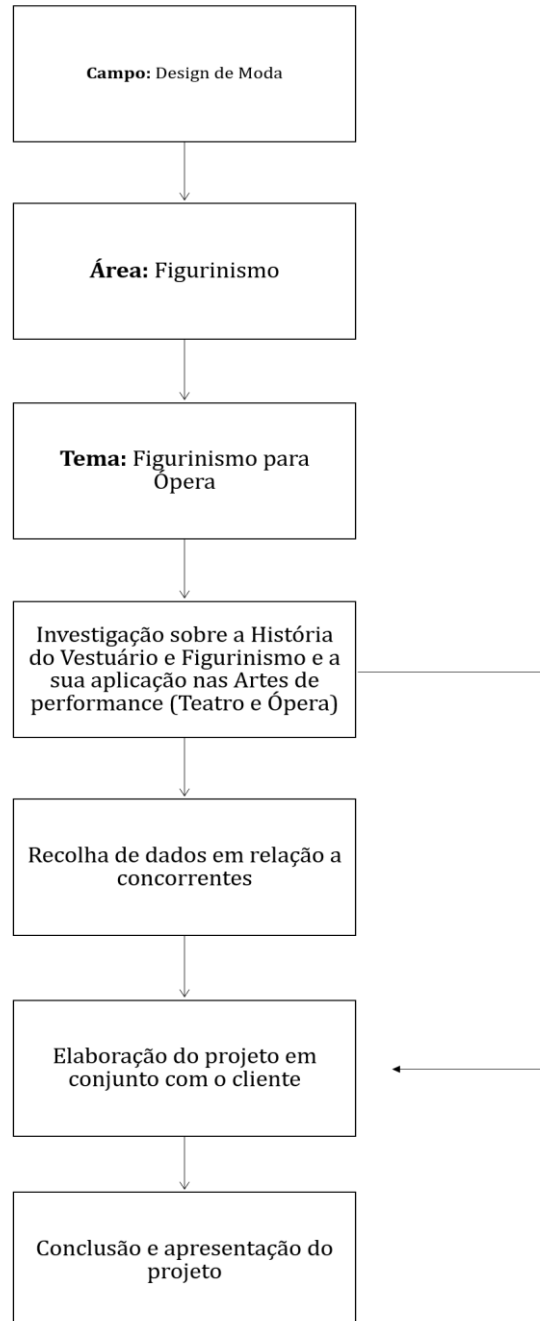
Em décimo primeiro lugar, procedemos a uma nova prova de vestuário, para reavaliar o ponto de situação. Após concluirmos que os figurinos estavam todos terminados, assistimos à peça para visualizar se existia uma coerência entre a paleta de cores e as personagens.

Em décimo segundo lugar, fizemos as últimas alterações necessárias, para que as entradas em cena fossem perceptíveis ao público.

Em décimo terceiro lugar, procedemos à manutenção dos figurinos, incluindo limpeza, reparos e passar a ferro para uma melhor apresentação.

No final, servimos de aderecistas, para nos certificarmos de que não haveria confusão entre figurinos e que não entrassem em palco com algum detalhe em falta.

Tabela 2 - Esquema da metodologia prjetual



10.3 Mito de Orfeu e Eurídice

O mito de Orfeu e Eurídice é uma das histórias mais trágicas e comoventes da mitologia grega. Orfeu, filho da musa Calíope e do deus Apolo, era um talentoso poeta,

músico e cantor. A sua música tinha o poder de encantar, não apenas os seres humanos, mas também os deuses e até mesmo a natureza.

Orfeu apaixonou-se perdidamente por Eurídice, uma jovem de grande beleza e doçura. Casaram-se e pareciam destinados à felicidade, mas reservaram-se-lhes outros planos. Um dia, enquanto Eurídice caminhava pelos campos, foi vista por Aristeu, um apicultor que também a desejava. Aristeu tentou agarrá-la, mas a jovem fugiu com todas as suas forças. No entanto, durante a fuga, Eurídice foi mordida por uma serpente venenosa e morreu instantaneamente.

Orfeu ficou desolado com a perda de sua amada. Ele não conseguia aceitar a ideia de viver sem Eurídice. Movido pela tristeza e pelo amor que sentia, decidiu descer ao reino dos mortos, determinado a trazer a amada de volta à vida. Armado apenas com a lira, cujas notas mágicas tocavam nos corações de todos, ele atravessou os portões sombrios do submundo.

Ao chegar ao reino de Hades, Orfeu tocou e cantou com tamanha habilidade e emoção que até mesmo as almas dos mortos foram tocadas pela música. Hades e Perséfone, a rainha do submundo, foram comovidos pelo lamento de Orfeu e concordaram em devolver Eurídice sob uma condição: ele deveria caminhar à frente dela até alcançar a luz do mundo dos vivos, sem olhar para trás para garantir que ela o seguia.

Com um coração cheio de esperança, Orfeu começou a jornada de volta, com Eurídice seguindo atrás dele nas sombras. Ele podia ouvir os passos suaves da amada, mas a dor da incerteza e o desejo avassalador de vê-la, foram crescendo no seu peito. Incapaz de resistir, no momento em que estavam prestes a alcançar a luz, ele olhou para trás, esperando ver o rosto de Eurídice.

No entanto, esse ato de desobediência foi fatal. No instante em que Orfeu se virou, Eurídice desapareceu, voltando para as profundezas do submundo. Perdeu-a para sempre, e agora a dor da sua perda era ainda maior do que antes. Orfeu ficou arrasado, completamente mergulhado em tristeza e desespero.

Após a morte de Eurídice, Orfeu vagueou pela Terra sem rumo, lamentando a perda e afastando-se de tudo e todos. A música, que antes encantava a todos, agora era somente uma expressão de dor e melancolia. A tristeza era tão profunda que até mesmo as criaturas divinas e selvagens se curvavam ao seu lamento.

10.4 Monteverdi (1567 - 1643)

Monteverdi foi um compositor italiano do período barroco. Considerado um dos mais emblemáticos compositores da transição do Renascimento para o Barroco, nasceu em Cremona, Itália, e começou a sua carreira musical como cantor. Mais tarde, estudou com Marc'Antonio Ingegneri, em Cremona e depois em Mântua, onde se tornou mestre de capela da corte Gonzaga.

Conhecido por ter sido um pioneiro da ópera e por ter desenvolvido o estilo concertante, escreveu música sacra e secular, incluindo madrigais e óperas, e foi um dos primeiros compositores a usar o recitativo, uma forma de canto falado. A sua música também se destacou pelo uso expressivo da dissonância e pelo uso da harmonia para criar emoções e dramatismo.

Enunciamos as obras mais emblemáticas de Monteverdi:

- *L'Orfeu* (1607) - ópera em cinco atos
- *Il combattimento di Tancredi e Clorinda* (1624) - madrigal em oito vozes
- *Vespro della Beata Vergine* (1610) - coleção de motetos e salmos para coral e orquestra
- *Lamento della Ninfa* (1638) - madrigal em três vozes
- *Selva morale e spirituale* (1640-41) - coleção de música sacra para coro e orquestra
- *L'incoronazione di Poppea* (1642) - ópera em três atos
- *Il ritorno d'Ulisse in patria* (1640-41) - ópera em três atos
- *Madrigals, Book VIII* (1638) - coleção de madrigais em cinco vozes, considerada uma das obras mais importantes de Monteverdi.

10.4.1 L'Orfeu de Monteverdi

Esta ópera foi escrita em 1607 e é baseada na história grega de Orfeu e Eurídice. É considerada uma obra-prima da música barroca e uma das primeiras óperas na história da música ocidental.

L'Orfeo é uma obra dividida em cinco atos, que conta a história de Orfeu, um músico e poeta que tenta trazer a sua esposa, Eurídice, de volta ao mundo dos mortos. A ópera apresenta um elenco de personagens mitológicos, incluindo ninfas, pastores e deuses.

Uma das características mais importantes de *L'Orfeo* é a música. Monteverdi utilizou uma variedade de estilos musicais na sua composição, incluindo recitativos, árias, coros e danças. Além disso, a música de *L'Orfeo* é altamente expressiva e dramática, com o uso frequente de dissonâncias e harmonias complexas para transmitir as emoções dos personagens e o drama da história.

A ópera também é notável pelo uso inovador da orquestra. Monteverdi incluiu um grande número de instrumentos musicais na sua composição, incluindo violinos, violas, violoncelos, cravos, flautas e trombones. Isso permitia-lhe criar uma variedade de

texturas sonoras complexas e emocionantes, dando à ópera uma sensação muito moderna e inovadora.

L'Orfeo foi um grande sucesso aquando da primeira apresentação, em Mântua em 1607. A ópera foi posteriormente apresentada noutras cidades italianas e em toda a Europa, e continua a ser uma das óperas mais populares da história da música.

10.5 Aristófanes (445 - 385 A.C)

Aristófanes, um famoso dramaturgo da Grécia Antiga, alcançou fama como um dos principais comediantes históricos. Nascido em cerca de 446 a.C., em Atenas, viveu até cerca de 386 a.C. Ao longo da sua existência, produziu aproximadamente 40 obras teatrais, das quais 11 subsistem até hoje.

As peças de Aristófanes, denominadas comédias antigas, exibiam-se nos festivais teatrais, constituindo-se como uma forma popular de entretenimento. Os seus diálogos cómicos eram frequentemente satíricos e abordavam temas políticos, sociais e filosóficos vigentes.

Exímio na criação de diálogos engraçados, sátiras políticas e trocadilhos, Aristófanes ridicularizava figuras políticas destacadas e criticava questões relevantes da época, como a guerra e a corrupção. Também incorporava elementos fantásticos e personagens nas obras, explorando mitos e lendas gregas.

Algumas das suas obras mais conhecidas são *As Nuvens*, uma sátira aos filósofos Sócrates e sofistas, *Lisístrata*, uma comédia sobre mulheres atenienses que se negam a relacionar-se sexualmente com os maridos durante a guerra, e *As Rãs*, uma sátira aos poetas trágicos Eurípides e Ésquilo.

O trabalho de Aristófanes desempenhou um importante papel, não apenas como entretenimento, mas também como crítica social e política. Utilizando o humor como uma poderosa ferramenta, criticava a sociedade e os líderes da época. A sua influência no teatro e na comédia perdura através dos séculos, com as suas peças ainda hoje estudadas e encenadas.

10.5.1 As Rãs de Aristófanes

Para a concretização da peça teatral, utilizaram a obra *As Rãs*. Nesta obra o seu objetivo é atingir a hierarquia de valores estéticos e afetivos, numa Grécia que parecia decadente.

Dionísio, o Deus do teatro e das artes, e o seu escravo, Xântias, decidem empreender uma jornada ao submundo repleta de obstáculos e equívocos, em busca daquele que era considerado o melhor dos trágicos – Eurípides –, a fim de trazê-lo de volta ao mundo dos vivos. Para isso, Dionísio solicita orientações a Hércules sobre a ida e volta ao submundo. Após isso, parte em direção ao submundo e, durante o trajeto, presencia o

coro das rãs, esperando ser reconhecido como Héracles, com o intuito de facilitar a sua jornada. No entanto, Héracles deixou uma imagem negativa no submundo, levando Dionísio a preferir disfarçar-se de escravo, cedendo o papel de Héracles ao verdadeiro servo, Xântias. Ao perceber que Héracles-Xântias é bem recebido, eles invertem novamente os seus papéis, resultando numa série de acontecimentos hilariantes (a cena dois termina aqui). Ao chegar à residência de Plutão, testemunham um duelo entre Ésquilo e Eurípides, cujo objetivo é determinar quem é o melhor na sua arte e merecedor de tal honra. Dioniso assume o papel de juiz do duelo, surpreendendo todos com a sua escolha – a do melhor poeta, deixando-os boquiabertos.

10.6 Jacques Offenbach

Jacques Offenbach, conhecido, pelo seu nome de nascença, como Jakob Offenbach, era um compositor e violoncelista, de origem alemã, que nasceu em 1819, em Colônia, e faleceu em 1880, em Paris. Em 1831, aos 12 anos, Jacob já era considerado um violoncelista de renome, o que fez com que se mudasse para Paris para estudar música, tornando-se, assim, um dos compositores mais famosos da época. A partir de 1858, Paris atravessa a sua fase do Segundo Império, onde o compositor estreia a sua primeira opereta¹ – Orfeu no Inferno, tendo totalizado mais de cem operetas durante a sua vida. Algumas das suas obras mais conhecidas são a ópera *Les contes d'Hoffmann* (1881); *Orphée aux enfers* (1858) e *La belle Hélène* (1864). A música que compunha destacava-se pelos ritmos animados, as melodias cativantes e humor informal e relaxado.

10.6.1 Orphée aux enfers (Orfeu nos Infernos)

Este excerto é apresentado como uma cena de comédia. No início desta cena a primeira personagem a entrar em cena é a Opinião Pública, que expõe uma introdução ao ato que se irá apresentar. Segue-se o ato com Eurídice a cantarolar, surpreendida por Orfeu logo de seguida, onde se origina um diálogo entre os dois, com alguma ironia, discussão e bastante movimento das duas personagens. Inicialmente a Eurídice canta sobre a sua relação com o pastor No final surge um dueto entre o Orfeu e a Eurídice.

¹ Tipo de ópera, criada por Jacques Offenbach, onde o burlesco é predominante.

11. Euridisse-nos

Euridisse-nos é um espetáculo criado pelo departamento de música a partir do mito de *Orfeu e Eurídice*, porém com algumas adaptações das obras criadas por Monteverdi, Offenbach e Aristófanos.

A figura de Orfeu está intimamente relacionada com o nascimento da ópera e sobre ela recaíram as atenções de muitos criadores, desde o renascimento, até hoje. Talvez as visitas mais marcantes ao seu mito sejam as de Monteverdi, Gluck e, por motivos completamente diferentes, Offenbach.

Para este espetáculo pretendeu-se trazer a figura de Eurídice, responsável maior pela força do mito de Orfeu, onde figura, também ela, na produção operática. Trouxeram em palco, a declamação cantada de Monteverdi e a genial subversão de Offenbach. Juntaram-lhes um excerto de Aristófanos onde se planeia, também uma visita a Hades, a bordo da barca de Caronte.

A peça foi dividida em três cenas, começando por Monteverdi, onde as personagens celebram o casamento entre Orfeu e Eurídice. Porém, com a mulher ausente, um mensageiro anuncia a morte de Eurídice sob a mordida de uma serpente.

De seguida, entramos no excerto da obra de Aristófanos. Aqui, a participação dos personagens principais é inexistente. Este excerto apenas serve para referir o quão longe é a morte e que existem diversas formas de lá chegar. A mais conhecida é a do barqueiro Caronte, porém não existem tantas formas de sair de lá.

Por último, o excerto de Offenbach, que narra a situação amorosa entre Orfeu e Eurídice que, por sua vez, não é vista da melhor forma.

12. Proposta de trabalho

A proposta principal deste projeto é a realização de figurinos para a ópera *Euridisse-nos*, constituída pela junção de três atos *Orfeu nos Infernos*, de Jacques Offenbach; *LÓrfeu*, de Monteverdi; *As Rãs*, de Aristófanes; realizada em parceria com os alunos de Atelier de Ópera, da Escola Superior de Artes Aplicadas.

O primeiro ato, *LÓrfeu* de Monteverdi, Orfeu canta a felicidade do seu amor por Eurídice, em ambiente de festa, em que todos repetem algumas frases dele. A certa altura a festa é interrompida com a entrada da Mensageira, com a notícia da morte de Eurídice.

No segundo ato, *As Rãs*, de Aristófanes, são constituídas por três personagens secundárias, Xântias, Herácles, Dionísio; por duas personagens coadjuvantes, o Morto e Caronte; e duas personagens figurantes, os Carregadores. De uma forma sucinta, serve para explicar o quão longe é a morte e que existem várias formas de lá chegar.

Finalmente, no terceiro ato, *Orfeu nos Infernos*, de Offenbach, tem como personagens principais Orfeu e Eurídice, antecipadas por um monólogo de uma personagem-tipo, a Opinião Pública.

Esta parte divide-se em:

- Pequeno texto da Opinião Pública, apresentando-se
- Canção de Eurídice, onde ela fala sobre a sua relação com um pastor
- Diálogo entre Orfeu e Eurídice, em que discutem e percebem que a sua relação está no fim
- Dueto entre Orfeu e Eurídice - continuação do ambiente do dueto

13. Processo de Design

A partir do momento em que percebemos toda a história que existe durante o enredo da peça de teatro, passamos para a elaboração de *moodboards* de personagem, com referências visuais e caracterização das mesmas.

Euridisse-nos, é uma obra que se passa na Grécia Antiga, dentro do mundo divino dos antigos deuses gregos e as suas histórias. Para a realização dos *moodboards*, foram utilizadas imagens que espelham a época em si, juntamente com as suas caracterizações de personagens. Realizámos manipulações digitais para criar uma harmonia entre os *moodboards* de cada personagem, acompanhados por inspirações para os respetivos figurinos e paleta de cores.

13.1 Orfeu

Orfeu é uma figura lendária da mitologia grega. É conhecido como um talentoso músico, poeta e cantor. A sua biografia está ligada a lendas e mitos, retratado como uma figura de grande habilidade artística e poderoso musicais. Na obra, é umas das personagens principais. Orfeu caracteriza-se por ser teimoso, orgulhoso e dedicado.

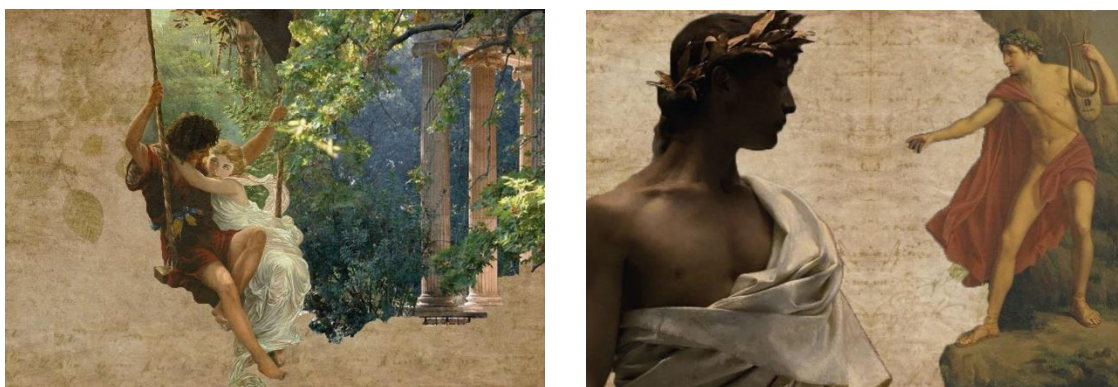


Figura 19 - Moodboard de Orfeu

13.2 Eurídice

Eurídice é uma personagem da mitologia grega, conhecida principalmente pela sua relação trágica com o músico e poeta Orfeu. Embora a sua biografia seja mais obscura em comparação com a de Orfeu, ela desempenha um papel significativo na história. Retratada como uma mulher amorosa, inteligente, feliz e determinada.



Figura 20 - Moodboard de Eurídice

13.3 Dionísio

Dionísio é frequentemente associado ao humor e à comédia na obra de Aristófanes. O seu papel como deus do teatro e das artes cênicas está ligado à natureza cômica das peças em que ele aparece. Ele é capaz de apreciar o humor e pode participar em situações engraçadas ou fazer piadas.



Figura 21 - Moodboard de Dionísio

13.4 Xântias

Na obra de Aristófanes, Xântias é um personagem recorrente, retratado como o escravo ou companheiro de viagem de Dionísio. Xântias geralmente serve como um contraponto cômico para Dionísio, trazendo um humor físico e sarcástico às cenas em que está presente. É astuto e, às vezes, até mais inteligente que o seu mestre divino. Xântias faz, diversas vezes comentários ou observações irônicas.



Figura 22 - Moodboard de Xântias

13.5 Héracles

Na generalidade, Héracles é apresentado como um herói lendário, conhecido pela a sua força e coragem. No entanto, nas comédias de Aristófanes é recorrentemente retratado de maneira humorística e satírica, destacando os aspetos cômicos e peculiares da sua personalidade.



Figura 23 - Moodboard de Héracles

13.6 Rãs

O momento das Rãs ocorre quando Dionísio se depara com um coro de rãs, que cantam e dançam de forma peculiar. A cena é conhecida pela sua musicalidade e pelo uso de onomatopeias, em que as rãs imitam os próprios sons numa espécie de canto característico.

Através dessa cena, Aristófanes utiliza a música e a comédia para criar uma atmosfera engraçada e ao mesmo tempo satírica. As rãs cantam no seu próprio dialeto, fazendo trocadilhos e brincadeiras sonoras.



Figura 24 - Moodboard das Rãs

13.7 Caronte

O Caronte é o responsável pela travessia de Dionísio, pelo rio até ao submundo. Apesar da sua natureza sombria, também pode ser visto como um tanto cômico. Retrata-se como um barqueiro rabugento e mesquinho, que exige o pagamento de uma moeda de ouro dos passageiros, antes de permitir que estes cruzem o rio. Essa abordagem mais cômica é característica das comédias de Aristófanes, onde mesmo os personagens sérios podem ser alvo de humor e sátira.



Figura 25 - Moodboard do Caronte

13.8 Mensageiro

O mensageiro é uma personagem secundária que desempenha um papel importante na trama. É responsável por trazer a trágica notícia a Orfeu – a de que a sua amada havia morrido, mordida por uma serpente.



Figura 26 - Moodboard do Mensageiro

13.9 Coro

Na ópera *Orfeo* de Claudio Monteverdi, há a presença de coros ao longo da obra. O coro desempenha um papel importante na criação de atmosfera, expressão emocional e fornecimento de comentários sobre a ação que se desenrola.



Figura 27 - Moodboard do Coro

13.10 Opinião Pública

A Opinião Pública é um personagem que desempenha um papel importante. A Opinião Pública é retratada como uma figura poderosa e influente, representando as crenças, valores e opiniões da sociedade em geral.



Figura 28 - Moodboard da Opinião Pública

13.11 Pastores

Os pastores também têm um papel musical importante na peça. Eles participam em cenas cantadas, adicionando camadas sonoras à trama.



Figura 29 - Moodboard dos Pastores

13.12 Morto e carregadores

Na obra de Aristófanes, mais especificamente na comédia *As Rãs*, o personagem conhecido como o *morto* é uma figura simbólica. Ele representa um poeta trágico falecido, cuja identidade específica não é mencionada no enredo. O *morto* é uma representação genérica dos poetas trágicos que já partiram e cujos talentos são lembrados e honrados. Os carregadores são os responsáveis por transportar esses corpos até ao submundo



Figura 30 - Moodboard do Morto e dos Carregadores

14. Esboços

Durante o processo de esboçagem das personagens, várias versões preliminares foram criadas, passando por modificações e ajustes, até chegarmos a uma representação final que melhor capturasse a essência desejada para a personagem.

Dado que a história retrata um mito da Grécia antiga, decidimos trazer uma paleta de cores mais neutra para as personagens secundárias e mais fortes para as personagens principais, de forma a conseguirmos, rapidamente, identificar quem são os protagonistas da história, como também, trazer um lado mais contemporâneo da impetração da obra.

Dito isto, apresentamos os esboços de cada personagem que desempenha algum um papel importante no enredo da história.

Para o Orfeu, procurámos distingui-lo das restantes personagens, atribuindo-lhe uma paleta de cores mais forte, acompanhado de uma camisa clássica branca com uma fita, que se prolongava pelo peito e de fácil remoção, pois existiriam dois atores para a mesma personagem e que tinham corpos diferentes. Cosemos dois botões em cada camisa, um no ombro direito e outro na lateral do lado esquerdo para facilitar a troca dos atores. Uma vez que eram dois atores a interpretar Orfeu, tivemos que pedir a calça de um deles para que as pudesse usar na apresentação, pois não conseguimos arranjar nenhum par que lhe servisse.

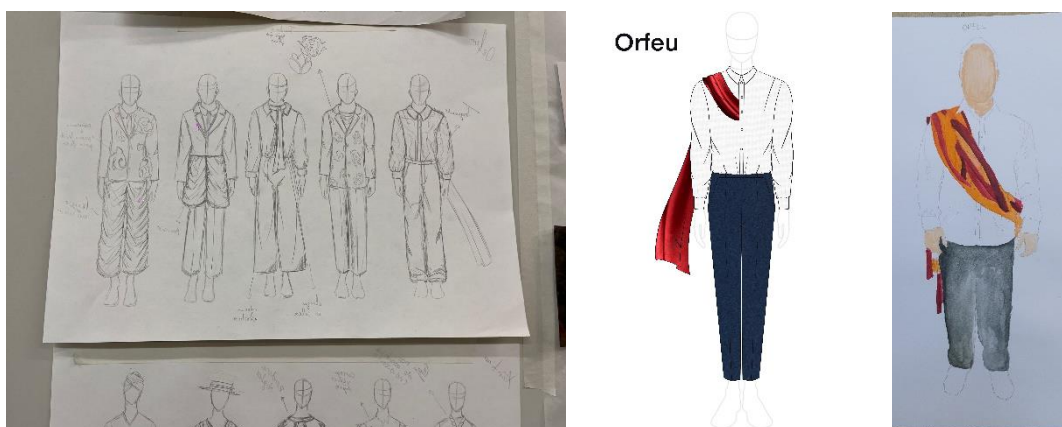


Figura 31 - Esboços Orfeu

Para Eurídice, procurámos transmitir a doçura e o lado mais romântico da personagem. Para tal, optámos por criar um vestido a partir de uma manipulação da camisa e um lençol franzido. Tingimos o vestido de flores em diversas dimensões, a cor de rosa. No final decidimos colocar uma fida à volta da cintura. Era de grande importância conseguir chamar a atenção de público pois era uma personagem principal.



Figura 32 - Esboços Eurídice

Para o Dionísio, recorremos a uma paleta de cores mais neutra, porém, como se tratava de um deus, quisemos atribuir um lado mais formal, investindo na confecção das peças, a fim de que se revelasse mais interessante. Assim sendo, unificámos uma camisa com a frente completa de um casaco e, para a acompanhar, uma calça descontraída bege, à qual tivemos de fazer ajustes na bainha e no cós.



Figura 33 - Esboços Dionísio

Para o Xântias, visto que não passava de um mero escravo, optámos por tons terrosos e prosseguimos ao tingimento da camisa com café e à sua desconstrução, eliminando qualquer registo de detalhes que uma camisa clássica normalmente tem. A calça sofreu rasgos nas bainhas e foi necessário ajustar o cós à cintura da atriz.

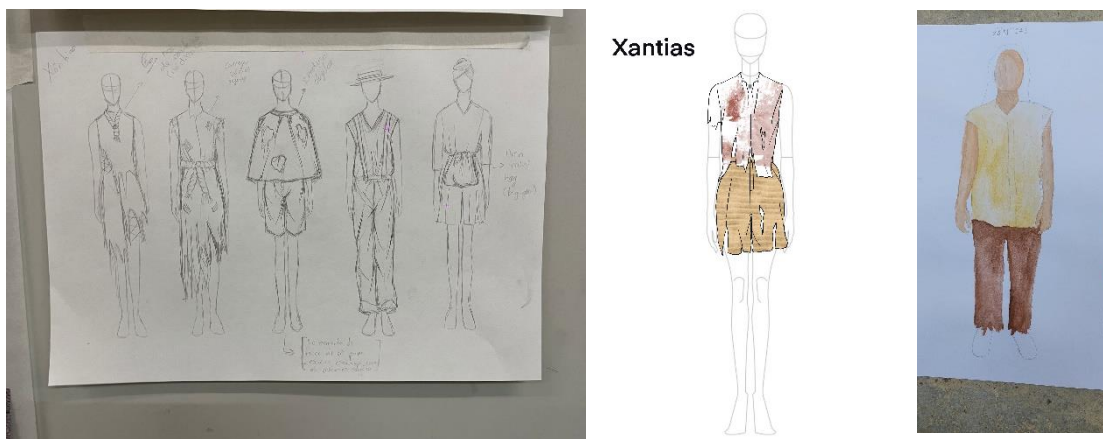


Figura 34 - Esboços Xântias

Para o Héracles, também conhecido como Hércules, decidimos retratá-lo como um herói da antiguidade, fazendo referência ao leão que ele havia derrotado numa das suas aventuras. Fizemo-lo através de um casaco de pelo desconstruído, uma camisa branca e uma calça preta.



Figura 35 - Esboços Héracles

Para o Caronte, optámos por carregar a sua essência com tons mais escuros, como cinzento e o preto, na medida em que ele é o responsável pela travessia do rio dos mortos/pântano até ao submundo. Utilizámos malha para atribuir um ar mais antiquado à personagens, em conjunto com uma calça clássica, pois na mitologia Caronte tinha uma grande importância. Também rasgámos a camisa nos ombros para elevar o grau de autenticidade da personagem.



Figura 36 - Esboços Caronte

As rãs é o momento mais cómico de toda a obra, porém de curta duração. Como elas iriam estar escondidas, não se investiu muito nos figurinos. Apenas criámos um adereço para a cabeça. Desenvolvemos um chapéu verde que fizesse lembrar uma folha de um pântano. Optámos por camisas e calças pretas que foram fornecidas pelos próprios alunos de música.



Figura 37 - Esboços das Rãs

Para os dois pastores, decidimos pregar capas que tínhamos encontrado numa das peças de roupa em desuso. Assim, ficariam pregadas na camisa juntos aos ombros das atrizes. Para as calças, tínhamos duas opções, um par em bombazine castanho, que foram ajustadas na cintura e nas bainhas, e outro par em bege que serviu perfeitamente à atriz.



Figura 38 - Esboços dos Pastores

Para a Opinião Pública, uma vez que ela é a voz da plateia e de todos os pensamentos, consideramos a personagem como alguém sábio e com uma certa idade. Para a elaboração deste figurino, usámos uma saia velha à qual ajustámos a cintura, com um xaile de gola caída costurado à camisa.



Figura 39 - Esboços da Opinião Pública

Para o morto e os carregadores, simulamos um funeral, mas como não tinham grande participação em cena, aproveitámos para destacar pequenos detalhes e facilitar a percepção ao público do papel que desempenhavam na obra.



Figura 40 - Esboços do Morto e dos Carregados

Para as restantes personagens, uma vez que não tiveram grande participação, optámos por vesti-los de igual forma, a Mensageira, o Coro, o Narrador e o Acompanhante. Todos serviram para causar mais drama e fortes emoções ao público, apareceram de camisa e calça preta para ser fácil a sua distinção junto das restantes personagens do enredo.

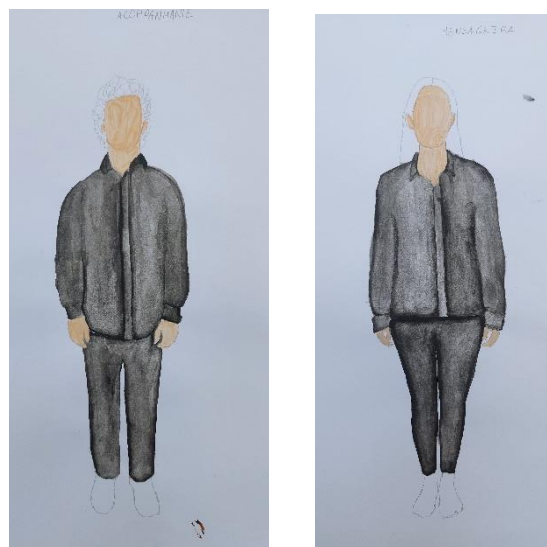


Figura 41 - Esboços da Mensageira, do Coro e do Narrador

15. Confeção de cada personagem

Após esboçar todas as personagens, escolher o material que se iria utilizar dentro do que se arranjou e realizar provas de vestuário para percebermos se seria viável continuar o projeto, passamos para o processo de confeção. Como mencionado anteriormente, as vestes maioritariamente eram peças em segunda mão e por isso, sofreram alterações para que os atores pudessem sentir-se confortáveis na hora da atuação.

15.1 Orfeu

Unicamente tivemos de coser dois botões em cada camisa, para suportar o peso do lenço que iria fazer a troca no meio da peça. Para o lenço laranja, aproveitamos o corpo base do acessório e acrescentamos tiras de fita vermelhas cosidas aleatoriamente para causar um caimento mais elegante e notável.



Figura 42 - Confeção de Orfeu

15.2 Eurídice

No processo de criação da Eurídice, tivemos de arranjar um tecido semelhante ao da camisa para realizar o encaixe do vestido ao seu redor. Para efeitos do mesmo, franzimos o vestido na cintura e ajustamos a bainha. De seguida, procedemos ao tingimento na criação das flores. Usando tintas específicas, amarrotamos zonas do vestido para conseguir atribuir o efeito desejado.



Figura 43 - Confeção de Eurídice

15.3 Dionísio

Para o Dionísio, tivemos de coser uma frente completa de um casaco, nas laterais de uma camisa e fazer dois encaixes triangulares para dar espaçamento e a atriz conseguir movimentar-se melhor. Para a calça, apenas ajustou-se a cintura e a bainha.

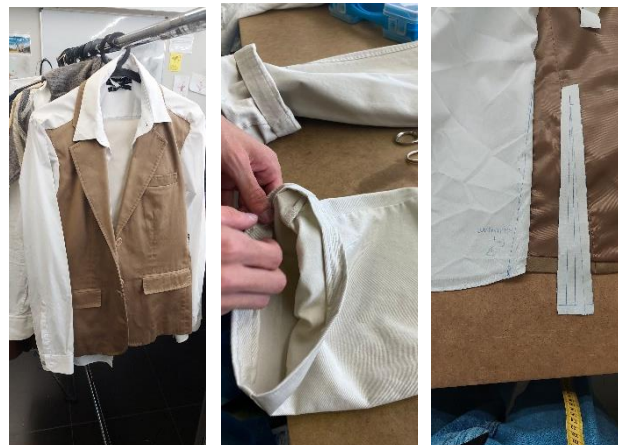


Figura 44 - Confeção de Dionísio

15.4 Xântias

Para esta personagem anulamos qualquer detalhe da camisa, desde mangas, colarinho e bolso, devido ao carácter da mesma. Tingimos a camisa com café em água quente com sal, para evitar o desaparecimento do tingimento. Depois procedemos a várias lavagens da peça para tirar o excesso e o cheiro do café que poderia incomodar o ator. Para a calça, ajustamos a cintura e rasgamos as bainhas.



Figura 45 - Confeção de Xântias

15.5 Héracles

No processo de criação desta personagem, desconstruímos um casaco em pelo, que posteriormente foi pregado na camisa de forma a parecer uma capa. Não houve qualquer alteração na calça.



Figura 46 - Confeção de Héracles

15.6 Pastores

Para os pastores, reutilizamos uma capa com dupla proteção, assim sendo, cortamos em duas metades para coser á camisa de cada uma. Uma das capas foi pregada junto ao colarinho e a outra, ao nível dos ombros. Para as calças. Só fizemos ajuste em um par, na cintura e bainha da mesma.



Figura 47 - Confeção dos Pastores

15.7 Caronte

Para o Caronte, utilizamos uma camisola de malha onde retiramos as mangas. Por baixo tinha uma camisa com a cabeça de manga rasgada para dar um aspeto mais desconstruído á personagem. A calça seria clássica e não foi necessário fazer ajustes.



Figura 48 - Confeção do Caronte

15.8 Opinião Pública

Na opinião pública, cortamos uma camisola de malha já desgastada pelo tempo, em que criamos um xaile de gola caída pregada á camisa. Para a saia, apenas apertamos para que coubesse na atriz.



Figura 49 - Confeção da Opinião Pública

15.9 As Rãs

As rãs não exigiram intervenção no vestuário, apenas fizemos um molde do chapéu que iríamos usar na peça.



Figura 50 - Confeção das Rãs

15.10 Morto e carregadores

Como estas personagens trabalham em conjunto, simulamos um funeral na vida real, para o morto, cosemos uma lapela á camisa e os carregadores foram de gravata. Não houve necessidade de intervir nas calças pois os atores forneceram esse material da sua própria responsabilidade.



Figura 51 - Confeção do Morto e dos Carregadores

15.11 Mensageiro, coro e narrador

Para estas personagens, não houve nenhuma intervenção, apenas foram vestidos comumente de preto pois representavam um papel mínimo.

Uma vez prontos os figurinos, pedimos aos atores e atrizes que usassem calçado preto, de preferência calçado clássico, para que existisse uma coerência ainda mais perceptível na visão geral dos coordenados.

16. Line Up final



Figura 52 - Line Up final das personagens

17. Fitting

Após a conclusão da confecção das vestimentas, o próximo passo é a etapa do *fitting*. Durante essa fase, os atores têm a oportunidade de experimentar os figurinos, a fim de realizar eventuais ajustes necessários e se familiarizarem com as roupas. Importante referir que realizamos várias provas de vestuário já com os figurinos prontos, para perceber se realmente era necessária alguma alteração.







Figura 53 - *Fitting* de todas as personagens nos respetivos atores

18. Fotografias do evento

No dia 7 de junho de 2023, realizou-se a apresentação de ópera *Euridisse-nos*, no Museu Francisco Tavares Proença Júnior, em Castelo Branco e no dia 11 de junho de 2023 em Matosinhos, Perafita.

Segue-se alguns registos fotográficos o evento:





Figura 54 - Registos fotográficos do evento *Euridisse-nos*

19. Orçamentação

Para a realização de espetáculos que envolvam a criação de determinados equipamentos, como adereços de cena, figurinos ou músicas, é necessário proceder à criação de um orçamento para cobrir todos os gastos. Para vários projetos, essa ferramenta é essencial, e o nosso não é exceção.

Na concretização da obra *Euridisse-nos*, reutilizamos peças de roupa, mas também precisamos comprar determinados materiais, como tecido, aviamentos, folhas e tingimentos.

Contudo, para melhor compreendermos como funciona o campo do figurinismo no mundo real, realizamos uma tabela a uma escala profissional, partindo da tabela salarial de um estágio profissional de licenciatura, novecentos e sessenta euros.

Tabela 3 - Orçamento

$$8h \times 5 \text{ dias uteis} \times 4 \text{ semanas} = 160 \text{ h (mensais)}$$

$$\frac{960 \text{ €}}{160 \text{ h}} = 5,22 \text{ €/h (mensais)}$$

Despesas (projeto)	Horas
Pesquisa	70 h
Esboços	15 h
Ilustrações	15 h
Moodboards	30 h
Deslocações a lojas	20 h
Fichas técnicas (atores)	20 h
Fichas técnicas (personagem)	30 h
Total	200 h

$$200 \text{ h} \times 5,22 \text{ €/h} = 1044 \text{ €}$$

Despesas (peças)	Horas
Modelagem	1 h
Confeção	25 h
Manipulações Têxteis	10 h
Total	36 h

$$36 \text{ h} \times 5,22 \text{ €} = 187,92 \text{ €}$$

Despesas (peças)	Euros (€)
Vestuário	10 €
Tecidos	10€
Corantes	25€
Aviamentos	10€
Gasolina	40€
Adereço de cena	15€
Total	110 €

Total do Projeto (€)	Euros (€)
1044 € + 187,92 € + 110 €	1341,92 €

20. Conclusão

Em conclusão, o nosso projeto foi uma oportunidade única de explorar minuciosamente o campo do figurinismo e realizar uma investigação detalhada. Durante esse processo, adquirimos um entendimento claro das diferenças entre Design de Moda e Figurinismo, reconhecendo a importância crucial do figurino na construção de personagens e na criação de atmosferas temáticas.

Compreendemos que o figurino pode variar significativamente em diferentes áreas, como teatro, cinema, televisão e moda, e aplicamos esse conhecimento em um projeto real para um cliente efetivo. Foi gratificante desenvolver figurinos personalizados e adaptados às necessidades específicas do cliente, levando em consideração os recursos necessários, os materiais, a mão de obra e os prazos envolvidos.

Apesar de tentarmos cronometrar as etapas do projeto, o tempo foi o nosso maior obstáculo, criando atrasos em certos períodos do trabalho que poderiam ter sido rapidamente concluídos. Porém, a orientação dada ao longo do semestre permitiu que o projeto seguisse em frente e alcançasse os melhores resultados.

Em suma, este projeto proporcionou-nos um conhecimento aprofundado do figurinismo, desenvolvendo habilidades na criação de figurinos e na gestão de projetos.

21. Referências Webgráficas

AGUIAR, Lilian Maria Martins de. (s.d.). Os espetáculos teatrais na Idade Média. *PrePara Enem*. Consultado de: <https://www.preparaenem.com/historia/os-espetaculos-teatrais-na-idade-media.htm>

AIDAR, Laura. (s.d.). Commedia Dell'Arte. *Toda matéria*. Consultado de: <https://www.todamateria.com.br/comedia-dell-arte/>

AIDAR, Laura. (s.d.). História do teatro. *Toda matéria*. Consultado de: <https://www.todamateria.com.br/historia-do-teatro/>

AIDAR, Laura. (s.d.). História do teatro. *Toda matéria*. Consultado de: <https://www.todamateria.com.br/historia-do-teatro/>

APCEN. (s.d.). *Maria Barbalho – Figurinista*. Consultado de <https://apcen.pt/pt/project/maria-barbalho/>

ARAUJO, Lindomar da Silva. (s.d.). Figurino. *InfoEscola*. Consultado de: <https://www.infoescola.com/artes-cenicas/figurino/>

ARAUJO, Lindomar da Silva. (s.d.). Melodrama. *InfoEscola*. Consultado de: <https://www.infoescola.com/teatro/melodrama/>

CLARA, Graça Maria da Silva Rodrigues Santa. (2009). O desenho de figurino e a formação académica [Tese de Mestrado, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes]. Reportório de: [file:///C:/Users/Utilizador/Downloads/8738-Texto%20do%20Artigo-24619-1-10-20131028%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Utilizador/Downloads/8738-Texto%20do%20Artigo-24619-1-10-20131028%20(1).pdf)

DE CASTRO, Marta Sorelia Felix. COSTA, Nara Célia Rolim. (2010). Figurino – O Traje de Cena. IARA, V.3, No.1., 80.) http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/wp-content/uploads/2015/01/05_IARA_vol3_n1_Artigo.pdf

Dia a Dia educação. (s.d.). *Idade Média*. Consultado em: <http://www.arteseed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=179#antiguidade>

Dia a Dia educação. (s.d.). *Pré-história*. Consultado em: <http://www.arteseed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=179#antiguidade>

Dia a Dia educação. (s.d.). *Teatro Grego*. Consultado em: <http://www.arteseed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=179#antiguidade>

DIANA, Daniela. (s.d.). Teatro Renascentista. *Toda Matéria*. Consultado de <https://www.todamateria.com.br/teatro-renascentista/>

DIANA, Daniela. (s.d.). Teatro Vicentino. *Toda Matéria*. Consultado de <https://www.todamateria.com.br/teatro-vicentino/>

Foco na História. (2020, outubro 12). *Orfeu e Eurídice: Um Amor Além da Vida - Mitologia Grega em Quadrinhos* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=JjjAOEFUKoU>

GONÇALVES, Júlio César. (s.d.). O Teatro no Século XX. *Grupo escolar*. Consultado de <https://www.grupoescolar.com/pesquisa/teatro-seculo-xx.html>

HiSoUR Arte Culruta Exposição. (s.d.). *Teatro Renascentista*. Consultado de <https://www.hisour.com/pt/renaissance-theater-33303/>

Infopédia. (s.d.). Aristófanés. Consultado de [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$aristofanes](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$aristofanes)

Infopédia. (s.d.). José António Tenente. Consultado de [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$jose-antonio-tenente](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$jose-antonio-tenente)

Maestrovirtuale. (s.d.). *Teatro romântico: origem, características, autores e obras*. Consultado de <https://maestrovirtuale.com/teatro-romantico-origem-caracteristicas-autores-e-obras/>

RAMOS, Jefferson Evandro Machado. (2020, agosto 30). Sua Pesquisa. *Aristófanes*. Consultado de <https://www.suapesquisa.com/biografias/aristofanes.htm>

SAN FRANCISCO OPERA. (s.d.). *Who wrote the first opera*. Consultado de: <https://www.sfopera.com/learn/about-opera/a-brief-history-of-opera/>

SANTANA, Ana Lúcia. (s.d.). Aristófanes. *InfoEscola*. Consultado de <https://www.infoescola.com/biografias/aristofanes/>

SANTOS, Gláucio Machado. (2013). O espaço da cena no teatro egípcio antigo: reflexões sobre práticas de montagem nos primórdios das artes cênicas e sua relação com os espectadores [Artigo derivado de dissertação, Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia]. Relatório de: [file:///C:/Users/Utilizador/Downloads/8738-Texto%20do%20Artigo-24619-1-10-20131028%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Utilizador/Downloads/8738-Texto%20do%20Artigo-24619-1-10-20131028%20(1).pdf)

Teatro Simbolista. (s.d.) <https://www.grupoescolar.com/pesquisa/o-teatro-simbolista.html>

TENENTE, José António. (s.d.). Página *Sobre* [LinkedIn]. Consultado de: https://pt.linkedin.com/in/jose-antonio-tenente-a0ba9145?original_referer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

Universidade de Coimbra. (2015, abril 30). *As Rãs*. Consultado de <https://www.uc.pt/cech/investigacao/projecto-geral/associacao-cultural-thiasos/producoes/as-ras/>

Wikipédia. (2021, novembro 7). *Jacques Offenbach*. Consultado de https://pt.wikipedia.org/wiki/Jacques_Offenbach

Wikipédia. (2023, abril 24). *Claudio Monteverdi*. Consultado de https://pt.wikipedia.org/wiki/Claudio_Monteverdi

Wikipédia. (2023, fevereiro 7). *Teatro do naturalismo*. Consultado de https://pt.wikipedia.org/wiki/Teatro_do_naturalismo

Wikipédia. (2023, maio 25). *Aristófanes*. Consultado de <https://pt.wikipedia.org/wiki/Arist%C3%B3fanes>

Wikipédia. (2023, maio 3). *António Lagarto*. Consultado de https://pt.wikipedia.org/wiki/Ant%C3%B3nio_Lagarto

1. Anexo

Glossário

A

- Aderecista – Técnico que fabrica e transforma os adereços. É a pessoa encarregada dos adereços no teatro.
- Adereço de cena – Objeto que decora a cena e é apostado no cenário. Objeto que ornamenta um cenário numa representação de teatro. Objeto que decora a cena como adorno para situar a época, a condição econômica, social ou política das personagens.
- Advertência – Texto marginal do autor dramático quando se dirige ao leitor para advertir das suas intenções, para precisar as circunstâncias do seu trabalho, analisar a sua obra.
- Agon – termo da Comédia antiga (Aristófanes) para designar o diálogo central de um conflito entre inimigos. Hoje o termo é mais lato referindo-se ao ponto central de uma história, ao coração de um drama.
- Alçapão- Abertura do chão do palco, dissimulada aos olhos dos espectadores, para encenar efeitos de aparição e desaparecimento de atores ou objetos cênicos.
- Amador – Diz-se do que faz teatro, normalmente nas sociedades recreativas, sem remuneração. Ao longo dos tempos, frequentemente, os grupos de teatro amador “forneceram” atores ao teatro profissional. Ator ou atriz não profissional, que pratica a sua arte sem visar lucros.
- Anfiteatro – Recanto, geralmente circular ou semicircular, com arquibancadas ou filas de assentos em semicírculo, tendo ao centro um estrado, o palco onde se fazem representações.
- Antagonista – Personagem em oposição ao conflito. O carácter antagonista do universo teatral é um dos princípios essenciais da forma dramática.
- Antiteatro – Termo geral que designa uma dramaturgia e um estilo de jogo dramático que nega todos os princípios da ilusão teatral. O termo aparece nos anos cinquenta, nos começos do teatro do absurdo.
- Aparte – Falas destinadas ao público, não sendo ouvidas pelas outras personagens.
- Aplausos – Demonstração de agrado por parte da plateia, por meio de palmas.
- Argumento – Pode ser considerado um resumo da peça, ou melhor, da história da peça, que visa informar o público (normalmente no início) sobre a história que lhe será contada.
- Arquétipo – Personagem que se assume como modelo mítico do imaginário de um povo que está acima de um modelo real.
- Aristotélico – Termo usado para designar uma dramaturgia baseada na ilusão. Tornou-se sinónimo de teatro dramático.

- Arquitetura Teatral – Diz-se da complexa especialidade que é a construção, decoração e equipamento de um teatro, no seu conjunto de instalações de serviço e para uso público, bem como do exterior.
- Arrumador – O assistente da sala que leva os espectadores aos seus lugares.
- Articular – Pronunciar de forma clara as palavras não desvirtuando a língua.
- Assoalho – O piso do palco. Deve ser feito de madeira, por alguns motivos importantes: facilidade de fixação do cenário, som, estabilidade dos atores.
- Ato – Divisão da peça em partes de importâncias iguais.
- Ator/Atriz – Aquele que cria, interpreta e representa uma ação dramática, com base no texto, adquirindo a vida dos personagens. É o principal agente de expressão ou comunicação num espetáculo teatral. Atribui plenitude física e espiritual ao texto do dramaturgo, através do seu corpo e da sua voz, para demonstrar ao público a personagem que interpreta.
- Atuação – Diz-se da representação de determinado ator/atriz. Interpretação de uma personagem.
- Audição – Destina-se a escolher, através de provas práticas, atores para representar uma personagem e integrar um espetáculo.

B

- Balaustrada – Elemento de decoração do cenário que reproduz um patamar ou varanda.
- Bambolina – Uma das vestimentas suspensas sobre toda a extensão do palco, que evita o vazamento do urdimento e define a altura do palco, em tecido de pouca altura e comprida. A bambolina mestra é uma peça em tecido, estruturada ou não, suspensa sobre a frente do palco e imediatamente atrás do quadro do proscênio, regulando a altura da boca de cena.
- Bastidores – Diz-se, genericamente, dos espaços do palco fora da vista do público. Espaço interno do palco, em volta do cenário, por onde circulam atores e outros profissionais durante o espetáculo, sem serem vistos pelos espectadores.
- Black-out – Expressão inglesa que designa o escuro total no palco e na sala.
- Boca de Cena – Frente do palco. Vão aberto na caixa cênica que define a máxima abertura do palco, que pode ser reduzida em altura e largura pela bambolina mestra e pelos reguladores.
- Bufão – Presente na maioria das comédias. Apresenta a sociedade e os seus vícios de forma grotesca. O excesso e exagero são marcas deste tipo de personagem.
- Burlesco – forma cômica exagerada e de paródia, empregando expressões triviais para travestir personagens e situações heróicas; a epopeia burlesca aparece em França no século XVIII. No século XX, o burlesco encontra a sua perfeita expressão em certos filmes cômicos.

C

- Cabelheiro – Profissional que executa os penteados de época ou contemporâneo. Profissional especializado no arranjo das cabeleiras e dos penteados dos intérpretes.
- Cabine – Compartimento geralmente existente ao fundo do palco e de onde operam o luminotécnico e o sonoplasta.
- Camareira (o) – profissional que cuida das roupas dos personagens e os auxilia a vestirem os figurinos.
- Camarim – Local onde os atores trocam de roupa e se maquam antes da apresentação.
- Canevas – O canevas é o resumo (o roteiro*) de uma peça, para as improvisações dos atores, em particular na Commedia dell'arte*. Os comediantes usam os roteiros (ou canovaccios) para resumir a intriga, fixar os jogos de cena, os efeitos especiais ou os lazzi*. Chegaram até nós coletâneas deles, que devem ser lidos não como textos literários, mas como partitura constituída de pontos de referência para os atores improvisadores.
- Canhão seguidor – Refletor de grande potência com movimento manual utilizado para acompanhar atores, bailarinos etc.
- Canto – Do teatro grego, termo para designar o texto poético de coro. No teatro de Brecht aplicavase também o canto embora com intenção parcialmente diferente.
- Carácter – Traço próprio a uma pessoa que a permite distinguir dos outros. Conjunto de traços físicos, psicológicos e morais de um personagem. Pessoa ou personagem considerada na sua individualidade, originalidade, nas suas qualidades morais. Os caracteres constituem, segundo Ariosto, um dos seis elementos da tragédia, com o canto, elocução (estilo do discurso), a fábula, o pensamento e o espetáculo.
- Caracterização – A pintura da cara do ator, com ou sem emprego de postigos ou cabeleiras de acordo com a personagem que vai interpretar. Preparação física e psicológica do ator para viver a sua personagem. A arte e a técnica utilizadas pelo artista, valendo-se de recursos materiais como cosméticos, adereços, máscaras, indumentárias, para adquirir as características físicas que completarão a figura da personagem.
- Cartaz – Peça publicitária para ser afixada em locais públicos, anunciando um espetáculo; anúncio. Estar em cartaz: expressão que serve para indicar que determinado espetáculo está em exibição num teatro, durante uma temporada.
- Catarse – Uma das finalidades e conseqüências da tragédia; Ato de evacuação e descarga afetiva que resulta numa lavagem e purificação por regeneração do ego que percebe.
- Cena – Termo designando o espaço de atuação, parte ou divisão de um ato onde não está previsto nenhuma mudança de personagens.

- Cenário – é a decoração teatral criada pelo cenógrafo que dá a ideia do acontecimento.
- Cenografia – Arte e ciência da organização do palco e do espaço teatral para a encenação.
- Cenógrafo – O autor do cartão ou maquetas do cenário. Supervisiona a sua construção e montagem. Técnico responsável pelo projeto dos cenários de um espetáculo, podendo ser ou não um artista plástico ou até mesmo um arquiteto. O cenógrafo não só cria, como deve acompanhar a construção dos cenários.
- Charriot – Estrado praticável, montado sobre rodas, destinado a uma mutação rápida, parcial ou total da cena podendo entrar pelos lados ou pelo fundo do palco.
- Coadjuvante – Papel secundário; Ator cuja única função é valorizar seus parceiros.
- Comédia – Ação cênica que provoca o riso pela situação das personagens ou pela utilização de trejeitos e dos caracteres, cujo desfecho é feliz.
- Comédia satírica – Tipo de peça que critica a sociedade ou a política de forma cômica.
- Comédia Dell’arte – Forma teatral com início no séc. XVI, que se baseava no improvisado e exigia muitas habilidades dos atores, como canto, dança e até malabarismo. Tinha personagens fixos e um ator passava, muitas vezes, a vida inteira interpretando o mesmo personagem.
- Comédia musical – Comédia ou intriga, pouco restrita, que serve de pretexto a uma série de canções e de danças. Um bom exemplo é a comédia musical “Hair” composta em 1967.
- Contexto – Conjunto de circunstâncias que rodeiam a emissão do texto linguístico e/ ou da sua representação, circunstâncias que facilitam ou permitem a sua compreensão.
- Contracena – O jogo de cena de um ator com outro.
- Contracena – O jogo de cena de um ator com outro.
- Contracenar – Atuar em cena em simultaneidade com outro ou outros atores, dando-lhes ou não réplica. Ação e reação de um ator ou grupo de atores, enquanto outro conduz a cena principal, com o objetivo de manter a continuidade dramática; Ação ou diálogo secundário entre dois ou mais intérpretes, paralelo à ação principal; Cena simulada; cena muda de um ator, fisionômica ou expressiva, em relação ao que escuta ou lhe está no pensamento; ato de um intérprete escutar o seu oponente sem interferir com falas; fingir que dialoga enquanto os demais atores falam e agem.
- Contraponto – Série de linhas temáticas ou de intrigas paralelas que se correspondem num princípio de contraste.
- Contrarregra – é o responsável por colocar em cena os elementos cênicos e os efeitos especiais, cuida da limpeza, reparos e luzes para o começo do espetáculo. Durante o espetáculo segue o guião, dá os sinais para início e final do espetáculo

e para a execução das tarefas dos demais técnicos e entrada dos atores em cena. É ao contrarregra, que compete providenciar todo o material, tanto de apoio como de uso da cena e dos atores no momento do espetáculo, incluindo a decoração de cena, com tudo o que for necessário para caracterizar o ambiente – móveis, peças decorativas e outros adereços adequados para a perfeita realização da trama prevista pelo texto.

- Convenção teatral – Conjunto de pressupostos ideológicos e estéticos, explícitos ou não, que permitem ao público receber corretamente a peça; por exemplo: a Quarta parede do palco, os apartes dos atores, o uso de um coro, o uso de objetos com outras funções; o próprio palco como espaço de ficção.
- Coreografia – termo, vindo do teatro grego que designava a arte de dirigir os coros, utilizada depois no começo do século XVIII, para designar a arte de compor as danças e de regular as figuras e os passos. Hoje em dia utiliza-se este termo para designar a encenação do teatro gestual e mesmo do ballet.
- Coro – Grupo ou grupos alternados, encarregados de intervir coletivamente, por meio do canto, da dança e o recitativo, dentro do “quadro” de um ritual ou de um espetáculo. No teatro grego, a intervenção dos coreutas, dirigido por um corifeu, dá-se o nome de “Choreia”.
- Cortineiro – Profissional que manipula as cordas que movimentam as cortinas.

D

- Declamação – Forma tradicional de designar a arte ou o modo de uma pessoa dizer poesias.
- Aplicada ao teatro, é o ato de o intérprete dizer o seu papel.
- Decorar – Memorizar o papel. É um dos requisitos para desempenhar a função de ator.
- Deixa – São as três últimas palavras do texto marcadas antes de dar início a uma nova fala ou ação.
- Deus ex machina – Do latim, significa literalmente “o deus que desce numa máquina”. É uma noção dramatúrgica que motiva o fim da peça pelo aparecimento de uma personagem inesperada.
- Diálogo – Conversa entre dois personagens. Encaixe de palavras trocadas pelas personagens de uma peça de teatro.
- Dialogismo – caráter dialogado de um texto não teatral (ex: processo verbal de um interrogatório, troca de palavras numa récita, etc). Num sentido largo, o termo designa a estrutura de toda a ficção fundada sobre um conflito entre duas polaridades.
- Dicção – É o modo como a pessoa articula e pronuncia as palavras da língua portuguesa. Deverá corresponder a uma pronúncia clara e a uma correta entoação. Técnica de uso da voz que permite ao ator dizer o seu texto com entendimento e clareza. Conforme a maneira de o ator emitir o seu som (a sua fala), a dicção pode ser bonita, feia, engraçada ou truncada. A boa dicção só é

conseguida com treino intensivo, através do qual o ator consegue dominar o seu instrumento de trabalho com grande precisão.

- Didascal – Nome dado na Grécia àquele que ensinava uma arte, nomeadamente a arte dramática.
- Didascália – No teatro grego eram as instruções dadas aos atores pelo dramaturgo. Hoje são conhecidas na dramaturgia como rubricas ou indicações cênicas.
- Diegese – Imitação de um evento em palavras, que contam uma história sem representação dos personagens. O termo é de origem grega e foi divulgado pelos estruturalistas franceses para designar o conjunto de ações que formam uma história narrada segundo certos princípios cronológicos.
- Diretor – A pessoa responsável por ensaiar os atores, devendo estar atento a toda as áreas que contribuem para uma representação eficaz: voz, articulação, movimento e domínio do espaço cênico.
- Distanciação – Efeito teatral pelo qual o ator ou o encenador tentam evitar a identificação a um personagem ou a uma situação em particular. Efeito obtido por diversos processos de recuo, como “dirigirse ao público”, a fabula épica, utilização de gestos sociais, as canções, técnicas de luz, etc.
- Drama – Ação cênica representada por personagens.
- Dramaticidade – Carater do que é dramático; qualidade de um texto, de um espaço ou de um acontecimento que são susceptíveis de se porem em cena. Dramatis personae – Personagens ou protagonistas cujos nomes figuram no genérico de uma peça.
- Dramaturgo – Autor de um texto dramático.
- Dramaturgia – Ofício de elaborar um texto com o objetivo de transpô-lo para os palcos, apresentando diante de um público as ideias contidas nesta obra. A palavra drama vem do grego e significa ação. Desse modo, o texto dramático é aquele que é escrito especificamente para representar a ação.
- Dramatização – Adaptação de um texto qualquer para um texto dramático destinado ao palco.

E

- Efeito de destaque – Pôr em primeiro plano um fenómeno fazendo realçar a estrutura artística da mensagem.
- Elementos cênicos – objetos que os atores usam para interpretar a cena. Exemplos: capacete, cadeiras, vassoura, copos
- Elenco – O conjunto de atores e atrizes, figurantes e técnicos que participam da montagem de um espetáculo.
- Encenação – Designa o complexo de atividades criativas necessárias para que um espetáculo se realize. Jacques Copeau teorizou, dizendo: “Por encenação compreendemos o desempenho de uma ação dramática. É o conjunto dos movimentos, dos gestos e atitudes, o acordo das fisionomias, das vozes e dos

silêncios, é a totalidade do espetáculo cênico, emanado de um pensamento único, que concebe, governa e harmoniza”.

- Encenador – Profissional com formação e informação adequadas para a realização técnica e estética do espetáculo. É aquele que define a linha artística do trabalho na direção do elenco, determinando sobre cenários, orientando figurinos, opinando sobre a iluminação, tendo, enfim, uma visão geral da obra a ser vista pelo público; sinônimo de diretor, é o artista que concebe o espetáculo como um todo, a partir de um texto dramático ou de outra proposta que possa prescindir do roteiro literário.
- Ensaio – Treino metódico e sistemático feito com atores e técnicos, sob a orientação de um diretor teatral, visando a encenação de um espetáculo.
- Ensaio Corrido – Diz-se de um ensaio que se realiza sem interrupções. Ensaio feito com a movimentação das personagens/atores toda estabelecida, e ajustados os elementos da direção: serve para cronometrar o tempo do espetáculo e imprimir-lhe o ritmo desejado.
- Ensaio geral – Normalmente é o último ensaio antes da estreia do espetáculo, em que é estabelecido o ritmo geral. Esse ensaio é basicamente um espetáculo experimental, com todos os elementos em funcionamento, momento em que são regulados e definidos todos os efeitos de luz e som, permitindo um balanço antecipado do espetáculo.
- Entreato – qualquer tipo de entretenimento como sketches, números musicais e circenses – encenados entre os atos de uma peça maior. O entreato, embora tenha funções técnicas, também tinha funções sociais, como no Renascimento, onde os espectadores se encontravam e conversavam. Daí surgiu o ritual do foyer na Ópera.
- Epílogo – Discurso recitativo no fim de uma peça.
- Épico – Diz-se de uma fábula tirada da vida dos homens, é engrandecida e tratada de tal maneira, nomeadamente por ajustes ideológicos, que é impossível para o espectador de se identificar com o herói ou com a situação.
- Episódios – Capítulos da tragédia grega entre o prólogo e o êxodo e entre as intervenções cantadas e dançadas do coro.
- Escrita dramática – Estrutura literária que se funda sobre alguns princípios dramáticos: separação de papéis, diálogos, tensão dramática, ação dos personagens.
- Espaço cênico – Espaço proposto sobre a “cena” pelo cenógrafo e seus colaboradores.
- Espetáculo – Representação teatral, ou qualquer exibição pública ou privada de uma obra dramática.
- Estética – Filosofia do belo. O seu objeto é o bom e a verdade. Estudo que se dedica a definir os critérios de julgamento em matéria de poesia e arte.
- Estreia – Exibição do espetáculo perante o público pela primeira vez.

- Eúritmia – A eúritmia é a linguagem e a música em movimento, poesia e arte enquanto o corpo faz gestos limpos com graça e força. Ela foi criada por Rudolf Steiner (também criador da pedagogia Waldorf) no século XX, baseada dos novos impulsos da revolução artística daquela época.
- Êxodo – Canto coral de saída.
- Expressão vocal – Trabalho da voz. A escolha adequada das inflexões (a forma como modulamos a voz para comunicar com os outros) ajuda a construir as personagens, a fazê-las “saltar” do texto para o espaço cênico, ou seja, a dar-lhes vida: corpo e alma. Uma voz bem preparada permite falar corretamente, com melhor articulação, projeção e confiança, ou seja, podemos nos fazer ouvir melhor e mais longe, num espaço de representação ou em qualquer lugar.
- Exposição – Informações fornecidas nas primeiras cenas para permitir que a situação evolua e a ação desenvolva.

F

- Figurinista – Profissional que cria, projeta e orienta a confecção do vestuário das personagens de um espetáculo, indicando, em alguns casos, até mesmo os materiais a serem utilizados, inclusive os complementos a serem usados por cada um dos intérpretes.
- Figurino – Traje usado por uma personagem de uma produção artística.
- Fosso de orquestra – Espaço que abriga conjuntos de músicos, não interferindo com o visual de público por estar no plano inferior ao nível do palco. Pode ser executado através de elevadores hidráulicos ou pisos removíveis (quartelada).

G

- Guião – Registo escrito do espetáculo contendo o texto principal e as indicações técnicas a serem executadas por todos os setores técnicos. Texto que resulta do desenvolvimento do argumento da peça teatral dividido em cenas, com as rubricas técnicas, cenários e todos os diálogos.
- Grotesco – Cômico caricatural, de tipo bizarro, burlesco ou fantástico, por vezes absurdo ou irreal.

H

- Happening – Espetáculo com a participação do público, através da proposta de uma participação voluntária ou de ações de provocação que o leve a reagir. Forma parateatral situada entre o que até então se entendia como arte dramática e o facto real. Espetáculo único, preparado, mas nunca repetido, o “happening” foi visto pela primeira vez em outubro de 1959, na Reuben Gallery de Nova Iorque, com a mostra dos “Dezoito Happenings em seis partes”, de Allan Kaprow.

I

- Ilusão – Fenômeno que faz que tomemos a ficção por real e verdadeira.
- Improvisação – Técnica utilizada pelos encenadores e atores para ajudar a encontrar atitudes, registros de voz e comportamentos que sirvam para a construção das personagens e cenas que constituem o espetáculo. O teatro do improviso constitui-se, atualmente, num gênero de espetáculo teatral.
- Inspiração – Teoria platônica segundo a qual, no momento da criação, o pensamento de um poeta, é trocado por um estado perto da demência que faz o ator parecer um Deus
- Interlúdio – Composição musical tocada entre os atos de um espetáculo, com objetivo de ilustrar ou variar o tom da peça e facilitar as mudanças de atmosfera ou cenário.
- Intervalo – O tempo entre dois atos para descanso do espetáculo e arranjo da cena.
- Intertexto – Conjunto de fragmentos citados num dado corpus; Relação de ordem textual resultante de estar em presença de dois ou mais discursos de arte ou de escrita.
- Intertextualidade – Fenômeno segundo o qual um texto parece situar-se na junção de diversos discursos.
- Intriga – Sucessão de acontecimentos ao longo de uma peça que lhe formam o sentido para o espectador acompanhar as cenas. Na estrutura dramática de uma peça, o elemento que se segue à exposição e culmina no clímax e no desenlace, durante o qual se desenvolvem os caracteres e incidentes imaginados pelo dramaturgo; enredo; trama.

J

- Jogo – Em teatro, o termo designa tanto uma forma de representação medieval como unidade disciplinar no ensino das artes de cena. (jogo dramático), e ainda as modalidades de interpretação de um ator (jogo realista, jogo distanciado, etc.). O conjunto orgânico das marcações de um espetáculo, incluindo a movimentação dos atores, diálogos, jogos de luzes, cenários, divisão das cenas, dos atos, o ritmo, a atmosfera do espetáculo, e até mesmo os intervalos.

K

- Kabuki – Forma tradicional do teatro japonês, exclusivamente masculino, caracterizado pela violência das intrigas e a sumptuosidade do guarda-roupa e maquiagens. A gestualidade, que exprime muitas vezes os sentimentos humanos pela dança, sobrepõem-se geralmente sobre o texto inaudível de histórias bem conhecidas.

L

- **Lazzi** – Lazzi (do italiano “lazzo”, no singular: rotina ou piada) é uma ação cômica estruturada e muito bem ensaiada, usada na Commedia dell’arte e no teatro de feira. Compõe-se de toda a forma de estrutura burlesca, sejam jogos de palavras, ações e gestos grotescos para serem desenvolvidos nas farsas. Em geral os lazzi eram mais descrições de rotinas estabelecidas, não textos dialogados.
- **Leitura** – Segundo a tradição, a primeira e essencial etapa para a encenação de um espetáculo, quando o elenco toma conhecimento do conjunto do texto a ser encenado. O ideal é que a primeira leitura seja feita com a presença de todos os integrantes do elenco – intérpretes e técnicos.
- **Leitura dramática** – Forma de espetáculo despido dos acessórios cênicos, do tipo cenários, figurinos, luzes especiais, quando os atores fazem uma leitura interpretativa do texto.
- **Linóleo** – Tapete formado por várias lâminas ou passadeiras, usado especialmente para dança.
- **Literalidade** – Caráter de um texto considerado como obra literária.
- **Luminotécnico** – Aquele que trabalha com o equipamento de iluminação, concebendo, por vezes, o desenho da luz. Profissional que cria e faz funcionar a iluminação do espetáculo, a partir de um projeto de parceria com o diretor do espetáculo, o figurinista e o cenógrafo.

M

- **Manobra** – Mutações ou parte da mutação dos cenários. Essa operação é normalmente feita da varanda. Por extensão, pode-se chamar de manobra a todos os movimentos necessários às mudanças de cena.
- **Maquete** – Modelo em miniatura de um cenário onde estão representados todos os detalhes. De grande utilidade para o trabalho do cenotécnico, diretor e luminotécnico.
- **Marcação** – O conjunto de movimentos estabelecidos pelo diretor para o desenvolvimento da ação, em cena, desde as entradas e saídas de cada intérprete, postura e localização de cada personagem dentro do cenário, produção de ruídos, efeitos de luz e som, até ao mínimo gesto que possa contribuir para o entendimento da ação dramática. Todo o plano de uma produção profissional exige um minucioso projeto de marcação, sendo usuais a marcação de luz, de som, etc.
- **Melodrama** – Drama popular, muitas vezes acompanhado por melodia, caracterizado pela inverosimilhança da intriga e das situações, a multiplicidade de episódios violentos é outra das características.
- **Mimese** – Imitação ou representação de uma coisa qualquer.
- **Mimodrama** – Ação dramática representada em pantomima ou linguagem corporal.

- Mistério – Ação cênica de ordem religiosa- egípcia, grega, medieval – e principalmente dedicada à vida dos deuses na terra.
- Monodrama – Drama cujos personagens são apresentados do ponto de vista de um só. Monólogo – Cena falada apenas por um personagem; discurso aparentemente dirigido a ele mesmo, ou a um auditório do qual não se espera resposta. Na análise do discurso teatral, é considerado como uma variedade do diálogo.
- Montagem – Diz-se de uma colagem de textos e por vezes da encenação; ou realização material da encenação.
- Motivo – Imagem visual ou sonora, modulada ou repetida, que faz parte de um tema. Unidade indissociável da intriga, que constitui uma unidade autônoma da ação.
- Música de cena – Contribuição musical de um texto cênico, que anuncia ou sublinha uma emoção, ou para acompanhar uma ação ou um texto, ou mesmo substituir completamente um texto dramático.
- Mutação – Transformação total ou parcial de uma parte ou de todo o cenário no desenrolar de uma cena, ou no final de um quadro, ou de um ato. Pode ser realizada no escuro, à vista do espectador, o qual é atordoado (ou não) com fortes focos de luz ou tem a sua visibilidade perturbada por cortinas de fumo, ou outros recursos, ou com o pano de boca fechado.

N

- Naípe (de atores) – O grupo de atores ou atrizes de um determinado tipo, geralmente caracterizado pelas idades e gênero.
- Naturalismo – Representação realista de Natureza ou do natural.

O

- Objetivo e Super objetivo – Motivações que, segundo C. Stanislavski, estruturam a estratégia global de um personagem.
- Ópera – Drama lírico, inteiramente cantado, realizado num Teatro com cenários e guarda-roupa.
- Ópereta – Comédia lírica, constituída de cantos e diálogos ou pantomimas alternadas com cenários e guarda-roupa.

P

- Palco – Espaço da caixa do teatro reservado para a atuação dos intérpretes. Modernamente, o palco é formado por um conjunto que engloba o proscênio ou ribalta, a boca de cena, as coxias ou bastidores, os urdimentos, camarins, porões e tudo o mais que fica abrigado por trás do pano de boca.
- Pano de Boca – Cortina de boca de cena que caracteristicamente se movimenta nos sentidos laterais, fechando ou abrindo nas mudanças de atos,

encerramentos ou aberturas das sessões. Serve para ocultar o ambiente cenográfico da vista do público, antes do começo do espetáculo; cortina de boca, ou, simplesmente, cortina.

- Papel – Conjunto de indicações de ações de um personagem; é a vida de um personagem; Conjunto de réplicas de um personagem.
- Parada – Forma de intervenção teatral que se faz à porta das salas de espetáculo para angariar pública.
- Parateatro – diz-se das formas paralelas do teatro.
- Paródia – Peça ou fragmento dela do gênero burlesco que se transverte uma obra maior.
- Pathos – Emoção ou paixão, amplificada ou simulada, suscetível, por técnicas específicas do teatro, de suscitar ou manipular no público sentimentos naturais de piedade ou de terror, com vista a provocar a catharsis.
- Performance – Expressão artística de unidade variável que consiste em produzir determinados eventos por meio de gestos e ações sem contar qualquer história.
- Personagem – Personagem é qualquer entidade de uma história ou obra. Pode ser humana, animal, um ser fictício, um objeto ou qualquer coisa. Também podem ter nomes, ou não, e assumir diferentes personalidades.
- Perna – Elemento que se caracteriza como limite lateral do palco. Tecido sem armação. O conjunto de pernas e bambolinas é parte da câmara negra.
- Plano Cenográfico – Plano segundo o qual devem ser armados ou desarmados os cenários, de acordo com as determinações do cenógrafo e do diretor do espetáculo.
- Plano de luz – Roteiro organizado de forma minuciosa pelo eletricista e luminotécnico, que garanta um acompanhamento seguro e no momento exato, da iluminação do espetáculo.
- Piso de Palco – O plano de piso no palco, executado sobre uma caixa de ressonância com um espaço interno livre que permita uma boa emissão sonora, aberturas e elevações do mesmo. Com altura máxima de 1,10m com relação ao piso da plateia.
- Ponta – Um pequeno papel.
- Ponto – O profissional que “sopra” as palavras aos atores em cena, quando estes se esquecem de uma palavra ou frase. Atualmente, o trabalho do Ponto desenvolve-se durante os ensaios, quando os atores ainda não decoraram bem os papéis.
- Protagonista – Diz-se do ator que num espetáculo desempenha o papel considerado principal.
- Proscênio – Parte do palco, normalmente em curva, que avança desde a boca de cena até ao fosso da orquestra, em direção à plateia; pode ser fixo ou não. Nos antigos teatros gregos e romanos, era o espaço do palco compreendido entre a cena e o espectador, onde se verificava a maior parte da ação dramática.

Q

- Quadro – Divisão de um texto dramático ou cênico, fundado sobre uma mudança do espaço ou do espaço-tempo. Constitui uma alternativa à cena ou ao ato.
- Quarta parede – Parede imaginária que separa o palco da platéia, através da qual a plateia assiste passiva à ação do mundo encenado.
- Quartelada – Divisões do piso do palco em pranchas, perfeitamente ajustadas e removíveis quando a encenação exigir, para fingir porões, produzir efeitos mágicos, dar a ideia de que a cena do palco se encontra num andar superior de um edifício, etc.
- Quarto muro – No teatro naturalista: muro imaginário que separa a cena da sala.
- Quiproquo – Situação de engano que faz prender um personagem – ou uma coisa – a outra.
- Quironomia – Regras que codificam a simbologia do uso das mãos.

R

- Realismo – Conceção da arte e da literatura, segundo a qual não se deve procurar idealizar o real ou mesmo depurá-lo.
- Récita – Fábula. Discurso de um personagem narrando um acontecimento que se produz fora de cena.
- Recitativo – Na Ópera ou na cantata, parte declamada – não cantada – cujo ritmo e métrica difere do canto ou da música que a precedem ou a seguem.
- Repertório – Conjunto de peças realizadas por uma companhia teatral; conjunto de peças do mesmo estilo ou de uma mesma época; conjunto de papéis que um ator já interpretou e que fazem parte do seu curriculum.
- Réplica – Resposta a um discurso; texto dito por um personagem no decurso de um diálogo.
- Retórica – Termo empregado para designar a arte de persuadir, a lista de figuras de estilo e de juízos de escola num discurso artístico e literário.
- Reguladores – Bastidores (armação forrada em tecido) ou painéis que se localizam à direita e à esquerda da boca de cena, definindo a sua abertura e evitando o vazamento (de luz e cenário) e também limitando o proscênio.
- Ribalta – Rampa de luzes situada no sanca da boca de cena, de forma a iluminar o palco de baixo para cima. Na linguagem dos técnicos em iluminação, a fileira de lâmpadas dispostas ao longo do proscênio, entre a cena e o poço da orquestra, ao nível do piso do palco, protegida por uma calha, para ocultá-la da visão do público. Voltadas para cima, a função dessas luzes é iluminar o primeiro plano do palco e o rosto dos atores.
- Rompimento – Espaço que medeia entre os sucessivos jogos de pernas laterais e bambolinas, formando enquadramentos da cena. Elemento delimitador da cena, também chamado de perna (quando de tecido) ou bastidor (em armação de madeira forrada de pano).
- Rotunda – Grande tela que é montada sempre à frente do ciclorama.

S

- Saída Falsa – Recurso de marcação utilizado pelo ator, por sugestão do texto ou da direção do espetáculo, que consiste em interromper a saída de cena. Movimento falso de saída de cena.
- Saltimbanco – Na época medieval, era um artista popular que nas praças públicas, em cima de um estrado, fazia demonstrações de habilidades físicas e teatro improvisado antes de vender ao público objetos variados.
- Sátira – Gênero teatral de origem grega; Discurso que ataca alguém ou qualquer coisa, gozando disso.
- Signo – A mais pequena unidade de sentido, proveniente da combinação de um significado e significante.
- Simbolismo – Movimento artístico e literário que, em reação ao Naturalismo, se esforça de fundar a arte sobre uma visão espiritual do mundo, traduzida por meios de expressão metafóricos ou poéticos.
- Situação dramática – Conjunto de dados textuais e cênicos cujo conhecimento é indispensável para a compreensão do texto e da ação.
- Sociodrama – Técnica inspirada da criação coletiva teatral e empregada na terapia de grupo.
- Solilóquio – Discurso de uma pessoa que fala para si mesma; monólogo interior. Discurso de uma pessoa que, em companhia, está apenas a falar para si mesma.
- Sonoplasta – O técnico encarregado dos efeitos de som de um espetáculo que envolve música, ruídos, efeitos especiais.
- Sonoplastia – Reconstituição artificial de ruídos, sejam eles naturais ou não.
- Song – Intervenção coral, no teatro brechtiano.
- Subtexto – Aquilo que não se diz explicitamente no texto dramático, mas que ressalta da interpretação do ator.
- Sublime – Categoria estética que designa um sentimento que faz “sair” aquele que experimenta os limites habituais da sua percepção do belo, para conduzir em direção à grandiosidade ou ao horror.
- Suspense – Momento ou passagem que faz nascer um grande sentimento de angústia ou de dúvida; caráter daquilo que é suscetível de provocar este sentimento.
- Star System – sistema onde o ator principal da companhia fica sempre em evidência no cento do palco e mais iluminado que os demais.

T

- Tema – A ideia central de uma peça teatral. O tema é a base da unidade sobre a qual o texto teatral repousa.
- Tempo-ritmo – Determinação da velocidade na qual devem ser executadas as várias etapas do espetáculo,
- Texto dramático – Escrito onde a teatralidade é explicitamente inscrita.

- Texto cênico – Produto da encenação, que foi produzido ou não por um texto dramático.
- Teatralidade – Carater do que é teatral; pela qual um escrito, um espaço ou um evento se definissem como configuração de elementos estilísticos e de valores diferenciados (guarda-roupa, personagens, adereços, etc...), regras, implicitamente ou explicitamente, por leis do sistema teatral. Podese falar da teatralidade de um evento judiciário, de um lugar sagrado, de uma máscara primitiva...
- Tragédia – Ação cênica cujas peripécias são dirigidas por uma fatalidade e cujo desfecho é sempre funesto. É uma forma de drama que se caracteriza pela sua seriedade, dignidade e frequentemente os deuses, o destino ou a sociedade.
- Tragicomédia – Subgénero teatral que alterna ou mistura comédia, tragédia, farsa, melodrama, etc.
- Trama – O conjunto de intrigas que forma o enredo; intriga.

U

- Unidade de ação – carater de uma peça do qual a matéria narrativa se organiza á volta de uma fábula principal á qual as intrigas anexas são logicamente ligadas.
- Unidade de lugar – Caráter de uma peça segundo a qual se organiza à volta de um e mesmo espaço.
- Unidade de tempo – Caráter de uma peça cuja ação se organiza no mesmo tempo de ação.
- Urdimento – Conjunto de cordas, panos, telões, varas, etc., suspensos da teia, delimitado entre a boca de cena e a teia. Todo o espaço que vai do alto da boca de cena para cima, invisível para a plateia e fartamente equipado, para uso variado dos técnicos na realização de um espetáculo.

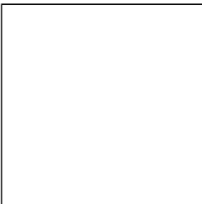
V

- Vara – Barra de metal ou madeira, suspensa da teia por cordas ou cabos manobráveis, de modo a permitir regular a altura para a montagem do urdimento e/ou para movimentos de cortinas, telões, etc.
- Varanda de Carga – Lugar onde se localiza a contra pesagem das varas de luz e de cenário.
- Vaudeville – Originado no Séc. XV, é um espetáculo de canções, acrobacias e monólogos, e até o Séc. XVIII eram espetáculos para o teatro de feira que usam música e dança.
- Vestimentas de Palco – Conjunto de elementos da cenografia e da cinotécnica que cria o envoltório do espaço cênico e determina sua concretude na caixa cênica.
- Variedades – Espetáculo que apresenta diversas atrações (canções, danças, etc...).

- Verosimilhança – Caráter pela qual as ações, os personagens e os lugares representados são percebidos pelo público com uma imitação da realidade e não como uma realidade verdadeira ou sobrenatural.
- Voz – Diz-se quando os atores falam num volume de voz que é audível em todo o auditório desde a primeira à última fila, sem precisar de gritar, sem cansar a voz e sem aparentar esforço. É uma técnica que se adquire com formação específica (aulas de voz).

2. Anexo

Modelo de ficha técnica de ator

PROJETO FINAL- FIGURINO		ALEXANDRE SUBTIL/ SOFIA DE CARVALHO/ TATIANA DIAS			
FICHA DE ALUNO/PERSONAGEM		"EURIDÍSSE-NOS"			
	NOME:	Tº CALÇAS:			
	ATO:	Tº PARTE CIMA:			
	PERSONAGEM:	Nº CALÇADO:			
	CONTACTOS:				
MEDIDAS					
LARGURA CABEÇA:	ALTURA LATERAL CALÇAS:	<table border="1"> <tr> <th style="text-align: center;">AÇÕES IMPORTANTES</th> </tr> <tr> <td style="height: 150px;"></td> </tr> </table>		AÇÕES IMPORTANTES	
AÇÕES IMPORTANTES					
ALTURA TRONCO:	ALTURA DO GANCHO:				
ALTURA COSTAS:					
OMBROS:					
BRAÇO:					
PUNHO:					
ENTRE-PEITO:					
CINTURA:					
ANCA:					
GANCHO:					
ALTURA PERNAS:					
CARACTERIZAÇÃO DA PERSONAGEM/ NOTAS					

3. Anexo

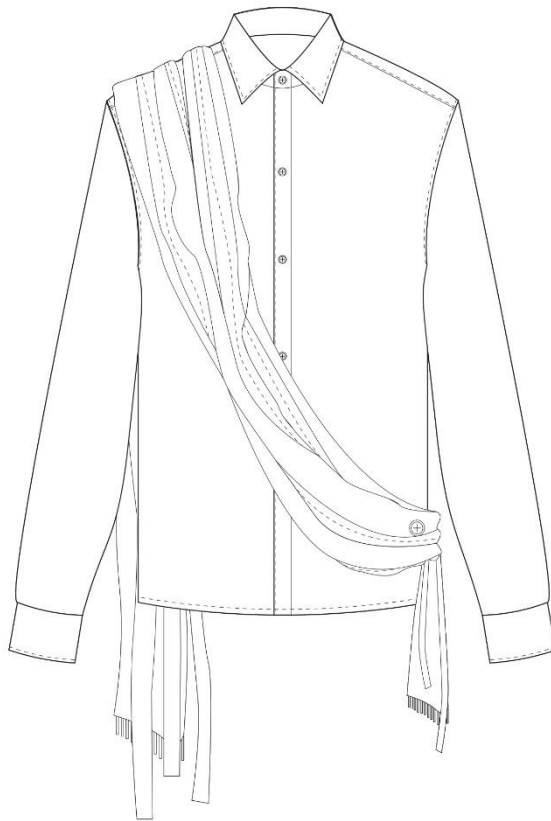
Fichas Técnicas das personagens

FICHA TÉCNICA

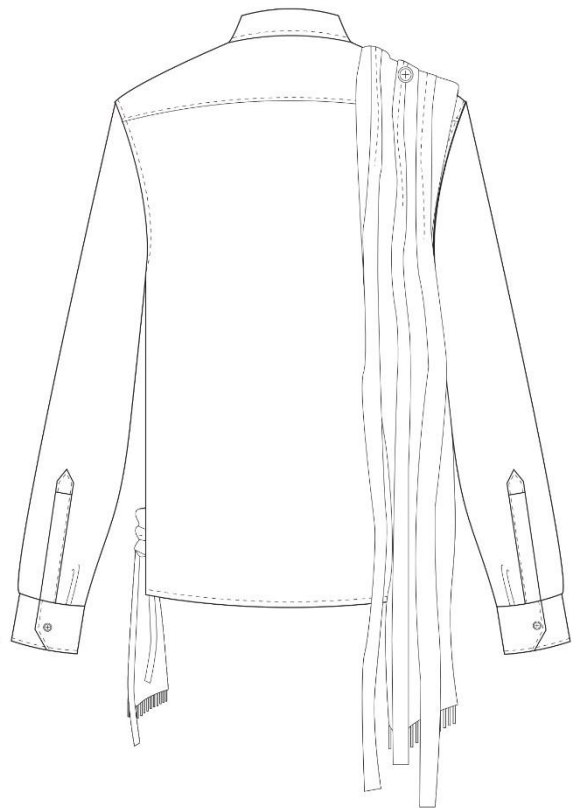
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: ORFEU
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Camisa clássica, com colarinho inglês, costas com escapulário, mangas compridas com punho francês em viés com um botão. Abotoamento na frente com 6 botões. Lenço com tiras de lenço vermelho acetinado, feito de upcycling, abotoamento no ombro e na lateral da camisa através de botões.

TECIDOS

-Lenço laranja



-Lenço vermelho acetinado



AVIAMENTOS

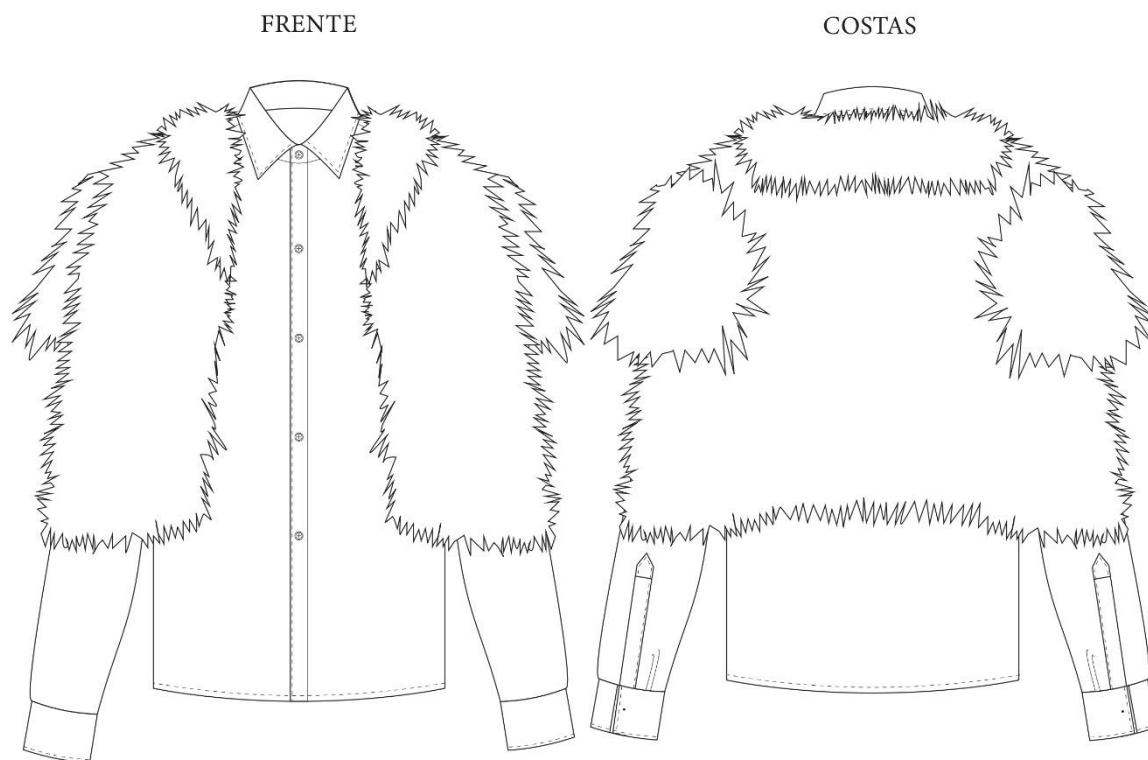
-Botão creme de 4 furos



FICHA TÉCNICA

DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: HÉRACLES
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO



DESCRIÇÃO: Camisa clássica, com colarinho inglês, costas com escapulário, mangas compridas com punho quadrado, com um botão. Abotoamento na frente com 5 botões. Casaco desconstruído através de upcycling costurado aos ombros e às costas da camisa.

TECIDOS

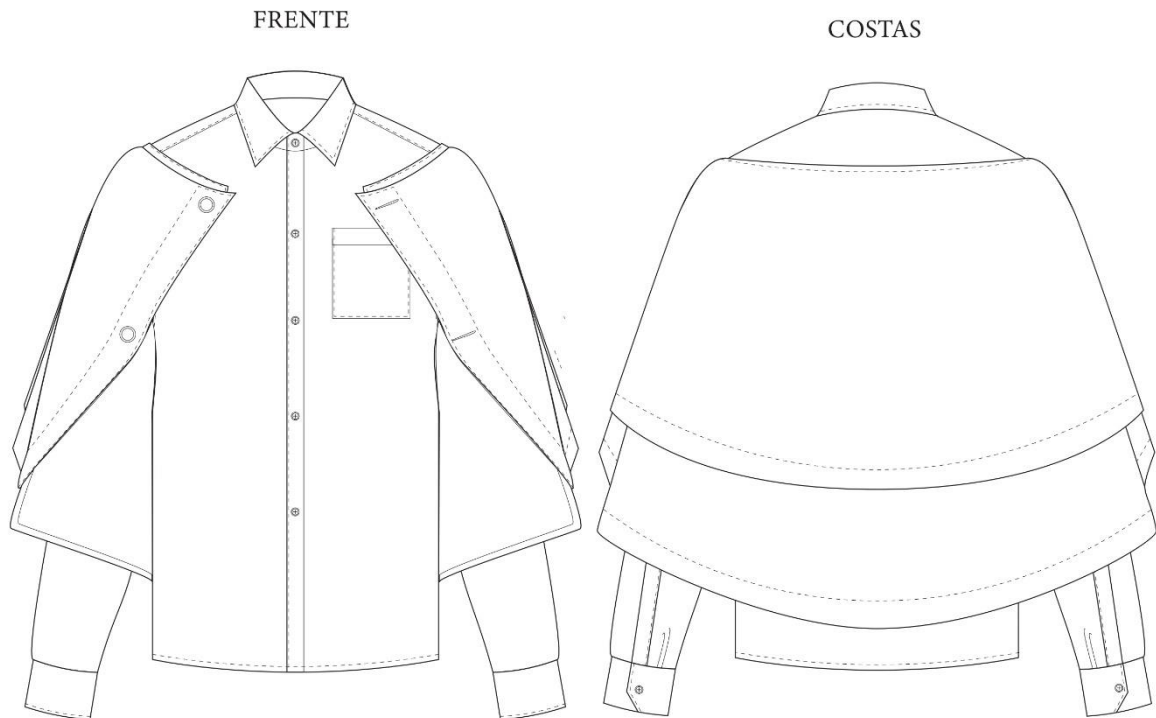


-Casaco de pêlo

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: PASTOR 1
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO



DESCRIÇÃO: Camisa clássica, com colarinho inglês, costas com escapulário, mangas compridas com punho francês em viés com um botão. Bolso de chapa com aba na frente. Abotoamento na frente com 5 botões. Capa desconstruída, através de upcycling, costurada aos ombros e ao encaixe das costas.

TECIDOS



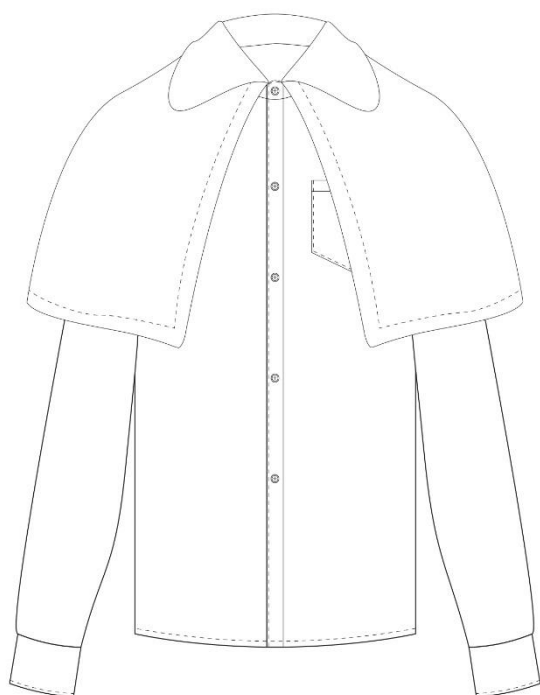
-Capa castanha (Upcycling)

FICHA TÉCNICA

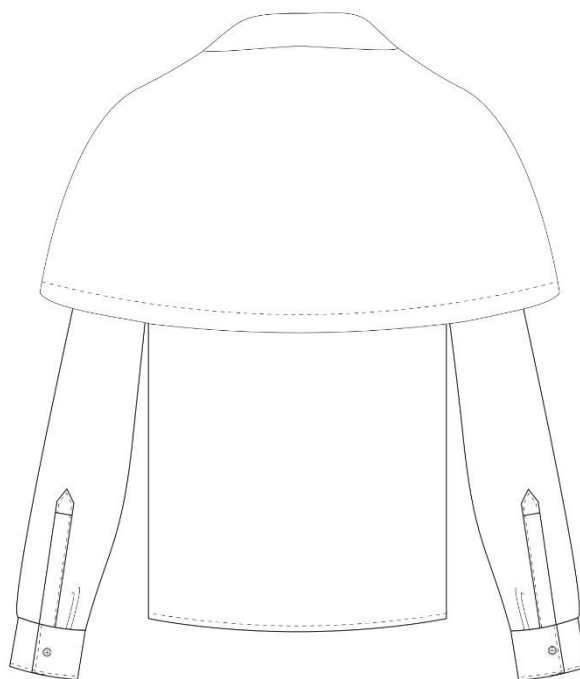
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: PASTOR 2
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Camisa clássica, com colarinho inglês, costas com escapulário, mangas compridas com punho quadrado, com um botão. Bolso de chapa na frente. Abotoamento na frente com 5 botões. . Capa desconstruída, com gola de pêlo, através de upcycling, costurada ao colarinho e ao encaixe das costas.

TECIDOS



-Capa castanha (Upcycling)



-Gola de pêlo (Upcycling)

FICHA TÉCNICA

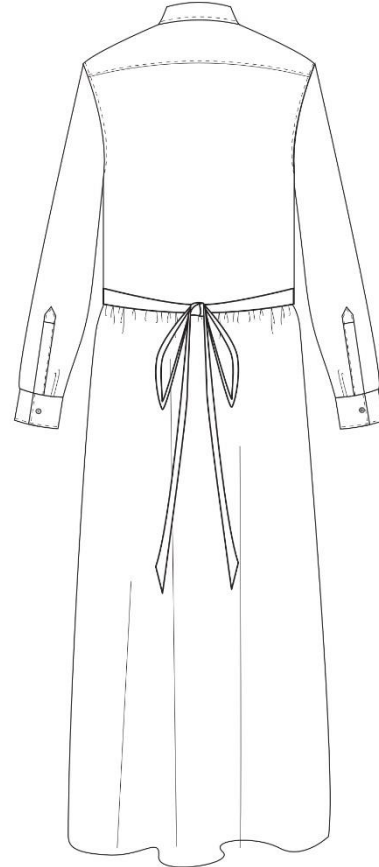
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: EURÍDICE
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Vestido upcycling. Camisa clássica, com colarinho inglês, costas com escapulário, mangas compridas com punho quadrado, com um botão. Abotoamento na frente com 5 botões. Saia evasé com franzi-do costurada ao fim da camisa clássica. Fita de algodão na cintura.

TECIDOS



-Cabraia
-100% poliéster

AVIAMENTOS



-Fita de cetim
cor de rosa

FICHA TÉCNICA

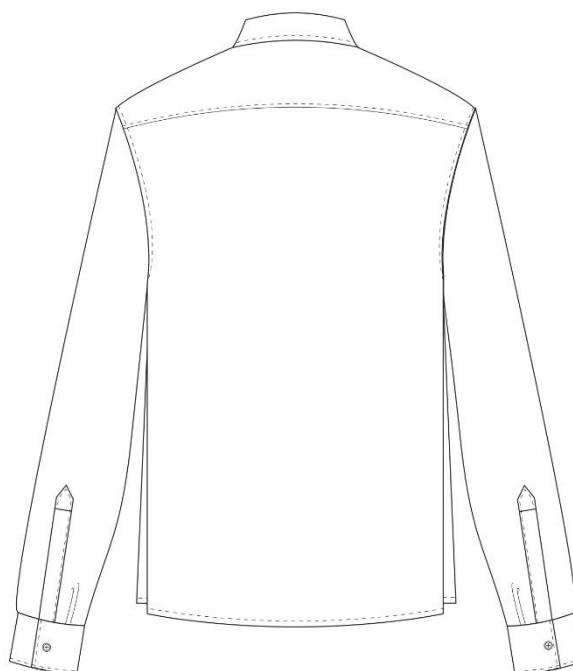
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: DIONÍSIO
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Camisa clássica, com colarinho inglês, costas com escapulário, mangas compridas com punho quadrado, com um botão. Abotoamento na frente com 5 botões. . Casaco desconstruído, através do upcycling, e costurado na frente e laterais da camisa clássica.

TECIDOS

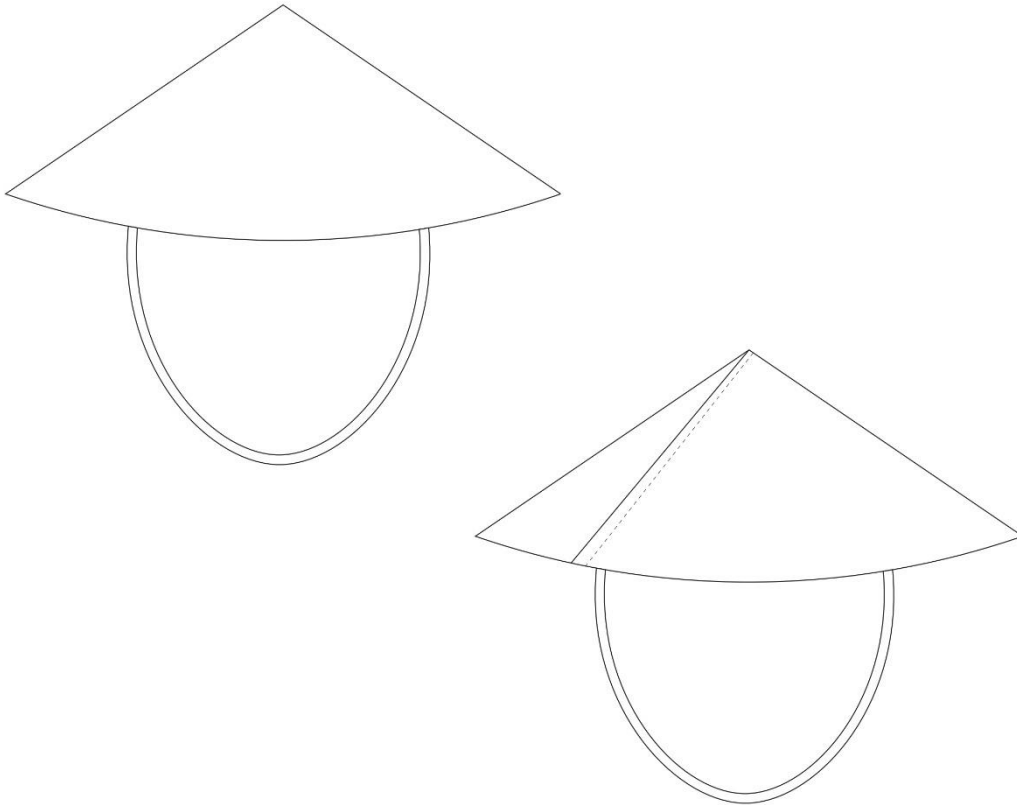


-Colete castanho (Upcycling)

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: CHAPÉU DAS RÃS
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO



DESCRIÇÃO: Chapéu das rãs, feito com feltro, abotoamento com elástico preto nas laterais, na parte inferior do chapéu.

TECIDOS



-Feltro verde

AVIAMENTOS

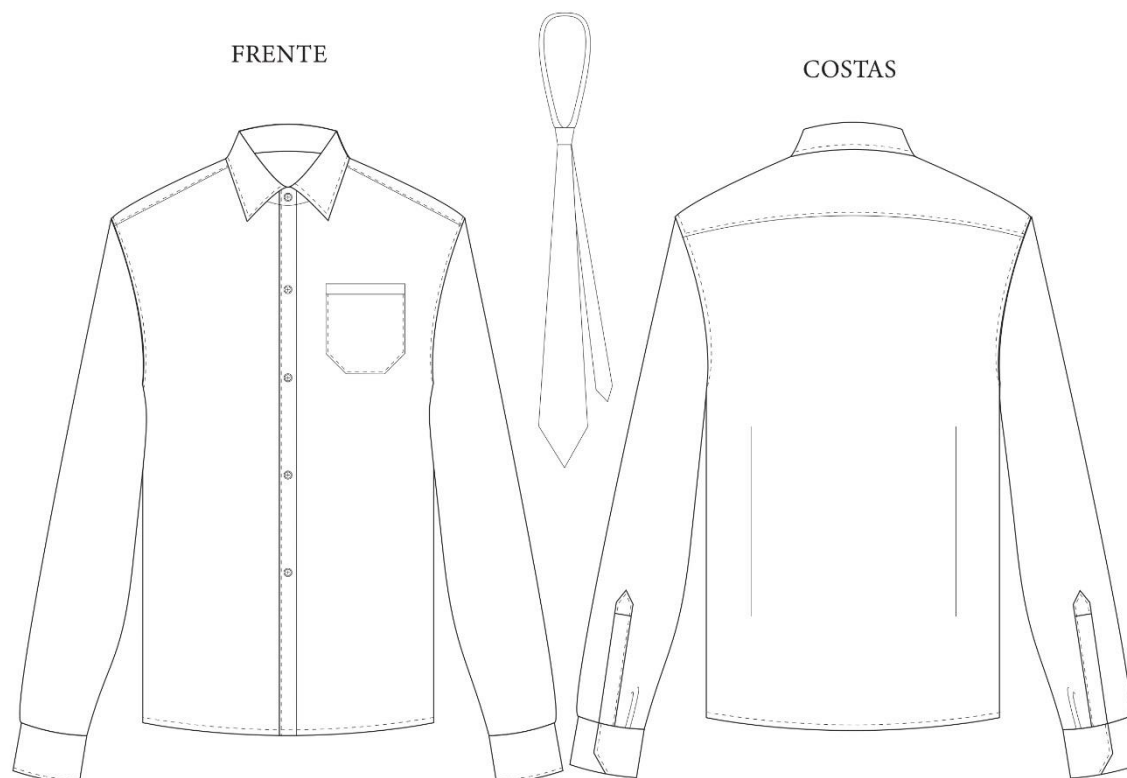


-Elástico preto

FICHA TÉCNICA

DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: CARREGADORES
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO



DESCRIÇÃO: Camisa clássica, com colarinho inglês, costas com escapulário, mangas compridas com punho francês em viés. Abotoamento na frente com 5 botões. Bolso de chapa na frente. Gravata preta.

TECIDOS

-Cambráia branca



AVIAMENTOS

-Botão branco de 2 furos



FICHA TÉCNICA

DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: OPINIÃO PÚBLICA
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



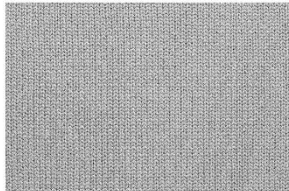
DESCRIÇÃO: Camisa clássica, com colarinho inglês, costas com escapulário, mangas compridas com punho francês em viés com um botão. Abotoamento na frente com 5 botões. Camisola de malha desconstruída através de upcycling, costurada abaixo do colarinho da camisa.

TECIDOS

-Cabraia branca



-Malha cinza e branca



AVIAMENTOS

-Botão branco de 2 furos



FICHA TÉCNICA

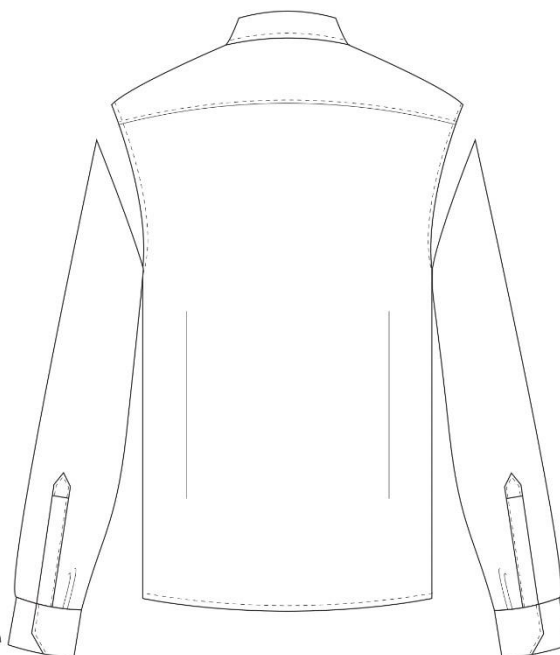
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: CARONTE
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Camisa clássica, com colarinho inglês, costas com escapulário, mangas compridas com punho francês em viés. Abotoamento na frente com 5 botões. mangas cortadas desde o ombro.

TECIDOS

-Cambaia branca



AVIAMENTOS

-Botão branco de 2 furos

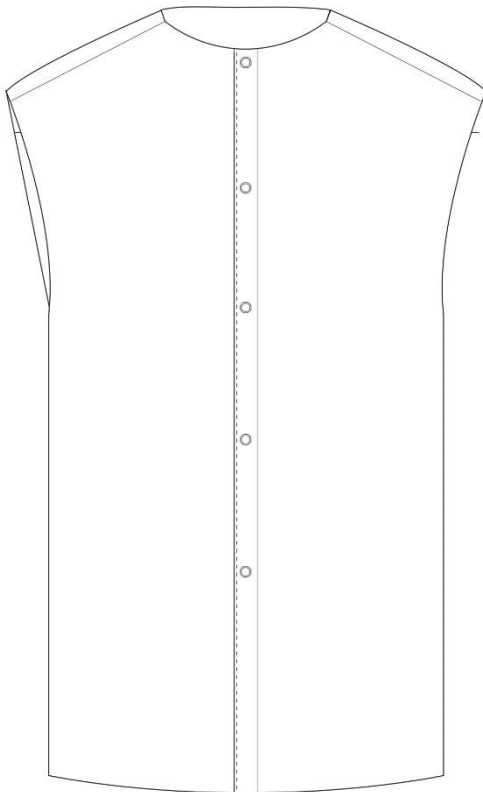


FICHA TÉCNICA

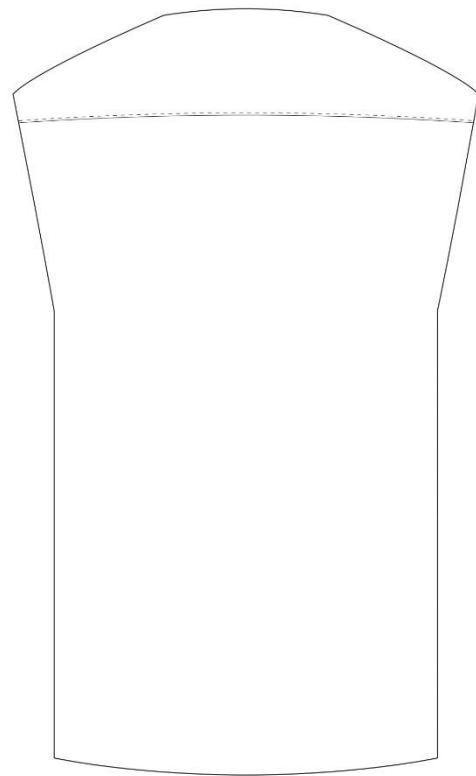
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: XÂNTIAS
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Camisa clássica, sem colarinho, costas com escapulário, cavas e bainha descosidas. Abotoamento na frente com 5 botões.

TECIDOS

-Cambaia branca



AVIAMENTOS

-Botão branco de 2 furos



FICHA TÉCNICA

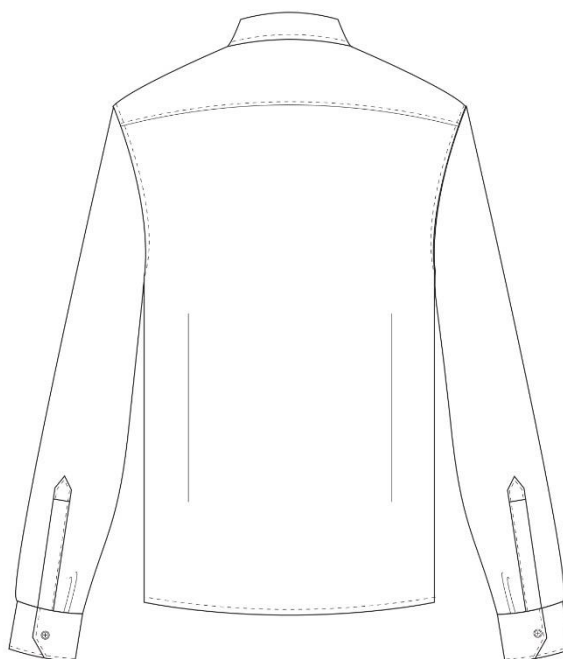
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: RÃ / MENSAGEIRA / ACOMPANHANTE
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Camisa clássica, com colarinho inglês, costas com escapulário, mangas compridas com punho francês em viés com um botão. Abotoamento na frente com 5 botões. Bolso de chapa na frente da camisa.

TECIDOS

-Lenço laranja



AVIAMENTOS

-Botão preto de 4 furos

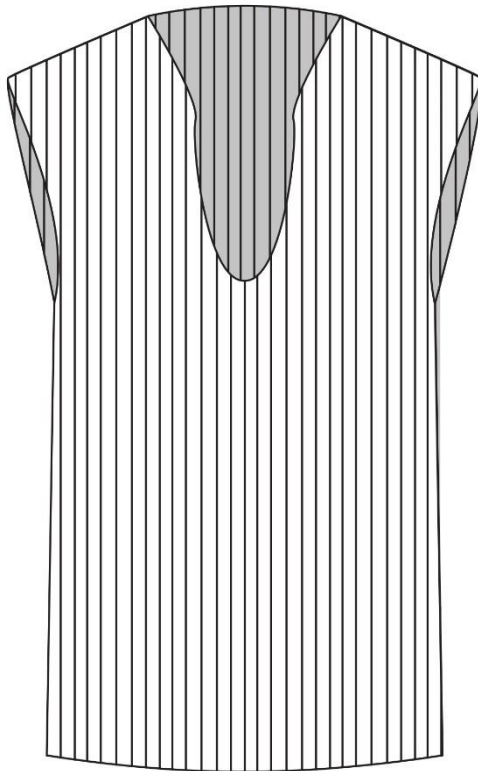


FICHA TÉCNICA

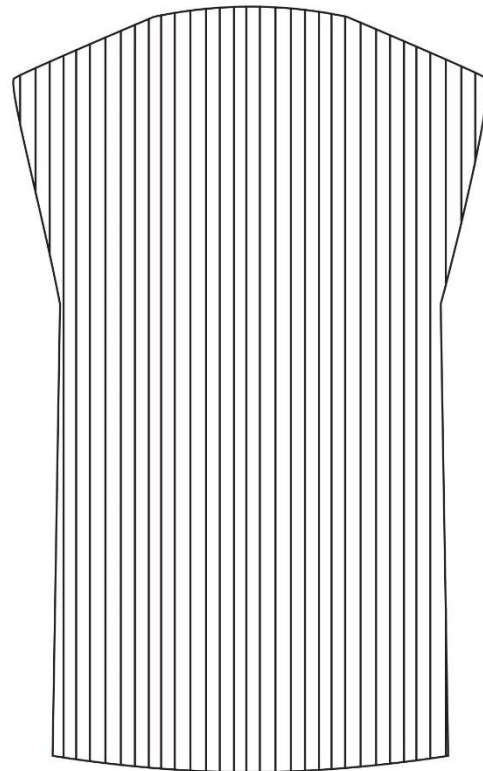
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: CARONTE
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



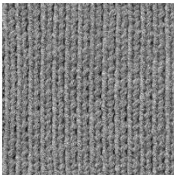
COSTAS



DESCRIÇÃO: Colete de malha feito através do método de upcycling.

TECIDOS

-Malha cinza

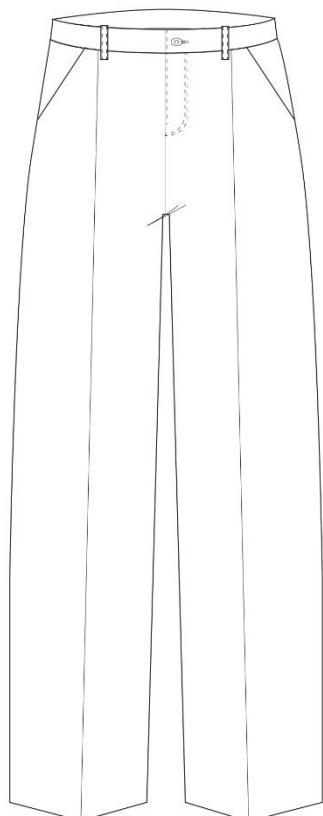


FICHA TÉCNICA

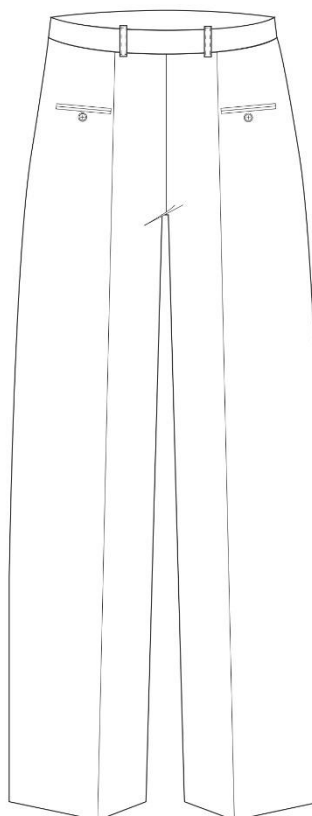
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: ORFEU
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Calças clássicas, dois bolsos vivos nas costas com um botão de 2 furos por baixo de cada. Dois bolsos de faca nas laterais. Abotoamento com botão. Cós com presilhas.

TECIDOS

-100% Poliéster



AVIAMENTOS

-Botão cinza de 2 furos

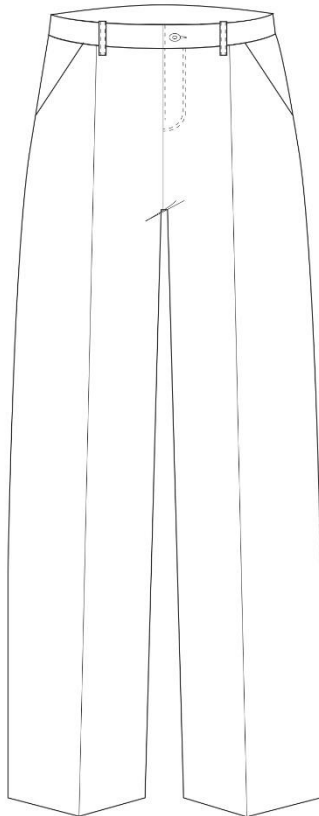


FICHA TÉCNICA

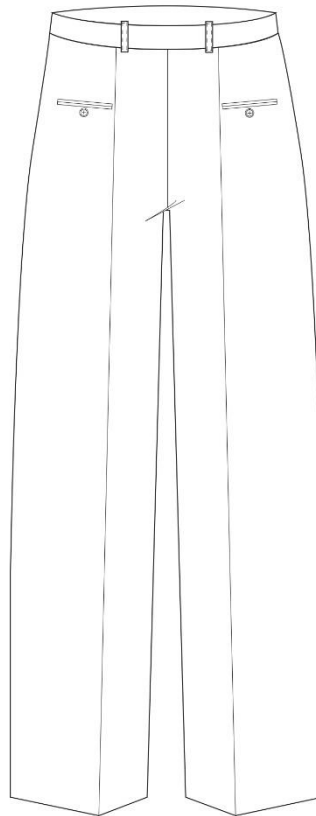
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: CARREGADORES
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



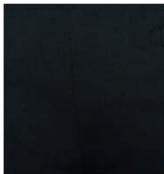
COSTAS



DESCRIÇÃO: Calças clássicas, dois bolsos vivos nas costas com um botão de 2 furos por baixo de cada. Dois bolsos de faca nas laterais. Abotoamento com botão. Cós com presilhas.

TECIDOS

-100% Poliéster



AVIAMENTOS

-Botão preto de 4 furos

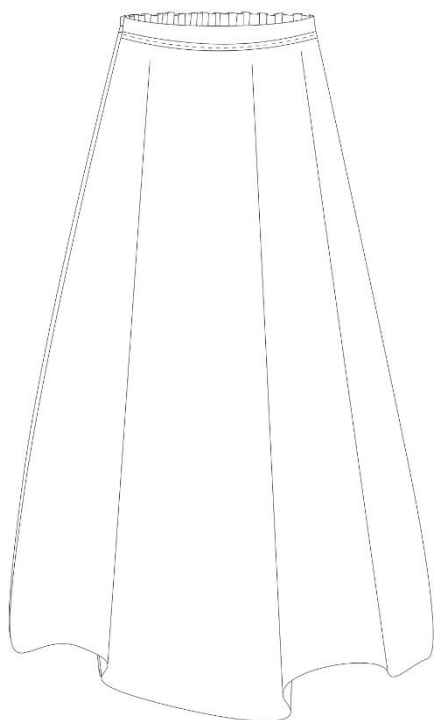


FICHA TÉCNICA

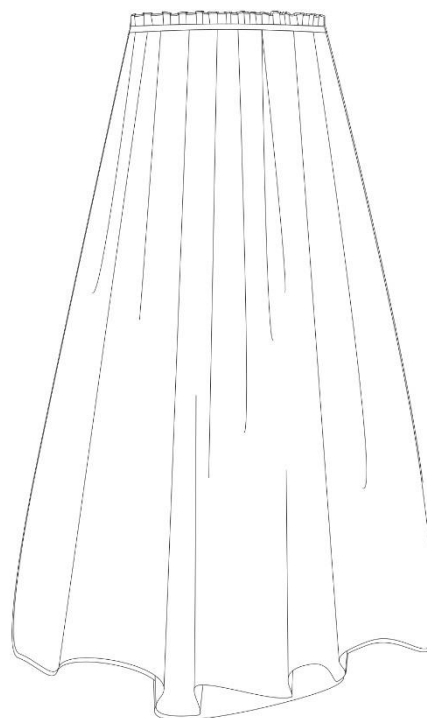
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: OPINIÃO PÚBLICA
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Saia rodada de ganga preta, com franzido no cós.

TECIDOS

- Ganga preta

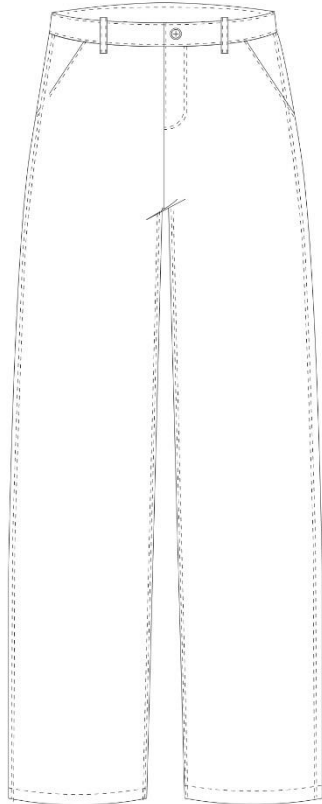


FICHA TÉCNICA

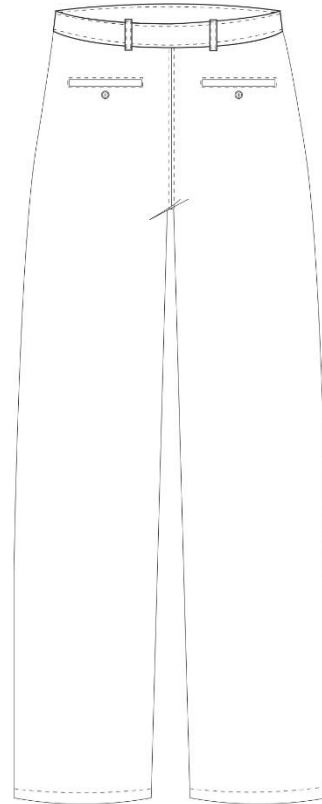
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: RÃS / NARRADOR
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



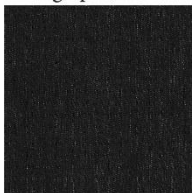
COSTAS



DESCRIÇÃO: Calças de ganga com cós com presilhas. Dois bolsos vivos com um botão por baixo de cada um, nas costas. Dois bolsos de faca nas laterais, braguilha e abotoamento com botão na frente.

TECIDOS

-Ganga preta



AVIAMENTOS

-Botão de metal

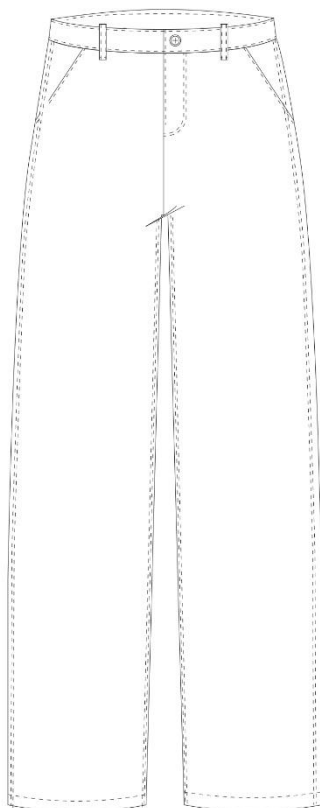


FICHA TÉCNICA

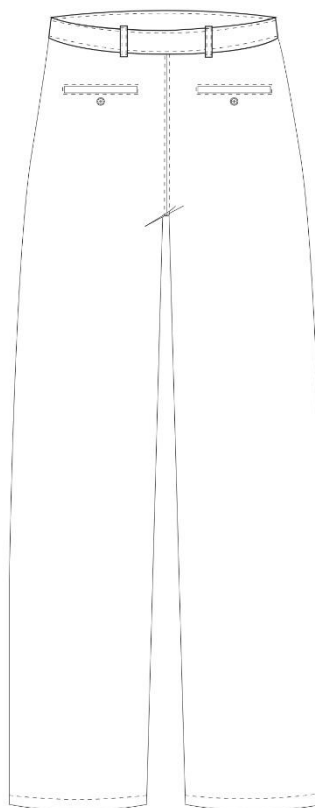
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: DIONÍSIO
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Calças de ganga com cós com presilhas. Dois bolsos vivos com um botão por baixo de cada um, nas costas. Dois bolsos de faca nas laterais, braguilha e abotoamento com botão na frente.

TECIDOS

-Ganga bege



AVIAMENTOS

-Botão de metal

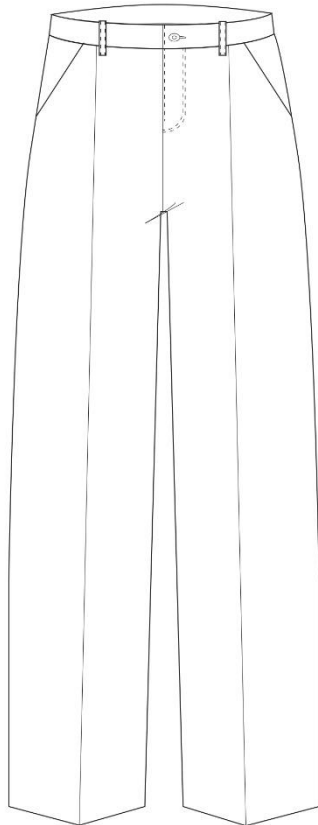


FICHA TÉCNICA

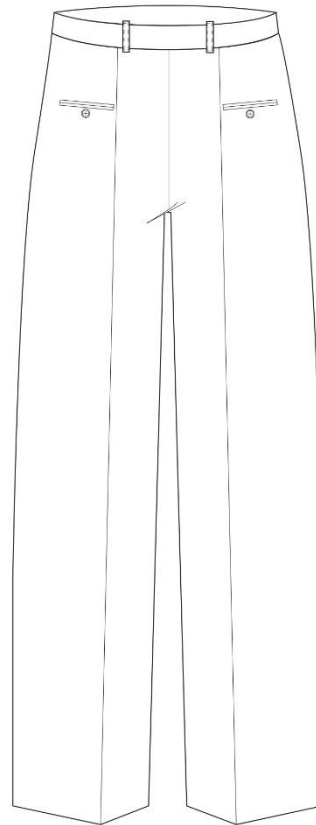
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: CARONTE
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Calças clássicas, dois bolsos vivos nas costas com um botão de 2 furos por baixo de cada. Dois bolsos de faca nas laterais. Abotoamento com botão. Cós com presilhas.

TECIDOS

-100% Poliéster



AVIAMENTOS

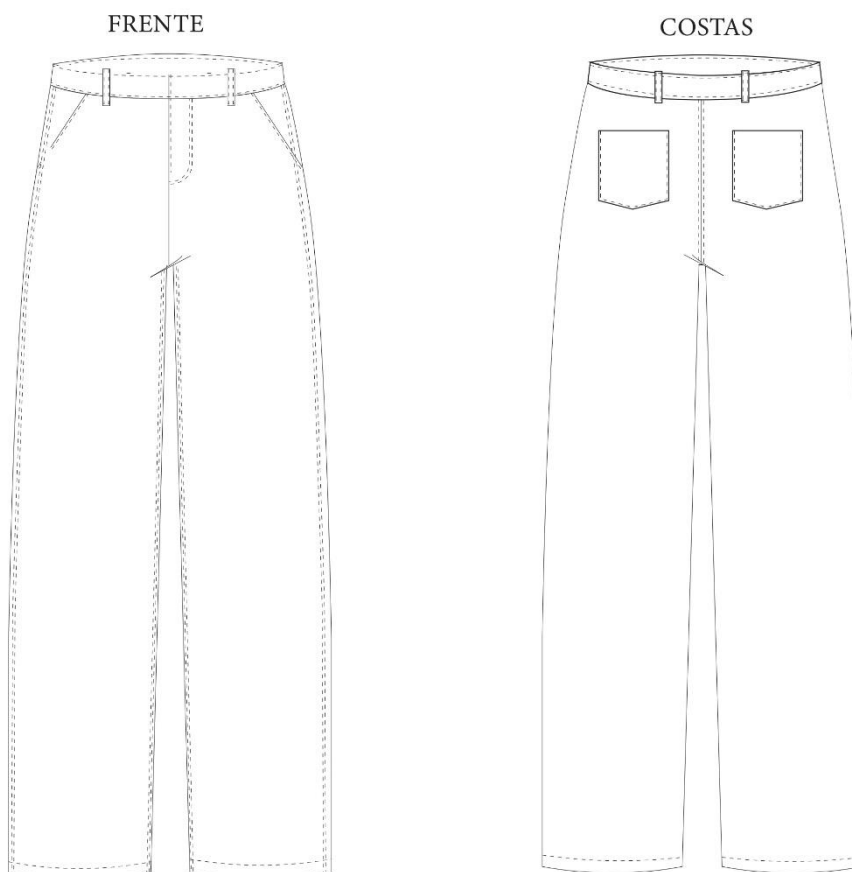
-Botão preto de 4 furos



FICHA TÉCNICA

DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: HÉRACLES
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO



DESCRIÇÃO: Calças de ganga com cós com presilhas. Dois bolsos de chapa nas costas. Dois bolsos de faca nas laterais, braguilha e abotoamento com botão na frente.

TECIDOS

- Ganga preta



AVIAMENTOS

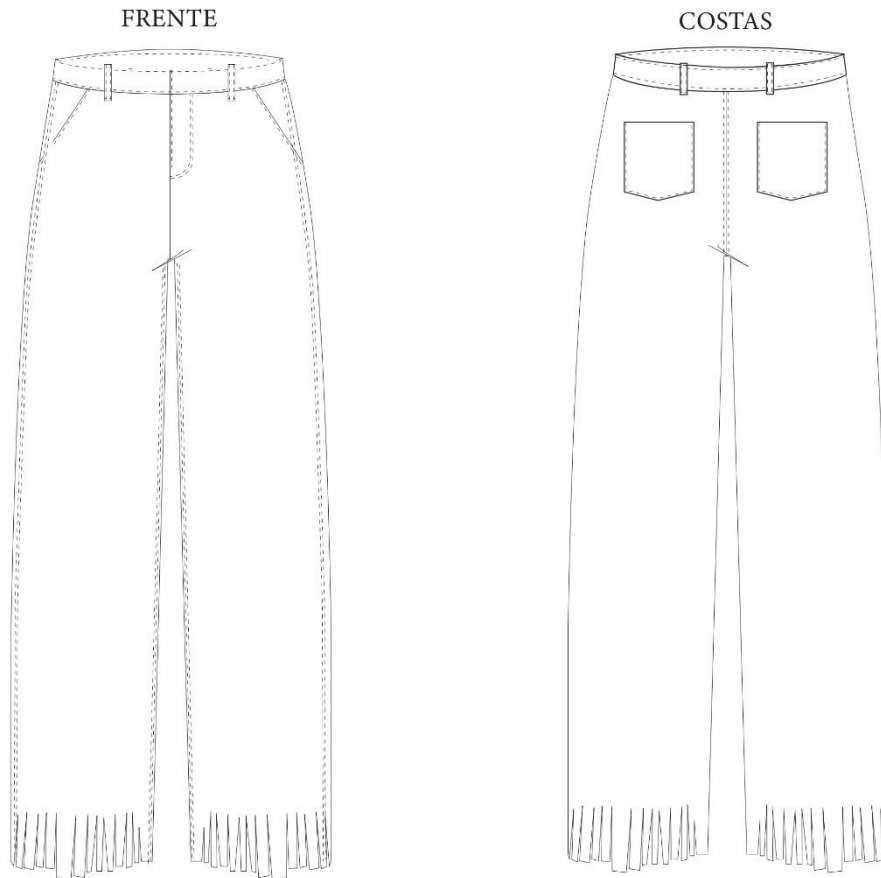
-Botão de metal



FICHA TÉCNICA

DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: XÂNTIAS
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO



DESCRIÇÃO: Calças de ganga com cós com presilhas. Dois bolsos de chapa nas costas. Dois bolsos de faca nas laterais, braguilha e abotoamento com botão na frente. Baínha desfiada.

TECIDOS

-Ganga bege

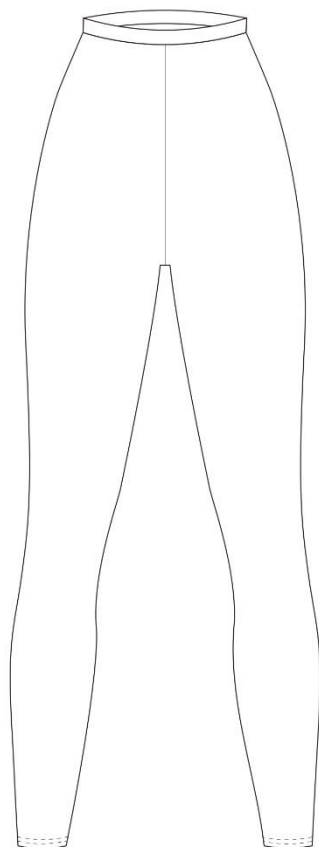


FICHA TÉCNICA

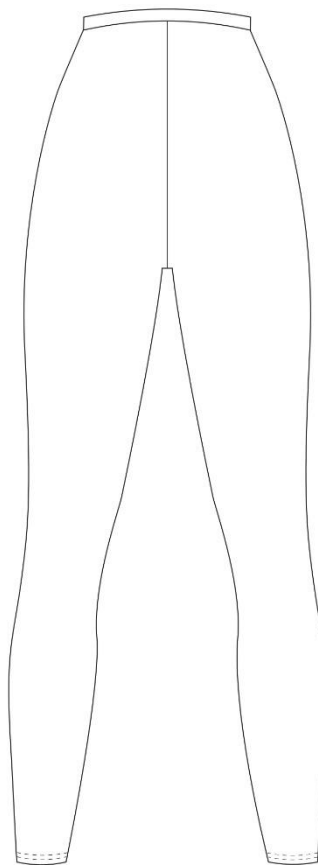
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: MENSAGEIRA
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Leggings elásticas, com cós de elástico.

TECIDOS

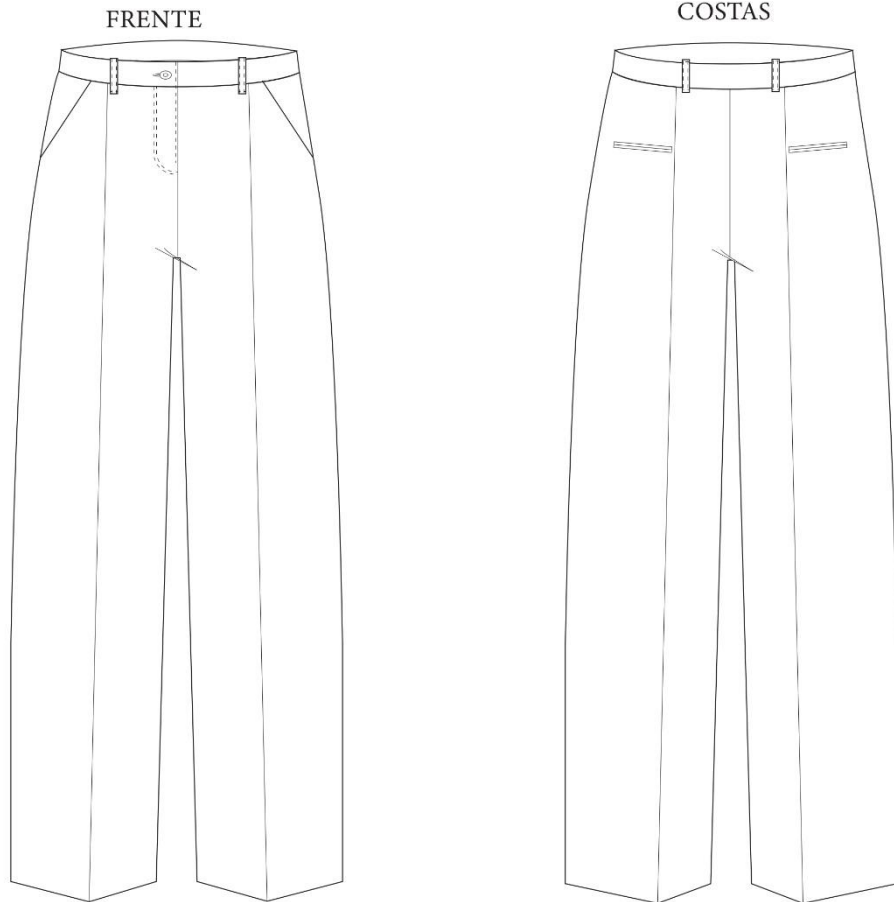
- Malha elástica



FICHA TÉCNICA

DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: MORTO
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO



DESCRIÇÃO: Calças clássicas, dois bolsos vivos nas costas. Dois bolsos de faca nas laterais. Abotoamento com botão. Cós com presilhas.

TECIDOS

-100% Poliéster



AVIAMENTOS

-Botão azul de 2 furos

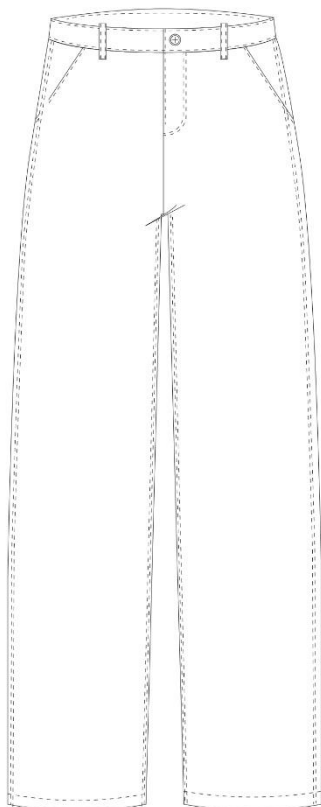


FICHA TÉCNICA

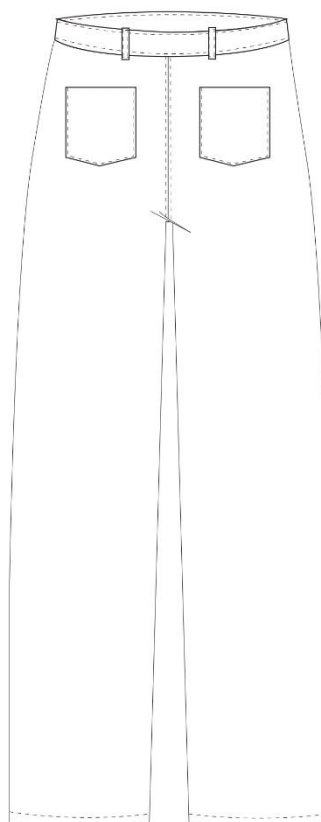
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: PASTOR 1
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Calças de bombazine com cós com presilhas. Dois bolsos de chapa nas costas. Dois bolsos de boca nas laterais, braguilha e abotoamento com botão na frente.

TECIDOS

-Bombazine castanha

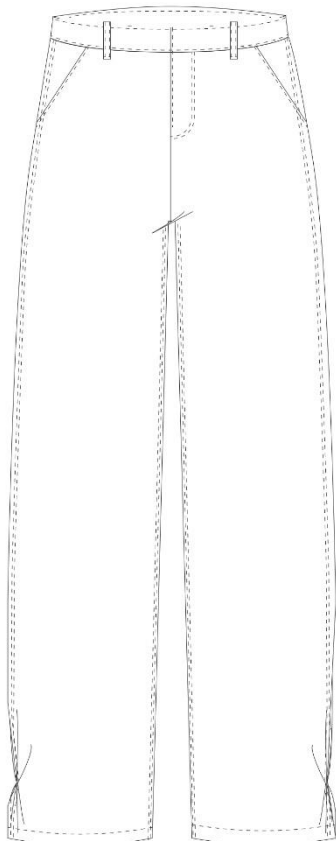


FICHA TÉCNICA

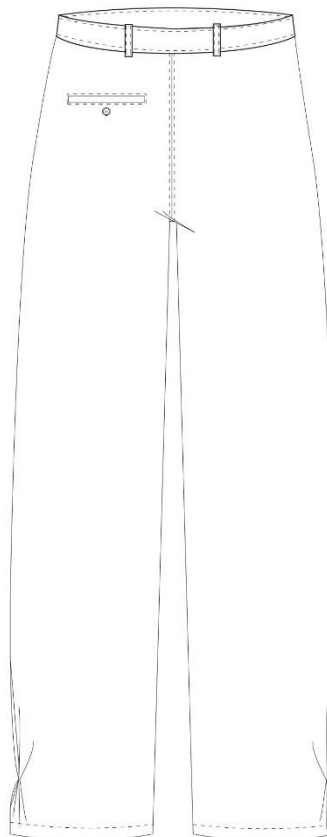
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: PASTOR 2
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Calças de bombazine com cós com presilhas. Um bolso vivo com um botão por baixo nas costas. Dois bolsos de faca nas laterais, braguilha e abotoamento com botão na frente.

TECIDOS

- Tecido impermeável bege



AVIAMENTOS

- Botão creme de 2 furos



FICHA TÉCNICA

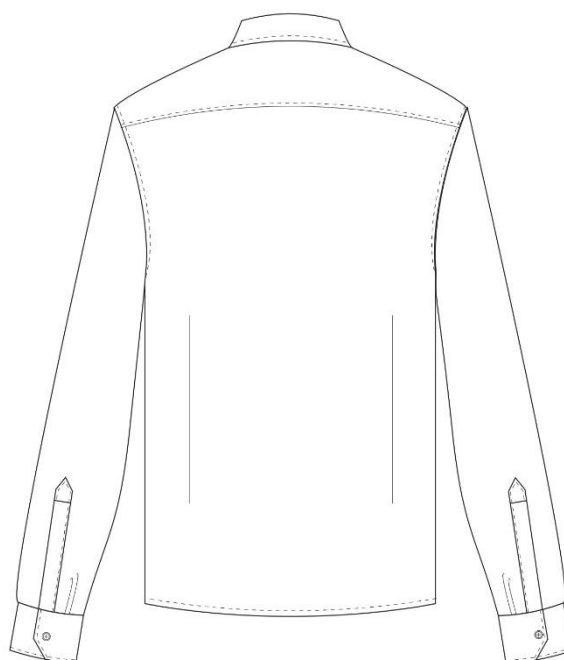
DESIGNER: PATHOS	PERSONAGEM: NARRADOR
CLIENTE: EURIDISSE-NOS	DATA: 2023

DESENHO TÉCNICO

FRENTE



COSTAS



DESCRIÇÃO: Camisa clássica, com colarinho inglês, costas com escapulário, mangas compridas com punho francês em viés com um botão. Abotoamento na frente com 5 botões. Bolso de chapa na frente da camisa.

TECIDOS

-Cambráia branca



AVIAMENTOS

-Botão branco de 2 furos

