



**Politécnico
Castelo Branco**

Escola Superior
de Artes Aplicadas

Corpo Cénico

Sistema modular de peças cénicas aplicado ao espetáculo *Ecos de Camões – Uma Aventura nos Versos*

Inês Leitão Oliveira

Nº 20220814

Orientadores

Professora Especialista Alexandra Eduarda Botelho Moura

Professora Doutora Ana Sofia Moreira Mena

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciado em Design de Moda e Têxtil, realizada sob a orientação científica dos seguintes docentes: Professora Especialista Alexandra Moura e Professora Ana Mena do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Junho de 2026

Composição do júri

Presidente do júri

Professora Especialista Carla Isabel Roque Rodrigues

Professora Adjunta, Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Vogais

Professora Especialista Joana Góis da Silva

Professora Adjunta Convidada, Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Professora Especialista Alexandra Eduarda Botelho Moura

Professora Adjunta Convidada, Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Professora Doutora Ana Sofia Moreira Mena

Professora Adjunta Convidada, Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Agradecimentos

Primeiramente, a todas as professoras que me ajudaram a crescer e a desenvolver o meu conhecimento, depois um obrigado mais especial para as professoras orientadoras do projeto, a Professora Alexandra Moura e a Professora Ana Mena, pelos conselhos e por toda a ajuda.

Em seguida, ao Teatro Váatão, pela colaboração, pela sempre tentativa de ajudar e se ajustar ao projeto, pelo ambiente familiar em que os encontrava sempre, e criatividade que me permitiram ter.

À minha mãe, que me fez companhia ao telefone vezes sem fim ao longo destes anos, fosse para me ajudar a manter acordada nas noites, para ir às compras ou só para eu não estar sozinha.

Ao meu pai, que me fez companhia ao telefone a ir para a escola e que sempre priorizou o meu bem-estar acima do trabalho.

Ao meu namorado, Miguel, que aguentou o barco, fosse a fazer o jantar, a emprestar-me o seu computador, a ajudar a cortar moldes, ou a ouvir-me a todos os dias.

Por fim, a todos os que se cruzaram no meu percurso na ESART e que o mudaram.

Resumo

O presente projeto propõe o desenvolvimento de um sistema modular de elementos têxteis e prostéticos que alterem o corpo em contextos de performance, pensado para teatro e projetos híbridos de artes performativas. A proposta parte da observação de uma dificuldade recorrente em estruturas de pequena e média escala: a necessidade de realizar transformações físicas no intérprete, como envelhecimento, deformações corporais, expansão ou fragmentação do corpo, com poucos recursos, tempos reduzidos de montagem e trocas de figurino, e necessidade de reutilização dos materiais.

Partindo desta problemática, o projeto procura explorar o figurino não apenas como elemento de caracterização visual, mas também como uma ferramenta de transformação corporal, capaz de alterar texturas, volumes e silhuetas da figura em cena. Através de uma abordagem feita sob a modularidade, pretende-se desenvolver um conjunto de elementos aplicáveis que permita diferentes configurações e adaptações conforme cada personagem.

O projeto Corpo Cénico é aplicado o espetáculo *Ecos de Camões: Uma Aventura nos Versos*, uma peça centrada na obra e vida de Luís de Camões, que junta poesia, música, movimento e teatralidade.

O espetáculo percorre diferentes momentos do universo camoniano, incluindo, *Os Lusíadas* e o *Auto do Filodemo*, e integra personagens como, a Estátua Viva, o Velho Ancião, o Narrador, as Damas, as Ninfas, as Bailarinas e os músicos, revelando um forte potencial para a experimentação visual e corporal.

O desenvolvimento do projeto assenta, assim, na criação de módulos que deem resposta de forma rápida, reversível e expressiva às necessidades destas figuras cénicas, conciliando funcionalidade, versatilidade e construção de identidade visual. Para além da dimensão estética e performativa, o projeto incorpora também preocupações ligadas à sustentabilidade, à adaptabilidade e à viabilidade da sua aplicação em contextos reais de produção.

Deste modo, o projeto, procura afirmar o potencial do sistema modular como estratégia de criação em figurinismo, propondo uma resposta rápida e prática às exigências contemporâneas da cena reforçando o papel do figurino na construção do corpo cénico e da personagem.

Palavras-chave

Corpo cénico; figurinismo; experimentação têxtil; modularidade; design de personagem

Abstract

This project proposes the development of a modular system of textile and prosthetic elements designed to alter the body in performance contexts, with a focus on theatre and hybrid performing arts projects. The proposal arises from the observation of a recurring difficulty in small and medium scale structures: the need to achieve impactful physical transformations in the performer, such as ageing, bodily deformation, expansion, or fragmentation of the body, with limited resources, reduced set-up and costume change time, and the need to reuse materials.

Based on this problem, the project seeks to explore costume design not only as a means of visual characterization, but also as a tool for bodily transformation, capable of altering textures, volumes, and silhouettes on stage. Through a modular approach, the aim is to develop a set of applicable elements that allows different configurations and adaptations according to each character.

The Corpo Cénico project is applied to the performance *Ecos de Camões: Uma Aventura nos Versos*, a piece centred on the work and life of Luís de Camões, combining poetry, music, movement, and theatricality.

The performance moves through different moments of the camonian universe, including *Os Lusíadas* and *Auto do Filodemo*, and features characters such as the Living Statue, the Older Elder, the Narrator, the Ladies, the Nymphs, the Dancers, and the Musicians, revealing a strong potential for visual and bodily experimentation.

The development of the project is therefore based on the creation of modules that respond quickly, reversibly, and expressively to the needs of these scenic figures, combining functionality, versatility, and the construction of visual identity. Beyond its aesthetic and performative dimension, the project also incorporates concerns related to sustainability, adaptability, and feasibility in real production contexts.

In this way, the project seeks to affirm the potential of the modular system as a costume design strategy, proposing a practical response to the contemporary demands of the stage and reinforcing the role of costume in the construction of the scenic body and the character.

Keywords

Scenic body; costume design; textile experimentation; modularity; character design

Índice geral

1. Introdução.....	1
2. Problema, Objetivos e Motivação.....	2
2.1 Definição do problema.....	2
2.2 Componentes do problema.....	2
2.3 Objetivo geral.....	2
2.4 Objetivos específicos.....	3
2.5 Motivação.....	3
3. Metodologia Projetual.....	4
3.1 Metodologia do projeto.....	4
3.2 Estrutura WBS.....	4
3.3 Gráfico de Gantt.....	5
3.4 Modelo Canvas.....	5
3.5 Análise SWOT.....	6
4. História do Teatro e do Figurino.....	6
4.1 História do teatro.....	6
4.2 A evolução do figurino teatral.....	7
4.3 O figurino como construção de personagem.....	8
4.4 Corpo, cena e presença performativa.....	8
5. Modularidade e Transformação Corporal.....	8
5.1 O conceito de módulo.....	8
5.2 Modularidade aplicada ao design de moda e figurino.....	9
5.3 Módulos, encaixe e reconfiguração.....	9
5.4 Experimentação têxtil e protética.....	9
5.5 Sustentabilidade, reutilização e upcycling no figurino.....	10
6. Caso de Estudo: <i>Ecos de Camões</i>	10
6.1 Enquadramento do espetáculo.....	10
6.2 Camões como eixo dramático.....	11
6.3 Estrutura performativa da peça.....	11
6.4 Relação entre poesia, música, movimento e imagem.....	12
6.5 Personagens e potencial de transformação corporal.....	12
7. Análise do Contexto.....	13
7.1 Público-alvo.....	13
7.2 Espetáculos anteriores.....	14
7.3 Marcas Concorrentes.....	14
8. Desenvolvimento do Sistema Modular.....	15
8.1 Conceito <i>Corpo Cénico</i>	15
8.2 Princípios de construção do sistema modular.....	16
8.3 Tipologias de módulos.....	17
8.4 Materiais e técnicas.....	17
8.5 Técnicas de construção e fixação.....	17
8.6 Aplicação sobre figurino base.....	17
8.7 Potencial de reutilização e adaptação.....	18
9. Desenvolvimento do Projeto por Personagem.....	18

9.1 Estátua.....	18
9.1.1 Descrição da personagem.....	18
9.1.2 Análise do traje/presença cénica.....	18
9.1.3 Moodboard.....	19
9.1.4 Esboços e proposta modular.....	20
9.1.5 Materiais, técnicas e aplicação.....	20
9.2 Velho Ancião.....	21
9.2.1 Descrição da personagem.....	21
9.2.2 Análise do traje/presença cénica.....	21
9.2.3 Moodboard	21
9.2.4 Esboços e proposta modular.....	22
9.2.5 Materiais, técnicas e aplicação.....	22
9.3 Narrador.....	23
9.3.1 Descrição da personagem.....	23
9.3.2 Análise do traje/presença cénica.....	23
9.3.3 Moodboard.....	23
9.3.4 Esboços e proposta modular.....	24
9.3.5 Materiais, técnicas e aplicação.....	24
9.4 Damas.....	25
9.4.1 Descrição da personagem.....	25
9.4.2 Análise do traje/presença cénica.....	25
9.4.3 Moodboard	25
9.4.4 Esboços e proposta modular.....	26
9.4.5 Materiais, técnicas e aplicação.....	26
9.5 Ninfas.....	27
9.5.1 Descrição da personagem.....	27
9.5.2 Análise do traje/presença cénica.....	27
9.5.3 Moodboard.....	27
9.5.4 Esboços e proposta modular.....	28
9.5.5 Materiais, técnicas e aplicação.....	28
9.6 Bailarinas.....	29
9.6.1 Descrição da personagem.....	29
9.6.2 Análise do traje/presença cénica.....	29
9.6.3 Moodboard.....	29
9.6.4 Esboços e proposta modular.....	30
9.6.5 Materiais, técnicas e aplicação.....	30
9.7 Músicos.....	31
9.7.1 Descrição da personagem.....	31
9.7.2 Análise do traje/presença cénica.....	31
9.7.3 Moodboard.....	31
9.7.4 Esboços e proposta modular.....	32
9.7.5 Materiais, técnicas e aplicação.....	32
10.Desenvolvimento Visual do Projeto.....	33

10.1	Linguagem visual geral.....	33
10.2	Paleta cromática.....	33
10.3	Painéis de materiais.....	34
10.4	Ilustrações Finais.....	34
11.	Prototipagem e Testes.....	35
11.1	Desenvolvimento dos protótipos.....	35
11.2	Testes e ajustes.....	38
11.3	Finais.....	39
12.	Fichas Técnicas.....	40
12.1	Estátua.....	40
12.2	Velho Ancião.....	40
12.3	Narrador.....	41
12.4	Damas.....	42
12.5	Ninfas.....	42
12.6	Bailarinas.....	43
12.7	Músicos.....	43
12.8	Módulos.....	43
13.	Orçamentação.....	44
14.	Conclusão.....	46
15.	Webgrafia.....	47
15.1	Referências de imagens.....	47
16.	Anexos.....	48
16.1	Esboços	
16.1.1	Outras personagens com módulos	
16.1.2	Espetáculo anterior/novo	
16.1.3	Módulos	
16.1.4	Estátua Viva	
16.1.5	Velho Ancião	
16.1.6	Narrador	
16.1.7	Damas	
16.1.8	Ninfas	
16.1.9	Bailarinas	
16.1.10	Músicos	

Índice de figuras

Figura 1 - Estrutura WBS do projeto.....	
Figura 2 - Gráfico de Gantt do projeto.....	
Figura 3 – Modelo Canvas do projeto.....	
Figura 4 - Análise SWOT do projeto.....	
Figura 5 – Máscaras do teatro da Grécia Antiga.....	
Figura 6 – Teatro Dionísio, séc. XIX.....	
Figura 7 – Line-up de Figurinos, A Importância do Figurino no Espetáculo, Atores no Mercado.....	
Figura 8 – Armazenamento de Figurinos, A Importância do Figurino no Espetáculo, Atores no Mercado.....	
Figura 9 – Módulo de Corpo.....	
Figura 10 – Módulo de Barriga.....	
Figura 11 – Cartaz do Espetáculo.....	
Figura 12 – Retrato de Camões.....	
Figura 13 – Moodboard de Público-Alvo.....	
Figura 14 – Moodboard de Referências e Espetáculos anteriores.....	
Figura 15 – Moodboard de Marcas Concorrentes.....	
Figura 16 – Moodboard de Conceito.....	
Figura 17 – Moodboard de Personagem, Estátua Viva.....	
Figura 18 – Painel de Desenvolvimento.....	
Figura 19 – Moodboard de Personagem, Velho Ancião.....	
Figura 20 – Painel de Desenvolvimento.....	
Figura 21 – Moodboard de Personagem, Narrador.....	
Figura 22 – Painel de Desenvolvimento.....	
Figura 23 – Moodboard de Personagem, Damas.....	
Figura 24 – Painel de Desenvolvimento.....	
Figura 25 – Moodboard de Personagem, Ninfas.....	
Figura 26 – Painel de Desenvolvimento.....	
Figura 27 – Moodboard de Personagem, Bailarinas.....	
Figura 28 – Painel de Desenvolvimento.....	
Figura 29 – Moodboard de Personagem, Músicos.....	
Figura 30 – Painel de Desenvolvimento.....	

Figura 31 – Ilustrações Finais.....	
Figura 32 – Protótipos dos Módulos.....	
Figura 33 – Antes e Depois, Acessório Coroa.....	
Figura 34 – Antes e Depois, Acessório Luvas.....	
Figura 35 – Antes e Depois, Acessório Sapatos.....	
Figura 36 – Antes e Depois, Acessório Tapa-olhos.....	
Figura 37 – Collants.....	
Figura 38 – Calções.....	
Figura 39 – Capa.....	
Figura 40 – Protótipo Módulo Barriga.....	
Figura 41 – Protótipo Módulo Barriga.....	
Figura 42 – Protótipo Módulo Barriga.....	
Figura 43 – Protótipo Módulo Barriga.....	
Figura 44 – Calções Finais.....	
Figura 45 – Capa Final.....	
Figura 46 – Módulo Ombros Final	

Lista de tabelas

Tabela 1 - Orçamento Preço/hora.....	44
Tabela 2 - Orçamento projeto.....	44
Tabela 3 - Orçamento protótipo.....	44
Tabela 4 - Orçamento materiais.....	45
Tabela 5 - Orçamento final com protótipo.....	45

1. Introdução

O figurino tem vindo a assumir, cada vez mais, um papel que ultrapassa a simples caracterização visual, contribuindo de uma forma ativa para a construção da personagem e na forma como o corpo é percecionado em cena. Em estruturas teatrais de pequena e média escala, esta dimensão torna-se desafiante, visto que a criação de transformações corporais depende, muitas vezes, de recursos limitados, tempo reduzido de ensaio, trocas rápidas entre cenas e da necessidade de reutilização de materiais.

É neste contexto que surge o projeto Corpo Cénico, propondo o desenvolvimento de um sistema modular de elementos têxteis e prostéticos que permitam explorar o figurino como ferramenta de transformação corporal, respondendo a exigências, como conforto, adaptabilidade e viabilidade de produção. Mais do que criar peças isoladas, o projeto procura desenvolver um conjunto de soluções aplicáveis, reconfiguráveis e reutilizáveis, adequadas a diferentes contextos performativos.

A escolha deste tema resulta do interesse pela relação entre corpo, figurino e performance, bem como da vontade de experimentar soluções que liguem a pesquisa conceptual, desenvolvimento criativo e a componente mais técnica.

Como caso de estudo, foi selecionado o espetáculo *Ecos de Camões: Uma Aventura nos Versos*, da autoria do Teatro Váatão, desenvolvido em colaboração com a companhia, cuja diversidade de momentos poéticos, musicais e cénicos oferece um vasto campo para a aplicação deste sistema.

A presença de figuras de naturezas distintas como a Estátua Viva, o Velho Ancião, o Narrador, as Damas, as Ninfas, Bailarinas e os Músicos permite testar diferentes possibilidades de transformação corporal, desde construções mais rígidas e escultóricas até soluções mais leves, fluídas e orientadas para o movimento.

Deste modo, o projeto pretende contribuir para uma reflexão prática sobre o papel do figurino no teatro, afirmando a modularidade como uma estratégia de criação capaz de responder a problemas reais de produção.

2. Problema, Objetivos e Motivação

2.1 Definição do problema

Em contextos performativos, particularmente em estruturas teatrais de pequena e média escala, a criação de transformações corporais expressivas através do figurino enfrenta várias limitações de ordem prática e material. A necessidade de construir personagens visualmente marcadas, com alterações de volume, textura, silhueta ou aparência física, confronta-se frequentemente com orçamentos mais reduzidos, tempo limitado de ensaio, trocas rápidas entre cenas e a exigência de reutilização dos materiais.

Neste contexto, verifica-se a ausência de soluções suficientemente adaptáveis que permitam transformar o corpo do intérprete de forma rápida, reversível e visualmente eficaz, sem comprometer a funcionalidade do figurino nem a viabilidade da sua aplicação em produção. O problema central deste projeto consiste, assim, em perceber de que forma um sistema modular de elementos têxteis pode responder a estas necessidades em contexto performativo.

2.2 Componentes do problema

O problema identificado desdobra-se em vários componentes que condicionam o desenvolvimento do projeto e a sua aplicação prática:

- Necessidade de criar transformações corporais com recursos materiais limitados.
- Redução do tempo disponível para montagem, ensaios e trocas rápidas entre cenas.
- Exigência de soluções adaptáveis a diferentes personagens, contextos cénicos e necessidades de movimento.
- Necessidade de reutilização e reconfiguração dos materiais, numa perspetiva de sustentabilidade e viabilidade produtiva.
- Articulação entre dimensão estética, funcionalidade técnica e construção da identidade visual da personagem.

2.3 Objetivo Geral

Desenvolver uma proposta de sistema modular de elementos têxteis e próstéticos aplicado ao corpo em contexto performativo, sustentado numa pesquisa sobre figurino, corpo cénico, sustentabilidade, reutilização, materiais e contexto de aplicação, de modo a responder a necessidades de transformação rápida, reversível e expressiva conciliando funcionalidade, adaptabilidade, sustentabilidade e viabilidade de produção.

2.4 Objetivos específicos

- Estudar o papel do figurino na construção da personagem e na transformação do corpo em contexto teatral e performativo.
- Explorar estratégias de transformação corporal através de módulos têxteis e protéticos.
- Investigar a capacidade de adaptação do sistema face a fatores limitativos, como orçamento, tempo e escala de produção.
- Explorar possibilidades de reutilização, upcycling e prolongamento do ciclo de vida dos materiais.
- Desenvolver um estudo de caso aplicado no espetáculo *Ecos de Camões: Uma Aventura nos Versos*, da autoria do Teatro Váatão.
- Testar a aplicação do sistema modular através de experimentação material, desenvolvimento técnico e prototipagem.

2.5 Motivação

A motivação para este projeto é simultaneamente académica, artística e pessoal. Ao longo da formação de Design de Moda e Têxtil, foi surgindo um interesse pela relação entre o figurino e a performance, sobretudo pela forma como o figurino pode influenciar a construção de uma personagem e a perceção do seu corpo em cena. Esse interesse foi-se aprofundando à medida que se tornou evidente que muitos projetos cénicos dependem de soluções muito específicas, muitas vezes também pouco sustentáveis e com uma capacidade de reutilização reduzida.

Num contexto pessoal, o figurinismo sempre despertou grande interesse não apenas pela vertente visual e exuberante, e pelo seu caos bonito, como também pela possibilidade de experimentar materiais, volumes, texturas e formas de transformar o corpo através do vestuário. A vontade de unir essa dimensão criativa à experimentação têxtil surgiu de forma natural, quase como uma consequência do meu próprio percurso e da curiosidade em explorar o figurino para além da sua função convencional.

Este projeto nasce também de uma reflexão sobre as limitações observadas na prática académica e no contexto das produções culturais: recursos reduzidos, necessidade de soluções rápidas e a dificuldade de conciliar impacto visual com viabilidade técnica. Além disso, a crescente preocupação com a sustentabilidade reforçou a intenção de desenvolver um sistema modular que permita reconfiguração, reutilização e uma abordagem mais consciente aos materiais.

3. Metodologia Projetual

3.1 Metodologia do projeto

A metodologia adotada neste projeto assenta numa lógica de desenvolvimento projetual, estruturada de forma a articular pesquisa, análise, experimentação e desenvolvimento técnico. Partindo da identificação de um problema concreto, o processo foi organizado em várias etapas sucessivas e interligadas, permitindo a construção gradual da proposta e a validação das soluções desenvolvidas.

Este percurso metodológico inclui a definição do tema e do problema, a investigação teórica e visual, a análise do caso de estudo, o desenvolvimento de referências e conceitos, a experimentação de materiais e técnicas, a criação de propostas modulares e a sua aplicação a personagens específicas. A metodologia foi pensada para responder às exigências da unidade curricular, privilegiando uma abordagem prática, reflexiva e ajustada às necessidades do projeto.

A escolha desta metodologia permite ainda garantir coerência entre a intenção conceptual e a execução técnica, assegurando que as decisões de design se fundamentam numa pesquisa previa e numa análise crítica das possibilidades de aplicação.

3.2 Estrutura WBS

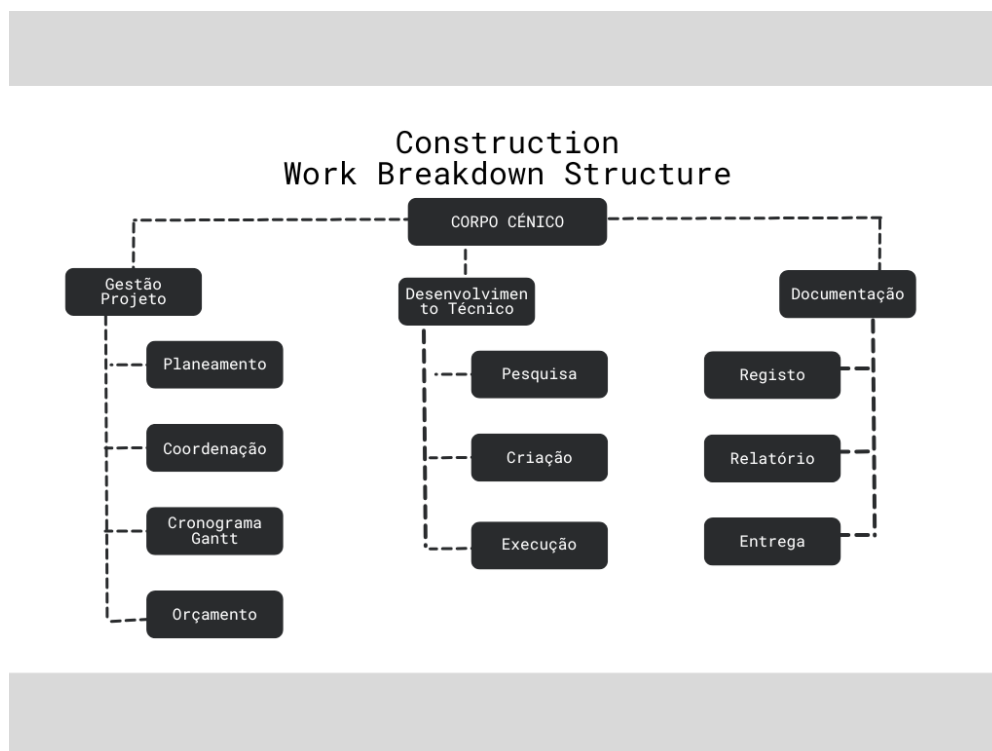


Figura 1 — Estrutura WBS do projeto

3.3 Gráfico de Gantt

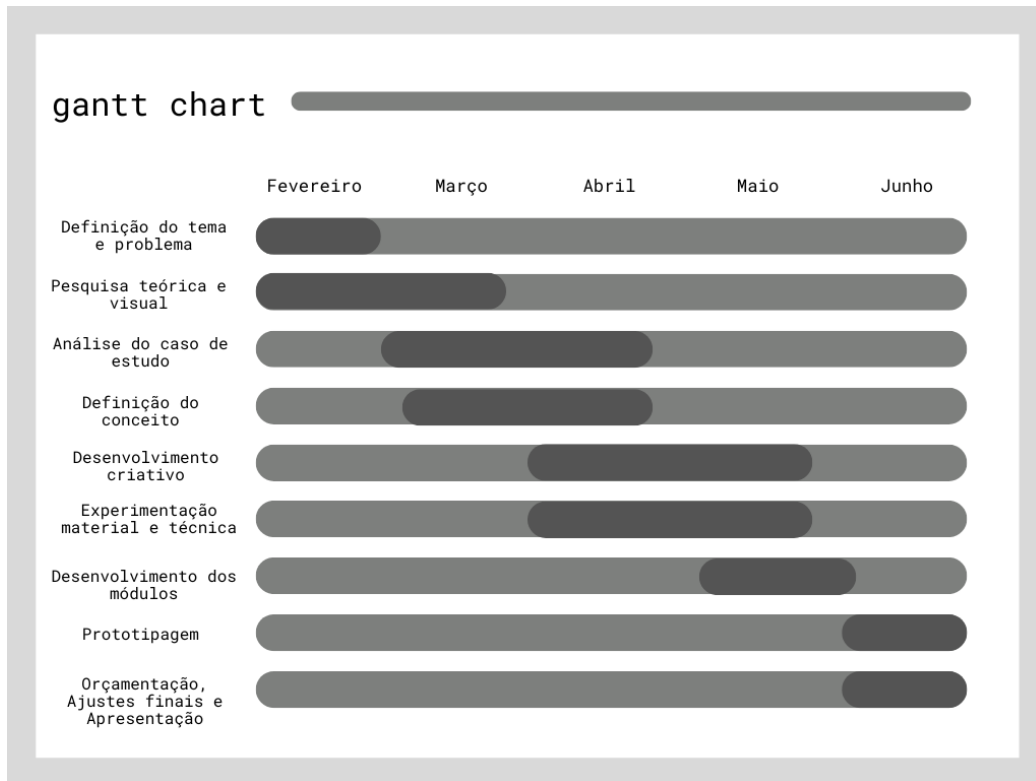


Figura 2 — Gráfico de Gantt do projeto

3.4 Modelo Canvas

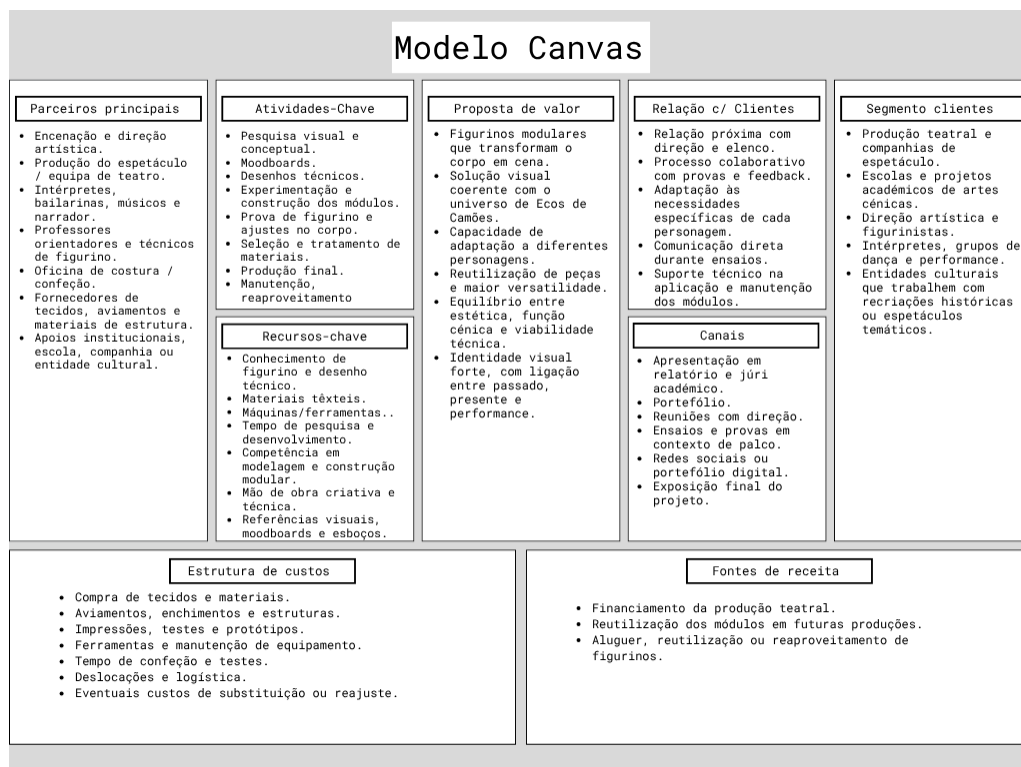


Figura 3 — Modelo Canvas do proj

3.5 Análise SWOT

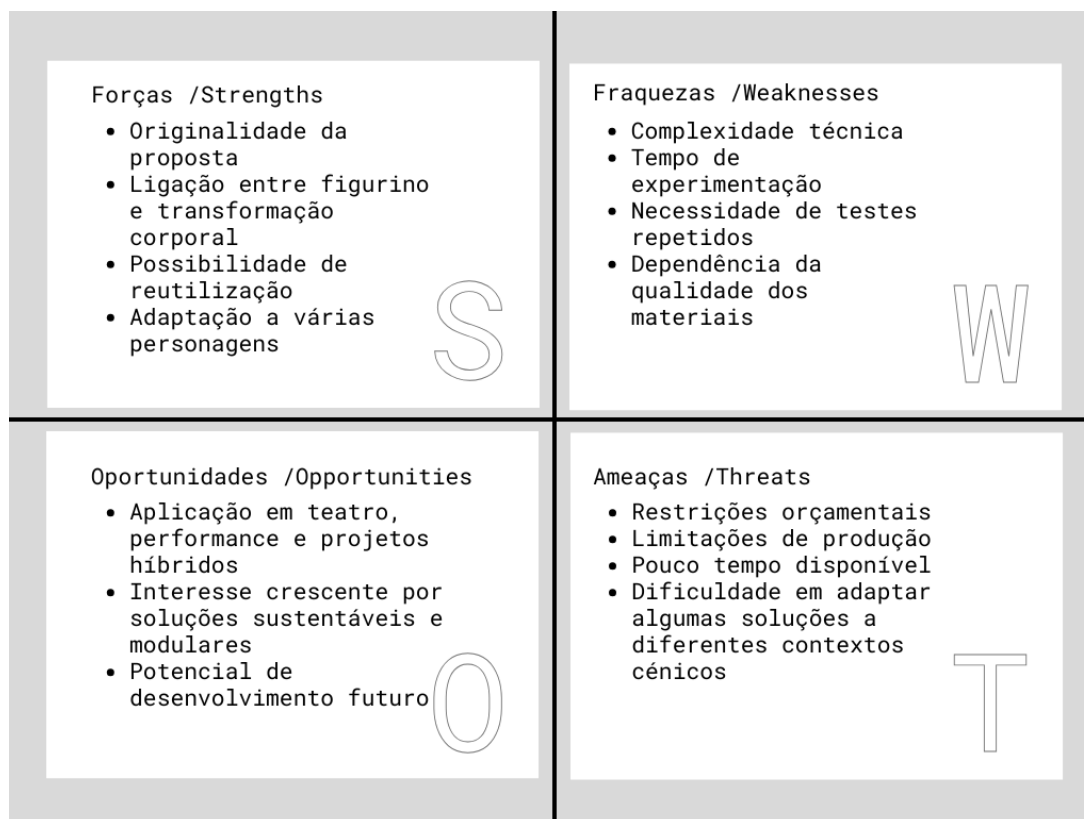


Figura 4 — Análise SWOT do projeto

4. História do Teatro e do Figurino

4.1 História do Teatro

A história do teatro acompanha a evolução das formas de representação, do ritual e da comunicação humana em sociedade. Desde as primeiras manifestações dramáticas associadas a celebrações religiosas e rituais coletivos, o teatro foi-se consolidando como uma prática artística capaz de refletir questões sociais, políticas, simbólicas e estéticas. Na Grécia antiga, o teatro assumiu uma dimensão estruturada, com a criação de tragédias e comédias, a definição de espaços próprios para a representação e a valorização da figura do ator enquanto mediador entre o texto e o público. Ao longo dos séculos, o teatro sofreu transformações profundas, adaptando-se a diferentes contextos culturais, correntes artísticas e funções sociais, desde a teatralidade medieval e renascentista até às experiências mais experimentais do teatro contemporâneo. Esta evolução demonstra que o teatro nunca foi uma forma fixa, mas sim um território de reinvenção, no qual corpo, espaço, palavra e imagem articulam de variados modos.



Figura 5 — Máscaras do teatro da Grécia Antiga **Figura 6** — Teatro de Dionísio, séc. XIX

4.2 A evolução do figurino teatral

O figurino teatral acompanhou igualmente as transformações do teatro, passando de um elemento essencialmente identificador para um recurso expressivo e conceptual. Nas suas origens, o figurino tinha sobretudo uma função prática e simbólica, ajudando a distinguir personagens, estatutos sociais e tipos dramáticos. Com o desenvolvimento das artes cénicas, o figurino começou a adquirir uma maior autonomia visual e dramatúrgica, deixando de servir só como a representação literal da personagem para participar também na construção da atmosfera, do tempo histórico e da linguagem estética do espetáculo. No teatro moderno e contemporâneo, o figurino assume frequentemente um papel ativo na cena, podendo alterar a perceção do corpo, reforçar estados psicológicos, sugerir transformações simbólicas e contribuir para a identidade visual da encenação. Neste sentido, o figurino tornou-se um elemento central na comunicação entre a ideia do encenador, o corpo do intérprete e a leitura do espetador.



Figura 7 — Line-up Figurinos, A Importância do Figurino Espetáculo, Atores no Mercado

Figura 8 — Armazenamento de Figurinos, A Importância do Figurino Espetáculo, Atores no Mercado

4.3 O figurino como construção de personagem

O figurino é um dos elementos fundamentais na construção da personagem, uma vez que ajuda a definir a sua identidade visual, o seu contexto social, a sua temporalidade e as suas relações com o espaço cénico. Através de forma, cor, textura, volume e materialidade, o figurino comunica informações que completam ou ampliam a interpretação do ator. Mais do que vestir a personagem, o figurino contribui para a sua concretização visual e para a criação de uma presença reconhecível em cena. Em muitos casos, o figurino funciona também como extensão do corpo, introduzindo novos volumes, limitando ou ampliando movimentos e alterando a forma como o personagem é percebida. Assim, o figurino participa ativamente na dramaturgia visual do espetáculo, tornando-se uma ferramenta essencial para a construção simbólica, emocional e estética da personagem.

4.4 Corpo, cena e presença performativa

O corpo em cena não é apenas um suporte da representação, mas o lugar onde se cruza expressão, movimento, identidade e presença performativa. No contexto teatral e performativo, o corpo do intérprete torna-se matéria de criação, sendo moldado por gestos, deslocamentos, ritmos e relações com o espaço, o som e o figurino. A presença performativa resulta precisamente dessa articulação entre corpo e ação, na qual o corpo deixa de ser apenas físico para se tornar significante. O figurino intervém neste processo, na medida em que influencia a leitura do corpo, reforça certas qualidades de movimento e contribui para a construção de atmosferas e estados cénicos. Quando pensado de forma integrada, corpo e figurino deixam de funcionar separadamente e passam a compor uma unidade expressiva, capaz de produzir novas formas de presença em cena.

5. Modularidade e Transformação Corporal

5.1 O conceito de módulo

O conceito de módulo remete-nos para uma unidade formal ou estrutural que pode ser repetida, combinada, reorganizada e adaptada segundo diferentes necessidades. No campo do design, o módulo é uma ferramenta que permite criar sistemas flexíveis, baseados na relação entre partes e no potencial de variação dentro de uma lógica coerente. Aplicado ao figurino, o módulo possibilita pensar o vestuário como um conjunto de elementos independentes, mas articuláveis entre si, capazes de gerar múltiplas soluções visuais a partir de uma mesma base. Esta abordagem favorece a adaptabilidade, a experimentação e a reconfiguração, tornando o processo de construção mais dinâmico e mais ajustado às exigências da cena.

5.2 Modularidade aplicada ao design de moda e figurino

A modularidade tem vindo a ganhar relevância no design de moda e no figurino, sobretudo pela sua capacidade de responder a contextos de transformação, reutilização e personalização. No design de moda, a lógica modular permite criar peças adaptáveis e funcionalmente versáteis, que acompanham diferentes usos e corpos. No figurino, esta lógica torna-se particularmente interessante porque possibilita transformar rapidamente a imagem da personagem sem necessidade de construir soluções totalmente novas para cada situação. A aplicação da modularidade ao figurino abre assim espaço para sistemas mais sustentáveis, criativos e funcionais, capazes de responder às necessidades específicas de diferentes encenações e intérpretes.

5.3 Módulos, encaixe e reconfiguração

A eficácia de um sistema modular depende da forma como os seus elementos se relacionam entre si, quer ao nível do encaixe, quer ao nível da reconfiguração. Cada módulo deve poder ser aplicado, retirado ou reorganizado de forma prática sem comprometer a integridade do conjunto. Esta lógica de encaixe permite criar estruturas flexíveis, que se adaptam a mudanças de configuração, movimento e intenção cénica. No contexto do figurino, a reconfiguração dos módulos permite alterar volumes, silhuetas, texturas de forma rápida, facilitando transições entre personagens ou entre diferentes momentos de um mesmo espetáculo. Esta capacidade de transformação torna a modularidade particularmente útil em contextos de performance, onde o tempo, a mobilidade e a versatilidade são fatores decisivos.

5.4 Experimentação têxtil e protética

A experimentação têxtil e protética surge como um campo de exploração importante na criação de figurinos capazes de transformar o corpo. Enquanto os materiais têxteis permitem trabalhar superfícies, estruturas, transparências, rigidez ou fluidez, os elementos protéticos acrescentam volume, deformação e alteração da forma corporal. A combinação destas duas dimensões possibilita a criação de soluções híbridas, em que o figurino deixa de ser apenas uma cobertura e passa a ser uma extensão, construção ou modificação do corpo. Esta experimentação é particularmente relevante em projetos de carácter performativo, nos quais a transformação visual do intérprete pode reforçar a narrativa, a expressão da personagem e o impacto cénico da cena.



Figura 9 — Módulo de Corpo



Figura 10 — Módulo de Barriga

5.5 Sustentabilidade, reutilização e upcycling no figurino

A sustentabilidade tem vindo a tornar-se uma preocupação central no desenvolvimento de figurinos, especialmente em contextos em que a produção exige soluções criativas, mas também responsáveis em termos materiais. A reutilização de materiais, o aproveitamento de componentes já existentes e a lógica do upcycling permitem prolongar o ciclo de vida dos elementos utilizados, reduzindo o desperdício e promovendo abordagens mais conscientes. No figurino, estas estratégias não implicam necessariamente uma limitação criativa, pelo contrário, podem estimular novas soluções formais e técnicas, baseadas na adaptação e na reinvenção. A modularidade articula-se diretamente com esta preocupação, uma vez que facilita a desmontagem, a reconfiguração e o reaproveitamento dos materiais em diferentes contextos cénicos.

6. Caso de Estudo: *Ecos de Camões*

6.1 Enquadramento do espetáculo

O espetáculo *Ecos de Camões: Uma Aventura nos Versos*, da autoria do Teatro Váatão, insere-se no contexto das comemorações dos 500 anos do nascimento de Luís de Camões. Trata-se de uma criação desenvolvida em colaboração com a companhia, que cruza teatro, poesia, música e movimento, propondo uma leitura cénica contemporânea do universo camoniano.

A proposta recorre a diferentes linguagens performativas para evocar a obra e a figura do poeta, não se limitando à representação literária, mas construindo uma experiência artística multidisciplinar. Neste contexto, a palavra ganha corpo em cena através da interpretação, da musicalidade e da composição visual e da presença dos intérpretes.



Figura 11 — Cartaz do espetáculo~

6.2 Camões como eixo dramático

Luís de Camões surge como eixo central da estrutura dramática, funcionando simultaneamente como referência histórica, literária e simbólica. A sua obra, marcada pela diversidade de géneros e pela força da imagem poética, oferece um vasto campo de exploração para a construção de um espetáculo que articula diferentes tempos, vozes e registos.

A presença de Camões enquanto figura poética e dramática permite cruzar a dimensão biográfica com a dimensão literária, criando um percurso cénico em que a memória do autor se prolonga através da voz, da imagem e da ação performativa.

6.3 Estrutura performativa da peça

A estrutura performativa da peça organiza-se em diferentes momentos que alternam entre declamação, canto, música, movimento, bailado e composição visual. Esta diversidade permite uma abordagem fragmentada e dinâmica, em que cada cena contribui para a construção de um imaginário alargado sobre Camões e sobre a permanência da sua obra.

Ao longo do espetáculo, surgem figuras com funções distintas, algumas mais narrativas e outras mais corporais ou atmosferas, o que favorece a criação de soluções de figurino diferenciadas. A peça explora contrastes entre rigidez e fluidez, memória e presença, solenidade e movimento, oferecendo uma base particularmente rica para o desenvolvimento de um sistema modular.



Figura 12 — Retrato de Camões

6.4 Relação entre poesia, música, movimento e imagem

A articulação entre poesia, música, movimento e imagem constitui um dos elementos centrais do espetáculo. A palavra poética é ampliada pela presença do corpo em cena, pela musicalidade e pela construção visual, criando uma linguagem performativa em que diferentes meios se reforçam mutuamente.

Neste contexto, o figurino deixa de ser apenas um elemento de caracterização e passa a integrar um sistema visual mais amplo, em diálogo com a voz, o gesto, o ritmo e a composição cénica. Esta condição torna o espetáculo especialmente favorável à experimentação com módulos aplicáveis ao corpo.

6.5 Personagens e potencial de transformação corporal

O espetáculo reúne personagens com características muito distintas, abrindo um campo alargado para a transformação corporal através do figurino. A Estátua Viva apresenta um potencial de rigidez, monumentalidade e permanência; o Velho Ancião permite explorar o envelhecimento, curvatura, memória e desgaste; e o Narrador funciona como figura de mediação entre tempos, imagens e momentos da peça.

As Damas introduzem uma dimensão mais histórica e performativa, associada ao canto, à atuação e à presença em cena ao lado do Narrador, o que justifica uma abordagem mais próxima de uma leitura de época. As Ninfas e as Bailarinas, por sua vez, estão mais ligadas ao movimento e à dança, exigindo soluções visuais

mais leves, fluídas e menos estruturadas. Os Músicos funcionam como suporte sonoro e performativo, pedindo uma linguagem visual coesa, discreta e integrada no conjunto do espetáculo.

7. Análise do Contexto

O desenvolvimento deste projeto foi acompanhado por um estudo de contexto dividido em três eixos principais: público-alvo, espetáculos anteriores sobre Camões e marcas concorrentes. Esta organização permitiu compreender melhor o universo humano, artístico e técnico em que o projeto se insere, bem como identificar referências visuais e produtivas relevantes para a criação dos figurinos.

7.1 Público-alvo

O público-alvo do caso de estudo correspondente, em primeiro lugar, à equipa criativa e artística envolvida na produção de *Ecos de Camões: Uma Aventura nos Versos*, do Teatro Váatão, incluindo intérpretes, encenação, direção artística e restantes colaboradores ligados ao processo de criação. Sendo um projeto desenvolvido em colaboração com a companhia, esta dimensão direta do público-alvo é fundamental para compreender as exigências cénicas, funcionais e visuais a que o figurino deve responder.

Num sentido mais alargado, o projeto dirige-se também a companhias independentes e estruturas performativas de pequena e média escala que possam beneficiar de soluções modulares aplicáveis ao corpo, reutilizáveis e adaptáveis a diferentes personagens e produções.



Figura 13 — Moodboard de Público-Alvo

7.2 Espetáculos anteriores

A observação de espetáculos anteriores sobre Luís de Camões permitiu recolher referências sobre a forma como a sua obra e figura têm sido representadas em palco. Estes exemplos funcionam como apoio ao desenvolvimento visual e narrativo do projeto, ajudando a compreender diferentes abordagens à imagem camoniano e a situar *Ecos de Camões* dentro de um conjunto mais amplo de interpretações cénicas.

Mais do que reproduzir essas referências, a análise contribui para construir uma linguagem própria, em diálogo com esse universo, mas ajustada à proposta específica do Teatro Váatão e ao sistema modular desenvolvido neste projeto.



Figura 14 — Moodboard de Referências de Espetáculos Anteriores

7.3 Marcas concorrentes

A observação de marcas, ateliers e espaços relacionados com figurino e produção teatral permitiu identificar soluções técnicas, modos de organização e abordagens visuais relevantes para o desenvolvimento do projeto. Neste contexto, a noção de concorrência não é entendida em sentido estritamente comercial, mas antes como um conjunto de referências de mercado e de produção que ajudam a

perceber como se constroem, organizam e apresentam soluções de figurino em contextos reais.

Esta análise, contribui para fundamentar decisões relacionadas com materiais, construção, funcionalidade, apresentação visual e viabilidade técnica do projeto.



Figura 15 — Moodboard de Marcas Concorrentes

8. Desenvolvimento do Sistema Modular

8.1 Conceito Corpo Cénico

O conceito Corpo Cénico surge da intenção de pensar em figurino como uma estrutura ativa de transformação corporal em contexto performativo. Mais do que vestir ou caracterizar uma personagem, a proposta procura intervir diretamente na percepção do corpo em cena, alterando volumes, texturas, silhuetas e relações visuais através de elementos aplicáveis e reconfiguráveis. Algo rápida, fácil que possa ser reposicionado de diferentes maneiras. O sistema modular é, assim, entendido como uma ferramenta de criação capaz de responder às exigências de diferentes personagens, permitindo múltiplas possibilidades de construção a partir de uma lógica comum.

Este conceito resulta da articulação entre figurino, corpo e performance, assumindo que o vestuário pode funcionar como extensão, ampliação ou deformação do corpo do intérprete. Neste sentido, Corpo Cénico pretende desenvolver uma linguagem visual que não depende exclusivamente de peças fechadas, mas de um sistema de módulos adaptáveis, capazes de ser reorganizados conforme as necessidades cénicas, expressivas e funcionais de cada situação.



Figura 16 — Moodboard de Conceito

8.2 Princípios de construção do sistema modular

A sua construção baseia-se em princípios de flexibilidade, reversibilidade, funcionalidade e coerência visual. Cada módulo é pensado para ser aplicado, retirado ou reorganizado de forma relativamente simples, permitindo diferentes combinações sem comprometer a leitura global da personagem ou a mobilidade do intérprete.

Outro princípio fundamental é a adaptabilidade, tanto a nível do corpo como ao nível da função cénica. O sistema procura responder a personagem com exigências distintas, desde figuras mais rígidas ou volumétricas até presenças que implicam maior leveza e liberdade de movimento. A isto junta-se a preocupação com a viabilidade técnica e material, procurando soluções que possam ser reproduzidas, testadas e ajustadas sem depender de processos excessivamente complexos.

8.3 Tipologias de módulos

O sistema desenvolvido organiza-se a partir de diferentes tipologias de módulos, definidas de acordo com a sua função visual, estrutural e performativa. Entre estas tipologias incluem-se módulos de volume, destinados a alterar a silhueta do corpo, módulos de superfície, pensados para modificar texturas, camadas e leitura visual, e por fim, módulos de extensão, que prolongam ou ampliam partes do corpo, reforçando determinadas qualidades expressivas da personagem.

Podem ainda considerar-se módulos de articulação, aplicados em zonas específicas do corpo para acompanhar ou condicionar o movimento, e módulos simbólicos, cuja função principal está associada à construção de identidade visual e significado cénico. Esta distinção permite organizar o sistema de forma mais clara e adaptar cada solução às necessidades específicas das personagens em estudo.

8.4 Materiais e técnicas

A seleção de materiais foi orientada pela necessidade de conciliar leveza, estrutura, resistência, adaptabilidade e potencial de transformação visual. Neste sentido, o desenvolvimento do sistema modular privilegiou materiais têxteis com diferentes comportamentos, bem como componentes capazes de gerar volume, rigidez ou relevo, conforme a exigência de cada proposta.

As técnicas utilizadas articulam procedimentos de construção têxtil com métodos mais experimentais, explorando sobreposições, enchimentos, modelação, aplicação de estruturas internas e manipulação de superfície. A escolha dos materiais e das técnicas foi também condicionada por critérios de reutilização, disponibilidade e compatibilidade com o contexto performativo, tendo em conta tanto a mobilidade do corpo como a durabilidade dos elementos em uso cénico.

8.5 Técnicas de construção e fixação

As técnicas de construção e fixação dos módulos foram pensadas para garantir estabilidade, rapidez de aplicação e possibilidade de remoção ou substituição. Neste contexto, a construção modular exige que cada elemento possa ser integrado

no figurino base sem comprometer a sua funcionalidade nem a segurança do intérprete.

As soluções de fixação podem incluir costuras, encaixes, velcro, botões de pressão, tiras, elásticos ou outros sistemas ajustáveis, escolhidos em função da natureza do módulo e da zona do corpo onde é aplicado. A definição, destas técnicas torna-se especialmente importante em contexto performativo, uma vez que o tempo de montagem e de transição entre personagens pode ser reduzido, exigindo soluções práticas, resistentes e de fácil manipulação.

8.6 Aplicação sobre figurino base

A aplicação dos módulos sobre um figurino base constitui um dos aspetos centrais do projeto, uma vez que permite criar diferentes configurações a partir de uma estrutura inicial comum. O figurino base funciona como suporte neutro ou estruturante, sobre qual os módulos são distribuídos segundo as necessidades visuais, anatómicas e expressivas de cada personagem.

Esta lógica permite desenvolver soluções mais económicas e versáteis, evitando a criação de figurinos totalmente independentes para cada caso. Ao mesmo tempo, favorece a continuidade visual entre personagens e reforça a coerência do sistema enquanto proposta de design. A aplicação sobre base também facilita a experimentação, permitindo testar combinações, deslocar módulos e ajustar a composição sem reconstruir o conjunto de raiz.

8.7 Potencial de reutilização e adaptação

Um dos principais objetivos do sistema modular é precisamente o seu potencial de reutilização e adaptação em diferentes contextos performativos. A possibilidade de desmontar, reorganizar e realocar os módulos permite prolongar o ciclo de vida dos materiais e criar soluções a partir dos mesmos elementos, reduzindo desperdício e aumentando a flexibilidade do projeto.

Esta característica torna o sistema particularmente relevante para contextos de produção com recursos limitados, onde a capacidade de adaptação pode fazer diferença tanto em termos económicos como criativos. Para além da sua aplicação no espetáculo em estudo, o sistema modular desenvolvido apresenta potencial para ser reconfigurado noutras personagens, cenas ou projetos performativos, reforçando a sua utilidade prática e a sua coerência com preocupações de sustentabilidade e viabilidade de produção.

9. Desenvolvimento do Projeto por Personagem

9.1 Estátua Viva

9.1.1 Descrição da personagem

A Estátua Viva é uma personagem de forte valor simbólico, associada à imagem monumental de Camões e à ideia de permanência, memória e solenidade. A sua presença em cena aproxima-se de uma figura escultórica, rígida e quase intocável, capaz de condensar visualmente a dimensão histórica e mítica da obra. Trata-se de uma personagem que deve transmitir peso visual, estabilidade e autoridade.

9.1.2 Análise do traje/presença cénica

O traje da Estátua deve reforçar a leitura de rigidez e monumentalidade, através de uma silhueta estruturada e de uma presença visual forte. A capa, a gola e os calções funcionam como base figurativa, enquanto os módulos de ombros ampliam a linha superior do corpo, tornando-o mais grandioso. Em cena, o figurino contribui para afastar a personagem da naturalidade do corpo quotidiano, aproximando-a de uma imagem de escultura viva. Mantém-se em estátua até ao final da peça, em que a encerra com um poema.

9.1.3 Moodboard



Figura 17 — Moodboard de Personagem, Estátua Viva

9.1.4 Esboços e proposta modular



Figura 18 — Painel de Desenvolvimento

9.1.5 Materiais, técnicas e aplicação

Na construção da Estátua, privilegiam-se materiais capazes de sugerir estrutura, peso e textura, sem tornar o figurino excessivamente rígido. Podem ser usados tecidos encorpados, entretelas, espumas leves e superfícies com acabamento mais mineral ou envelhecido. As técnicas de aplicação devem garantir fixação segura, estabilidade e possibilidade de integração dos módulos sobre o figurino base. Por fim do coordenado concluído, é aplicada a técnica de pintura de estátuas vivas, brincando com a luz e sombra, e com o aspeto metalizado e gasto de uma estátua.

9.2 Velho Anciã

9.2.1 Descrição da personagem

O Velho Anciã representa o tempo, a memória e o desgaste físico da passagem do tempo e da vivência da vida. Sendo uma figura marcada pela passagem dos anos e pela fragilidade do corpo envelhecido. A personagem possui uma leitura mais humana e terrena do que a Estátua, funcionando como contraponto entre permanência simbólica e vulnerabilidade corporal. A sua construção deve evidenciar envelhecimento, peso e curvatura.

9.2.2 Análise do traje/presença cénica

O figurino do Velho deve criar uma silhueta envelhecida e encurvada, com base em calças, camisa e casaco, complementados por módulos de corcunda e barriga. Estes elementos alteram a postura e a leitura corporal, reforçando uma presença cansada, lenta e marcada pelo tempo. A personagem ganha assim densidade dramática sem perder clareza visual.

9.2.3 Moodboard



Figura 19 — Moodboard de Personagem, Velho Anciã

9.2.4 Esboços e proposta modular

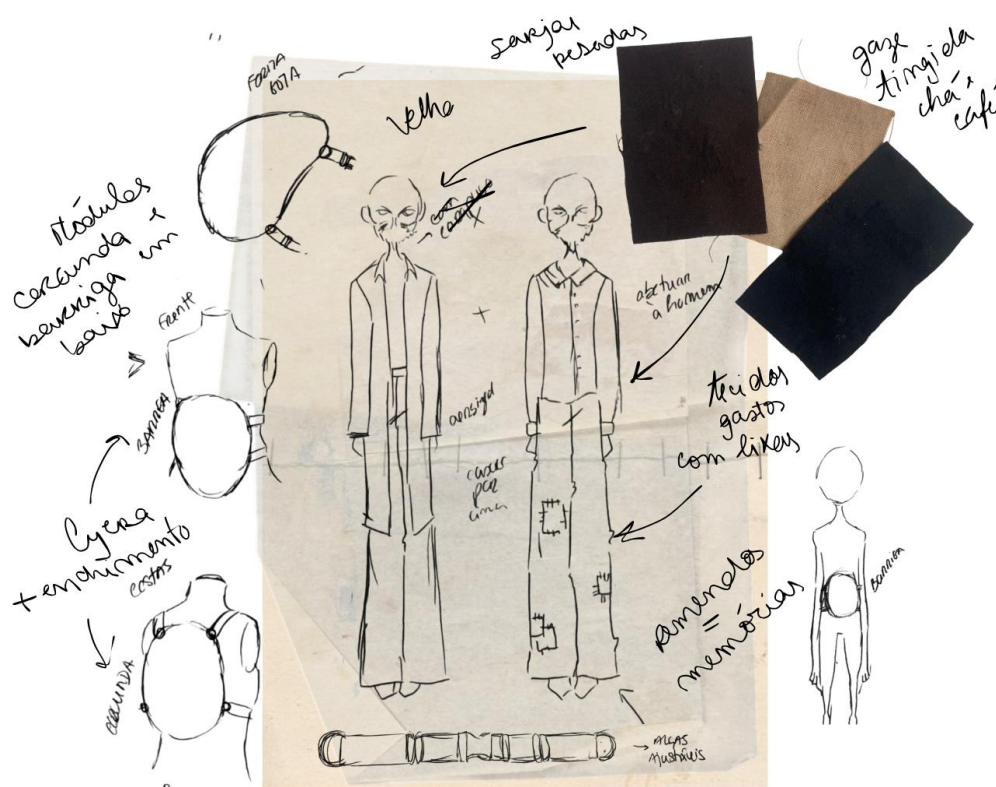


Figura 20 — Painel de Desenvolvimento

9.2.5 Materiais, técnicas e aplicação

Os materiais devem favorecer volume, conforto e aparência envelhecida. Tecidos com um aspeto gasto e/ou esburacados, sobreposições e acabamentos mais rústicos ajudam a construir a personagem. As técnicas de aplicação devem permitir fixação firme dos módulos ao figurino base, assegurando estabilidade durante a performance e facilidade de colocação. Ao longo do espetáculo aparece com uma mala de viagem, representando o peso das memórias e da história, atribuindo-lhe então depois manipulações de tecido mais gastas, desfeitas e com remendos.

9.3 Narrador

9.3.1 Descrição da personagem

O Narrador tem a função de conduzir a ação e estabelecer ligação entre os vários momentos do espetáculo. Por isso, a sua imagem deve ser mais neutra e controlada, sem competir com as personagens de maior transformação corporal. Trata-se de uma presença de mediação, clareza e equilíbrio.

9.3.2 Análise do traje/presença cénica

O traje deve ser mais controlado e elegante, com linhas simples, funcionando como o apoio à palavra e à ação dramática. Não necessita de grande volume nem de transformação corporal marcada, podendo recorrer a pequenas intervenções de detalhe para manter a unidade estética do projeto. A sua função é organizar, contextualizar e acompanhar a narrativa enquanto faz a ponte entre o presente e o passado. A proposta pode aproximar-se de um fato clássico contemporâneo, articulado com elementos de inspiração renascentista, nomeadamente na camisa, na gola ou nos punhos, criando uma ponte visual entre o presente e o passado.

9.3.3 Moodboard



Figura 21 — Moodboard de Personagem, Narrador

9.3.4 Esboços e proposta modular



Figura 22 — Painel de Desenvolvimento

9.3.5 Materiais, técnicas e aplicação

Os materiais devem ser leves, confortáveis e discretos, privilegiando tecidos que permitam boa mobilidade e fácil adaptação. A construção pode recorrer a cortes simples, costura limpa e pequenos pormenores de acabamento. A aplicação deve ser funcional, rápida e coerente com o restante elenco. Como faz uma passagem entre o presente e o passado, a roupa deve representar as diferentes épocas de uma forma harmoniosa.

9.4 Damas

9.4.1 Descrição da personagem

As Damas surgem como figuras femininas com uma presença cénica mais próxima de um imaginário histórico e teatral. Para além da sua dimensão visual, têm momentos de canto, de atuação e de permanência em cena ao lado do Narrador, incluindo momentos em que se mantêm sentadas ativamente na construção dramática.

9.4.2 Análise do traje/presença cénica

O figurino das Damas deve, por isso, afastar-se de uma leitura excessivamente etérea e aproximar-se mais de uma presença de época, ainda que reinterpretada. A proposta mais coerente passa por um vestido fechado, com leitura histórica e silhueta elegante, capaz de integrar o módulo do peito de pomba e os volumes das ancas sem comprometer a dignidade da figura nem a funcionalidade em cena.

9.4.3 Moodboard



Figura 23 — Moodboard de Personagem, Damas

9.4.4 Esboços e proposta modular

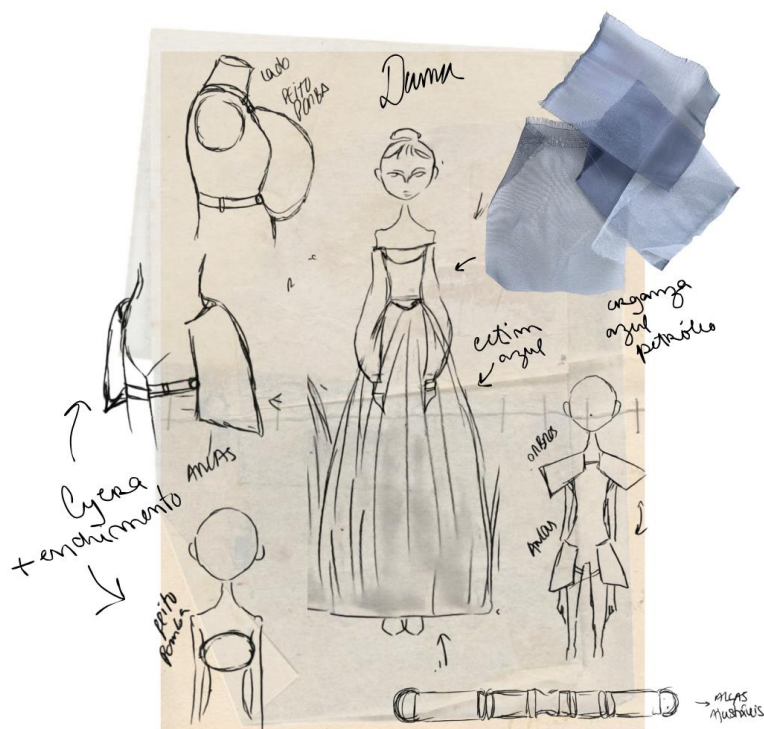


Figura 24 — Painel de Desenvolvimento

9.4.5 Materiais, técnicas e aplicação

Os materiais mais adequados são tecidos leves, com boa queda e alguma estrutura, permitindo sustentar a silhueta e os módulos. Podem ser articulados tecidos leves e com camadas internas de suporte, de modo a criar uma presença mais nobre e controlada.

9.5 Ninfas

9.5.1 Descrição da personagem

As Ninfas são personagens associadas à leveza, à natureza e a uma presença etérea ou a uma atmosfera mais sensorial e poética, quase como sereias. A sua presença em cena está mais ligada à dança e à composição visual do que à ação dramática direta. A sua construção deve transmitir fluidez, suavidade e uma sensação quase onírica. São figuras que pedem uma linguagem visual leve e em movimento constante.

9.5.2 Análise do traje/presença cénica

O traje das Ninfas deve privilegiar o corpo sem o prender, fluidez, transparência e liberdade de movimento, reforçando a ideia de delicadeza e de dissolução entre corpo e ambiente. A solução mais adequada passa por uma base ajustada ao corpo, como um body ou macacão, sobre a qual se aplicam camadas leves, véus, painéis ou extensões de tecido que ampliem o gesto e criem uma leitura aquática.

9.5.3 Moodboard



Figura 25 — Moodboard de Personagem, Ninfas

9.5.4 Esboços e proposta modular<

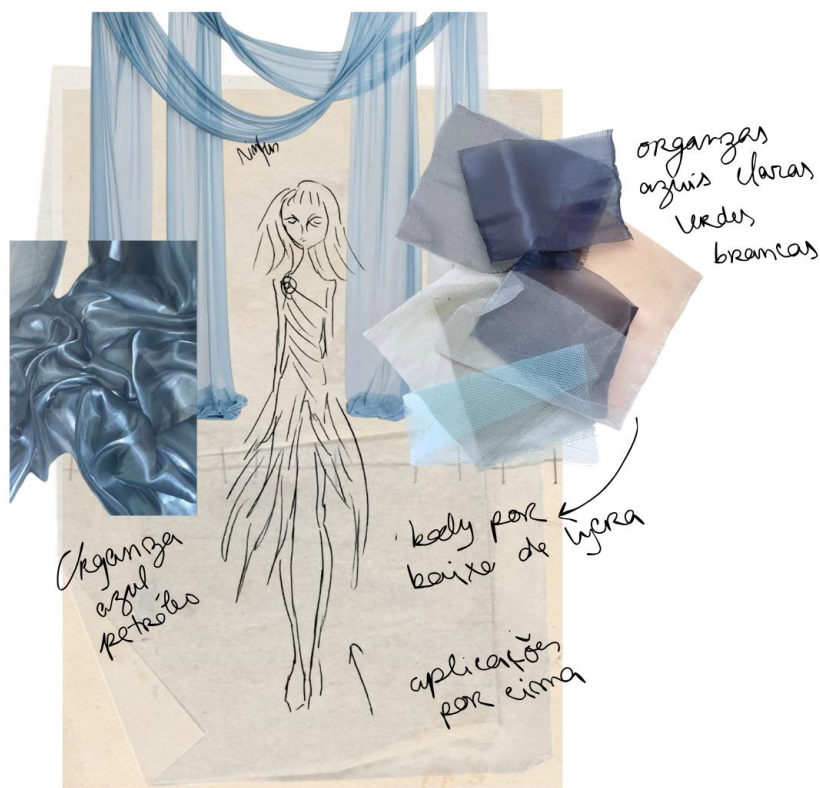


Figura 26 — Painel de Desenvolvimento

9.5.5 Materiais, técnicas e aplicação

Os materiais mais adequados são tecidos muito leves, translúcidos e com boa resposta ao movimento, como tule, organza, chiffon ou outras superfícies de transparência controlada. Técnicas de drapeado, sobreposição e aplicação de camadas soltas são as mais indicadas. A fixação deve ser segura, mais invisível para manter a naturalidade da personagem.

9.6 Bailarinas

9.6.1 Descrição da personagem

As Bailarinas são personagens em movimento, com forte ligação à dança e à expressividade corporal. No caso desta proposta, a sua imagem remete para referências africanas, construídas através da cor, da textura e da fluidez dos tecidos. O figurino deve respeitar a dança e valorizar a presença performativa.

9.6.2 Análise do traje/presença cénica

O traje das Bailarinas precisa de ser leve, flexível e funcional, evitando estruturas que limitem a movimentação. A referência africana não deve surgir como reprodução literal, mas como construção visual apoiada pela paleta cromática e por alguns elementos de sobreposição ou detalhe, padrões, panos laterais e saias painel que acompanhem o corpo em movimento. A construção cénica deve valorizar energia, ritmo e identidade.

9.6.3 Moodboard



Figura 27 — Moodboard de Personagem, Bailarinas

9.6.4 Esboços e proposta modular



Figura 28 — Painel de Desenvolvimento

9.6.5 Materiais, técnicas e aplicação

Os materiais devem ser leves, maleáveis e com boa fluidez, como algodões finos, viscose, chiffon ou misturas com transparência controlada. As técnicas de construção devem favorecer drapeado, camadas e aplicação confortável ao corpo. A fixação precisa de ser segura para acompanhar a dança sem interferir no gesto.

9.7 Músicos

9.7.1 Descrição da personagem

Os Músicos funcionam como suporte sonoro e performativo do espetáculo, devendo apresentar uma identidade visual coerente entre si e integrada no universo da peça. O seu figurino precisa de ser expressivo, mas sem dominar a cena.

9.7.2 Análise do traje/presença cénica

A proposta mais coerente passa por um visual clássico e coordenado, com linhas mais contidas do que as restantes personagens. O módulo de bochechas mais salientes introduz um detalhe expressivo no rosto, sem comprometer a funcionalidade do figurino, desta forma, continuam visualmente integrados no espetáculo se competir com as figuras de maior carga simbólica ou corporal.

9.7.3 Moodboard



Figura 29 — Moodboard de Personagem, Músicos

9.7.4 Esboços e proposta modular



Figura 30 — Painel de Desenvolvimento

9.7.5 Materiais, técnicas e aplicação

Os materiais devem privilegiar conforto, mobilidade e boa leitura em palco, usando tecidos mais estruturados, mas leves. As técnicas de construção devem ser simples e duráveis, com aplicação segura dos elementos faciais e de vestuário. A coerência visual entre os músicos é essencial para a unidade do grupo.

10. Desenvolvimento Visual do Projeto

10.1 Linguagem visual geral

A linguagem visual do projeto desenvolve-se a partir da relação entre figurino, corpo e transformação cénica, procurando criar uma identidade coerente para todo o espetáculo *Ecos de Camões*. O sistema modular funciona como elemento central desta linguagem, permitindo alterar a silhueta, a presença e a leitura simbólica de cada personagem sem perder unidade visual. Assim, o projeto conjuga figuras mais marcadas, como a Estátua Viva e o Velho Ancião, com personagens mais subtis, como o Narrador, as Ninfas, as Damas, as Bailarinas e os Músicos. Esta linguagem assenta numa combinação entre construção teatral e experimentação visual, em que cada personagem mantém uma relação clara com a sua função cénica. A coerência do conjunto resulta da articulação entre forma, material, cor e movimento, garantindo que o espetáculo seja lido como um universo único, apesar da diversidade de figuras representadas.

10.2 Paleta cromática

A paleta cromática do projeto foi pensada de forma a diferenciar as personagens, mas mantendo uma harmonia global entre todas. Para a Estátua, tons mais esverdeados e mineralizados, para remeter ao bronze da Estátua. Para o Velho, tons neutros e mais escuros, quase que envelhecidos, como beges sujos, pretos, castanhos, reforçando a ideia de memória e degaste. Estas cores ajudam a construir uma atmosfera mais densa e simbólica.

Nas personagens femininas e etéreas, como as Damas e as Ninfas, surgem tons mais claros e suaves, como brancos, azuis, transparências e variações luminosas que reforçam leveza e fluidez. Já nas Bailarinas, a paleta aproxima-se de referências africanas, com verdes profundos, terras, dourados envelhecidos e pretos, criando uma presença mais expressiva e ligada à identidade cultural. Nos Músicos e no Narrador, a cor é mais contida, funcionando sobretudo como elemento de continuidade e equilíbrio dentro do conjunto.

10.3 Painéis de materiais

No caso da Estátua Viva e do Velho Ancião, os materiais remetem para superfícies mais densas, gastas e estruturadas, com possibilidade de simular pedra, envelhecimento ou corpo alterado. Para as personagens mais leves, como Ninfas e Damas, os materiais privilegiam transparência, queda e movimento. Já nas Bailarinas e nos Músicos, os painéis destacam a relação entre funcionalidade e expressão, equilibrando durabilidade, conforto e leitura cénica.



10.4 Ilustrações Finais



Figura 31 — Ilustrações Finais

11. Prototipagem e Testes

11.1 Desenvolvimento dos protótipos



Figura 32 — Protótipos dos Módulos

Figura 33 — Antes e Depois, Acessório Coroa



Figura 34 — Antes e Depois, Acessório Luvas



Figura 35 — Antes e Depois, Acessório Sapato



Figura 36 — Antes e Depois, Acessório Tapa-olhos



Figura 37 — Collants



Figura 38 — Calções



Figura 39 — Capa



11.2 Testes e ajustes



Figura 40 — Protótipo Módulo Ombro



Figura 41 — Protótipo Módulo Peito de Pomba



Figura 42 — Protótipo Módulo Corcunda



Figura 43 — Protótipo Módulo Barriga

11.3 Finais



Figura 44 — Calções Finais



Figura 45 — Capa Final

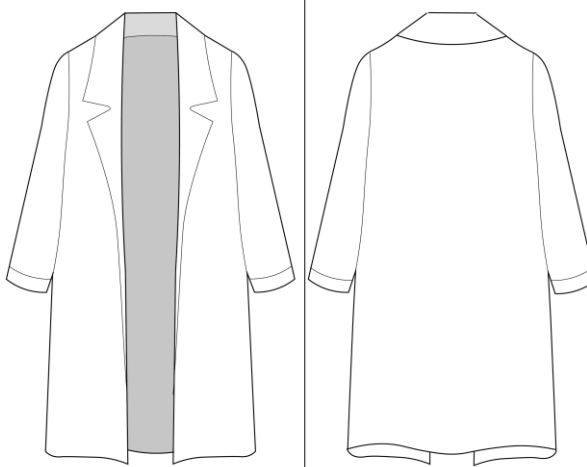


Figura 46 — Módulo de Ombros Final

12. Fichas Técnicas

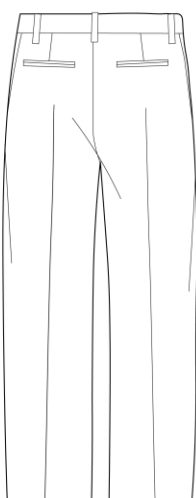
12.1 Estátua Viva

12.2 Velho Ancião

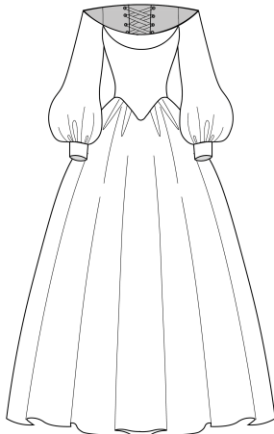
FICHA TÉCNICA			
DESIGNER: Inês Oliveira CLIENTE: Teatro COLEÇÃO: Homem ESTAÇÃO: -		TIPOLOGIA: Casaco REF: 04 TAMANHO BASE: - DATA: junho de 2026	
DESENHO TÉCNICO			
FRENTE	COSTAS	DETALHES	MATERIAIS
			TECIDO 1: Sarpa pesada castanha REFERÊNCIA:  AVIAMENTO 1: Linha castanha REFERÊNCIA: 
DESCRIÇÃO DA PEÇA: Camisola feminina, com mangas compridas, gola alta. Frente: Bolso peitoral. Gola alta com fita de fivela de ajuste. Costas: Fecho central.		OBSERVAÇÕES:	MANIPULAÇÕES: Tecidos com aspeto gasto, feito com lixa.

12.3 Narrador

FICHA TÉCNICA			
DESIGNER: Inês Oliveira CLIENTE: Teatro COLEÇÃO: Homem ESTAÇÃO: -		TIPOLOGIA: Casaco REF: 07 TAMANHO BASE: - DATA: junho de 2026	
DESENHO TÉCNICO			
FRENTE	COSTAS	DETALHES	MATERIAIS
			TECIDO 1: Twill preto REFERÊNCIA:  TECIDO 2: Forro preto REFERÊNCIA:  AVIAMENTO 1: Linha preta REFERÊNCIA:  AVIAMENTO 2: Botão preto REFERÊNCIA: 
DESCRIÇÃO DA PEÇA: Blazer de corte reto, com mangas compridas e lapela clássica, de silhueta ligeiramente estruturada. Frente: bolsos embutidos na zona inferior, bolso peitoral, fecho central com botão. Costas: costura central e acabamento limpo.		OBSERVAÇÕES:	MANIPULAÇÕES:

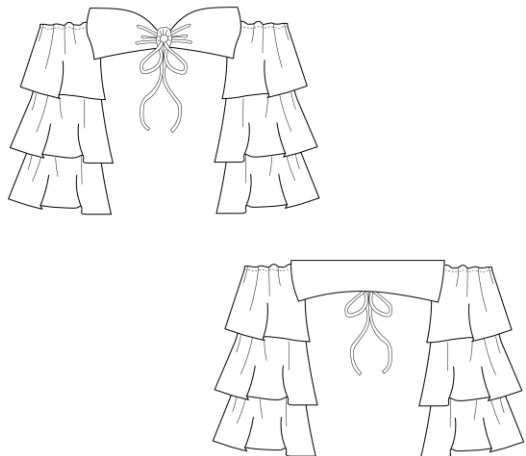
FICHA TÉCNICA			
DESIGNER: Inês Oliveira CLIENTE: Teatro COLEÇÃO: Homem ESTAÇÃO: -		TIPOLOGIA: Calças REF: 08 TAMANHO BASE: - DATA: junho de 2026	
DESENHO TÉCNICO			
FRENTE	COSTAS	DETALHES	MATERIAIS
			TECIDO 1: Twill preto REFERÊNCIA: TECIDO 2: Forro preto REFERÊNCIA: AVIAMENTO 1: Linha preta REFERÊNCIA: AVIAMENTO 2: Botão preto REFERÊNCIA:
DESCRIÇÃO DA PEÇA: Calças de corte reto, com cintura alta e silhueta ligeiramente ampla, pensadas para um aspeto clean e estruturado. Frente: bolsos laterais aplicados, fecho central e construção simples na cintura. Costas: bolsos traseiros e costura central.		OBSERVAÇÕES:	MANIPULAÇÕES:

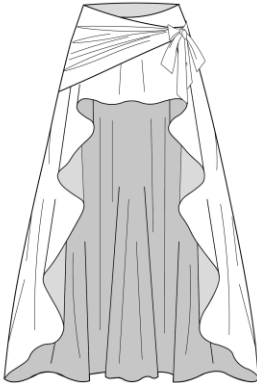
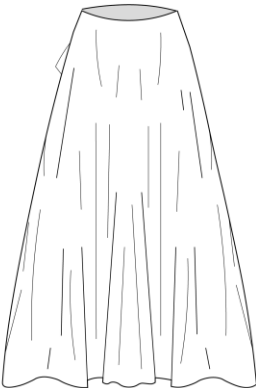
12.4 Damas

FICHA TÉCNICA			
DESIGNER: Inês Oliveira CLIENTE: Teatro COLEÇÃO: Mulher ESTAÇÃO: -		TIPOLOGIA: Vestido REF: 10 TAMANHO BASE: - DATA: junho de 2026	
DESENHO TÉCNICO			
FRENTE	COSTAS	DETALHES	MATERIAIS
			TECIDO 1: Cetim azul REFERÊNCIA:  TECIDO 2: Organza azul petróleo REFERÊNCIA:  TECIDO 3: Forro REFERÊNCIA:  AVIAMENTO 1: Linha azul REFERÊNCIA:  AVIAMENTO 2: Ilhós REFERÊNCIA: 
DESCRIÇÃO DA PEÇA: Vestido comprido, de silhueta ajustada ao corpo no tronco e mais fluida na parte inferior, com mangas compridas. Frente: decote reto/limpo. Costas: fecho central, com atilhos nas costas para ajuste ao corpo e melhor adaptação à silhueta.		OBSERVAÇÕES:	MANIPULAÇÕES:

12.5 Ninfas

12.6 Bailarinas

FICHA TÉCNICA			
DESIGNER: Inês Oliveira CLIENTE: Teatro COLEÇÃO: Mulher ESTAÇÃO: -		TIPOLOGIA: Top REF: 12 TAMANHO BASE: - DATA: junho de 2026	
DESENHO TÉCNICO			
FRENTE	COSTAS	DETALHES	MATERIAIS
			TECIDO 1: Padrão africano REFERÊNCIA:  AVIAMENTO 1: Linha laranja REFERÊNCIA: 
DESCRIÇÃO DA PEÇA: Top curto, de silhueta leve e estruturada, com decote simples e mangas em camadas. Frente: laço central no decote e mangas com efeito de folhos em sobreposição. Costas: acabamento limpo, com continuidade da linha da peça.		OBSERVAÇÕES:	MANIPULAÇÕES:

FICHA TÉCNICA			
DESIGNER: Inês Oliveira CLIENTE: Teatro COLEÇÃO: Mulher ESTAÇÃO: -		TIPOLOGIA: Saia REF: 13 TAMANHO BASE: - DATA: junho de 2026	
DESENHO TÉCNICO			
FRENTE	COSTAS	DETALHES	MATERIAIS
			TECIDO 1: Padrão africano REFERÊNCIA:  AVIAMENTO 1: Linha laranja REFERÊNCIA: 
DESCRIÇÃO DA PEÇA: Saia longa, de corte fluido e cintura ajustada, com abertura frontal e sobreposição assimétrica. Frente: painel sobreposto com amarração lateral e leitura de volume na zona superior. Costas: queda reta, com continuidade fluida até à bainha.		OBSERVAÇÕES:	MANIPULAÇÕES:

12.7 Músicos

12.8 Módulos

13. Orçamentação

A orçamentação deste projeto refere-se à execução física dos elementos, incidindo sobre as peças, módulos e acessórios efetivamente produzidos. Neste sentido, foram considerados os componentes materiais associados à personagem da Estátua, incluindo as três peças de vestuário base, os módulos de transformação corporal e os acessórios complementares necessários à construção cénica final.

Tabela 1 — Orçamentação Preço/hora

Preço/Hora
$1.018,52\text{€}$ (salário de trabalho com licenciatura num estágio) x 14 meses = $14259,28\text{€}$ Por ano: $14259,28\text{€}$ 8h por dia x 230 dias úteis = 1840 $14259,28\text{€} : 1840 = 7,74\text{€}$

Tabela 2 — Orçamentação projeto

Atividade	Horas
Pesquisa	20h
Painéis	20h
Pesquisa Materiais	10h
Esboços	15h
Ilustrações	4h
Fichas Técnicas	20h
Total	89h
Preço/Hora	7,74€
Total	688,86€

Tabela 3 — Orçamentação protótipo

Atividade	Horas
Modelagem	7h
Protótipos	30h
Confeção	20h
Acabamentos	5h
Total	62h
Preço/Hora	7,74€
Total	479,88€

Tabela 4 — Orçamentação materiais

Material	Preço
Pano Cru	12€
Enchimento	17,97€
Rede Galinheiro	10,99€
Linhas, Elástico, Argolas, etc	23€
Tecido Final Módulo	25,80€
Tecido Final Estátua	16,5€
Sapatos	10,99€
Collants, Coroa, Tapa olho, Luvas	14,95€
Tintas para Acabamentos	20€
Látex	22,15€
Total	174,35€

Tabela 5 — Orçamentação final com protótipo

Custo Projeto	1168,74€
Custo do Protótipo	174,35€
Total	1343,09€

14. Conclusão

O desenvolvimento deste projeto permitiu explorar o figurino como um elemento ativo na construção da personagem e na transformação do corpo em cena, ultrapassando a sua função meramente estética. Através da criação de um sistema modular aplicado ao espetáculo *Ecos de Camões*, foi possível responder de forma prática e visualmente coerente às necessidades de diferentes figuras cénicas, valorizando a relação entre o corpo, figurino e performance.

Ao longo do processo, a investigação teórica, análise do contexto, o estudo das personagens e a experimentação material contribuíram para fundamentar as escolhas de design e para consolidar uma proposta ajustada às exigências do espetáculo. A construção de peças, módulos e acessórios permitiu desenvolver soluções flexíveis, reutilizáveis e adaptáveis.

Para além da vertente visual, este projeto evidenciou a viabilidade técnica, da sustentabilidade e gestão de recursos em contexto performativo.

Em termos pessoais e académicos, este trabalho representou uma oportunidade de aprofundar conhecimentos na área do figurinismo e a possibilidade de colaboração. Assim, o projeto permitiu afirmar o potencial do figurino como ferramenta de comunicação, transformação e construção dramática, reforçando o seu papel essencial na criação do corpo cénico.

15. Webgrafia

Arquivo Nacional da Torre do Tombo. (2024, June 6). 500 anos do nascimento de Luís Vaz de Camões 1524-2024. <https://antt.dglab.gov.pt/mostra-documental-500-anos-camoes-1524-2024-catalogo/>

Biblioteca Nacional de Portugal. (n.d.) Exposição: No rasto de Luís de Camões. https://www.bnportugal.gov.pt/index.php?option=com_content&view=article&id=2147%3Aexposicao-no-rasto-de-luis-de-camoes&catid=178

Camões 500. (n.d.). <https://luisdecamoes500.gov.pt/>

Fundação Calouste Gulbenkian. (n.d) Museu Luís de Camões. <https://gulbenkian.pt/historia-das-exposicoes/entities/5179/>

RTP Arquivos. (n.d.). Peça de teatro “Auto de Filodemo” <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/peca-de-teatro-auto-de-filodemo/>

RTP Arquivos. (2021, August 24). “Filodemo” e “Auto dos Anfitriões” de Luís de Camões. <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/filodemo-e-auto-dos-anfitrioes-de-luis-de-camoes/>

RTP Ensina. (2025, September 24). Quem inventou o teatro? <https://ensina.rtp.pt/artigo/quem-inventou-o-teatro/>

Teatro Nacional D. Maria II. (n.d.). Filodemo <https://www.tndm.pt/pt/programacao/espetaculos/filodemo/>

Teatro Váatão. (n.d.). <https://vaatao.wixsite.com/vaatao>

Váatão. (n.d.). *Ecos de Camões: Uma Aventura nos Versos* https://www.facebook.com/photo?fbid=161023132777366&set=a.490845139715996&locale=pt_PT

Teatro Váatão. (2026.) Guião do espetáculo *Ecos de Camões: Uma Aventura nos Versos* (Manuscrito não publicado).

15.1 Referências de imagens

Atores no Mercado. (2017, September 23). A importância do figurino no espetáculo. <http://atoresnomercado.com.br/2017/09/23/importancia-do-figurino-no-espetaculo/>

ABRAÇOFFA. (n.d.). Teatro de Dionísio. <https://abrasoffa.org.br/pontos-turisticos/teatro-de-dionisio/>

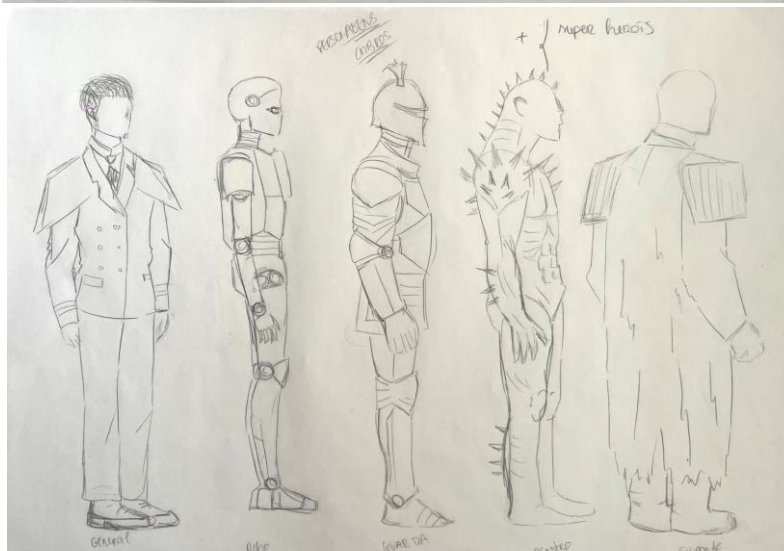
Toa Matéria. (n.d.) teatro grego <https://www.todamateria.com.br/teatro-grego/>

Arquivo Nacional da Torre do Tombo. (2024). https://www.google.com/search?q=Rostos%2C+lugares%2C+Cam%C3%B5es+%5BPDF%5D.+https%3A%2F%2Fantt.dglab.gov.pt%2Fwp-content%2Fuploads%2Fsites%2F17%2F2024%2F07%2F2024-Rostos-Lugares-Camoes-final.pdf&rlz=1C1CHBD_pt-PTPT796PT796&oq=Rostos%2C+lugares%2C+Cam%C3%B5es+%5BPDF%5D.+https%3A%2F%2Fantt.dglab.gov.pt%2Fwp-content%2Fuploads%2Fsites%2F17%2F2024%2F07%2F2024-Rostos-Lugares-Camoes-final.pdf&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBBzQ5OGowajeoAgCwAgA&sourceid=chrome&ie=UTF-8

16. Anexos

16.1 Esboços

16.1.1 Outras propostas de personagens com módulos

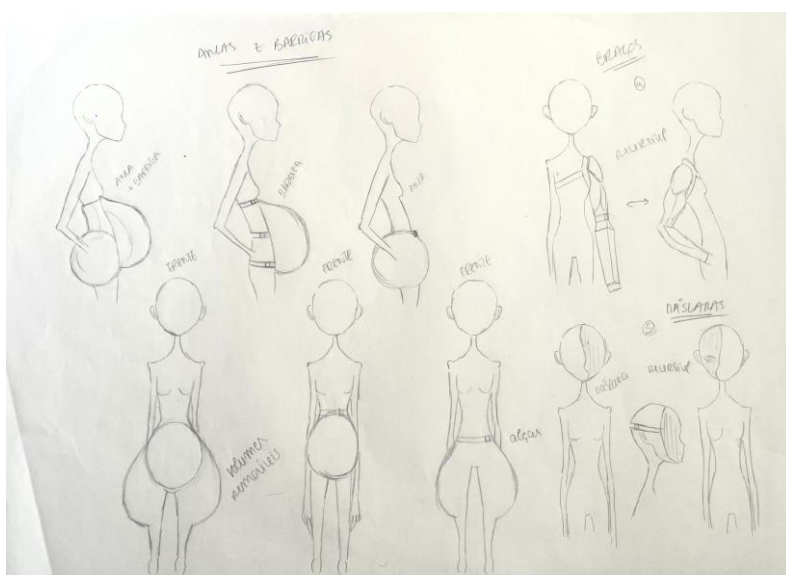
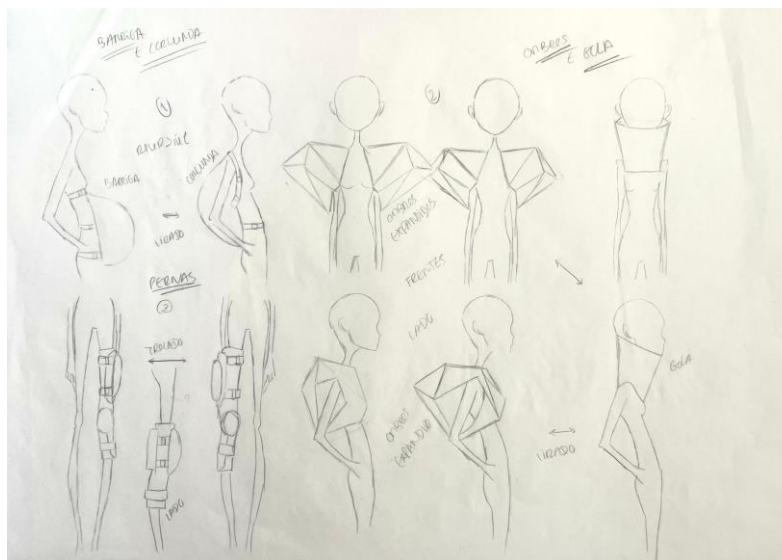




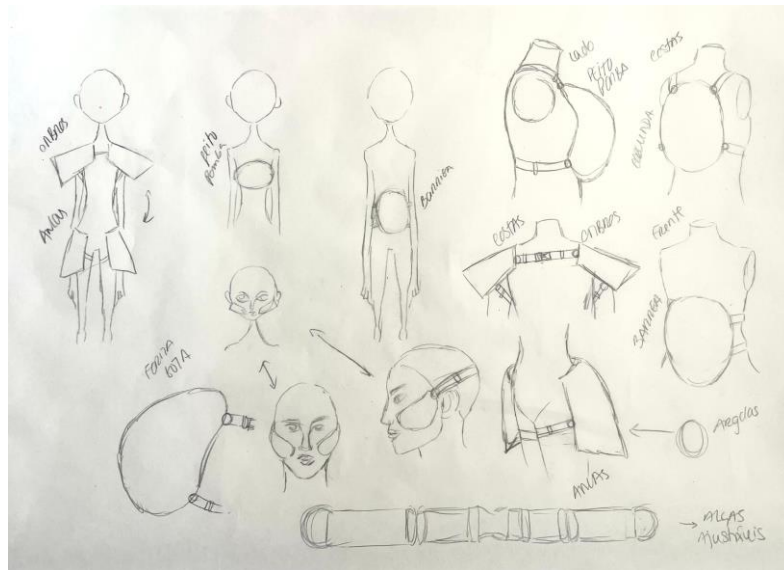
16.1.2 Ilustrações espetáculo antigo/novo



16.1.3 Módulos

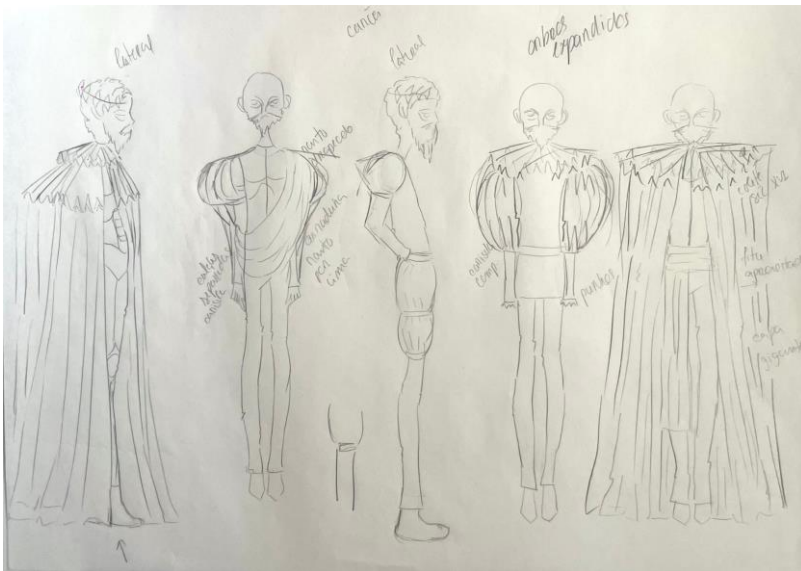




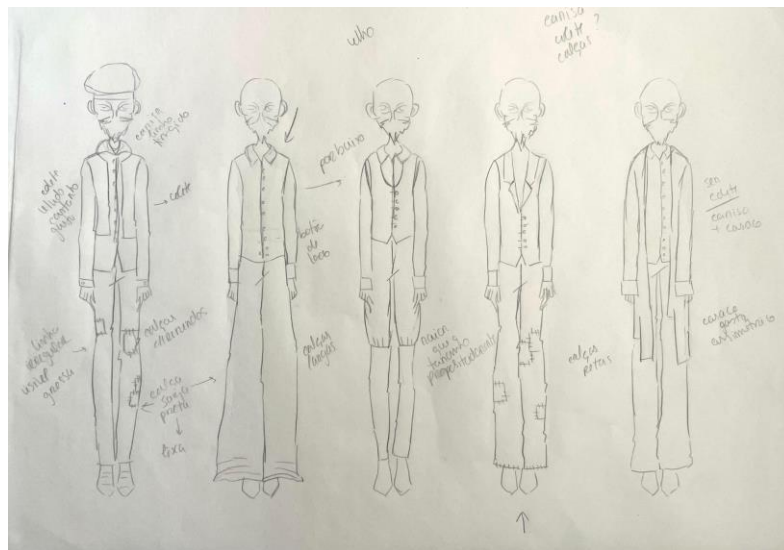


16.1.4 Estátua Viva

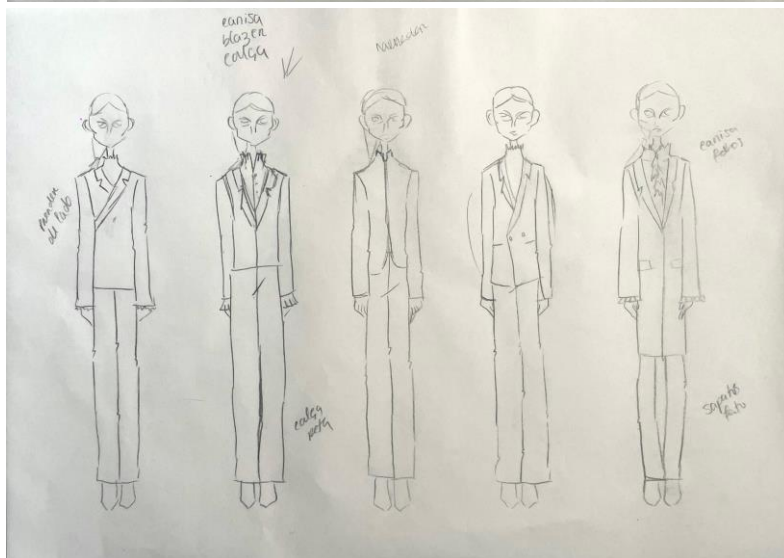
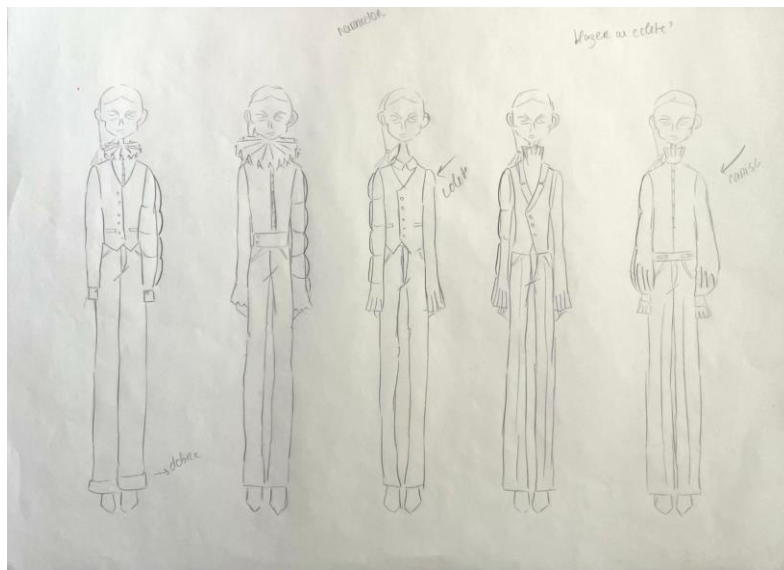




16.1.5 Velho Ancião



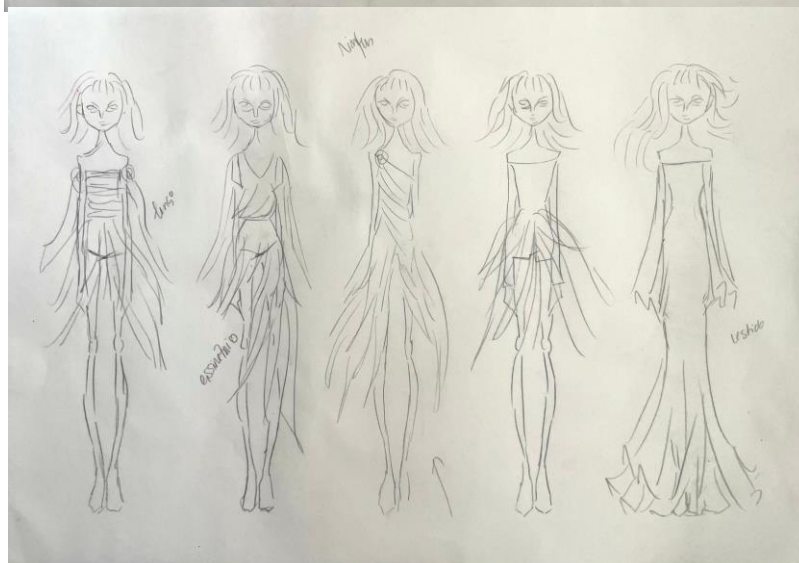
16.1.6 Narrador



16.1.7 Damas



16.1.8 Ninfas



16.1.9 Bailarinas



16.1.10 Músicos

