



Instituto Politécnico  
de Castelo Branco  
Escola Superior  
de Artes Aplicadas

## **Jornada para o Oeste** **Adaptação para figurinos e adereços**

Ana Margarida Simões Santos Martins de Jesus

Nº 20130723

Simone Almeida

Nº 20130573

### **Orientadores**

José Simão

Brígida Ribeiros

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 Licenciatura em Design de Moda e Têxtil realizada sob a orientação científica Mestre Brígida Ribeiros e Especialista José Simão, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

**Julho 2016**



## Composição do júri

Presidente do júri

Professor Doutor Fernando Raposo”

Arguente

Professora Doutora Ana Margarida Fernandes”



## **Agradecimentos**

Queremos nesta página destacar um grupo de pessoas formidáveis sem as quais este projeto não teria sido possível.

Primeiramente, queremos agradecer às nossas famílias por nos permitirem chegar tão longe e em especial aos nossos pais, pela possibilidade de termos estudado.

Agradecemos também à Escola de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco por estes três anos letivos.

Aos Orientadores, pelo seu apoio no desenvolvimento deste projeto.

E aos nossos professores, que nos ajudaram ao longo destes três anos. Sem eles não poderíamos ter desenvolvido capacidades importantes para o nosso futuro.



## Resumo

O Projeto encontra-se macro-planeado em duas fases: A análise da Obra clássica Chinesa “Jornada ao Oeste” de Wu Cheng’en, e a sua adaptação para Figurinos e adereços teatrais contemporâneos, com foco na manipulação de tecido.

Objetivamente, o projeto visa a criação de figurinos e adereços teatrais, fazendo uso das aprendizagens das alunas, de modo a produzir um Projeto que expanda a visão global do público-alvo, sem fazer um uso inapropriado de elementos da cultura da Etnia Han, e que ao mesmo tempo faça uso dos conhecimentos na área de Moda, para uma valorosa adaptação contemporânea da Obra. Este projeto pretende também ser sustentável em termos de custos, de modo a poder ser aproveitada para uma futura adaptação teatral da obra.

Consta neste projeto a análise da narrativa, com o respetivo resumo e contextualização histórica, os quais se mostraram a fundação de todo o trabalho apresentado.

É dedicado um capítulo ao interculturalismo e à apropriação cultural, como elementos fulcrais de todo o desenvolvimento criativo do figurino, que serviram de guias para uma boa tradução de elementos clássicos chineses num patamar mais contemporâneo, adaptado ao público português.

Com estes princípios em mente, foram selecionadas e analisadas as personagens a retratar, assim como o método principal de adaptação cultural: a manipulação de tecido.

É apresentada uma pesquisa de manipulações de tecidos e materiais, com respetiva tipologia, que se ligam de modo cultural ou estético aos elementos da Obra estudada, e a sua conseqüente seleção para protótipos finais.

Os figurinos e adereços são apresentados como esboços, e as manipulações como experiências, com ilustrações e fichas técnicas desenvolvidas para os elementos finais.

Após um relato do orçamento de projeto, apresenta-se a conclusão do relatório, seguida de referências bibliográficas e webgrafia.

## Palavras chave

Figurino, Adereço, Teatro, Interculturalismo, Manipulação têxtil



## **Abstract**

This project is micro-planned in two phases: The study of Wu Cheng'en's classical Chinese text "Journey to the West", and its adaptation into contemporary theatre costumes and props, with focus on fabric manipulation.

Objectively, the project aims to create theatre costumes and props based on the student's learnings, in way to produce a project that expands the global vision of the audience, without making inappropriate use of Han cultural elements, while exercising the knowledge gained in the study area of Fashion, as to achieve a valuable contemporary adaptation of the text. This project was also developed in order to be sustainable cost wise, so it might be part of a future theatrical adaptation of the book.

This project contains the text's analysis, as well as the resume of the plot and the historical context, as these elements showed themselves to be the Foundation of all work presented.

A chapter is dedicated to interculturalism and cultural appropriation, as these are the main elements of the whole creative development, and served as guides to an accurate translation of classical Chinese elements into a contemporary base, adapted to a Portuguese audience.

With these principles in mind, the characters were chosen and analysed, as well as the main cultural adaptation method: fabric manipulation.

Fabric and material manipulation research is presented, as well as the respective typology, which forms the connection with the elements of the text, in either culture or shape. The selection for final prototypes is also shown.

The costumes and props are presented as sketches, and the manipulations as experiments, followed by illustrations and technical sheets developed for the final elements.

After a project budget report, the conclusion to the report is presented, followed by bibliography and webgraphy.

## **Keywords**

Costuming, Prop, Theatre, Interculturalism, textile manipulation



# Índice geral

1.Introdução .....	1
2.Metodologia do Projeto.....	2
3.Definição do Problema.....	4
4.Componentes do Problema.....	4
4.1.Resumo da Obra .....	4
4.2.Escolha de Personagens.....	6
5.Recolha de dados.....	7
5.1.Contexto Histórico .....	7
5.2.Objetivo da Obra e Autor.....	7
5.3.Interculturalismo e apropriação cultural .....	8
6.Análise de dados.....	12
6.1.Rei Macaco.....	12
6.1.1.Descrição física e psicológica .....	12
6.1.2. Análise de traje e acessórios.....	13
6.1.3. Escolha de Ator.....	15
6.1.4. Moodboard .....	16
6.2. <i>Tripitaka</i> .....	20
6.2.1.Descrição física e psicológica .....	20
6.2.2.Análise de traje e acessórios.....	20
6.2.3.Escolha de Ator .....	23
6.2.4.Moodboard .....	23
6.3.Pigsy .....	26
6.3.1.Descrição física e psicológica .....	26
6.3.2.Análise de traje e acessórios.....	27
6.3.3.Escolha de Ator .....	28
6.3.4.Moodboard .....	29
6.4.Sandy .....	33
6.4.1.Descrição física e psicológica .....	33
6.4.2.Análise de traje e acessórios.....	34
6.4.3.Escolha de Ator .....	35
6.4.4.Moodboard .....	36
7.Criatividade .....	41

7.1.Temas Chave: Rei Macaco .....	42
7.2.Temas Chave: Tripitaka.....	43
7.3.Temas Chave: Pigsy .....	45
7.4.Temas Chave: Sandy .....	46
8.Materiais e Tecnologias .....	47
8.1.Manipulações de Tecido .....	48
8.1.1.Plissados e dobras.....	48
8.1.2.Aplicações e Camadas.....	49
8.1.3.Bordados e Franzidos .....	49
8.1.4.Métodos de Subtração.....	50
8.1.5.Tingimento.....	50
8.2.Manipulações de Material.....	50
9.Experimentações de figurinos .....	52
9.1.Rei Macaco.....	52
9.2.Tripitaka .....	54
9.3.Pigsy .....	57
9.4.Sandy .....	59
10.Experimentações de Adereços .....	61
10.1.Rei Macaco .....	61
10.2.Tripitaka .....	66
10.3.Pigsy.....	71
10.4.Sandy.....	74
11.Ilustrações.....	77
12.Desenhos planos e fichas técnicas .....	81
13.Orçamento .....	85
14.Conclusão.....	89
15.Bibliografia .....	90
16.Webgrafia .....	91

## Índice de figuras

FIGURA 1 ESQUEMA DA “METODOLOGIA PROJETUAL: ARROZ VERDE SERVIDO EM PRATO” DE BRUNO MUNARI. ....	3
FIGURA 2 MOODBOARD DA OBRA .....	6
FIGURA 3 IMAGEM DE CONCERTO DE KATY PERRY EM 2013. ....	11
FIGURA 4 MICKEY ROONEY EM BREAKFAST AT TIFFANY’S. HTTP://WWW.YOMYOMF.COM/YOMYOMF-REWATCH-BREAKFAST-AT-TIFFANYS-1961/ .....	12
FIGURA 5 CÓPIA DA OBRA ORIGINAL, COM ILUSTRAÇÃO DO REI MACACO. ....	13
FIGURA 6 ILUSTRAÇÃO RECENTE DO CAPÍTULO TRÊS DA OBRA, MOSTRANDO UM EXEMPLO DOS TRAJES DO REI MACACO. HTTP://WWWINNERJOURNEYTOTHEWEST.COM/ENGLISH/EN-RESOURCE.HTML ...	14
FIGURA 7(ESQUERDA) ILUSTRAÇÃO DE ÉPOCA DESCONHECIDA, (MEIO) ILUSTRAÇÃO DA DINASTIA QING, (DIREITA) ILUSTRAÇÃO DA BANDA DESENHADA “AVENTURAS DO DEUS MACACO”. HTTP://WWW.SOTHEBYS.COM/DE/NEWS-VIDEO/BLOGS/ALL-BLOGS/EYE-ON-ASIA/2012/10/FOLLOWING-THE-MONKEY-KING.HTML .....	14
FIGURA 8 MOODBOARD DA PERSONAGEM. ....	16
FIGURA 9 HTTP://WWW.GARTHKNIGHT.COM/ .....	17
FIGURA 10 HTTPS://PT.PINTEREST.COM/EXPLORE/ROUGE/ .....	18
FIGURA 11 HTTP://INSIDEWARP.TUMBLR.COM/POST/66485152869/LOSTINPATTERN-REDYARN-WALL-MURAL.....	18
FIGURA 12 HTTPS://PT.PINTEREST.COM/PIN/365917538455201594/ .....	19
FIGURA 13 HTTP://WWW.PREVIEW-URLS.COM/GO/R/SHIBARI.JP .....	19
FIGURA 14-CÓPIA DA OBRA ORIGINAL, COM ILUSTRAÇÃO DE TRIPITAKA. ....	20
FIGURA 15-ILUSTRAÇÃO RECENTE DO CAPÍTULO DOZE DA OBRA, MOSTRANDO UM EXEMPLO DOS TRAJES DE TRIPITAKA. HTTP://WWWINNERJOURNEYTOTHEWEST.COM/ENGLISH/EN-RESOURCE.HTML ...	21
FIGURA 16-VÁRIOS ESTILOS DE KHAKKHARA. HTTP://JIZO.FREE.FR/JIZO/SHAKUJO/ ...	22
FIGURA 17-EXEMPLO DE COROA BUDISTA. HTTP://DAULTONART.COM/TIBETANRITUALCROWN.HTML .....	22
FIGURA 18-MOODBOARD DA PERSONAGEM. ....	23
FIGURA 19-CORTE DE IMAGEM DE HTTP://WWW.SUSANNABAUER.COM/ .....	24
FIGURA 20-HTTP://WWW.SEEWIDE.COM/SPACE-ARTICLE-ID-263444.HTML .....	25
FIGURA 21-HTTPS://PT.PINTEREST.COM/PIN/260997740879114682/ .....	26
FIGURA 22-CÓPIA DA OBRA ORIGINAL, COM ILUSTRAÇÃO DE PIGSY. ....	27
FIGURA 23-ILUSTRAÇÃO RECENTE DO CAPÍTULO SETE DA OBRA, MOSTRANDO UM EXEMPLO DOS TRAJES DE PIGSY. HTTP://WWWINNERJOURNEYTOTHEWEST.COM/ENGLISH/EN-RESOURCE.HTML ...	28
FIGURA 24-MOODBORD DE PIGSY. ....	29
FIGURA 25-COLEÇÃO DE HOMEM “INSOMNIA”, DE KYOUNG EUN HONG, 2013. HTTP://WWW.SDBI.DE/EN/KYOUNG-EUN-HONG/ .....	30
FIGURA 26-3D NY LAD, TRABALHO DE CORTE LASER, 2013. HTTP://3DNYCLAB.COM/PORTFOLIO-ITEMS/PAGE/2/ .....	31

FIGURA 27- <a href="https://pt.pinterest.com/daolson/rust/">HTTPS://PT.PINTEREST.COM/DAOLSON/RUST/</a> .....	32
FIGURA 28- <a href="http://www.balrad.com/2015/12/23/turelem-ehezok/">HTTP://WWW.BALRAD.COM/2015/12/23/TURELEM-EHEZOK/</a> .....	32
FIGURA 29- <a href="https://pt.pinterest.com/dkirtaime/mars/">HTTPS://PT.PINTEREST.COM/DKIRTAIME/MARS/</a> .....	33
FIGURA 30-MANIPULAÇÃO REALIZADA NO ÂMBITO DO PROJETO, COM PANO CRU TINGIDO E QUEIMADO. ....	33
FIGURA 31-CÓPIA DA OBRA ORIGINAL, COM ILUSTRAÇÃO DE SANDY. ....	34
FIGURA 32-ILUSTRAÇÃO RECENTE DO CAPÍTULO VINTE E DOIS DA OBRA, MOSTRANDO UM EXEMPLO DOS TRAJES DE SANDY (PERSONAGEM NO FUNDO ESQUERDO). <a href="http://www.innerjourneytothewest.com/english/en-resource.html">HTTP://WWWINNERJOURNEYTOTHWEST.COM/ENGLISH/EN-RESOURCE.HTML</a> ...	35
FIGURA 33-MOODBOARD DA PERSONAGEM. ....	36
FIGURA 34-STEPHANE ROLLAND COUTURE S/S 2013. <a href="http://www.stephanerolland.com/">HTTP://WWW.STEPHANEROLLAND.COM/</a> .....	37
FIGURA 35- <a href="http://www.icaijing.org/art/article5409671/">HTTP://WWW.ICAIJING.ORG/ART/ARTICLE5409671/</a> .....	38
FIGURA 36- <a href="https://pt.pinterest.com/pin/539165386616479048/">HTTPS://PT.PINTEREST.COM/PIN/539165386616479048/</a> .....	39
FIGURA 37- <a href="http://ask.fm/mer_lod22/answers/114694266113">HTTP://ASK.FM/MER_LOD22/ANSWERS/114694266113</a> .....	39
FIGURA 38- <a href="http://www.gsm-specs.com/videocon-challenger-v40df1/">HTTP://WWW.GSM-SPECS.COM/VIDEOCON-CHALLENGER-V40DF1/</a> .....	40
FIGURA 39- <a href="http://rebeccapartridge.com/category/work/paintings/sky-paintings-2012/">HTTP://REBECCAPARTRIDGE.COM/CATEGORY/WORK/PAINTINGS/SKY-PAINTINGS-2012/</a> .....	41
FIGURA 40-ESQUEMA TEMA CHAVE DO REI MACACO .....	42
FIGURA 41-ESTUDOS DE FIGURINO DO REI MACACO.....	43
FIGURA 42-ESQUEMA TEMA CHAVE DE TRIPITAKA. ....	43
FIGURA 43-ESTUDOS DE FIGURINO DE TRIPITAKA. ....	44
FIGURA 44-ESQUEMA TEMA CHAVE DE PIGSY.....	45
FIGURA 45-ESTUDOS DE FIGURINO DE PIGSY.....	46
FIGURA 46-ESQUEMA TEMA CHAVE DE SANDY.....	46
FIGURA 47-ESTUDOS DE FIGURINO DE PIGSY.....	47
FIGURA 48-EXEMPLO DE NÓ CHINÊS COMPLEXO. <a href="http://www.aliexpress.com/item/present-cheap-and-beautiful-chinese-knot-mascot-as-a-gift-for-holiday-decoration-if-buy-fanless/32366377599.html">HTTP://WWW.ALIEXPRESS.COM/ITEM/PRESENT-CHEAP-AND-BEAUTIFUL-CHINESE-KNOT-MASCOT-AS-A-GIFT-FOR-HOLIDAY-DECORATION-IF-BUY-FANLESS/32366377599.HTML</a> .....	51
FIGURA 49-EXEMPLO DE IMITAÇÃO DE SHIBARI (BANDAS METÁLICAS SUBSTITUEM OS NÓS). <a href="http://www.dstm.co/accessories/1447-shibari-harness">HTTP://WWW.DSTM.CO/ACCESSORIES/1447-SHIBARI-HARNESS</a> .....	52
FIGURA 50-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO DE LAMÉ DOURADO E TAFETÁ DE SEDA EM ESCAMA. ....	53
FIGURA 51-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO DE LAMÉ DOURADO E TAFETÁ DE SEDA EM ESCAMA. ....	53
FIGURA 52-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO DE LAMÉ DOURADO E ORGANZA AMARELA EM ESCAMA. ....	54
FIGURA 53-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO DE LAMÉ DOURADO E TAFETÁ DE SEDA EM ESCAMA. ....	54
FIGURA 54-EXPERIÊNCIAS DE COSTURAS À MÁQUINA (ESQUERDA) E À MÃO (DIREITA). ...	55
FIGURA 55-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO E COM MÁQUINA. ....	55
FIGURA 56-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO E COM MÁQUINA. ....	56
FIGURA 57-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO E COM MÁQUINA DE MODO A CRIAR VOLUME. ....	56
FIGURA 58-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO. ....	57
FIGURA 59-EXPERIÊNCIA DE TINGIMENTO MANUAL. ....	57

FIGURA 60-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO COM DOBRAGEM E CALOR. .....	58
FIGURA 61-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO COM TINGIMENTO E RECORTE. ....	58
FIGURA 62-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO COM TINGIMENTO E RECORTE. ....	58
FIGURA 63-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO COM TINGIMENTO E RECORTE. ....	59
FIGURA 64-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO COM DOBRAGEM ORGÂNICA E APPLIQUÉ. ....	59
FIGURA 65-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO COM DOBRAGEM. ....	60
FIGURA 66-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO COM DOBRAGEM. ....	60
FIGURA 67-EXPERIÊNCIA DE MANIPULAÇÃO DE TECIDO À MÃO COM DOBRAGEM. ....	61
FIGURA 68-ESTUDOS PARA O BASTÃO DO REI MACACO COM EXEMPLOS DE ESCAMAS DE ALUMÍNIO. ....	62
FIGURA 69-ESTUDOS PARA O REI MACACO. DETALHES PARA O SUPORTE EM CORDÃO. ....	62
FIGURA 70-ESTUDOS PARA O REI MACACO. DETALHES PARA O SUPORTE EM CORDÃO E ESCAMAS. ....	63
FIGURA 71-ESTUDOS PARA O REI MACACO. DETALHES PARA O SUPORTE EM CORDÃO. ....	64
FIGURA 72-ESTUDOS PARA O REI MACACO. DETALHES PARA O SUPORTE EM CORDÃO. ....	65
FIGURA 73-ESTUDOS PARA O REI MACACO. NÓ PARA DIADEMA. ....	65
FIGURA 74-ESTUDOS PARA O BASTÃO DE TRIPITAKA. ....	66
FIGURA 75-ESTUDOS PARA O BASTÃO DE TRIPITAKA. ....	67
FIGURA 76-ESTUDOS PARA O BASTÃO DE TRIPITAKA. ....	67
FIGURA 77-ESTUDOS PARA MAQUETE DO BASTÃO DE TRIPITAKA. ....	68
FIGURA 78-ESTUDOS PARA DIADEMA DE TRIPITAKA. ....	69
FIGURA 79-ESTUDOS PARA DIADEMA DE TRIPITAKA (FRENTE). ....	69
FIGURA 80-ESTUDOS PARA DIADEMA DE TRIPITAKA (TRÁS). ....	70
FIGURA 81-ESTUDOS PARA DIADEMA DE TRIPITAKA (FRENTE). ....	70
FIGURA 82-ESTUDOS PARA DIADEMA DE TRIPITAKA (TRÁS). ....	71
FIGURA 83-ESTUDOS PARA O ANCINHO. ....	72
FIGURA 84-ESTUDOS PARA O ANCINHO. ....	72
FIGURA 85-ESTUDOS PARA O ANCINHO FINAL. ....	73
FIGURA 86-ESTUDOS PARA MAQUETE DO ANCINHO. ....	74
FIGURA 87-ESTUDOS PARA A “PÁ”. ....	75
FIGURA 88-ESTUDOS PARA A “PÁ”. ....	75
FIGURA 89-ESTUDOS DE MAQUETE PARA A “PÁ”. ....	76
FIGURA 90-ESTUDOS DE MAQUETE PARA AS CABEÇAS DA “PÁ” (COM SILHUETA). ....	76
FIGURA 91-ILUSTRAÇÃO REI MACACO. ....	77
FIGURA 92-ILUSTRAÇÃO TRIPITAKA. ....	78
FIGURA 93-ILUSTRAÇÃO PIGSY. ....	79
FIGURA 94-ILUSTRAÇÃO SANDY. ....	80
FIGURA 95-LINE UP / DESENHOS PLANOS REI MACACO. ....	81
FIGURA 96-LINE UP / DESENHOS PLANOS TRIPITAKA. ....	81
FIGURA 97-FICHA TÉCNICA DO BASTÃO DO REI MACACO. ....	82
FIGURA 98-FICHA TÉCNICA PLACAS DO DIADEMA DO TRIPITAKA E PLANIFICAÇÃO. ....	83
FIGURA 99-FICHA TÉCNICA DO BASTÃO/KHAKKARA DO TRIPITAKA. ....	84



## Lista de tabelas

TABELA 1- ORÇAMENTO SEM PROTÓTIPO .....	85
TABELA 2- CUSTO DE MATERIAIS EXCLUSIVOS A EXPERIÊNCIAS.....	86
TABELA 3-CUSTO DE MATERIAIS PARA FIGURINOS.....	87
TABELA 4-CUSTO DE ADEREÇOS .....	88



## 1. Introdução

A ideia de criação de figurino para uma obra Chinesa surgiu devido a um gosto conjunto por parte das alunas pela cultura do Leste Asiático, mas também por uma questão de necessidade que ambas sentem no que diz respeito à fiel e boa apresentação e representação de culturas estrangeiras a um povo que sofra pouco e/ou incorreto contacto com ditas tradições e Histórias. Tal preocupação surge de conhecimentos provenientes da anterior área de estudos de uma das alunas, Ana Martins de Jesus, mas também das ecléticas raízes e origens culturais de ambas alunas, que melhor as predispõem para reconhecer a necessidade de uma educação não estereotipada entre culturas.

Um dos objetivos é a utilização de todas as técnicas adquiridas durante os três anos de licenciatura, *presque* beneficiando diretamente da maioria das anteriores unidades curriculares, sabendo que de uma forma geral todos os conhecimentos necessários se interligariam para um novo modo de trabalho. É também objetivo a aquisição de novas capacidades no sentido do desenvolvimento de adereços, área anteriormente inexplorada pelas alunas. Considera-se este adquirir de novos conhecimentos uma das maiores finalidades do Projeto.

Esta adaptação visa também ser sustentável em termos de custos, de modo a poder ser aproveitada para uma futura adaptação teatral da obra. Como tal apresenta-se os meios, materiais e métodos utilizados para uma futura reprodução.

## 2. Metodologia do Projeto

O projeto apresentado encontra-se no âmbito da UC de Projeto do curso de Design de Moda e Têxtil da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco, através da adaptação da Obra clássica chinesa “Jornada ao Oeste” para Figurino contemporâneo. Esta adaptação consiste na análise da Obra clássica de Wu Cheng’en, e na sua desconstrução e tradução em figurino contemporâneo adaptado a um público-alvo português, usando a manipulação de tecido como método principal ligação entre culturas.

De modo a atingir os objetivos mencionados na proposta de projeto, foi eleita uma metodologia lógica e prática, centrada em atingir soluções simples, mas não necessariamente básicas. Esta é a metodologia de Bruno Munari<sup>1</sup>.

Bruno Munari foi um artista, *designer* e inventor Italiano que contribuiu para o fundamento de muitos campos das artes visuais, com o Modernismo e o Futurismo.

Inventou a sua própria abordagem ao *design*, centrada em criar soluções simples, mas não básicas, para os diversos problemas encontrados nessa área.

Segundo este, o objetivo da metodologia de um projeto é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço.

A metodologia usada foi de encontro com o seu método de “Metodologia Projetual”, mais conhecido como “Arroz Verde Servido em Prato”, na qual a solução para um problema é encontrada através da desconstrução das várias fases necessárias para a atingir, considerando que um problema não se resolve por si só, mas já contem todos os elementos para a sua solução.

Primeiramente, é definido o tema, e a solução que se quer atingir. Depois, o tema é desmontado em componentes, e é feita uma pesquisa do que já foi realizado no seu âmbito. Esta pesquisa pode fornecer sugestões para a orientação do projeto, e é desta análise de dados que parte a criatividade. Ao contrário de uma ideia intuitiva, a criatividade cria limites ao problema, simplificando-o e tornando-o realizável. Após isto, faz-se a recolha de dados relativos a materiais e tecnologias, que permite passar à fase da experimentação, e subseqüentemente da criação de modelos. Esta fase atingida, resta apenas fazer a sua verificação, passando ao desenho construtivo, que comunica todas as informações úteis para a preparação de um protótipo.

---

<sup>1</sup> MUNARI, p.20

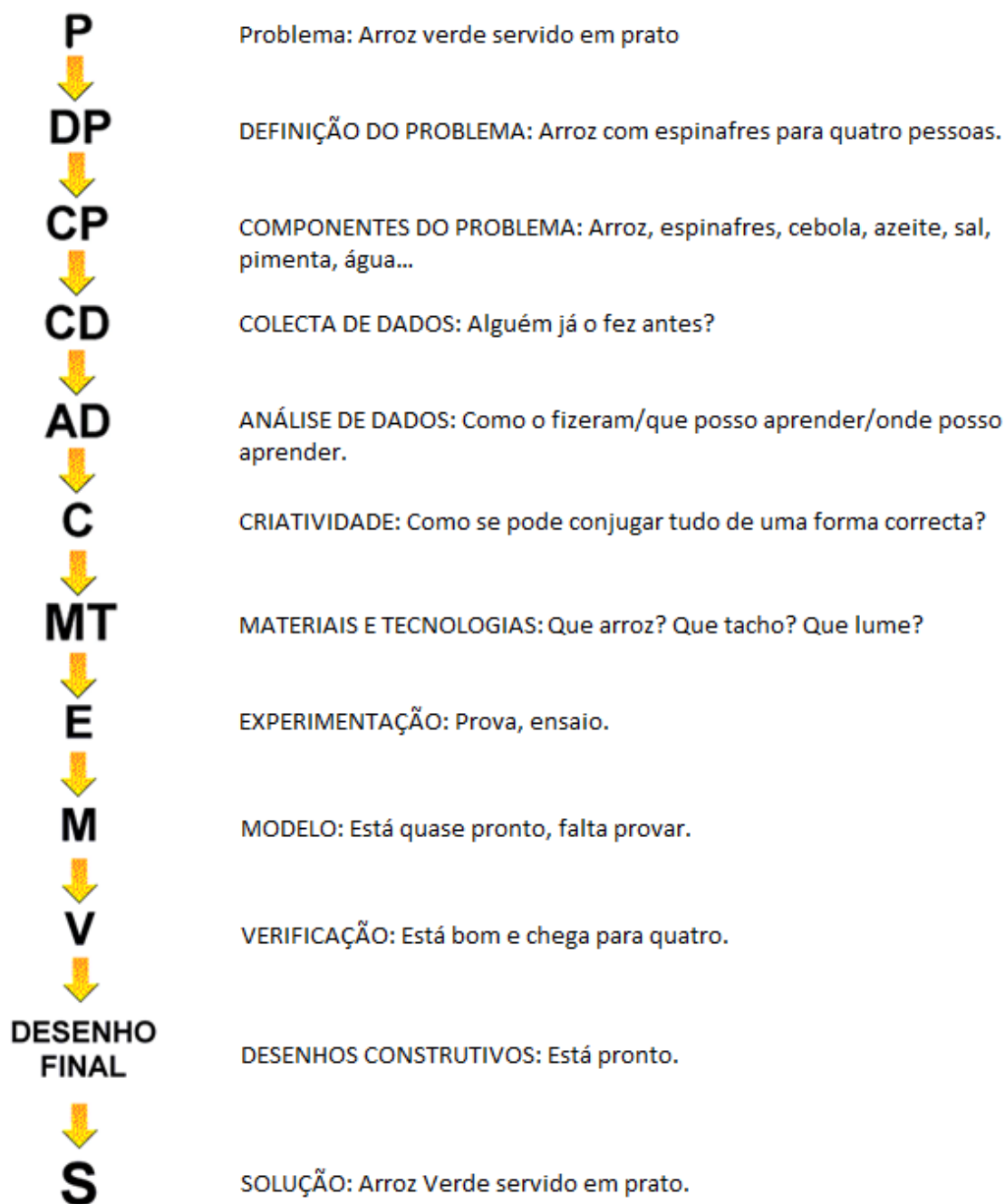


Figura 1- Esquema da “Metodologia Projetual: Arroz Verde Servido em Prato” de Bruno Munari.

### 3. Definição do Problema

Para muitos filósofos, tanto Antigos como Modernos, a humanidade é composta por animais representacionais ou *homo symbolicum*, criaturas cuja natureza é a de criação e manipulação de sinais – o que “passa por” ou “passa a ser” algo diferente<sup>2</sup>. Com tal definição em mente, não é de espantar que o teatro seja um meio de comunicação e representação de ideias, culturas, pensamentos... Tal conceito encontrou-se sempre bastante presente na vida de ambas alunas, tanto pelo seu gosto pela representação/atuação como pela criação de figurino de forma recreativa.

A ideia de criação de figurino para uma obra clássica Chinesa surgiu devido a um gosto conjunto por parte das alunas pela cultura do Leste Asiático, mas também por uma questão de necessidade que ambas sentem no que diz respeito à fiel e boa apresentação e representação de culturas estrangeiras a um povo que sofra pouco e/ou incorreto contacto com ditas tradições e Histórias. Tal preocupação surge de conhecimentos provenientes da anterior área de estudos de uma das alunas, Ana Martins de Jesus, mas também das ecléticas raízes e origens culturais de ambas alunas, que melhor as predispõem para reconhecer a necessidade de uma educação não estereotipada entre culturas.

De tal modo, o estudo dos consequentes figurinos e adereços teve como base fontes clássicas, o que delimitou imediatamente todo o processo criativo, pois quanto mais afastamento houvesse da fonte original, mais facilmente poder-se-ia cometer o erro de uma má tradução ou transição da cultura em questão.

### 4. Componentes do Problema

#### 4.1. Resumo da Obra

A obra conta com 100 capítulos que podem ser divididos em quatro partes. A primeira parte, que se passa do primeiro ao sétimo capítulo, é uma introdução à história principal, contando apenas com as aventuras de *Sun Wukong*, doravante mencionado como “Rei Macaco”, um macaco nascido de um ovo de pedra, sustentado pelos cinco elementos<sup>3</sup>, que aprende a arte de Tao<sup>4</sup>, transformações mágicas, combate e os segredos da imortalidade, e que através do seu génio e força física fica a ser

---

<sup>2</sup> Homo Symbolicum: percursos da linguagem e do significar  
[http://www.uniritter.edu.br/files/sepesq/arquivos\\_trabalhos/3612/1030/1182.pdf](http://www.uniritter.edu.br/files/sepesq/arquivos_trabalhos/3612/1030/1182.pdf)

<sup>3</sup> Os cinco elementos chineses são: o metal, a água, a madeira, o fogo e a terra.

<sup>4</sup> Dao, 道, literalmente caminho ou princípio, esta palavra é demasiado complexa para ser traduzida num só vocábulo. Pode-se considerar uma lei celestial criada para guiar a humanidade de volta ao seu devido caminho. No contexto da filosofia e religião chinesa, o Tao é o conhecimento intuitivo da vida que se aprende ao longo desta.

conhecido por “o grande sábio igual aos Céus”. Os seus poderes aumentam até que se revolta contra as forças celestiais devido ao comportamento destes para consigo dentro do sistema burocrático celestial. A sua *arrogância* é o que finalmente faz que Buda o aprisione sob uma montanha, selando-o com um talismã durante quinhentos anos.

A segunda parte, do capítulo oito a doze, apresenta a personagem principal, XuanZang, conhecido por “Tripitaka”, através da sua biografia e projetando o *background* para a sua grande jornada. Desanimado pelo conhecimento de que a terra do Sul<sup>5</sup> conhecia apenas ganancia, hedonismo, promiscuidade e pecados, Buda indica ao Bodhisattva<sup>6</sup> Guanyin que deve buscar pela China alguém que tenha a capacidade de levar as Sutas Budistas<sup>7</sup> de persuasão da boa-fé de volta para o Oeste. Parte da história também relata como Tripitaka se torna monge<sup>8</sup>.

A terceira e mais longa secção da obra decorre do capítulo treze ao noventa e nove, relatando uma aventura episódica de como Tripitaka encontra as escrituras no templo Leiyin, na Índia, mas encontra diversos males pelo seu caminho. Esta secção é passada nas terras pouco povoadas ao longo da Rota da Seda<sup>9</sup> entre a China e a Índia.

A geografia descrita na Obra é quase na sua integridade fantasia, sendo também povoada por seres fantásticos, como demónios e espíritos animais, que consideram Tripitaka uma refeição apetitosa<sup>10</sup>.

É nesta parte que são introduzidas as outras personagens de grande importância. Estes são criminosos punidos por Buda, que desejam através do auxílio a Tripitaka reaver o seu bom nome e postos hierárquicos celestiais. O primeiro é *Sun Wukong*, cujo nome se traduz em “o desperto para o vazio”<sup>11</sup>. É no entanto o mais inteligente dos seguidores de Tripitaka, mas também o mais violento, sendo constantemente repreendido por este. Em desespero para controlar os seus ataques de cólera, Guanyin coloca-lhe uma tiara mágica que lhe causa dor imensurável quando Tripitaka recita um mantra. A segunda personagem aparece no capítulo 19, Zhu Bajie, conhecido como “*Pigsy*” ou o Porco. Trata-se de um antigo General Celestial que foi banido para o mundo mortal e reencarnado como um porco antropomórfico após ter assediado a Deusa da Lua. Trata-se de uma personagem de apetites insaciáveis para com comida e sexo, estando constantemente a procurar maneira de se esquivar aos seus deveres para com *Tripitaka*, o que o torna uma personagem conflituosa tanto para este como para o Rei Macaco, que apesar de anarquista, é no fundo bondoso, e vê o mal nos atos do *Pigsy*. A terceira personagem da trupe é um monstro marinho chamado de *Sha Wujing*, ou “*Sandy*”<sup>12</sup>, Também um ex-General Celestial, este fora

<sup>5</sup> Índia.

<sup>6</sup> Termo para alguém que, motivado por grande compaixão deseja atingir o estatuto de buda pelo bem de outrem

<sup>7</sup> Escrituras com os ensinamentos do Buda Gautama.

<sup>8</sup> Assim como revela como este foi um discípulo de um buda na vida passada.

<sup>9</sup> Uma antiga rede de estradas que serviam de rotas de troca mercantil entre a China e o mediterrâneo.

<sup>10</sup> Acreditava-se que o consumo da carne de entes celestiais trazia imortalidade.

<sup>11</sup> Nome religioso atribuído pelo seu mestre, relativo à sua ingenuidade e inabilidade de compreender alegorias ou explicações figurativas.

<sup>12</sup> Do inglês *sand*, literalmente areia, devido às suas origens.

expulso por quebrar um cristal precioso da Rainha-mãe do Oeste. É o personagem mais misterioso e menos desenvolvido da história, apenas descrito como calmo e confiável.

A trupe faz a jornada à Índia, sofrendo grandes desafios e calamidades, enfrentando demónios e amadurecendo com o seu tempo juntos. Muitos dos desastres por eles sofridos foram criados pela mão de Buda, de modo a os unir. O capítulo 100 rapidamente fecha a história com o seu retorno à China com as escrituras, e após o seu regresso cada personagem recebe uma recompensa pelo seu trabalho. É aqui que se faz uma das maiores lições morais da história, mostrando que cada um recebe um título e posto celestial de acordo, não com o seu génio ou poder, mas com o seu crescimento pessoal no decorrer da Jornada. *Tripitaka* e o Rei Macaco tornam-se Budas, *Sandy* torna-se um *Arhat*<sup>13</sup> e *Pigsy*, sendo a única personagem que não se redimiou em mentalidade e cujos atos de bondade sempre foram manchados pela sua ganância, é regalado simplesmente com o posto de Limpador de Altares<sup>14</sup>.



Figura 2-Moodboard da Obra.

## 4.2. Escolha de Personagens

A escolha de personagens mostrou-se relativamente simples, visto que a Obra tem quatro personagens principais, o Rei Macaco, *Tripitaka*, *Pigsy* e *Sandy*, sendo estas as escolhidas para a realização do projeto. Em algumas traduções é dada alguma importância a uma quinta personagem, um dragão em forma de cavalo que viaja com os restantes membros da trupe, no entanto este foco depende muito do tradutor, e do

<sup>13</sup> Uma pessoa perfeita, ou “quem atinge nirvana”.

<sup>14</sup> Neste caso, o título é bastante vazio, significando apenas que *Pigsy* come as oferendas deixadas pelos visitantes.

tipo de narrativa utilizada na tradução. O texto analisado para a realização do projeto também não extrapolava muito na sua existência, e como tal, esta personagem não foi selecionada.

## 5.Recolha de dados

### 5.1.Contexto Histórico

A Obra foi escrita durante a dinastia Ming, de 1368 a 1644, após a queda da dinastia Yuan. Com capital em Beijing, foi a última dinastia chinesa governada pela etnia Han, e é descrita como uma das maiores eras de estabilidade social da história humana.

O primeiro Imperador da dinastia, *Hongwu*, no poder de 1368 a 1398, tentou criar uma sociedade rural autossuficiente através de um sistema inflexível que permitiria suportar uma classe social composta apenas por soldados. Na época, o exército imperial possuía mais de um milhão de soldados e os portos militares em Nanjing eram dos maiores do mundo. O imperador tentou também controlar as famílias mais poderosas da corte em troca de terras e publicando instruções dinásticas.

O final da dinastia Ming deu-se com a ascensão do seu último Imperador, Chongzhen. A crise dinástica foi causada pela corrupção de oficiais da corte e eunucos. A exploração por parte destas classes sociais, assim como dificuldades causadas por desastres naturais, causaram miséria e sofrimento ao povo. O que levou a uma revolução por parte dos camponeses, em 1628, liderada por Li Zicheng, que dezasseis anos mais tarde viria a fundar um novo regime, chamado Dashun<sup>15</sup>.

### 5.2.Objetivo da Obra e Autor

A Obra, “Jornada para o Oeste”, é de grande importância na Literatura e Cultura Oriental, englobando várias vertentes como a religião, filosofia, ideologia, astronomia e arte.

Se muitos por um lado, creem que Wu Cheng'en usou a escrita como uma crítica ao sistema político da época, expondo a corrupção intrínseca ao serviço oficial da Dinastia Ming, gracejando a troca de favores e a mesquinhez da alta sociedade da qual fazia parte, por outro lado pode-se dizer que o autor terá marcado fortemente o modo como uma “jornada” podia ser realizada, não tanto fisicamente, mas sim mentalmente, como um modo de amadurecimento da alma, neste caso excedendo o

---

<sup>15</sup> <http://www.chinaeducer.com/en/whychina/ming.php>

objetivo da obra, mudando a percepção do conceito de jornada/viagem para as gerações futuras<sup>16</sup>.

Para além da “Jornada para o Oeste”, Cheng’en escreveu inúmeros poemas e histórias, no entanto a maioria perdeu-se com o tempo. Alguns dos seus textos sobreviveram porque, após a sua morte, um membro da sua família recolheu quantos manuscritos conseguiu encontrar e compilou-os em quatro volumes, chamados “Os restantes manuscritos de *Sheyang*”<sup>17</sup>. As suas obras foram descritas como sendo de natureza obstinada, principalmente pelas suas críticas à corrupção da sociedade. A sua escrita foi considerada inovadora, pois afastava-se do estilo preferido da época, o qual era focado em relatos históricos, e apresentava um tom otimista<sup>18</sup>. O próprio Cheng’en descreve as suas obras como não só contos sobrenaturais, mas como as excentricidades do Homem.

### 5.3. Interculturalismo e apropriação cultural

Apropriação cultural é a adoção ou uso de elementos de uma cultura por membros de outra<sup>19</sup>. É vista por muitos como um tema controverso, notavelmente quando elementos de uma cultura em minoria são usados por membros da maioria cultural. Isto é considerado como uma opressão da cultura em minoria ou pela suplantação de um carácter cultural intrínseco assim como de direitos de propriedade intelectual. É fácil atirar o termo “apropriação cultural” dentro do mundo criativo. Tanto designers como Figurinistas buscam inspiração para além do seu mundo imediato, e muitas vezes os resultados podem ser ofensivos. Um exemplo recente é o do *Metropolitan Museum of Art's spring 2015 Costume Institute exhibition, “China: Through the Looking Glass”*<sup>20</sup>. Uma exibição compreensiva de como os Ocidentais se têm vindo a inspirar pela cultura Chinesa através de arte e cinema com resultados criativos ao longo dos séculos. *Haute Couture* e peças pronto-a-vestir foram expostas juntamente com trajes Chineses, pinturas e porcelana que inspiraram Yves Saint Laurent e muitos outros, tornando claro a falta de tradução e distância entre tradições culturais<sup>21</sup>.

A apropriação cultural é um tema muito debatido, havendo diversas opiniões, tanto da maioria como da minoria cultural, deste indiferença ao desrespeito. O tema muitas vezes não é tanto centrado no que foi feito, mas sim quem o fez, sendo considerado uma gafe quando quem o executa é caucasiano<sup>22</sup>. Normalmente não é posto em causa o uso da cultura “branca” ou “ocidental” por parte de outras culturas,

<sup>16</sup> SHI, pp. 1-22.

<sup>17</sup> Sheyang era outro nome pelo qual Wu Cheng’en era conhecido.

<sup>18</sup> ROPP, pp. 309-334

<sup>19</sup> <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095652789>

<sup>20</sup> <http://www.metmuseum.org/press/exhibitions/2015/china-through-the-looking-glass>

<sup>21</sup> <http://fashionista.com/2015/05/china-through-the-looking-glass-met-preview>

<sup>22</sup> <https://www.theguardian.com/commentisfree/2015/oct/05/racist-racism-racially-white-ethnic-minorities>

pois esta já é considerada uma consequência da globalização, muitas vezes sendo algo imposto por tal maioria cultural ao longo dos anos de conquista e colonialismo.

Corre-se ainda mais o risco de *faux pas* quando se tem liberdade artística, especialmente quando se tem que representar uma cultura. É comum estereotipar de modo repetitivo a cultura chinesa. O abastardamento de trajes nacionais, pauzinhos e maquiagem são apenas alguns exemplos<sup>23</sup>. No entanto é necessário ir beber da fonte, e retirar com respeito os elementos fulcrais de um dado ícone cultural. Deste modo foi feita uma pesquisa cuidada dos trajes tradicionais da época, a sua descrição e ilustração na obra, e depois foram seguidos exemplos contemporâneos da sua utilização no mundo chinês. Tal foi fácil devido ao respeito pela tradição mantido na China até aos dias de hoje, sendo possível ver muitos deste trajes em uso no quotidiano chinês.

É aqui que entra o interculturalismo, usando o teatro para unir duas culturas tão distantes.

O projeto é uma adaptação de uma obra que engloba no seu todo apenas elementos culturais Chineses para um público ocidental, o que significa que, embora o principal objetivo da adaptação seja a tradução ou transição da obra de forma que todo o conjunto de simbologias nele representado seja acima de tudo compreensível por uma audiência que desconhece a dita cultura, também visa manter a integridade da história, a sua moral e a sua origem, retratando a cultura como uma base de onde cada alteração feita tem uma razão profundamente analisada e fundamentada.

No mundo do teatro ou do cinema é muito comum contar ou recontar histórias que se passaram num outro lugar ou numa outra época e, tratando-se de formas de comunicação torna-se importante ou até necessária essa tradução para melhor entendimento de um outro povo ou uma outra cultura, o problema é que se esse recontar contém inexatidão, falhas, incoerências ou exageros a perceção da cultura é feita de uma forma equivocada, dando abertura a estereótipos ou escárnio.

Na representação é possível apontar vários lapsos a evitar quando se prepara uma personagem de uma outra cultura:

Foi uma prática comum durante muitos anos na representação em filmes e na televisão criar personagens de uma certa região que agiam de uma forma exagerada que remetia a ideias pré concebidas de como uma pessoa dessa região se deveria comportar, ou que refletia como as relações dessa região e a região ou país onde se fazia essa representação estavam nesse momento, removendo toda a possibilidade de haver alguma dimensão ou personalidade. Como por exemplo personagens Francesas extravagantes que gostam de pintar na rua, ou vilões Alemães e Russos durante a segunda guerra mundial e na guerra fria respetivamente.

---

<sup>23</sup> YOUNG, pp. 36

A utilização inapropriada de símbolos ou iconografia. Um exemplo comum e muito debatido ultimamente nos Estados Unidos é o uso do cocar de penas de águia para festas e festivais, como um acessório estético, ou na representação com identificação de um indivíduo como sendo um índio (Nativo americano) quando essa peça na realidade tem/tinha um grande valor, atribuído apenas a indivíduos de grande mérito e coragem, cuja grandeza dos feitos eram marcados pela honra de poder utilizar o cocar.

Mistura de itens tradicionais ou culturais de diferentes culturas por serem “parecidos” ou “semelhantes”. Muitos países nasceram ao mesmo tempo, ou beberam das mesmas fontes para o seu fortalecimento, alguns nasceram de outros e outros simplesmente constam na mesma região no globo e por necessidade têm hábitos comuns, o certo é que, é inevitável termos, num mundo onde tanto é e foi partilhado desde o início da humanidade, culturas que tenham iconografias, simbologias, religiões, cozinhas, ritmos, vestuário, valores, hábitos, idiomas, filosofias artes, etc. semelhantes, mas é importante entender que se existe uma diferença ela faz toda a diferença. É a diferença entre o lenço que se usa para dançar o Flamengo num salão em Espanha e aquele que uma fadista usa para chorar a tristeza, entre o *qipao*, que é associado à libertação das mulheres chinesas nas décadas 10 e 20 do século XX e o Kimono de uma *geisha*, associado à submissão das mulheres frente aos homens no Japão. Como exemplo recente temos quando em 2013 a cantora norte americana Katy Perry<sup>24</sup> fez um concerto onde aparecia vestida de Geisha (japão) com um vestido cujo o design continha elementos japoneses, mas as principais características eram as de um *qipao* (china), à sua volta, as suas dançarinas ostentavam kimonos de *geisha* (Japão) com os rostos pintados como os das cantoras de ópera chinesa (China), a atuação da cantora foi criticada como racista, insensível e ignorante.

---

<sup>24</sup> <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2013/11/katy-perrys-geisha-style-performance-needs-to-be-called-out/281805/>



Figura 3-Imagem de concerto de Katy Perry em 2013.

O uso de pinturas, próteses ou sotaques falsos para representar uma pessoa de uma raça diferente, tal como muitos dos pontos acima apontados, este comportamento ou este tipo de representação parte do princípio que todas as pessoas de uma certa raça são ou devem ser iguais, mas mais do que isso, conceitos como *blackface* (cara preta) a representação de um indivíduo de pele negra ou de origens africanas pelo ato de pintar a pele de preto e exagerar no tamanho dos lábios, *Yellowface* (cara amarela), recriação das características faciais dos indivíduos do este da asia ao repuxar os olhos e fazer com que a dentadura pareça mais puxada para a frente com o uso de próteses, entre outros, foram práticas no cinema no século XX, que embora pareçam inofensivas são consideradas por muitos como formas de ridicularizar minorias. No filme icónico “Breakfast at Tiffany’s” com Audrey Hepburn no papel principal, há uma personagem chamada I. Y. Yunioshi, interpretada por Mickey Rooney<sup>25</sup>, cujo papel é de alívio cómico, mas que exagera de tal modo maneirismos tomados como “japoneses”, como o falar descontrolado, os movimentos bruscos e a dificuldade em pronunciar a letra “r”, que chega a ser ofensivo para japoneses, os quais supostamente tenta retratar<sup>26</sup>.

<sup>25</sup> <http://www.yomyomf.com/yomyomf-rewatch-breakfast-at-tiffanys-1961/>

<sup>26</sup> Asian American Perspective On Mickey Rooney’s Yellow-Face Portrayal on “Breakfast At Tiffany’s”  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZAaf19w7CY8>



**Figura 4**-Mickey Rooney em Breakfast at Tiffany's. <http://www.yomyomf.com/yomyomf-rewatch-breakfast-at-tiffanys-1961/>

*A imitação é uma forma sincera de lisonja*, disse Charles Caleb Colton<sup>27</sup>, e a representação de uma cultura alheia à nossa pode ser muitas vezes feita por homenagem, admiração ou como uma demonstração de apreciação, mas as intenções perdem o seu valor genuíno quando quem faz a homenagem desconhece a cultura em questão.

## 6. Análise de dados

De seguida é apresentada a análise física e psicológica das personagens, com ilustrações, menções dos seus trajes, acessórios e escolha de atores.

A escolha dos atores para o figurino foi fortemente influenciada pela sua aparência física. Após feita a análise de personagens, iniciou-se uma busca por quatro jovens atores, do género masculino, cujo corpo se encontrasse de acordo com a forma física dos personagens.

### 6.1. Rei Macaco

#### 6.1.1. Descrição física e psicológica

O Rei Macaco, também chamado de *Sun Wukong*, é uma das personagens principais da Obra. Trata-se de um macaco antropomórfico, que ao longo da vida,

---

<sup>27</sup> <https://www.goodreads.com/quotes/183452-imitation-is-the-sincerest-form-of-flattery>

devido ao seu treino taoista, se vem a assemelhar cada vez mais a um humano. É considerado um génio, capaz de aprender facilmente técnicas mágicas e marciais que normalmente demorariam décadas a ser dominadas. Durante os seus estudos, *Wukong* é ensinado o segredo para a imortalidade, o que lhe confere um ar jovem, muitas vezes enganador, visto que a maioria dos seus inimigos o considera um alvo fácil.

Em termos de personalidade, *Wukong* é honesto e honroso, principalmente devido à sua ingenuidade (apesar de ser um génio das artes marciais, não percebe figuras de linguagem como metáforas). É uma personagem precipitada, agindo muitas vezes sem pensar nas consequências das suas ações. A sua inteligência torna-o pretensioso, o que o leva a agir de uma maneira superior a muitos outros personagens.



Figura 5-Cópia da Obra original, com ilustração do Rei Macaco.

### 6.1.2. Análise de traje e acessórios

Usa diversos trajes ao longo da Obra, começando sem traje nenhum, de seguida passa a usar roupas roubadas a um camponês quando ingressa a sociedade humana, mas é mais conhecido pela sua armadura dourada, barrete de pena de fénix, e sapatos de lótus. Os seus acessórios são o bastão mágico e diadema.



Figura 6-Ilustração recente do capítulo três da Obra, mostrando um exemplo dos trajes do Rei Macaco. <http://www.innerjourneytothewest.com/english/en-resource.html>

As ilustrações originais não são bons exemplos de como cada um destes elementos são constituídos, visto que variam muito na sua forma sem razão distinta, mas ao longo dos anos têm sido feitas diversas adaptações.



Figura 7-(Esquerda) Ilustração de época desconhecida, (meio) Ilustração da dinastia Qing, (direita) Ilustração da banda desenhada “Aventuras do Deus Macaco”. <http://www.sothebys.com/de/news-video/blogs/all-blogs/eye-on-asia/2012/10/following-the-monkey-king.html>

### **6.1.3. Escolha de Ator**

Para a personagem do Rei Macaco foi escolhido um homem de aspeto jovem, de modo a representar a energia do personagem. Devido à sua descrição como um ser entre o homem e o macaco, buscámos características relativas ao animal, como longos membros, barba e/ou cabelo longo – para representar o pêlo do animal-, um porte atlético mas não musculado, mais semelhante ao de ginastas. Estas características físicas serviram para fomentar a ligação animal da personagem, visto que necessitávamos de um manequim que pudesse esconder uma tremenda força física, mas que também tivesse a capacidade de ser flexível, devido aos movimentos de artes marciais característicos descritos na Obra Chinesa.

### 6.1.4. Moodboard



**Figura 8-**Moodboard do Rei Macaco.



Figura 9-<http://www.garthknight.com/>



**Figura 10**-<https://pt.pinterest.com/explore/rouge/>



**Figura 11**-<http://insidewarp.tumblr.com/post/66485152869/lostinpattern-red-yarn-wall-mural>



Figura 12-<https://pt.pinterest.com/pin/365917538455201594/>



Figura 13-<http://www.preview-urls.com/go/r/shibari.jp>

## 6.2. Tripitaka

### 6.2.1. Descrição física e psicológica

Também conhecido como *Xuanzang*, *Tripitaka* é o personagem principal da Obra. A narrativa, no entanto, é inicialmente muito centrada no Rei Macaco, e as duas personagens ocupam assim o foco da Obra (muitas adaptações da obra consideram o Rei Macaco a personagem principal).

*Tripitaka* é um monge Budista que deixou a sua família para se juntar à comunidade monástica dos discípulos de Buda. É a reencarnação de um discípulo de Buda, o que o torna um alvo para demónios (o consumo da sua carne supostamente concede imortalidade). É mandado numa missão à Índia, para encontrar escrituras Budistas e as trazer de volta à China, com o intuito de afastar a corrupção do seu país com o poder da religião. Os seus guardas são mortos no início da sua viagem, e *Tripitaka* é incapaz de se defender sem estes, levando o Bodhisattva *Guanyin* a lhe atribuir três guarda-costas sobrenaturais, O Rei Macaco, *Pigsy* e *Sandy*.



Figura 14-Cópia da Obra original, com ilustração de Tripitaka.

### 6.2.2. Análise de traje e acessórios

Na Obra está descrito como recebendo cinco prendas de Buda, um manto *Kasaya*, um bastão *Khakkhara* e três anéis mágicos, cada um com um feitiço diferente. Estes são: o dourado, o apertado e o proibido. O significado de cada um destes anéis não é explícito na tradução estudada. Também usa um diadema/coroa Budista.

Um *Kasaya* é um robe usado por monges budistas, que ganhou o seu nome do tingimento castanho usado normalmente para este tipo de traje. Existem inúmeras variantes, cobrindo diversas zonas do corpo, e alguns são sobrepostos, usados em camadas. Dependendo da tradução, *Tripitaka* usa diversos robes ou túnicas, por vezes até chamados de vestidos, provavelmente devido ao nível de compreensão da cultural chinesa na época de tradução da obra.



Figura 15-Ilustração recente do capítulo doze da Obra, mostrando um exemplo dos trajes de *Tripitaka*. <http://www.innerjourneytothewest.com/english/en-resource.html>

*Khakkhara* é um bastão budista usado principalmente para rezas. O bastão tem um conjunto de anéis no seu encaixe principal que são usados como instrumento sonoro, com o andar do monge, de modo a alertar animais de que o seu utilizador se aproxima, de modo a evitar serem esmagados. Antigamente era também usado para afastar animais perigosos. O som dos anéis é também usado para alertar os fiéis, que um monge se encontra próximo. O número de anéis num *Khakkhara* atribuem-lhe diferentes significados. Quatro anéis representam as “quatro nobres verdades”, seis anéis representam as “seis perfeições” e doze anéis representam a “cadeia de causa e efeito”. *Khakkharas* de quatro anéis são usados por monges noviços, os de seis por Bodhisattvas, e de doze pelos Budas.

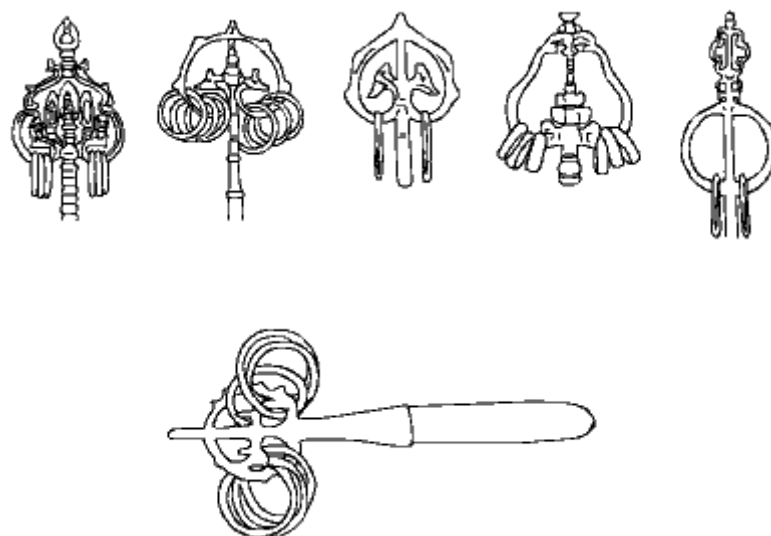


Figura 16-Vários estilos de Khakkhara. <http://jizo.free.fr/Jizo/shakujo/>

O diadema ou coroa Budista é um acessório religioso, usado por monges na cabeça. Consiste em cinco placas verticais, unidas por um fio de seda. É presa na parte de trás da cabeça por um nó. As placas são normalmente de madeira, em tom natural ou dourado, e podem ser simples ou conter imagens de budas em diversas posições de meditação.



Figura 17-Exemplo de coroa Budista. <http://daultonart.com/tibetanritualcrown.html>

### 6.2.3. Escolha de Ator

Para a personagem *Tripitaka* foi escolhido um adolescente, de modo a mostrar a diferença de idades entre personagens. As características físicas eram o aspeto jovem em comparação com os outros atores, o corpo magro, referente ao seu estatuto como o menos forte fisicamente dos quatro. Era desejável também alguém de cabelo curto, ou rapado, referente aos monges Budistas, que seguem esta prática. Queríamos deste modo esconder sabedoria e poder mental dentro de um corpo relativamente normal, desarmante e inocente.

### 6.2.4. Moodboard

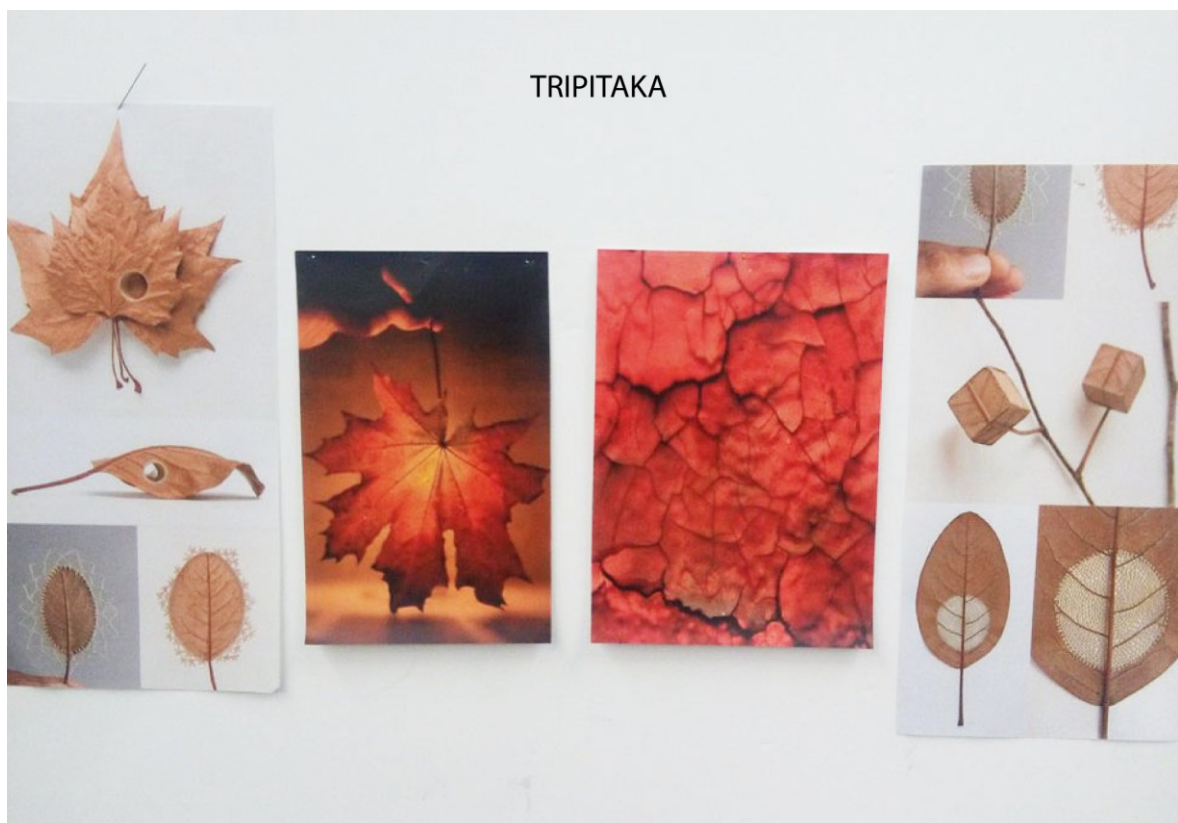


Figura 18-Moodboard da personagem.



Figura 19-Corte de imagem de <http://www.susannabauer.com/>



Figura 20-<http://www.seewide.com/space-article-id-263444.html>



Figura 21-<https://pt.pinterest.com/pin/260997740879114682/>

## **6.3.Pigsy**

### **6.3.1.Descrição física e psicológica**

Pigsy é um dos três guardas de *Tripitaka*, um personagem complexo e desenvolvido, cuja aparência faz lembrar um terrível monstro, parte homem e parte porco, que normalmente cria problemas para o grupo através da sua preguiça, gluttonia e luxuria. Tem inveja do Rei Macaco, e tenta rebaixa-lo a cada oportunidade possível. Valoriza-se de tal modo que chega a esquecer-se do seu monstruoso especto exterior.



Figura 22-Cópia da Obra original, com ilustração de Pigsy.

### 6.3.2. Análise de traje e acessórios

O seu Traje não é bem descrito, mas ilustrações da obra mostram-no usando mantos ou até robes, em vários estados de limpeza e qualidade.

Apesar disto, *Pigsy* é um trabalhador árduo, e o seu único instrumento é um ancinho, que usa como arma. Há diversas interações deste instrumento, mas é principalmente ilustrado como sendo extremamente afiado, e tendo um cabo curvo junto da sua parte dentada.



Figura 23-Ilustração recente do capítulo sete da Obra, mostrando um exemplo dos trajes de Pigsy. <http://www.innerjourneytothewest.com/english/en-resource.html>

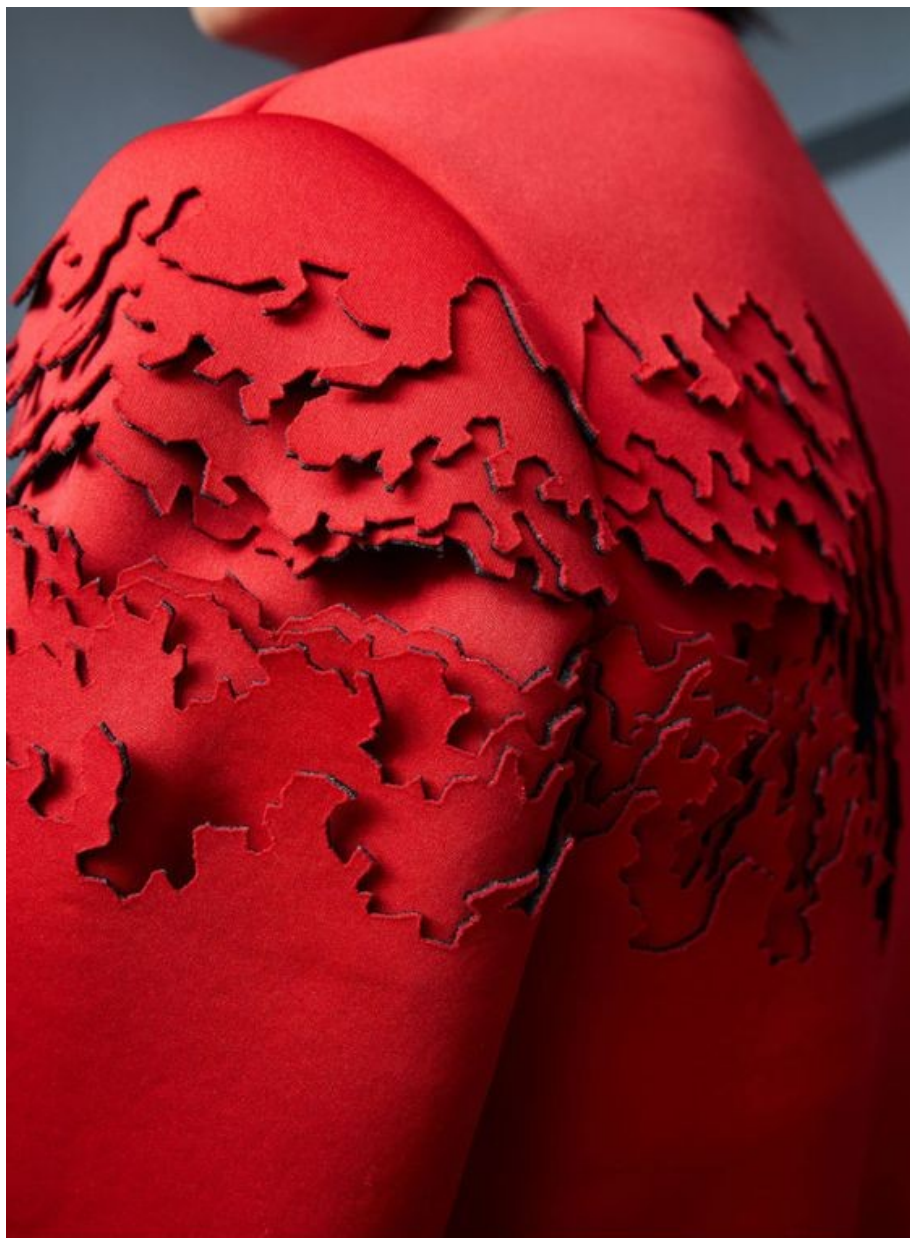
### 6.3.3. Escolha de Ator

A personagem *Pigsy* é fortemente alusiva ao animal do qual ganha o seu nome. Descrito como um porco antropomórfico, *Pigsy* tem ainda como características o aspeto rotundo, sendo em muitas traduções descrito como obeso, de aspeto monstruoso ou simplesmente inquietante. No entanto esta personagem é poderosa, trabalhadora e em forma, apesar da sua aparência física. Foi tomado em conta a sua longevidade e reencarnação, sendo uma característica de procura que o ator fosse mais velho que os outros. Com tudo isto em conta foi escolhido um ator ainda jovem, mas com uma larga diferença de idade relativamente ao *Tripitaka*. O seu aspeto físico é também mais forte que o dos outros dois anteriormente referidos. Apesar de não ser muito mais pesado que os restantes atores, este diferencia-se por não ser tão flexível nem magro.

### 6.3.4.Moodboard



Figura 24-Moodbord de Pigsy.



**Figura 25**-Coleção de homem “Insomnia”, de Kyoung eun Hong, 2013. <http://www.sdbi.de/en/kyoung-eun-hong/>

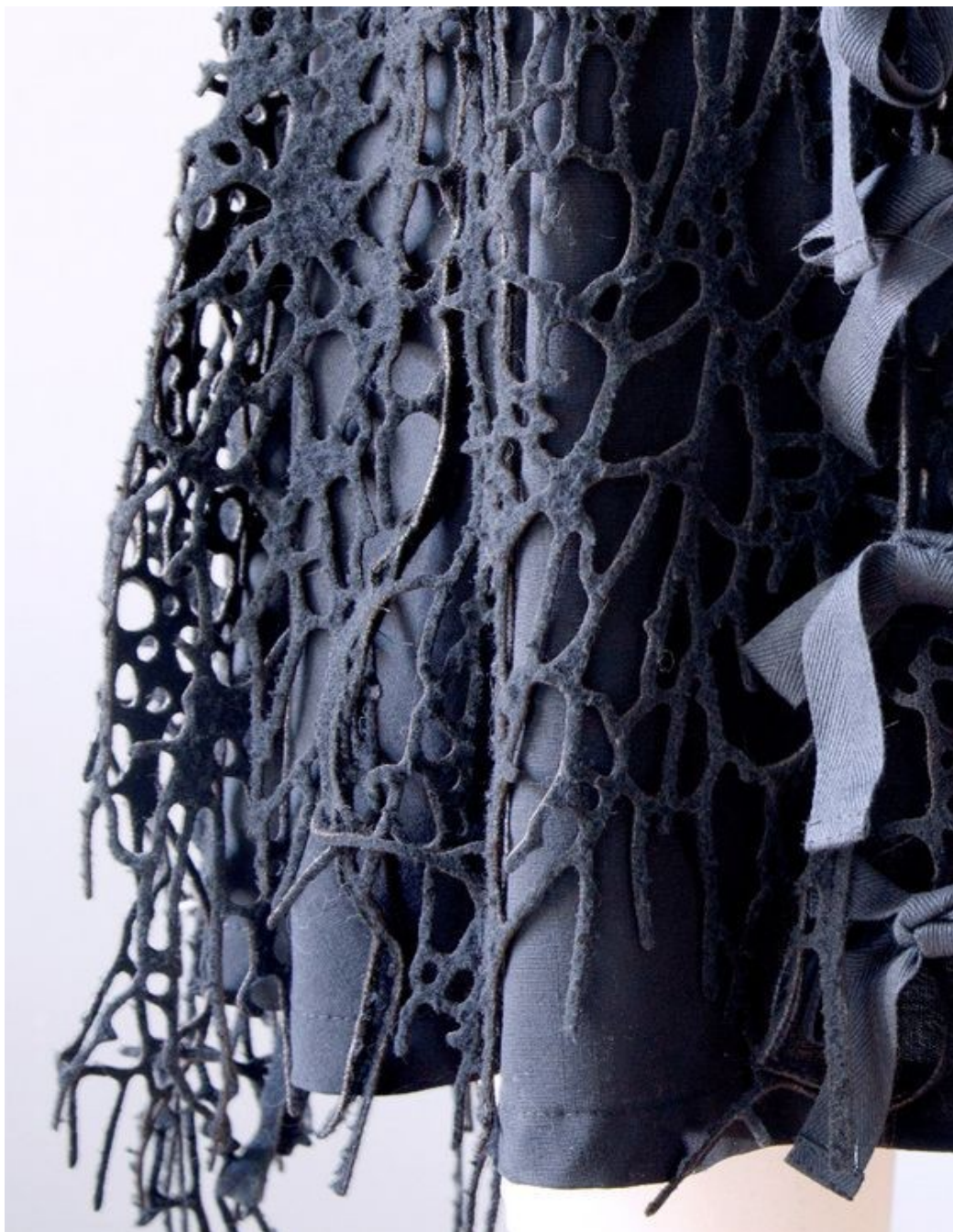


Figura 26-3D NY Lad, trabalho de corte laser, 2013. <http://3dnyclub.com/portfolio-items/page/2/>



Figura 27-<https://pt.pinterest.com/daolson/rust/>



Figura 28-<http://www.balrad.com/2015/12/23/turelem-ehezok/>

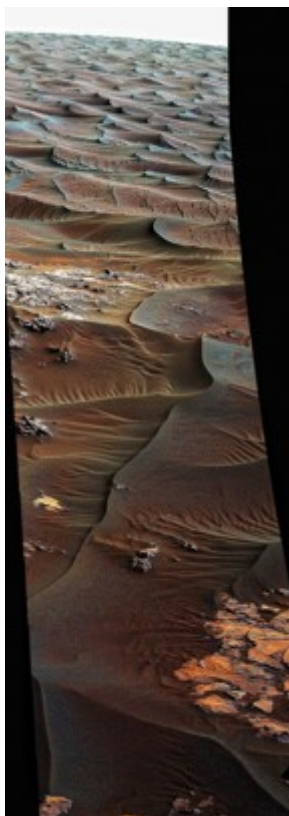


Figura 29-<https://pt.pinterest.com/dkirtaime/mars/>



Figura 30-Manipulação realizada no âmbito do projeto, com pano cru tingido e queimado.

## 6.4.Sandy

### 6.4.1.Descrição física e psicológica

*Sha Wujing*, conhecido como *Sandy*, é a ultima personagem principal da Obra. A sua narrativa é a menos desenvolvida da trupe e é o que menos contribui para a

Aventura. É um monstro marinho que é encontrado num rio por *Tripitaka*. A sua aparência é descrita como macabra, sendo meio careca e com uma grande barba vermelha.



Figura 31-Cópia da Obra original, com ilustração de Sandy.

#### 6.4.2. Análise de traje e acessórios

As ilustrações mostram-no como usando robes e diversos géneros de calças, de acordo com a edição consultada. Possui um colar formado pelas caveiras das suas presas, e a sua arma é uma pá chinesa. Em algumas traduções da obra a sua pá tem seis argolas, sendo uma referências aos Khakkharas budistas.



Figura 32-Illustração recente do capítulo vinte e dois da Obra, mostrando um exemplo dos trajes de Sandy (personagem no fundo esquerdo). <http://www.innerjourneytothewest.com/english/en-resource.html>

### 6.4.3. Escolha de Ator

Por fim foi feita a seleção do ator da personagem *Sandy*. Este é descrito como sendo de aspeto monstruoso e sobrenatural, mas calmo e inteligente. É também uma personagem não muito desenvolvida pelo autor, com poucas falas e de poucas interações. Este discurso é no entanto propositado, desarmando leitores e personagens para a natureza pacífica e quase camaleónica da personagem. Por estes motivos o ator procurado queria-se de aspeto mediano, ou digamos, normal. Sem traços fora do comum, aparte de uma barba característica de modo a demonstrar um senso de desinteresse face ao resto das personagens, dando o papel da sua peculiaridade ao seu figurino.

#### 6.4.4.Moodboard



Figura 33-Moodboard da personagem.



Figura 34-STEPHANE ROLLAND COUTURE S/S 2013. <http://www.stephanerolland.com/>



Figura 35-<http://www.icaijing.org/art/article5409671/>

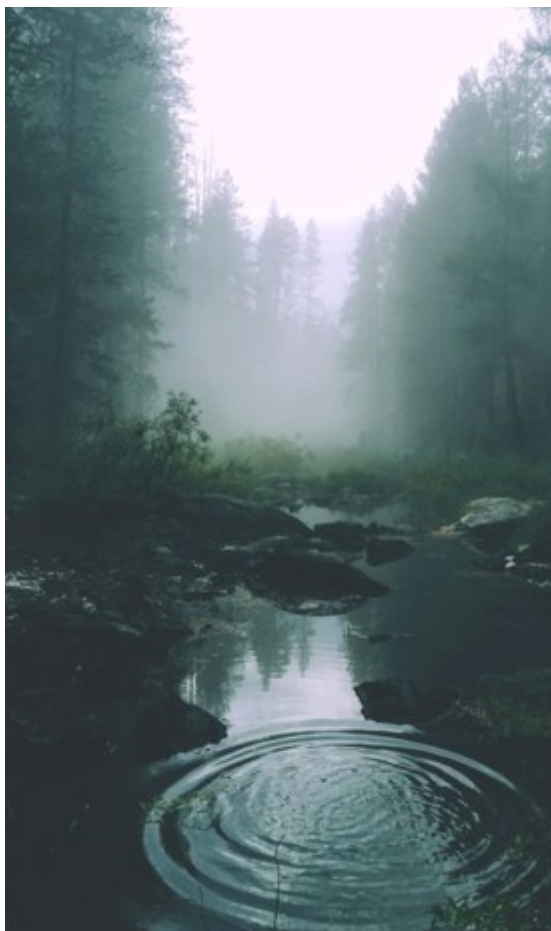
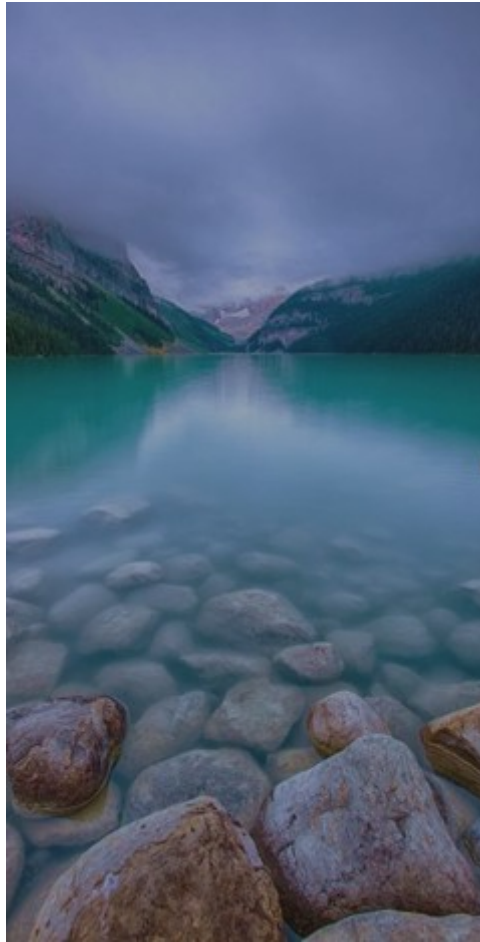


Figura 36-<https://pt.pinterest.com/pin/539165386616479048/>



Figura 37-[http://ask.fm/mer\\_lod22/answers/114694266113](http://ask.fm/mer_lod22/answers/114694266113)



**Figura 38**-<http://www.gsm-specs.com/videocon-challenger-v40df1/>



Figura 39-<http://rebeccapartridge.com/category/work/paintings/sky-paintings-2012/>

## 7.Criatividade

Como já foi antes exposto, os problemas de apropriação cultural são bastantes controversos e podem retirar todo o valor de uma adaptação teatral. O interculturalismo e a sensibilidade cultural devem ser tidos em conta. Deste modo, o método criativo elegido para esta adaptação foi o de manipulação de tecido com base na caracterização das personagens. Esperamos com deste modo evitar todos os problemas acima descritos e também apresentar facilmente ao público ideias que possivelmente se perderiam com a distância cultural.

As ilustrações originais da Obra providenciaram importantes pontos de referência dos trajes utilizados na China e India durante a época da Dinastia Ming e do seu uso por diversas classes sociais, algo que influencia a China até aos dias de hoje. Foi este o ponto de partida na análise do figurino para projeto, tendo em conta não só a roupa descrita e ilustrada na obra e subsequentes derivações, mas também o traje histórico e a sua evolução até hoje.

De acordo com a análise de personagens foram selecionados temas chave para cada uma delas, que viriam a se espelhar a correspondente manipulação de tecido. Estas são as seguintes:

### 7.1.Temas Chave: Rei Macaco

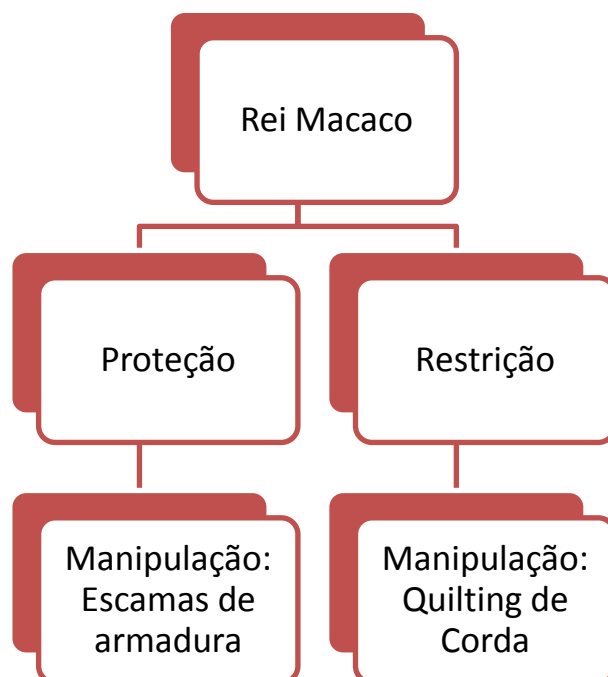


Figura 40-Esquema Tema Chave do Rei Macaco

Tendo em conta o traje do Rei Macaco na Obra, tanto na sua descrição como nas ilustrações, o figurino desenvolvido fixa-se na sua armadura. De modo a que este elemento tivesse alguma separação do resto do figurino, foi concebido como um cinto de tecido, com a manipulação alusiva. Para além disto, elementos dos trajes budistas foram aproveitados, escolhendo fazer-se uma túnica, com um macho central (relembrando a divisão de calças), e mangas removíveis, fazendo uso de cordão de seda para as unir ao resto do figurino. Este cordão é representativo da sua restrição e é também usado para apertar o tecido das mangas. Assim como o cordão, os tecidos e as cores escolhidos para este figurino estão profundamente ligados à história e personalidade da personagem, tecidos de origem sintética, como a sua própria origem e as cores, o vermelho e o dourado, representam o seu poder, a sua arrogância e a sua “nobreza”.



Figura 41-Estudos de figurino do Rei Macaco

## 7.2. Temas Chave: *Tripitaka*

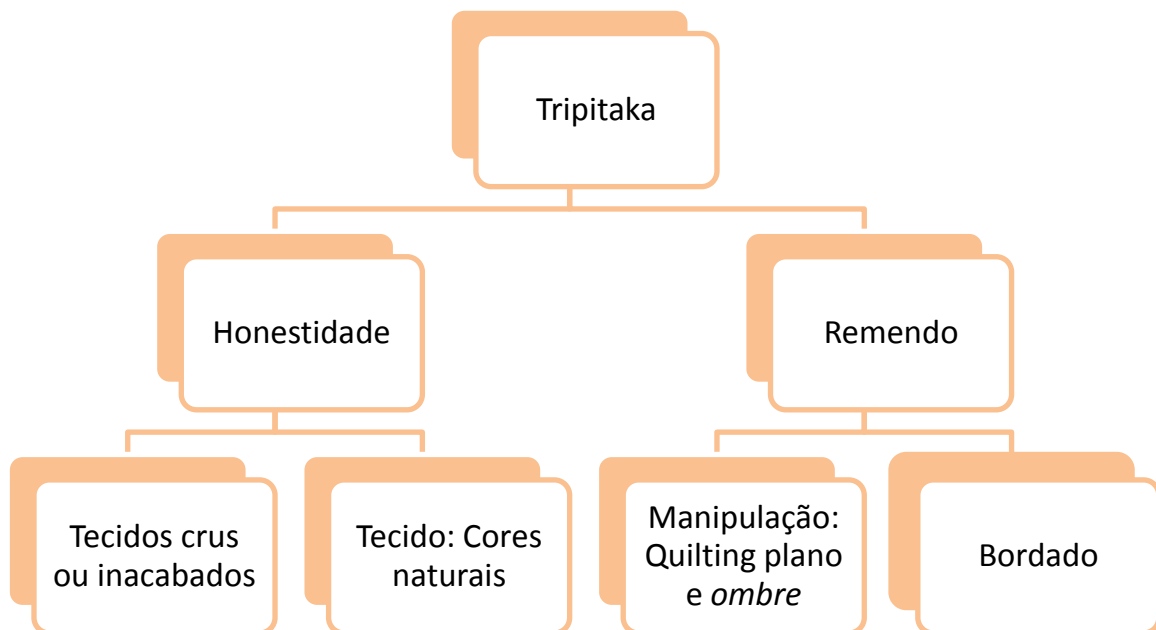


Figura 42-Esquema Tema Chave de *Tripitaka*.

Seguindo as ilustrações e descrições da Obra, concluiu-se que o traje de *Tripitaka* era uma variação de diversos trajes de monges budistas, fixando-se principalmente na sobreposição de tecidos. Como tal, foram desenvolvidos um poncho, um colete e um manto, todos sobrepostos, e calças *punjabi*, referentes às ligações indianas da Obra.

Os tecidos escolhidos para esta adaptação são quase todos de origem natural, o poncho de linho, o colete de serapilheira, de juta, e as calças de sarja de algodão, em tons terra, tanto para mostrar a natureza humilde da personagem, como a pureza da sua alma e caráter, porém estes estão entrelaçados com um manto budista de sablé vermelho, de origem sintética (97% Poliéster e 3% Spandex) que simboliza a corrupção a seu redor, tanto na política como na religião, que estão associadas, ainda, nas manipulações encontram-se pequenos recortes de *chiffon* (100 %Poliéster) que representam as próprias origens nobres do *Tripitaka*.

A peça do colete é trabalhada com a manipulação de tecido eleita.



Figura 43-Estudos de figurino de *Tripitaka*.

### 7.3. Temas Chave: *Pigsy*

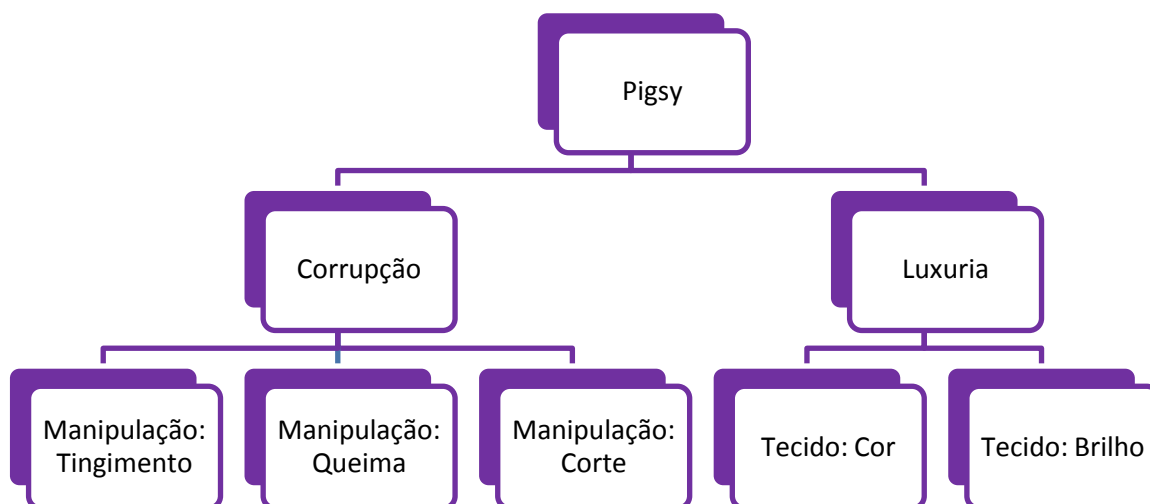


Figura 44-Esquema Tema Chave de *Pigsy*.

*Pigsy* é visto como uma personagem corrupta e pervertida, como tal as suas manipulações fazem alusão a isto. Os tecidos são de cor roxa, característica do pecado da luxúria, e têm brilho. Devido ao seu “ar” desleixado e porco, as peças de roupa para o figurino são uma variação de calças punjabi presas na sua base com restos de tecido rasgados, e a parte de cima é um robe rasgado, preso apenas por um ombro, e longo o suficiente para ser preso por um cinto de tecido rasgado. Este robe contém as manipulações de tecido, com a sobreposição de vários tipos de materiais, tingidos, cortados e queimados, para mostrar a sua sujidade e corrupção.



Figura 45-Estudos de figurino de Pigsy.

#### 7.4. Temas Chave: *Sandy*

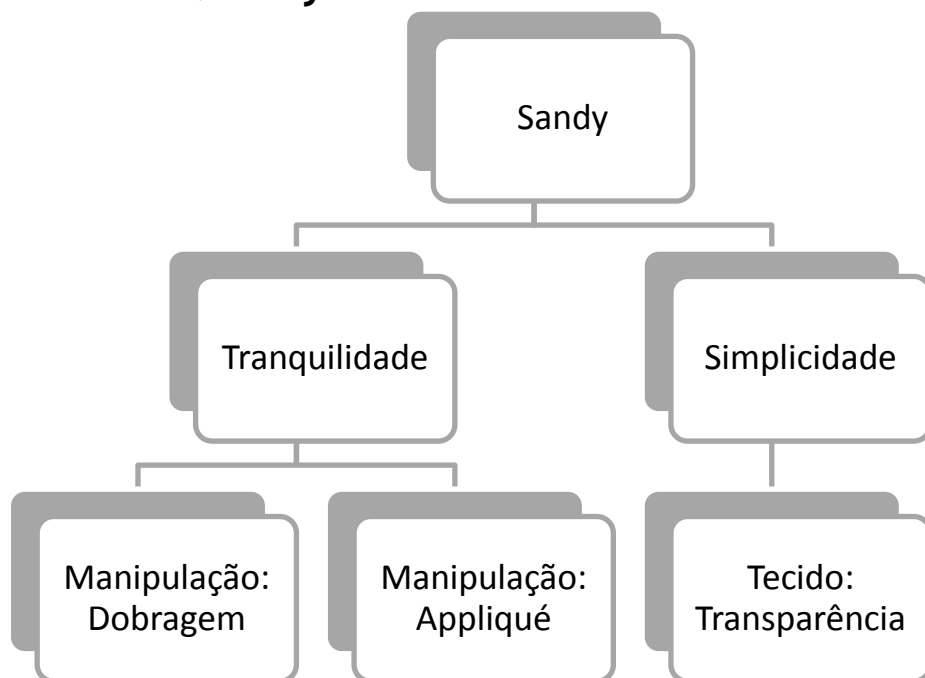


Figura 46-Esquema Tema Chave de *Sandy*.

Nas diversas iterações da Obra, *Sandy* apresenta-se como um monstro, ou um homem de aspeto monstruoso. O seu traje é muitas vezes descrito como um traje budista, e por esta razão a sua adaptação foi feita de um par de *Kasaya*<sup>28</sup>. Estas calças possuem o elemento da manipulação de tecido, imitando as ondulações da água. O seu robe é curto, e feito de *organza* cinza brilhante, o que lhe confere um aspeto molhado, que se tivesse acabado de sair da água.



Figura 47-Estudos de figurino de *Pigsy*.

## 8. Materiais e Tecnologias

Os materiais escolhidos para os adereços foram: goma EVA, poliestireno, alumínio, acrílico, madeira, juntamente com acetato, argolas de metal com mola, fita viés, serapilheira e cordão de seda.

Após diversos estudos, experiências e com a orientação do professor Simão, foi feita uma seleção destes materiais, relativamente à sua resistência, sustentabilidade, preço e relação com a personagem à qual está associada.

De acordo com os atributos anteriormente mencionados, os tecidos escolhidos para os figurinos foram, por personagem:

<sup>28</sup> Um tipo de calças usadas pelos monges.

- Rei Macaco: lamé dourado, tafetá de seda vermelha, *organza* amarela e dourada, entretela, com aviamentos de cordão de seda, ganchos de metal;
- *Tripitaka*: linho bege, *sablé* Vermelho, *chiffon* amarelo, Serapilheira castanha, com aviamentos de, fio de algodão, elástico bege e fita viés.
- *Piggy*: pano cru, *changeant* bicolor roxo e azul, *organza*, rede em malha dourada;
- *Sandy*: *organza* d'água Cinza 1, *organza* d'água cinza 2, *organza* Azul, *organza* branca e sarja cinza.

Os materiais usados para a personagem do Rei Macaco e *Tripitaka* foram utilizados não só em experiências, mas também na fase de prototipagem, enquanto os das personagens *Piggy* e *Sandy* foram só para experiências de manipulações.

## 8.1. Manipulações de Tecido

Manipulação de tecido é considerada como sendo qualquer técnica que modifique a superfície do tecido onde está aplicada<sup>29</sup>. Segue-se uma contextualização dos vários tipos de manipulações de Tecido consideradas para a resolução do projeto, assim como os tipos mais comuns.

Ruth Singer<sup>30</sup> define as manipulações de tecido em três grandes grupos:

- Plissados e Dobras
- Bordados e Franzidos
- Aplicações e Camadas

Para este projeto foram pesquisados vários processos de manipulação de tecido, dos quais depois foram selecionados os mais indicados para cada personagem, tendo em conta a sua análise.

### 8.1.1. Plissados e dobras

#### Dobragem (*Tucking*)

Uma manipulação que envolve o controlo do comprimento do tecido através da dobragem do tecido, seguida da sua fixação, sendo por fio, baba de aranha ou outra técnica. Muito usada antigamente em roupas de criança, de modo a poder soltar

---

<sup>29</sup> PIZZUTO, pp.12

<sup>30</sup> <https://ruthsinger.com/writing/fabricmanipulation/>

tecido e alongar vestes depois destas serem curtas demais para serem usadas. Há inúmeras variações da técnica, com resultados geométricos e orgânicos. Hoje em dia usada principalmente para decoração. Os pontos podem ser feitos à mão, com máquina doméstica ou industrial.

### **8.1.2. Aplicações e Camadas**

#### **Acolchoamento com cordas (*Cord Quilting*)**

Uma técnica que usa cordas ou outro material de volume semelhante, para atribuir volume à superfície do tecido e criar um certo *design*. Cord Quilting é feito com uma corda sobre apenas uma camada de tecido, trabalhando uma linha à volta da corda, ou até mesmo por cima desta, de modo a que esta fique cosida ao tecido. Pode ser feito à mão ou com máquina.

#### ***Quilting* plano**

*Quilting* sem grande alteração de volume, utilizando apenas uma ou duas camadas de tecido unidas por um *design* em bordado.

#### ***Quilting Ombre***

Um método mais contemporâneo no qual se usam linhas de cor para prender materiais ou objetos sobre um tecido transparente usando uma ou mais técnicas de *quilting*.

#### ***Appliqué***

Por *appliqué* entendem-se todas as técnicas que envolvem a adição de tecido, bordados ou objetos a um material. Comum em *quilting*.

### **8.1.3. Bordados e Franzidos**

#### **Pontos à mão**

Técnica tradicional na qual objetos ou tecidos são unidos com o auxílio de agulha e linha. São inúmeras as variações culturais desta técnica, e para além de usos práticos na constituição de peças de roupa ou têxteis-lar, têm também o seu uso estético.

## **Bordado**

O bordado é uma forma de criar à mão ou à máquina, com auxílio de uma agulha e fio, *design* e figuras ornamentais sobre um tecido.

### **8.1.4.Métodos de Subtração**

#### **Recorte**

Técnica na qual parte do tecido é cortado. Podem ser usados fios para preencher os espaços em branco.

#### **Queima**

É um tipo de dano caudado por ação de calor, eletricidade, químicos, fricção ou radiação.

### **8.1.5.Tingimento**

Alteração ou sobreposição de cor num tecido. Pode ser temporário ou permanente.

## **8.2.Manipulações de Material**

Considera-se uma manipulação de material o resultado de uma técnica aplicada a um dado material, que o faça alterar a sua forma tridimensional, cor, ou textura.

#### **Corte**

Um corte dá-se quando se separa ou divide um material por meio de instrumento cortante. Este instrumento pode ser de uso manual, como uma faca ou tesoura, ou de uso industrial, como um laser ou serra. A qualidade de corte depende a capacidade do manuseador ou da qualidade e estabilidade da máquina.

## Corrosão

Corrosão é a transformação de um material pela sua interação química ou eletroquímica, resultando na formação de produtos de corrosão e na libertação de energia. Este desgastem em materiais, subtrai dimensão à peça final e tem quase sempre resultados de forma orgânica irregular, sendo difícil de manusear.

## Arte dos nós

Um nó é um método de apertar ou segurar um material linear, como corda, atando-a ou entrelaçando-a. Pode ser formado por um único ou vários segmentos de corda, fio, corrente ou tecido desde que a sua forma final se possa atar a ela própria ou outro objeto. Os nós têm sido um tópico de interesse desde a sua criação e existem diversos tipos ligados a diferentes culturas no mundo, que servem propósitos práticos assim como decorativos. Foram considerados dois tipos de arte de nó diferentes para o nosso projeto, seguidamente mencionadas.

### Arte do Nó Chinês (*Zhongguo Jie*)

Arte decorativa tradicional Chinesa com origem na Dinastia Tang. Os nós Chineses são caracteristicamente compostos apenas por uma corda vermelha, e o seu arranjo é simétrico, muitas vezes composto por um laço, seguido do corpo da peça, terminando num aglomerado de fios soltos. Os nós criam uma sobreposição de corda que lhe atribui o seu característico aspeto tridimensional. A sua forma mais comum é a de um losango, mas podem também assumir formas esféricas ou quadradas.



Figura 48-Exemplo de nó chinês complexo. <http://www.aliexpress.com/item/Present-Cheap-and-Beautiful-Chinese-Knot-Mascot-as-a-Gift-for-Holiday-Decoration-If-Buy-Fanless/32366377599.html>

### Arte do Nó Japonês (*Shibari*)

Arte Japonesa de arranjo de nós começou a ser popularizada fora do Japão nos anos 90, com o termo *shibari*. É uma vertente da arte do nó Chinês, com a diferença

que estes nós têm uso prático, sendo usados para selar caixas, arranjar armas e para atar prisioneiros. É também possível recriar diversas peças de roupa com *shibari*, e esta arte tem-se vindo a popularizar cada vez mais no mundo do *bondage*, como um método esteticamente agradável de imobilizar participantes. A corda usada é tipicamente vermelha ou da sua cor natural. Distingue-se pela sua simetria e pela criação de losangos nos espaços abertos do material.



**Figura 49**-Exemplo de imitação de Shibari (bandas metálicas substituem os nós). <http://www.dstm.co/accessories/1447-shibari-harness>

## 9. Experimentações de figurinos

Após decidido o tipo de manipulação de tecido, foram realizadas experiências dentro do tema de cada personagem.

### 9.1. Rei Macaco

As experiências do rei macaco foram realizadas com lamé dourado, tafetá de seda e *organza* amarela. O tema foi escamas de armadura.

Estas manipulações foram realizadas por um *appliqué* de dobragem de tecido numa forma triangular, de modo a imitar a sobreposição de escamas numa armadura.

A manipulação elegida para o protótipo final foi a de escamas douradas sobre vermelho, com o auxílio de cordão de seda para prender as peças ao corpo. A manipulação encontra-se utilizada no cinto, e numa espécie de ombreiras. Usa-se a técnica de acolchoamento com cordas para prender as mangas ao corpo com o cordão de seda, tanto na zona do corpo, como na zona dos braços.



**Figura 50**-Experiência de manipulação de tecido de lamé dourado e tafetá de seda em escama.



**Figura 51**-Experiência de manipulação de tecido de lamé dourado e tafetá de seda em escama.



Figura 52-Experiência de manipulação de tecido de lamé dourado e organza amarela em escama.



Figura 53-Experiência de manipulação de tecido de lamé dourado e tafetá de seda em escama.

## 9.2. *Tripitaka*

As experiências de *Tripitaka* foram realizadas com linho, serapilheira e *chiffon*. O tema foi honestidade e remendo.

As experiências realizadas para *Tripitaka* correspondem à sua missão de “reparar” a China através da sua jornada. Como tal foram usadas as técnicas de *quilting* plano e *ombre*, com linho bege, serapilheira castanha e *chiffon* amarelo, com ou sem sobreposição de tecido. Este *quilting* centra-se na reparação crua dos tecidos, tanto com linha e agulha, como com máquina.



Figura 54-Experiências de costuras à máquina (esquerda) e à mão (direita).



Figura 55-Experiência de manipulação de tecido à mão e com máquina.



**Figura 56**-Experiência de manipulação de tecido à mão e com máquina.



**Figura 57**-Experiência de manipulação de tecido à mão e com máquina de modo a criar volume.



Figura 58-Experiência de manipulação de tecido à mão.

### 9.3.Pigsy

As experiências de *Pigsy* foram realizadas com *organza* e *changeant* bicolor Azul e Roxa, pano-cru e rede em malha dourara. As técnicas usadas foram mistas, usando-se o corte, a queima e o tingimento. Foi também utilizada uma técnica de dobragem por calor para uma das experiências de modo a obter um resultado irregular.



Figura 59-Experiência de tingimento manual.



**Figura 60-**Experiência de manipulação de tecido à mão com dobragem e calor.



**Figura 61-**Experiência de manipulação de tecido à mão com tingimento e recorte.



**Figura 62-**Experiência de manipulação de tecido à mão com tingimento e recorte.

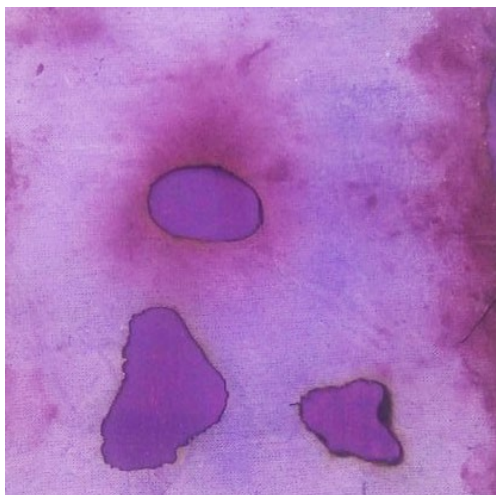


Figura 63-Experiência de manipulação de tecido à mão com tingimento e recorte.

#### 9.4.Sandy

Para a personagem *Sandy* o tema principal foi a água, referente não só à sua calmar interior, mas também ao seu aspeto como monstro marinho. Os materiais utilizados foram a Sarja cinza e quatro tipos diferentes de *organza*.



Figura 64-Experiência de manipulação de tecido à mão com dobragem orgânica e appliqué.



**Figura 65**-Experiência de manipulação de tecido à mão com dobragem.



**Figura 66**-Experiência de manipulação de tecido à mão com dobragem.



Figura 67-Experiência de manipulação de tecido à mão com dobragem.

## 10. Experimentações de Adereços

### 10.1. Rei Macaco

No decorrer da fase inicial de desenvolvimento criativo foi procurado um modo de espelhar à audiência tanto a sua arrogância como a sua falta de liberdade, mantendo sempre um elo de ligação entre figurino e adereço.

Os adereços a realizar para as duas personagens do figurino foram dois bastões e dois diademas.

Teve que ser levado em consideração o uso do objeto, visto que não é de exposição e encontra-se em constante contato com partes do corpo humano.

O bastão do Rei macaco foi baseado num simples bastão de luta usado pelos monges budistas. Por vezes estes bastões tinham detalhes nas extremidades, algo que foi tido em conta nos estudos. Precisava de ser um bastão com um ar limpo e aerodinâmico, fácil de ser manuseado com as duas mãos. Como tal tem que caber confortavelmente numa mão.

A manipulação de tecido escolhida (escamas de armadura) não era fácil de aplicar sobre o bastão, por isso procurou-se uma alternativa. Esta foi encontrada por forma de escamas de alumínio reciclado, que para além de ser de corte fácil, é também maleável o suficiente para ser aplicado nas extremidades do bastão, cosidas a um suporte de tecido.

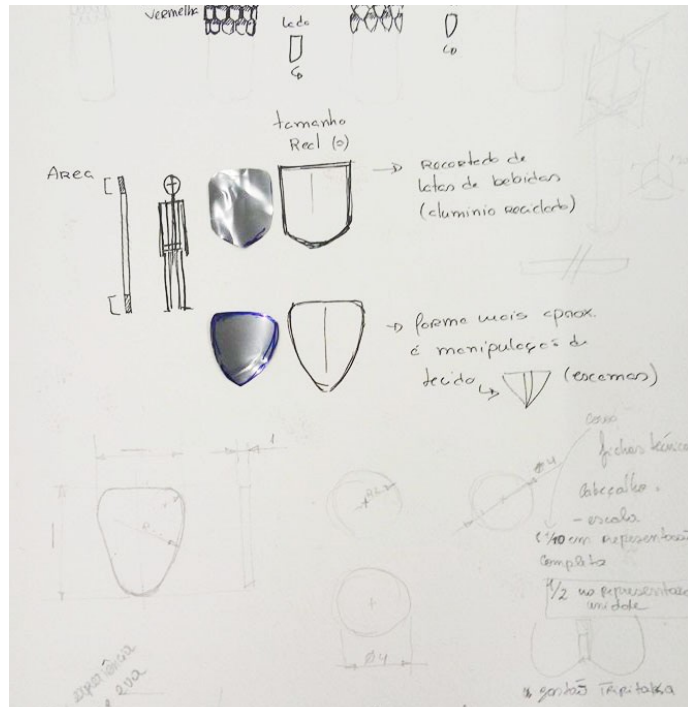


Figura 68-Estudos para o bastão do Rei macaco com exemplos de escamas de alumínio.

Havia então o problema de manter as escamas da armadura estáveis, visto que mesmo depois de cosidas, estas moviam-se bastante. Para isto foi utilizado um elemento já presente no figurino correspondente, o cordão de seda.

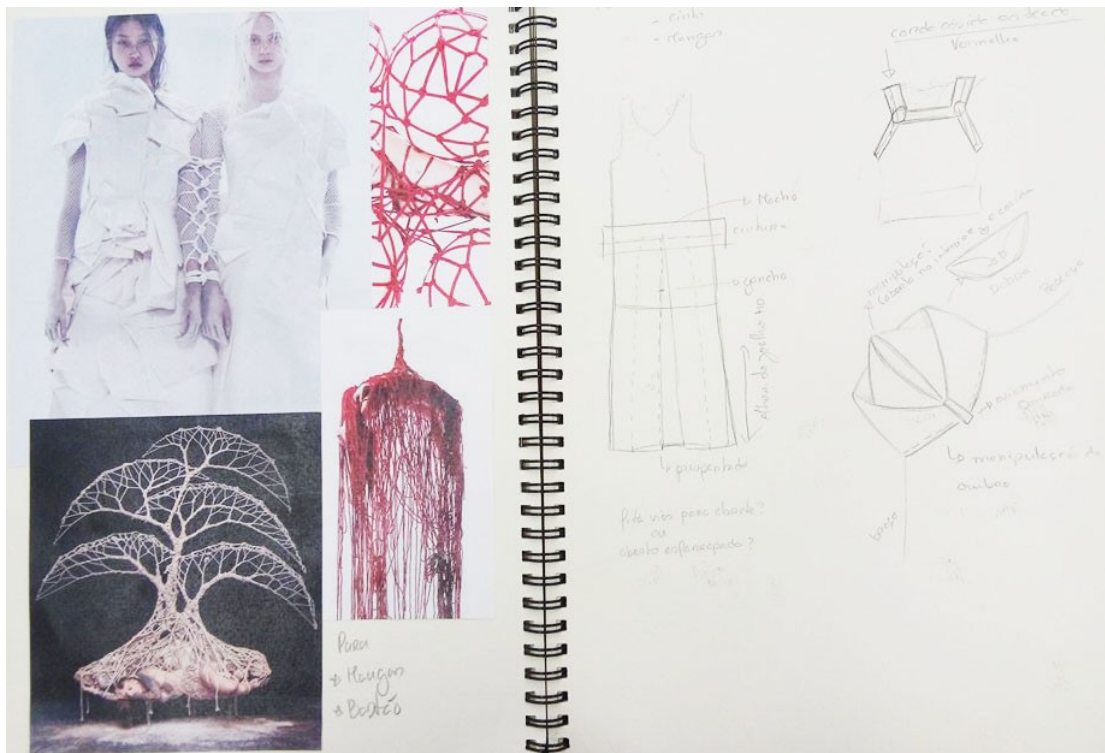


Figura 69-Estudos para o Rei Macaco. Detalhes para o suporte em Cordão.

Ao atar o cordão de seda na primeira fila de escamas, isto bloqueia o movimento das escamas restantes, trancando as no sítio, assim resolvendo o problema de estabilidade.



Figura 70-Estudos para o Rei Macaco. Detalhes para o suporte em Cordão e escamas.

Devido à necessidade de apoio no bastão, para conforto do ator, foi também pensado um suporte de cordão de seda, no local de apoio da mão, no entro do adereço. Este foi conseguido através do uso da arte de nós chineses.



Figura 71-Estudos para o Rei Macaco. Detalhes para o suporte em Cordão.

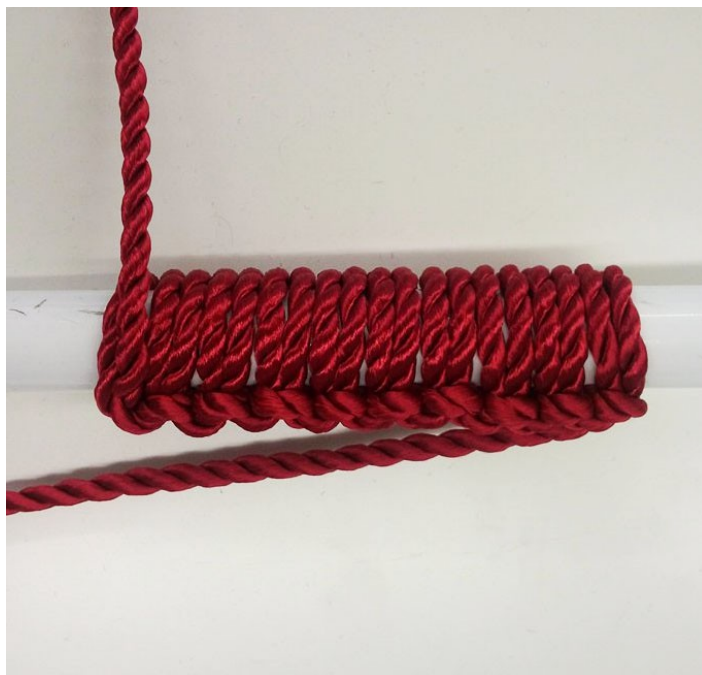


Figura 72-Estudos para o Rei Macaco. Detalhes para o suporte em Cordão.

Para o desenvolvimento do seu diadema procurou-se um material leve e também maleável: o cordão de seda. Este já fazia parte do figurino correspondente, e por isso complementava a personagem.

O cordão de seda do Rei Macaco é um elemento de ligação a *Tripitaka*, que na Obra usa um diadema mágico para o controlar. Neste caso o cordão é bastante literal, mostrando como esta personagem se encontra sujeita ou “atada” à vontade de outra. Trata-se de uma simples ligação com entrelace de duas faixas de cordão, atadas na



Figura 73-Estudos para o Rei Macaco. Nó para Diadema.

parte de trás da cabeça.

## 10.2. *Tripitaka*

O Bastão de *Tripitaka* é um bastão Budista, sendo a sua principal função não a de luta, mas a de suporte e instrumento sonoro. Os monges Budistas usam este tipo de bastões como apoio em caminhadas, e usam os anéis neles presos como chocalho, batendo com o bastão no chão enquanto caminham de modo a alertar fiéis da sua vinda.

No decorrer da fase inicial do desenvolvimento criativo dos adereços de *Tripitaka* o material de escolha era o poliestireno, pois acreditava-se ser leve o suficiente para o manuseamento de um bastão e uso de um diadema. Nos estudos realizados nesta fase inicial a forma dos adereços era muito orgânica, o que encaixava bem com um trabalho em poliestireno.

Tipicamente os bastões tem uma cabeça circular, ou com uma montagem de círculos dispostos em forma de pirâmide. Queria-se evitar cair numa forma tradicional, então procurou-se uma alternativa. O tema de folhas era bastante forte no moodboard, por isso fez-se uma pesquisa de folhas, iniciando-se com elementos nativos na área geográfica. Esta ideia foi descartada, passando-se a exemplos nativos à China, semelhantes a silhuetas já estudadas.



Figura 74- Estudos para o bastão de *Tripitaka*.

A cabeça do bastão foi adaptada para uma folha de *Firmiana simplex*, também conhecida como sombrinha chinesa, com um corte circular, onde três argolas metálicas podem ser inseridas.



Figura 75-Estudos para o bastão de *Tripitaka*.

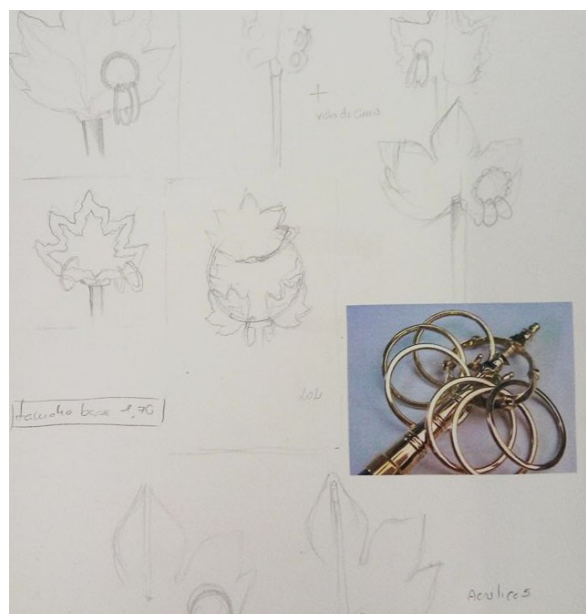


Figura 76-Estudos para o bastão de *Tripitaka*.

De modo a dar um efeito tridimensional ao bastão foi pensado um encaixe entre duas placas em cruz. As três argolas de *Tripitaka* consideraram-se elementos de grande importância, então foi também encontrado modo de as incluir no bastão, criando um buraco numa das placas. Este buraco, semelhante aos das experiências de manipulações de tecidos, foi trabalhado a linha, como que “remendado”.

Foram pensados sistemas de encaixe para unir a cabeça do bastão ao bastão de modo a lhe conferir estabilidade.

O encaixe escolhido foi resolvido com um encaixe em forma de cruz, onde as placas de acrílico se podem inserir. Como o adereço será manuseado pelo ator, a peça, para além de encaixada, é também colada, de modo a que seja mais fixa.



Figura 77-Estudos para maquete do bastão de *Tripitaka*.

Os problemas encontrados com o uso do poliestireno como material base foram a sua cor e opacidade. Desejava espelhar-se a honestidade e transparência da personagem face a um mundo que era o seu oposto e como tal, o material dos seus adereços deveria representar esta ideia. Para isto selecionou-se o acrílico transparente, que para além de leve, é um material sustentável e de fácil corte.

Com a troca de material efetuou-se também a troca de base criativa, passando-se de um *design* orgânico para um mais geométrico, visto que já não se trabalharia o trabalho manualmente, mas sim com corte a laser.

De modo a criar uma ponte de união entre figurino e adereço, elegeu-se trabalhar estas peças também à mão, imitando os remendos da manipulação de tecido no acrílico por forma de orifícios.

O diadema de *Tripitaka* é baseado numa coroa budista. Estas são acessórios religiosos, normalmente com cinco placas verticais, presas por uma fita de seda na sua base. As placas podem ser simples, de cor dourada ou em madeira, ou ter ilustrações alusivas a Buda. O diadema projetado aqui é composto de acrílico transparente, tal como o bastão desta mesma personagem e possui apenas três placas verticais, referentes aos seus anéis de poder. Anteriormente foram realizados diversos estudos, escapando um pouco da ideia de “placas”. Esta ideia acabou por ser rejeitada.

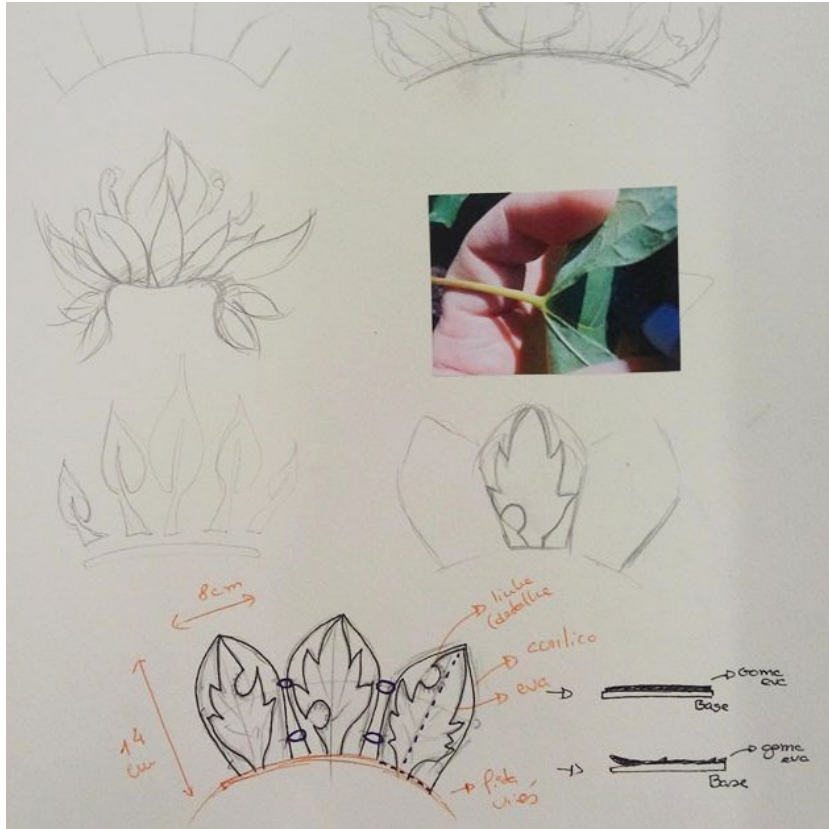


Figura 78-Estudos para diadema de *Tripitaka*.



Figura 79-Estudos para diadema de *Tripitaka* (frente).



Figura 80-Estudos para diadema de *Tripitaka* (trás).

No diadema as placas de acrílico foram cosidas com fita viés a uma folha remendada em serapilheira. Originalmente o material elegido para esta folha era a goma Eva, no entanto não fazia sentido o uso de um material não natural que não constasse no figurino.



Figura 81-Estudos para diadema de *Tripitaka* (frente).



Figura 82- Estudos para diadema de *Tripitaka* (trás).

### 10.3. *Pigsy*

O instrumento usado por *Pigsy* é um ancinho.

Um ancinho é um implemento utilizado na horticultura que consiste num cabo de madeira, preso perpendicularmente a uma barra dentada, sendo esta geralmente de metal. É utilizado para recolher folhas, relva, erva e outros detritos, assim como abrir e nivelar o solo para o preparar para plantações.

Fizeram-se diversos estudos na forma básica de um ancinho, e tentaram-se fazer adaptações, principalmente relativas à forma de uma pata de porco (numa alusão à personagem).

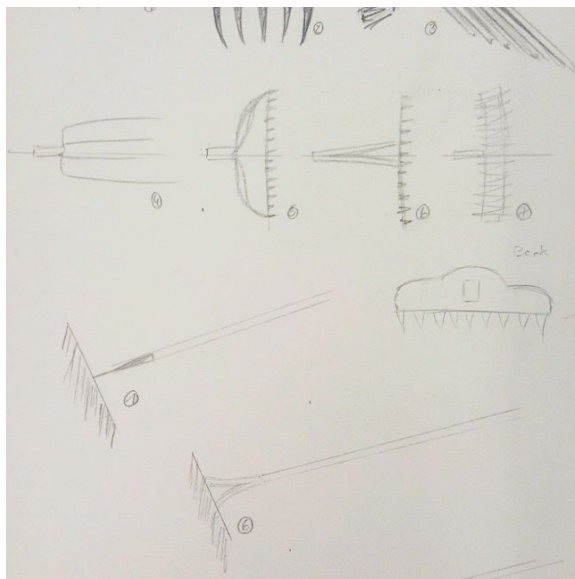


Figura 83-Estudos para o ancinho.

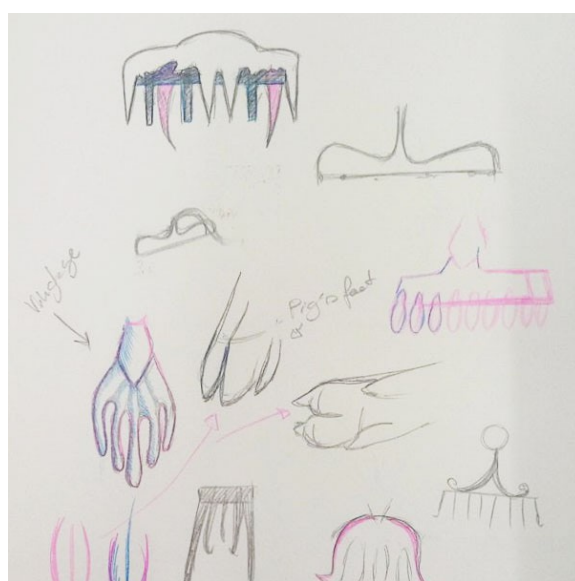


Figura 84-Estudos para o ancinho.

Para a adaptação recorreu-se à forma básica usada nas ilustrações da Obra, isto é, um cabo liso com uma curvatura na parte superior, antes da barra dentada. O número de dentes escolhido foi 9, visto que o mais comum de se observar nas ilustrações.

Estes nove dentes foram separados numa barra interior e outra que fazia encaixe com o resto do cabo com suporte de três pregos de metal.

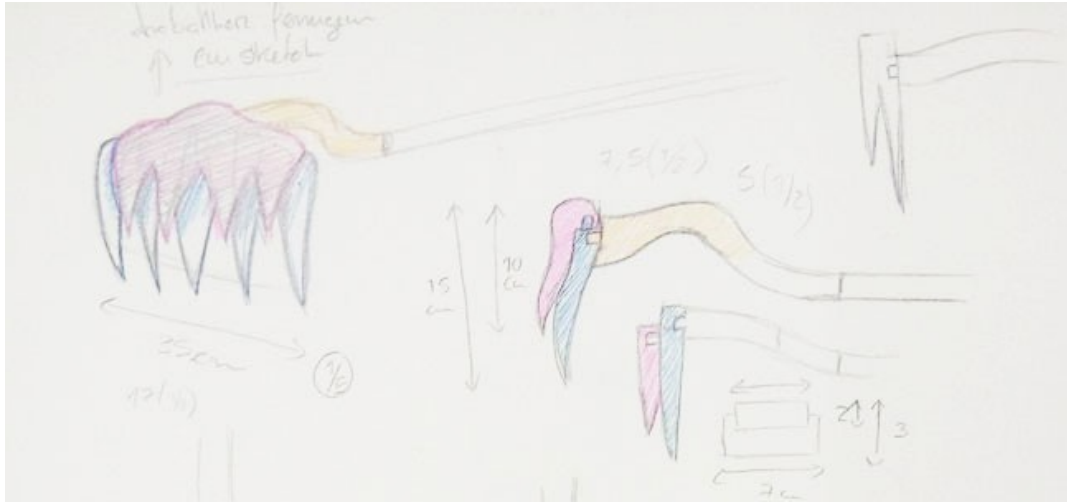


Figura 85-Estudos para o ancinho final.



Figura 86-Estudos para maquete do ancinho. Notas de encaixe e fixação.

## 10.4.Sandy

O instrumento de *Sandy* é uma Pá Chinesa.

Ao contrário do que o nome indica, a pá chinesa é um instrumento de luta Chinês. Possui lâminas nas suas extremidades, uma sendo relativamente mais larga e côncava, chamada de “lua” e outra mais estreita e alongada, semelhante a uma pá lisa.

A pá chinesa é normalmente do tamanho do utilizador, com distribuição de peso irregular, sendo mais pesada no lado da “pá”.

Os estudos realizados não são muito diferentes da forma básica da “pá”, visto ser algo que não existe na cultura portuguesa. Achou-se por bem não alterar este adereço, mas sim trabalha-lo de acordo com a caracterização da personagem.

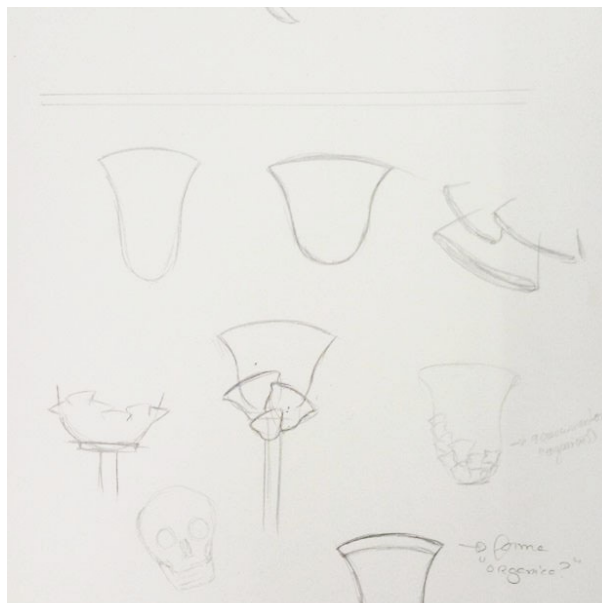


Figura 87-Estudos para a “pá”.

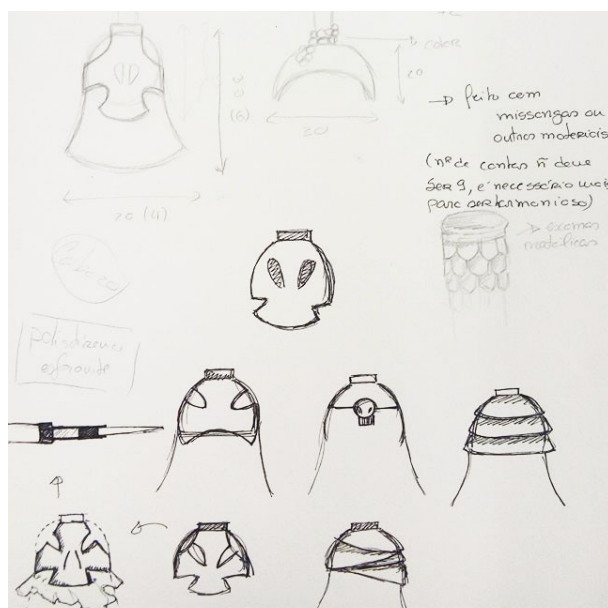
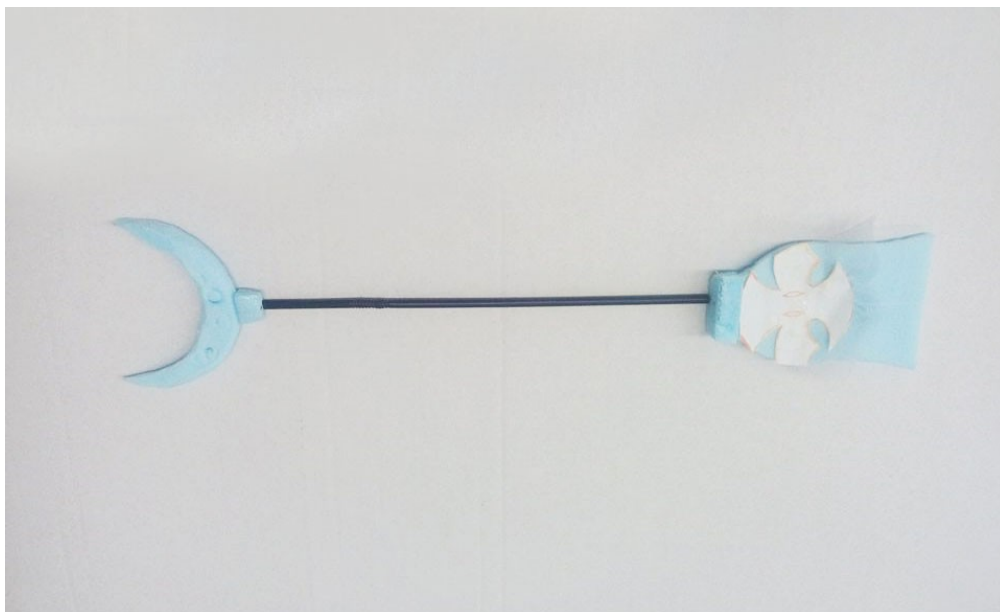


Figura 88-Estudos para a “pá”.

O encaixe da zona da “pá” foi estudada de modo a incluir o elemento da caveira, que se encontrava presenta na personagem (no seu colar). E a zona da “lua” foi trabalhada com alusões a missangas de colares budistas (que em algumas versões da Obra substituem o colar de caveiras). Esta alusão fez-se ao pressionar objetos redondos contra o material, que facilmente adquiriu a forma pressionada.



**Figura 89-**Estudos de maquete para a “pá”.



**Figura 90-**Estudos de maquete para as cabeças da “pá” (com silhueta).

## 11. Ilustrações



Figura 91-Ilustração Rei Macaco.



Figura 92-Illustração *Tripitaka*.



Figura 93-Illustração Pigsy.



Figura 94-Illustração Sandy.

## 12. Desenhos planos e fichas técnicas

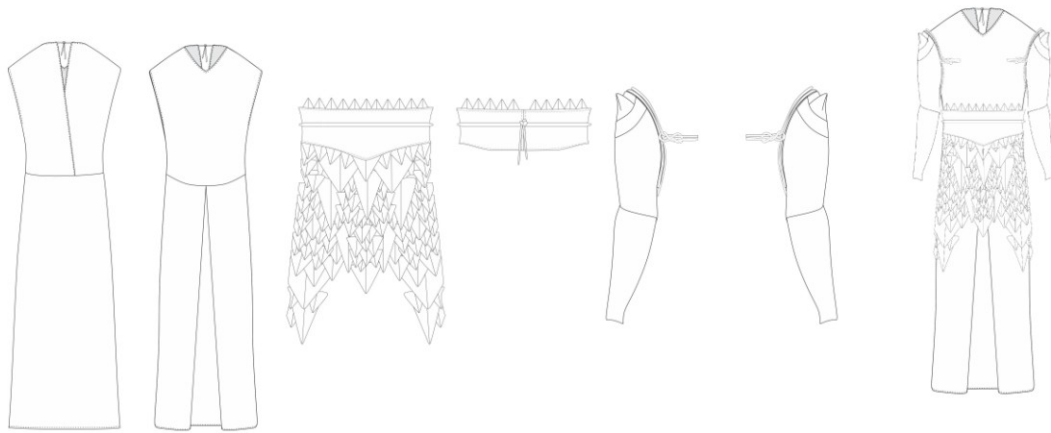


Figura 95-Line up / desenhos planos Rei Macaco.

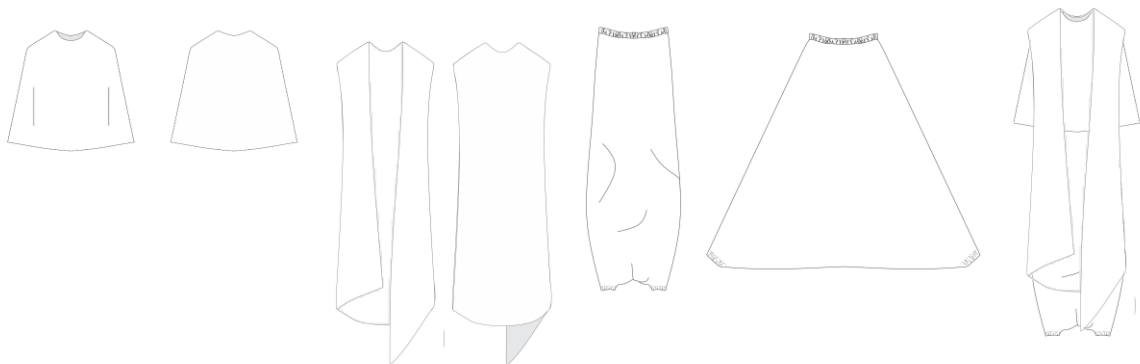


Figura 96-Line up / desenhos planos Tripitaka.

<p>“Jornada para o Oeste”                  Adaptação para figurinos e adereços                  Projeto por Ana Martins de Jesus e Simone Almeida</p>	
Personagem	Tripitaka
Peça	Bastão Budista/ Khakkhara
Escala	Real e 2/1
Materiais	Aluminio, Madeira, Cordão de seda

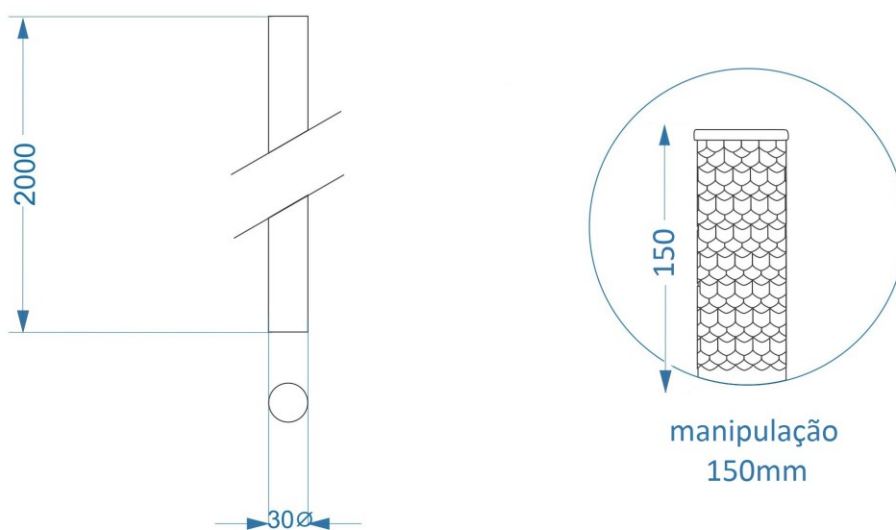
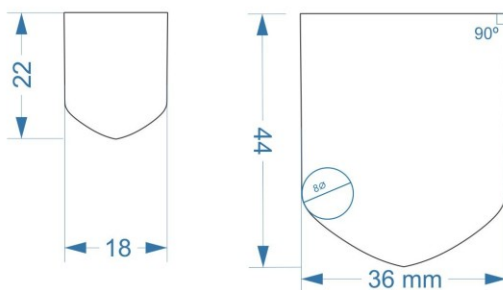
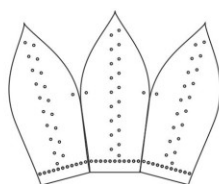
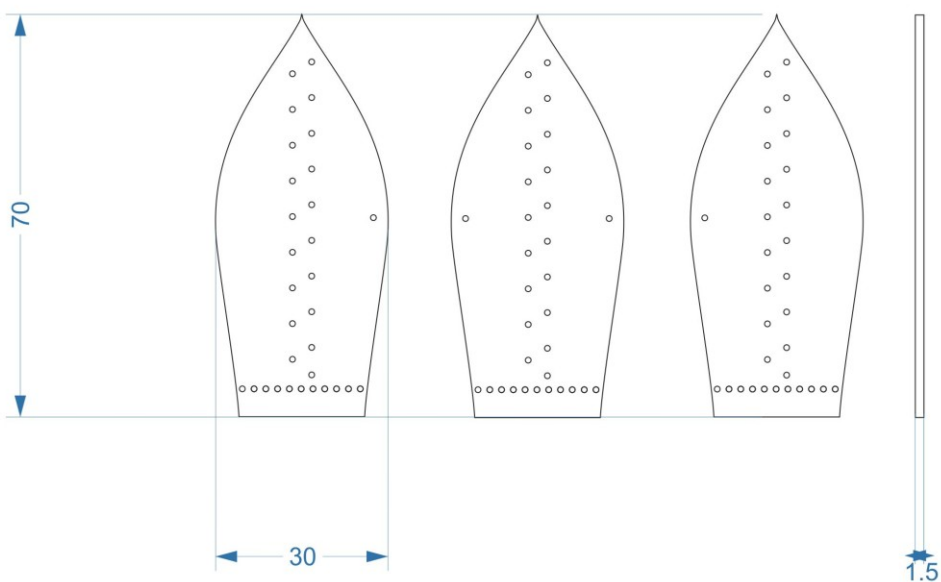


Figura 97-Ficha técnica do bastão do Rei Macaco.

<p>“Jornada para o Oeste”                  Adaptação para figurinos e adereços                  Projeto por Ana Martins de Jesus e Simone Almeida</p>	
Personagem	Tripitaka
Peça	Diadema
Escala	1/2
Materiais	Acrílico, Fita de viés, Linha de algodão, Serapilheira(juta)



Organizados para o diadema, unidos por uma linha de 2mm de algodão a uma fita de viés na base e umas às outras nas laterais. No centro de cada folha é cosida uma folha em serapilheira cujo formato é orgânico e natural

Figura 98-Ficha técnica Placas do diadema do Tripitaka e planificação.

“Jornada para o Oeste” Adaptação para figurinos e adereços Projeto por Ana Martins de Jesus e Simone Almeida	
Personagem	Tripitaka
Peça	Bastão Budista/ Khakkhara
Escala	1/5
Materiais	Acrílico, Madeira,

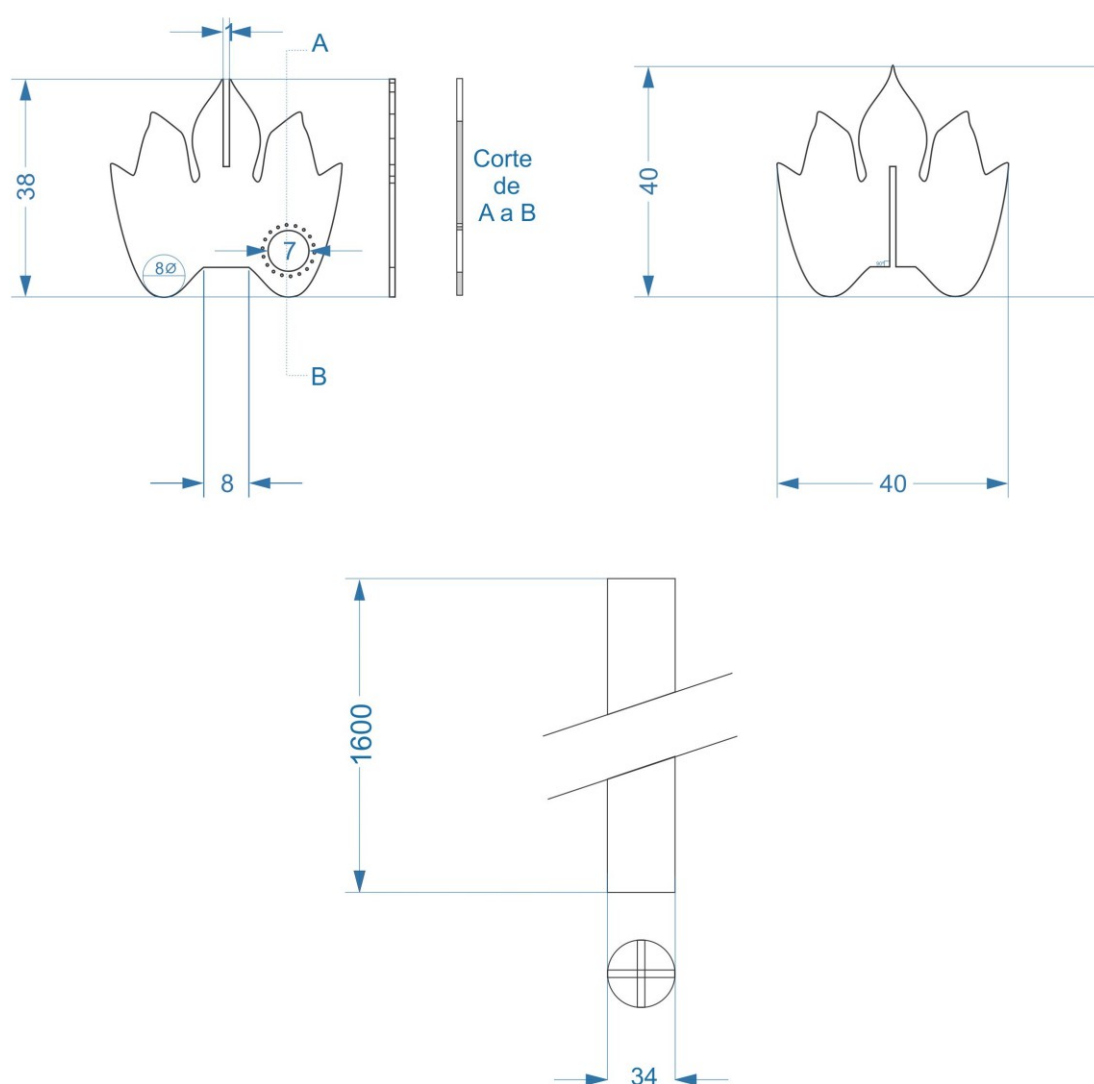


Figura 99-Ficha técnica do bastão/Khakkhara do Tripitaka.

## 13.Orçamento

O orçamento deste projeto foi gerado considerando um rendimento de 8€/hora por pessoa.

Tabela 1- Orçamento sem protótipo

Atividade	Tempo	Custo
Análise e Pesquisa	48 horas	384€
Esboços	24 horas	192€
Ilustrações	8 horas	64€
Fichas técnicas	22 horas	176€
Realização de experiências	48 horas	384€
Total	176 horas	1200€

Tabela 2- Custo de materiais exclusivos a experiências

Personagem	Material	Composição	Preço/medida	Metragem	Custo
Porco	<i>Organza</i> Azul e Roxa	100% Poliéster	4.00€/m	0.20m	0.80€
Porco	<i>Changeant</i> Azul e Roxa	100% Poliéster	9.00€/m	0.20m	1.80€
Porco	Rede em Malha Dourada	50% Elastano 50%Poliéster	15.00€/m	0.20m	3.00€
Porco	Pano Cru	100% Algodão	3.00€/m	0.20m	0.60€
<i>Sandy</i>	<i>Organza</i> d'água Cinza 1	100% Poliéster	4.00€/m	0.50m	2.00€
<i>Sandy</i>	<i>Organza</i> d'água Cinza 2	100% Poliéster	4.00€/m	0.20m	0.80€
<i>Sandy</i>	<i>Organza</i> Azul	100% Poliéster	4.00€/m	0.20m	0.80€
<i>Sandy</i>	<i>Organza</i> Branca	100% Poliéster	4.00€/m	0.20m	0.80€
<i>Sandy</i>	Sarja Cinza	100% Algodão	9.00€/m	0.20m	1.80€

Total: 12.40€

Tabela 3-Custo de materiais para figurinos

Personagem	Material	Composição	Preço/medida	Metragem/ quantidade	Custo
Rei Macaco	Lamé Dourado	100% Poliéster	9.00€/m	1.50 m	13.50€
Rei Macaco	Tafetá de Seda	100% Poliéster	7.90€/m	2.00 m	15.80€
Rei Macaco	<i>Organza</i> Amarela	100% Poliéster	4.00€/m	0.50 cm	2.00€
Rei Macaco	Corda de Seda	100% Poliéster	0.60€/m	0.20 m	12.00€
Rei Macaco	Entretela	-	2.00€/m	2.00m	4.00€
Rei Macaco	Ganchos de metal	-	0.60€/unidade	2	1.20€
<i>Tripitaka</i>	Linho bege	100% Linho	18.00€/m	0.70m	12.60€
<i>Tripitaka</i>	Sablé Vermelho	97% Poliéster 3% Spandex	17.00€/m	1.80m	30.60€
<i>Tripitaka</i>	<i>Chiffon</i> Amarelo	100% Poliéster	7.50€/m	0.50m	3.75€
<i>Tripitaka</i>	Serapilheira Castanha	100% Juta	4.00€/m	2.00m	8.00€
<i>Tripitaka</i>	Sarjão Castanho	100% Algodão	5.00€/m	2.00m	10.00€
<i>Tripitaka</i>	Elástico Bege	-	0.50€/m	1.00m	1.00€
<i>Tripitaka</i>	Fita Viés	100% Algodão	0.50€/m	1.00m	1.00€

Total: 115.45€

**Tabela 4-Custo de adereços**

Adereço	Preço
Diadema de Acrílico (Material e corte)	4.00€
Bastão de Acrílico (Material e corte)	13.00€
Argolas metálicas (3)	1.00€
Bastão de madeira clara	7.99€
Bastão de madeira escura	7.99€
Alumínio	(reciclado)

Total: 33.95€

## 14. Conclusão

Ao longo da realização deste projeto, o *know-how* previamente adquirido neste curso, assim como em cursos passados mostrou-se como uma fonte de conhecimento indispensável. Desde a interpretação e adaptação da Obra e na sua análise comparativa, até ao desenvolvimento do conceito, método de trabalho, pesquisa, e na consequente adaptação contemporânea.

O projeto permitiu explorar diferentes áreas do mundo do *design* de moda e têxtil, assim como de *design* de equipamento. Foi explorado também o mundo do figurino teatral, uma área de interesse mútuo por parte das alunas. Os problemas de apropriação cultural foram tidos em conta, e afetaram a maior parte das áreas abrangidas pelo projeto, limitando e educando a exploração do conceito.

A prototipagem e experimentação foram as fases mais extenuantes, tanto devido ao tempo necessário para a realização das manipulações de tecido, como ao facto de nunca antes se ter realizado um estudo ou conceção de objetos, neste caso de adereços. A falta de experiência, assim como a falta de familiaridade com alguns materiais e processos revelou-se um contratempo.

Pode-se concluir que o figurino contemporâneo desenvolvido tem em conta questões culturais, adaptando e traduzindo de forma respeitosa uma Obra de grande importância cultural na China. O objetivo de educar e desmistificar o público-alvo sobre uma cultura de um povo em crescimento e com cada vez mais presença no dia-a-dia dos Portugueses considera-se atingido, e como tal acredita-se ser viável para apresentação a uma companhia teatral.

## 15. Bibliografia

**MUNARI**, Bruno - Das Coisas Nascem Coisas Edição Desconhecida, Edições70: Lisboa. 1981 p.20

**PIZZUTO**, J. - Fabric Science. 6ª Edição. Texas: Fairchild Publications, 1994.

**ROPP**, Paul - The Distinctive Art of Chinese Fiction. 4ª Edição Oxford: University of California Press, 1994. pp.309-334

**Shi**, Changyu - "Introduction." in trans. W.J.F. Jenner, *Journey to the West*, volume 1. 7ª Edição. Beijing: Foreign Languages Press. 1999. pp. 1-22.

**WU**, Cheng'en - Journey to the West. 15ª Edição da Tradução de 1955. Beijing: Silk Pagoda, 2005.

**Young**, James O. - Cultural Appropriation and the Arts. Edição Desconhecida. New Jersey: Wiley-Blackwell, 2010

## 16. Webgrafia

**China Edu Center** Página Inicial. Informações Culturais. [Em linha]. Beijing [Consult. 20 Março 2016]

Disponível em WWW: <URL: <http://www.chinaeducenter.com/en/whychina/ming.php>>

**DSTM: Shibari Harness** [Em linha]. China [Consult. 1 Junho 2016]

Disponível em WWW:<URL:<http://www.dstm.co/accessories/1447-shibari-harness>>

**Fashionista: China Through the Looking Glass** [Em linha]. Estados Unidos [Consult. 29 Maio 2016]

Disponível em WWW:<URL: <http://fashionista.com/2015/05/china-through-the-looking-glass-met-preview>>

**Hanban in English.** Página Inicial. Informações Culturais. [Em linha]. Beijing [Consult. 15 Novembro 2015]

Disponível em WWW: <URL: <http://english.hanban.org/>>

**Homo Symbolicum: percursos da linguagem e do significar** Página Inicial. Informações Culturais. [Em linha]. Brasil [Consult. 15 Março 2016]

Disponível em WWW: <URL: [http://www.uniritter.edu.br/files/sepesq/arquivos\\_trabalhos/3612/1030/1182.pdf](http://www.uniritter.edu.br/files/sepesq/arquivos_trabalhos/3612/1030/1182.pdf)>

**Journey to the West: Resource** [Em linha]. China [Consult. 1 Junho 2016]

Disponível em WWW:<URL:<http://www.innerjourneytothewest.com/english/en-resource.html>>

**Met Museum: China Through the Looking Glass** [Em linha]. Estados Unidos [Consult. 29 Maio 2016]

Disponível em WWW:<URL:<http://www.metmuseum.org/press/exhibitions/2015/china-through-the-looking-glass>>

**Oxford Reference: Cultural Appropriation** Página Inicial. [Em linha]. Inglaterra [Consult. 20 Maio 2016]

Disponível em WWW: <URL:  
<http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095652789>>

**Ruth Singer: Fabric Manipulation** [Em linha]. China [Consult. 2 de Março 2016]

Disponível em WWW:<URL:<https://ruthsinger.com/writing/fabricmanipulation/>>

**Sothebys: Following the Monkey King** [Em linha]. Estados Unidos [Consult. 1 Junho 2016]

Disponível em WWW:<URL:<http://www.sothebys.com/de/news-video/blogs/all-blogs/eye-on-asia/2012/10/following-the-monkey-king.html>>

**The Guardian: Racially White** [Em linha]. Estados Unidos [Consult. 1 Junho 2016]

Disponível em WWW:<URL:<https://www.theguardian.com/commentisfree/2015/oct/05/racist-racism-racially-white-ethnic-minorities>>

**The Atlantic: Katy Perry Geisha Style Performance** [Em linha]. Estados Unidos [Consult. 1 Junho 2016]

Disponível em WWW:<URL: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2013/11/katy-perrys-geisha-style-performance-needs-to-be-called-out/281805/>>

**Yomyomf: Breakfast at Tiffanys Yellowface** [Em linha]. Estados Unidos [Consult. 1 Junho 2016]

Disponível em WWW:<URL:<http://www.yomyomf.com/yomyomf-rewatch-breakfast-at-tiffanys-1961/>>