



Instituto Politécnico
de Castelo Branco
Escola Superior
de Artes Aplicadas

ReEncena Figurinismo

Ana Elisa Campos Rufatto

Mariana Coelho Esteves

Mariana Gonçalves Cortez

Orientadores

Professora Especialista Alexandra Eduarda Botelho Moura

Professora Mestre Maria Cristina Queijeiro Borges de Almeida

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciado em Design de Moda e Têxtil em designação da licenciatura, realizada sob a orientação científica do Professora Especialista Alexandra Moura, do Instituto Politécnico de Castelo Branco e da Professora especialista Carla Rodrigues do Instituto Politécnico de Castelo Branco

Junho 2024

Composição do júri

Presidente do Júri

Professora Carla Rodrigues

Escola Superior de Artes Aplicadas no Instituto Politécnico de Castelo Branco

Vogais

Professora Magda Mendes

Escola Superior de Artes Aplicadas no Instituto Politécnico de Castelo Branco

Agradecimentos

Queríamos agradecer às nossas orientadoras do projeto, pela ajuda no desenvolvimento do mesmo.

À professora Alexandra Moura pela parte criativa e artística e à professora Cristina Queijeiro pela parte técnica e orçamental.

Um especial agradecimento ao professor Mário Alves pela oportunidade e pela confiança para o desenvolvimento do figurino da ópera que produziu, e claro a todos os alunos do Atelier de Ópera da ESART pela paciência e pela ajuda.

Também um agradecimento à Carla Mileu e à Ana Paula Gonçalves por toda a ajuda prestada.

E por último um agradecimento a toda a composição do júri, por estarem presentes durante a apresentação do nosso projeto e darem os seus contributos para a melhoria deste trabalho

Resumo

Neste projeto foram desenvolvidos figurinos e elementos de cenografia para uma ópera. Foi de extrema importância ser realizada uma pesquisa prévia sobre a história do figurino, do teatro e da ópera. Todas estas noções foram necessárias cultivar para adquirir uma melhor compreensão sobre o papel do figurinista e do figurino, assim como a sua evolução ao longo do tempo.

Nesta ópera foi necessária uma profunda pesquisa por todas as partes do grupo sobre a história da opereta, dos contextos históricos, geográficos e de época e dos personagens. Esta pesquisa teve como finalidade recolher diversos dados que nos pudessem ajudar no desenvolvimento criativo e prático de todo o processo e ajudar a criar uma ligação dos elementos de época e contemporâneos, para isso recorreremos ao upcycling de roupas usadas.

Palavras-chave

Design de Moda, Opereta, Upcycling, Figurinismo, Caracterização

Abstract

In this project, costumes and stage elements were developed for an opera. It was extremely important to carry out prior research on the history of costume, theater and opera. All these notions were necessary to cultivate to acquire a better understanding of the role of the costume designer and the costume, as well as its evolution over time. In this opera, in-depth research was required by all parts of the group on the history of operetta, historical, geographical and period contexts, and the characters, of course. This research aimed to collect various data that could help us in the creative and practical development of the entire creative process and help to create a connection between period and contemporary elements, for which we used the upcycling of the used clothes.

Keywords

Fashion Design, Operetta, Costume Design, Characterization

Índice geral

1. Introdução	1
2. Objetivos	2
3. História do Teatro.....	3
4. Ópera.....	5
5. O Figurinismo	6
6. Figurinistas de referência	8
7. Conceito e importância do Upcycling	10
8. O Projeto “ReEncena”	11
9. Moda em 1950	13
10. Ópera Escolhida e História	13
11. Figurino de outras interpretações da Opereta.....	15
12. Metodologia Projetual.....	16
13. Moodboards dos Personagens.....	17
14. Elementos de cada personagem	20
15. Processo Criativo	24
16. Elementos a ter em conta durante a elaboração dos figurinos	31
17. Orçamentação.....	32
18. Conclusão.....	34
19. Referências Bibliográficas	35

Índice de imagens

Figura 1 – Teatro Grego	4
Figura 2 - Máscaras Gregas.....	4
Figura 3 - Tetro da Idade Média	4
Figura 4 - Commedia dell'Arte.....	5
Figura 5 - Ópera Dafne, do poeta Ottavio Rinuccini	6
Figura 6 - Ópera de L'Orfeo.....	6
Figura 7 - Cristina Reis	9
Figura 8 - Primavera negra.....	9
Figura 9 - António Casimiro.....	9
Figura 10 - Comemoração aos 50 anos de cenografia por António Casimiro.....	9
Figura 11 - Cartaz do bailado mencionado.....	10
Figura 12 - Modelo Canvas	12
Figura 13 - Modelo SWOT	12
Figura 14 - Planificação do projeto	13
Figura 15 - Moda em 1850	13
Figura 16 - Cartaz da Operetta	14
Figura 17 - Le Mariage aux Lanternes, Jacques Offenbach, Artescénica, Figurinista não identificado - Holanda 17 junho de 2016.....	15
Figura 18 - Moodboard da personagem do Tio	17
Figura 19 - Moodboard da personagem do Tio final.....	17
Figura 20 - Moodboard da Denise final	18
Figura 21 - Moodboard da Denise.....	18
Figura 22 - Moodboard final da personagem Guillot.....	19
Figura 23 - Moodboard inicial da personagem Guillot.....	19
Figura 24 - Moodboards iniciais das viúvas.....	19
Figura 25 - Moodboards finais das viúvas	19
Figura 26 - ilustração do Tio	20
Figura 27 - Ilustração do Guillot.....	21
Figura 28 - Ilustração da Denise.....	22
Figura 29 - personagens ilustradas	24
Figura 30 – Comparação da ideia inicial com a final do Guillot	25
Figura 31 - Comparação da ideia inicial com a final do Tio	25
Figura 32 - Algumas das peças vistas.....	26
Figura 33 - mais peças vistas.....	26
Figura 34 - antes e depois dos vestidos	27
Figura 35 - vestido já com as alterações.....	27
Figura 36 - pintura dos vestidos numa primeira vez	27
Figura 37 - pintura dos colares	28
Figura 38 - bolsos das viúvas	28
Figura 39 - personalização da camisa.....	29
Figura 40 - pintura dos botins.....	29
Figura 41 - Produto final	29
Figura 42 - óculos da Denise	30
Figura 43 - elenco.....	30
Figura 44 - Personagens em cena	31
Figura 45 - Cálculo dos gastos	33

1. Introdução

A ópera, como forma de arte, não se limita à grandiosidade da música e da narrativa vocal, mas estende-se ao esplendor visual que é harmonizado em conjunto com figurinos operáticos. Estes, ao longo da evolução histórica da ópera, não se configuram meramente como trajes ornamentais, mas sim como elementos que desempenham um papel crucial na interpretação estética e emocional das obras.

Este trabalho visa a interseção entre música e moda, delineando a complexa simbiose entre a sonoridade operática e a expressão visual por meio dos figurinos. Ao longo dos séculos, os figurinos evoluíram desde a sua função inicial de indumentária para uma forma intrínseca de linguagem artística. Cada peça é cuidadosamente concebida para complementar a narrativa, expressar a profundidade emocional dos personagens e imergir o público na atmosfera única de cada ópera. Desde os dramas trágicos até as comédias leves, os figurinos desempenham um papel fundamental na construção de mundos visuais que conversam em conjunto com a música e o enredo. A relação entre o figurino e a música é particularmente evidente na atenção meticulosa dada aos detalhes, como as escolhas de tecidos, cores e estilos que são cuidadosamente ponderadas para transmitir estados emocionais, refletir a época da trama e acentuar as características individuais de cada personagem. Cada peça de roupa torna-se uma extensão da narrativa musical, uma manifestação visual das complexidades psicológicas e sociais inerentes à trama.

Em síntese, este projeto aborda o desafio de caracterizar os personagens da Opereta “Le Mariage aux Lanterns”, explorando não apenas os figurinos, mas também os acessórios, cabelo, maquilhagem e adereços.

2. Objetivos

2.1 Objetivos Gerais

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

2.2 Objetivos Específicos

- Interpretar a obra e criar figurinos;
- Analisar como usar a técnica do upcycling;
- Ganhar noções sobre o mundo do espetáculo e perceber o que resulta e não na hora da ópera;
- Fundir a linguagem contemporânea com a de época;

3. História do Teatro

3.1 Origem e Significado da palavra "Teatro"

A palavra "Teatro" possui dois significados distintos, podendo ser considerada tanto um gênero artístico quanto o local onde as representações teatrais são realizadas. A etimologia da palavra "Teatro" remonta à língua latina, em contraste com a origem grega, derivada da palavra "theatron", que denota "o lugar de onde se vê". Em outras palavras, o teatro representa a interação entre os espectadores e os atores, aqueles que observam e aqueles que são observados.

Os registros mais antigos de manifestações que podemos associar ao teatro remontam à Antiguidade, na região do Mar Mediterrâneo. Inicialmente, o teatro era empregado em cerimônias religiosas. Posteriormente, a sua prática expandiu-se para o Egito, durante o século XI, na dinastia de Mentuhotepe I, onde o seu propósito era o culto às divindades. Além disso, o teatro foi desenvolvido em contextos culturais como a Índia, que influenciou a criação do teatro de sombras, e na China.

No entanto, apesar de seu uso nas civilizações antigas, o teatro adquiriu sua forma mais característica e tornou-se uma tradição reconhecida na Grécia Antiga. Esse fenômeno ocorreu devido à proeminência dos gêneros teatrais da tragédia e da comédia, que continuaram a influenciar e encantar as gerações subsequentes, perpetuando-se até os dias atuais.

3.2 Teatro Greco-Romano

O teatro grego desempenhou um papel crucial no desenvolvimento da cultura grega e teve sua origem nas celebrações dedicadas ao deus Dionísio. Apresentava duas principais categorias: a tragédia, cujo nome deriva de "canção ao bode" e se baseava em narrativas trágicas e mitológicas, abordando temas como medo, morte e terror, encerrando em desfechos infelizes; e a comédia, conhecida como "espetáculo divertido" e centrada em sátiras.

A experiência de assistir a uma peça teatral tornou-se um acontecimento significativo para os gregos, gradualmente incorporando-se à vida social. Nesse período, o teatro tinha como objetivo principal promover o senso de responsabilidade e o cuidado com monumentos e a cultura pública entre os cidadãos.

Os temas abordados nas peças variavam desde narrativas envolvendo crenças sobrenaturais (hoje conhecidas como mitologia grega) até histórias relacionadas a reis, rainhas, deuses, deusas e heróis. Com o tempo, foram desenvolvidos códigos e símbolos que despertaram um crescente fascínio na população, dando origem aos mitos.

"Recordando os mitos, reatualizando-os e renovando-os por meio de rituais específicos, o homem torna-se capaz de reproduzir o que os deuses e heróis fizeram 'nas origens', uma vez que o conhecimento dos mitos representa a chave para desvendar a origem das coisas" (Brandão, 1986).

O teatro grego influenciou o teatro romano, o qual também desempenhou um papel importante na sociedade e influenciou a nível político e nas suas crenças.

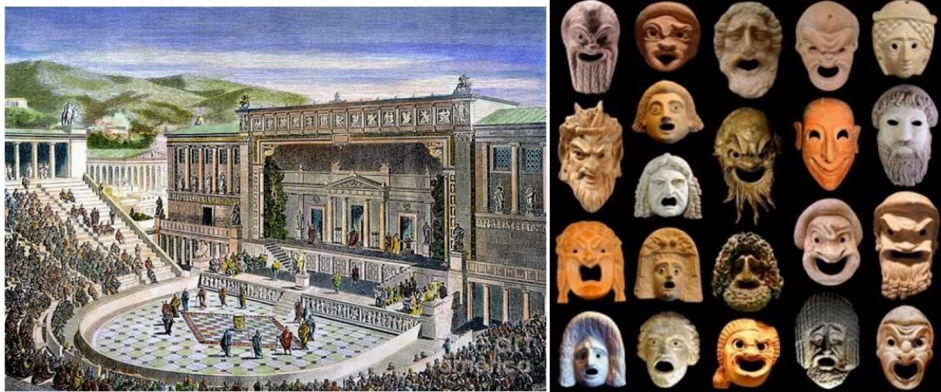


Figura 1 – Teatro Grego

Figura 2 - Máscaras Gregas

3.3 Teatro Medieval

O teatro na era medieval perdurou aproximadamente mil anos, sendo subdividido em duas fases, a Alta Idade Média e a Baixa Idade Média, para uma melhor compreensão.

Durante a Alta Idade Média, o teatro sofreu uma influência significativa da cultura greco-romana, o que resultou em debates e discordâncias entre líderes eclesiásticos, esses desentendimentos levaram à proibição das representações teatrais e à marginalização dos atores na sociedade. Estes passaram a ser vistos com desconfiança e a enfrentar perseguições de vários tipos. O teatro, nesse período, foi reduzido a performances de malabaristas e algumas apresentações musicais que ocorriam em circos e feiras, servindo principalmente como entretenimento para a sociedade.

Já na Baixa Idade Média, o teatro começou a ressurgir, dessa vez com uma ligação à igreja, com o principal objetivo de educar os fiéis na doutrina cristã. Isso se mostrou particularmente relevante, uma vez que a maioria da população era analfabeta, e o teatro ofereceu uma maneira eficaz de transmitir ensinamentos religiosos e histórias bíblicas.



Figura 3 - Tetro da Idade Média

3.4 Teatro no Renascimento

Durante o período do Renascimento, a sociedade passou por uma série de mudanças significativas, incluindo a invenção da imprensa e os descobrimentos, que influenciaram não apenas a sociedade em si, mas também o teatro. Durante esse período, várias temáticas dramáticas foram criadas e recriadas, e começaram a surgir companhias de teatro independentes, isso marcou um afastamento progressivo do teatro em relação à influência da igreja, permitindo a exploração de temas mais alinhados com a filosofia humanista, como o antropocentrismo, que colocava o homem no centro das reflexões.

Neste contexto, surgiram várias manifestações teatrais distintas, incluindo o classicismo francês, o "Siglo de Oro" na Espanha e, por fim, a Commedia dell'Arte na Itália e na França.



Figura 4 - Commedia dell'Arte

3.5 Teatro XVIII, XIX e XX

O século XVIII foi marcado por uma série de acontecimentos significativos, incluindo a Revolução Industrial, a Revolução Americana e a Revolução Francesa. Essas transformações na sociedade desencadearam diversas mudanças abrangendo aspectos sociais, económicos, científicos e culturais.

No campo teatral, surgiram duas importantes correntes: o drama burguês, no qual os personagens eram retratados como seres humanos essencialmente bons, e o teatro romântico, cujo propósito era evocar sentimentos na plateia e promover sua elevação moral.

Já no século XIX, novos temas, como o realismo e o naturalismo, surgiram, acompanhados de novas formas de dramaturgia.

No século XX, diversas tendências teatrais ganharam destaque, incluindo as vanguardas europeias com Meyerhold na Rússia, o teatro do absurdo na Inglaterra, Bertolt Brecht e o teatro épico, Antonin Artaud e o teatro da crueldade, Jerzy Grotowski e o teatro pobre, entre outros.

4. Ópera

4.1 História da Ópera

Mesmo apresentando uma origem muito bem documentada a ópera apresenta antecessores como as peças medievais cantadas e declamadas, bem como peças pastorais do Renascimento com inserção de canções.

Porém a Ópera surgiu mesmo em Florença, na transição do século XVII para o XVIII, em um contexto onde um grupo de nobres e eruditos intelectuais, buscavam reviver e estudar a cultura clássica da antiguidade, destacando a importância da música nesse contexto. Buscavam a habilidade de elaborar um meio de expressão que agrupasse de maneira simultânea o musical com o texto literário, com o objetivo de envolver o ouvinte tanto com a melodia quanto com o enredo, pois acreditavam que a palavra por si não seria capaz de transmitir a emoção necessária, com isso originou-se uma maneira de estruturar texto onde a música reforçaria sua dramaticidade chamada de recitar cantando ou *stile rappresentativo*. dentro desse contexto *L'Orfeo* de Cláudio Monteverdi, um renomado compositor de Florença, pode ser considerada umas das primeiras Óperas, sendo um exemplo significativo dessa nova forma de arte que harmonizava a tradição com a música. Alguns outros exemplos são *Dafne*, do poeta Ottavio Rinuccini, *Euridice*, também do poeta Rinuccini, *Il rapimento di Cefalo*, do poeta Gabriello Chiabrera, apresentavam temas tradicionais como histórias pastorais e sobre semideuses.



Figura 5 - Ópera *Dafne*, do poeta Ottavio Rinuccini



Figura 6 - Ópera de *L'Orfeo*

4.2 Expansão pela Europa

Conforme a ópera se desenvolveu ela começa a espalhar-se pela Itália e deixa de ser um lazer limitado apenas à corte, e passa a adquirir também um caráter popular, com espaços para apresentações e um público mais amplo, apresentando também diferentes temáticas. Após algum tempo difunde-se também para outros países como França, Inglaterra Alemanha, tornando-se importante para evolução da música e do teatro em toda Europa.

4.3 Ópera em Portugal

Em Portugal a ópera tem sua primeira aparição em 1708, no casamento de D. João V com D. Maria da Áustria, sob influência da rainha durante o reinado de D. João V iniciou-se o estabelecimento de uma tradição operática em Portugal. Com o passar dos do tempo essa expressão artística passou a ser uma forma de entretenimento apreciada no país e a adquirir uma importância cultural com formação de companhias, festivais e produções.

5. O Figurinismo

5.1 Figurinismo e a evolução histórica

A história do figurino inicia-se nos primórdios do teatro e da ópera. A abordagem ao figurino e à sua história e constituição foi evoluindo com a moda no decorrer das épocas, sendo influenciado principalmente pelas correntes artísticas, pela sociedade e pelos ideais das épocas.

Nos teatros greco-romanos, e por terem maioritariamente homens como atores os figurinos utilizados variavam muito entre máscaras que remetiam a características físicas e específicas que ajudavam na identificação da personagem até a panejamentos que agregam mais características às personagens apresentadas. Já na Idade Média, devido às temáticas religiosas e ao lugar onde decorriam as apresentações, os figurinos eram mais rudimentares e simbólicos representando maioritariamente figuras simbólicas e alegorias de temáticas cristãs.

A partir do Renascimento o figurino passam a refletir a época em que se realizavam as peças e óperas. Deste modo, na época do renascimento o figurino passou por alterações devido maioritariamente ao ressurgimento do interesse pelas artes clássicas. O figurino passou a ser de extremo realismo e elaboradas de modo a refletir e apresentar a sociedade da maneira mais pragmática possível. Na época do Barroco e do Rococó o figurino servia para impressionar, trazer o público para a premissa da história captando a sua atenção pelos figurinos extravagantes e magníficos que, por sua vez, procuravam também refletir a opulência e a extravagância vivida na época em todas as artes praticadas na altura.

Com o surgimento do movimento Romântico e posteriormente o Realista, a procura pela representação do real e das diferentes épocas históricas trouxe uma renovação ao figurino. Isto é, o figurino passou a ser meticulosamente desenhado de modo a trazer o realismo e a atenção ao detalhe nunca visto. Estes dois movimentos artísticos trouxeram uma nova perspectiva de design conceptual à história do teatro e da ópera devido à sua autenticidade. No virar do século XIX para o século XX testemunhou-se uma grande diversificação de estilos e abordagens à história e ao figurino, devido sobretudo às correntes artísticas da época. Foi nesta época que surgiu uma maior separação entre o figurino teatral e o figurino operático. O figurino teatral passou a ser mais minimalista e simbólico, com uma carga emocional maior enquanto o figurino operático manteve a sua exuberância e opulência abraçando deste modo a carga grandiosa e histórica das peças de ópera. No período da contemporaneidade até aos dias de hoje a identidade visual e a criação da estética de uma personagem tornou-se crucial para a criação de um figurino. Nos dias de hoje as companhias de teatro e ópera procuram algo mais experimental, passou a ser muito mais do que criar um personagem, mas também trazer de uma forma mais concetual críticas e mensagens apenas com o visual das personagens desafiando assim as convenções tradicionais até então impostas.

5.2 O papel do figurinista

O papel do figurinista é crucial num teatro ou ópera, é muito mais que escolher figurinos, é um estudo de imagem, identidade visual e caracterização de personagem.

O figurinista no decorrer da criação do figurino, considera além dos atributos físicos do ator, os aspetos socioeconómicos e emocionais do personagem, assim como a sua dimensão histórica, transmitindo com a imagem criada também a personalidade da personagem. Toda este estudo da singularidade das pessoas e do personagem que vão representar têm a sua

importância na obra, pois trazem a credibilidade e o rumo que a peça tomaram consoante também a sua história e ordem de acontecimentos.

Versatilidade é uma qualidade essencial na profissão de figurinista. Os figurinistas podem trabalhar em uma variedade de ambientes, desde peças de época até projetos contemporâneos, e precisam ser versados em uma variedade de estilos e tendências da moda. Uma carreira como figurinista requer uma combinação única de habilidade artística, criatividade, conhecimento técnico da história da moda e do figurino e capacidade de adaptação e colaboração. Desempenha um papel vital para dar vida aos personagens e enriquecer a experiência do público, contribuindo significativamente para o sucesso da obra.

5.3 Figurismo e o Design de moda

Embora o design de moda e o design de vestuário tenham finalidades e aplicações diferentes, partilham elementos comuns num vasto panorama de expressão visual.

Design de moda é o processo de criação de roupas e acessórios para um público mais amplo, geralmente com ênfase na produção e comercialização em massa. Os designers de moda estão comprometidos em considerar uma variedade de fatores, incluindo tecido, cor, corte e tendências, para concretizar a sua visão estética e, ao mesmo tempo, atender às necessidades do consumidor. Esta prática está intimamente relacionada aos setores de venda e moda.

Os figurinos, por outro lado, são concebidos para vestir artistas, atores e personagens em contextos específicos, como teatro, filmagens, produções televisivas e outras formas de entretenimento. O principal objetivo do figurino é contribuir para a imagem e expressão de um personagem em uma narrativa visual. Os figurinistas trabalham em estreita colaboração com os diretores e membros da equipa de produção para garantir que os figurinos selecionados ou criados complementem a história e a representação dos personagens. Este campo desempenha um papel importante na indústria do entretenimento, incluindo cinema, teatro, televisão e ópera.

Embora estes dois campos tenham objetivos diferentes, é importante reconhecer que existe uma sobreposição de competências e conhecimentos entre eles. Muitos designers de moda podem usar as suas habilidades para criar roupas e vice-versa. A compreensão profunda de estética, materiais têxteis, tendências e habilidades técnicas são características compartilhadas por ambos os campos. Assim, enquanto o design de moda projeta-se para o consumo em massa, o figurino imerge na esfera do espetáculo, unindo moda e narrativa visual em uma expressão única e multifacetada.

6. Figurinistas de referência

6.1 Cristina Reis

Cristina Reis nasceu em Lisboa, em 1945. Frequentou o curso de pintura na Escola Superior de Belas Artes de Lisboa, em 1960, e ao mesmo tempo iniciou a sua formação em design no curso básico de design na loja Daciano da Costa de Belém. Em 1970, cursou Arte e Design Gráfico no *Ravensbourne College of Art and Design*, Inglaterra.

Em 1975, começou a trabalhar como cenógrafa, figurinista e designer gráfica no Teatro Cornucópia, sob orientação de Jorge Silva Melo e Luís Miguel Cintra. Para se concentrar na cenografia, fez um estágio em cenografia no *Schaubühne am Halleschen Ufer* em Berlim entre 1979 e 1981.

Depois de regressar ao Teatro Cornucópia, assume a direção do teatro com Luís Miguel Cintra, iniciando uma longa parceria artística. Durante os seus 40 anos na Cornucópia, Cristina Reis dedicou-se à conceção de todos os cenários, adereços e figurinos, bem como ao design gráfico de cada produção. Ela desenvolveu a maioria dos cartazes, programas e todos os recursos gráficos necessários para a comunicação teatral.



Figura 7 - Cristina Reis

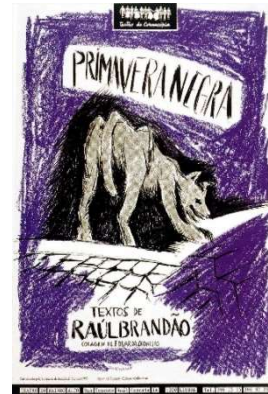


Figura 8 - Primavera negra

6.2 António Casimiro

António Casimiro nasceu a 26 de junho de 1934. É cenógrafo e figurinista, trabalhou por 37 anos para a RTP. Sendo 20 deles como cenografista principal.

Atualmente faz parte da direção da Sociedade Portuguesa de Autores e é coordenador cenográfico do Teatro Aberto. Trabalha para produtoras independentes ligadas às várias televisões.



Figura 9 - António Casimiro



Figura 10 - Comemoração aos 50 anos de cenografia por António Casimiro

6.3 José António Tenente

José António Tenente, ex-designer de moda, que deixou o mundo da moda para se focar na produção de figurinos de teatro, ópera, musicais e bailados. Um exemplo de um dos seus projetos é o bailado “*CECI N’EST PAS UN FILM*”, apresentado no Cineteatro Avenida em Castelo Branco.



Figura 11 - Cartaz do bailado mencionado

6.4 Cláudia Ribeiro

Frequentou o 1.º Ano Académico de BA (Hons) Costume Design Degree Course em Wimbledon School of Art, Londres, tendo-se especializado na confeção de chapéus, sapatos, bijuteria, cintos, cabeleiras, armaduras, tutus, e adereços de época.

Um dos seus trabalhos mais conhecidos foi apresentado pela Banda “Deolinda”, onde reformulou toda a imagem dos músicos no lançamento e tournée do segundo álbum “Dois Selos e um Carimbo”, tendo como apresentação final a estreia da banda nos palcos dos Coliseus de Lisboa e Porto em 2011.

Na área da coordenação técnica, trabalha com as mais diversas personalidades das artes plásticas cénicas, tendo como mestres António Lagarto, Vin Burhman, Júlio Vanzeler e Nuno Carinhas.

7. Conceito e importância do Upcycling

É um conceito que tem origem nos anos 90 e segue até os dias atuais, surge na moda como uma maneira de transformar e ressignificar. Os materiais têxteis possuem uma percentagem muito baixa em taxas de reciclagem, e também aproveitamento pós produção, deste modo o *upcycling* é uma forma de aumentar o ciclo de vida, não somente de uma peça já existente, como também dos desperdícios têxteis, os chamados *deadstock*. Baseado no sentido de transformar o que não é mais usável em funcional mantendo ou não sua função ou estrutura inicial, o *upcycling* oferece por meio da criatividade inúmeras formas de reinventar aquilo que seria desperdiçado e descartado, contribuindo para um aspeto de moda mais cíclica e sustentável.

8. O Projeto “ReEncena”

Este Projeto entra como base para o desenvolvimento da ideia principal deste trabalho, sendo esta a elaboração de um conjunto de figurinos para uma peça de ópera a apresentar pelos alunos do Atelier de Ópera da ESART - Escola Superior de Artes Aplicadas. A principal missão da marca baseia-se nos valores da sustentabilidade, traduzindo-se através de conceitos como o *upcycling* de peças e arrendamento de figurinos já existentes com modificações visando, desta forma, não só a reutilização, mas também a versatilidade dos produtos.

O público-alvo futuro deste Projeto apresenta-se como pequenas companhias de teatro, realizadores independentes, companhias artísticas, tais como de dança, ópera, animação...Este público-alvo enquadra-se no segmento de mercado de gama baixa, deste modo os clientes procuram alternativas mais acessíveis, que Projeto pode oferecer. E como principal atividade uma dessas alternativas é a produção e transformação de figurinos, recorrendo ao *upcycling*, ao arrendamento/modificação de figurinos e á criação e transformação de adereços.

Um dos pontos fortes do Projeto, é a procura de um relacionamento próximo e flexível com o cliente. Isto é, a procura de um acompanhamento individualizado e focado no cliente, adaptando o produto tanto às suas necessidades, ideias e preferências assim como aos recursos que o própria projeto pode oferecer. Criando deste modo uma troca mútua entre a empresa e o cliente.

Com foco na sustentabilidade, a aquisição de matérias-primas funciona de 3 maneiras. A primeira seria a troca com o cliente, o mesmo traria todo o material a trabalhar e as ideias, tendo a empresa de fazer apenas as alterações nas peças. A segunda seria trabalhar o material do cliente, mas também a procura de peças complementares ao material já adquirido pelo mesmo. A última seria fazer toda a conceção do projeto, isto é , não só a confeção mas também a parte criativa e de compra das matérias-primas em colaboração com o cliente.

A compra por parte da empresa funcionaria em parceria com lojas de segunda mão, empresas têxteis e de vestuário que disponibilizam *dead stock* e ainda empresas de eventos com a doação de peças, figurinos e adereços.

Concluindo, a marca procura oferecer um serviço personalizado, onde o cliente participa ativamente em todo o processo criativo e prático, sendo este apoiado na sustentabilidade e na multifuncionalidade de um figurino.

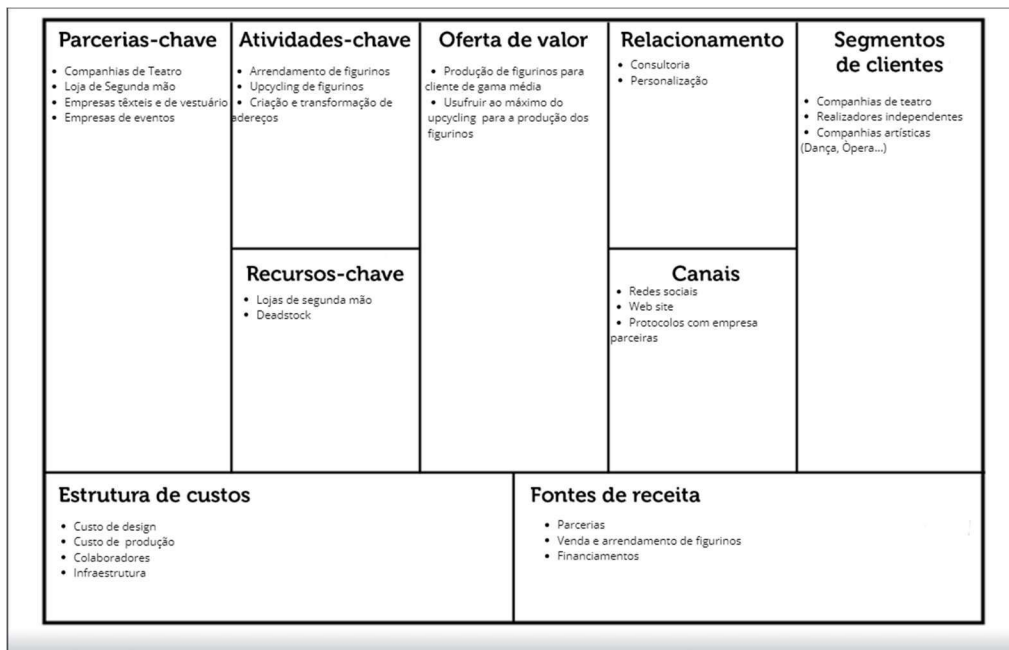


Figura 12 - Modelo Canvas

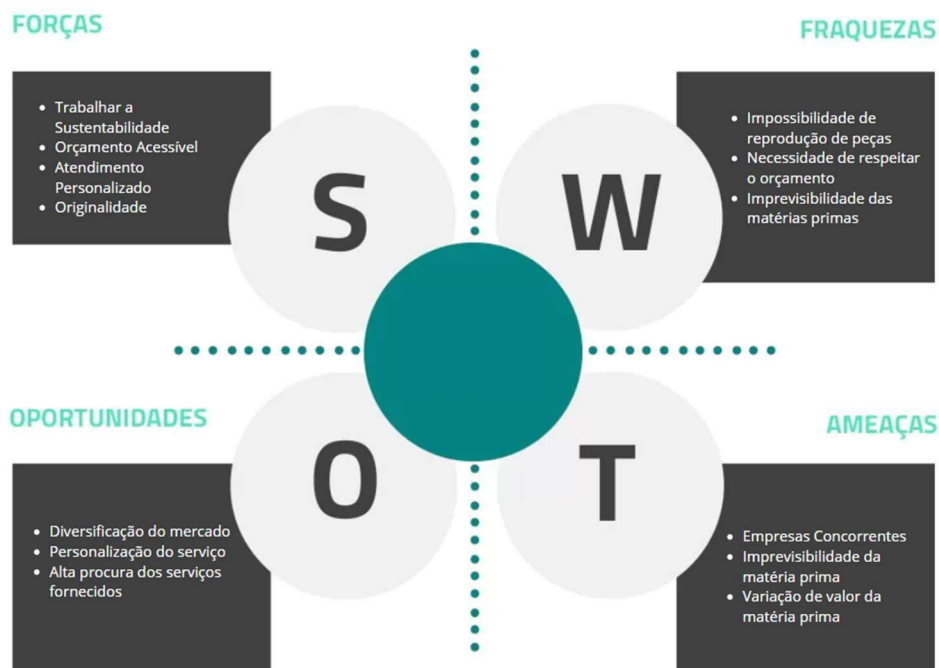


Figura 13 - Modelo SWOT

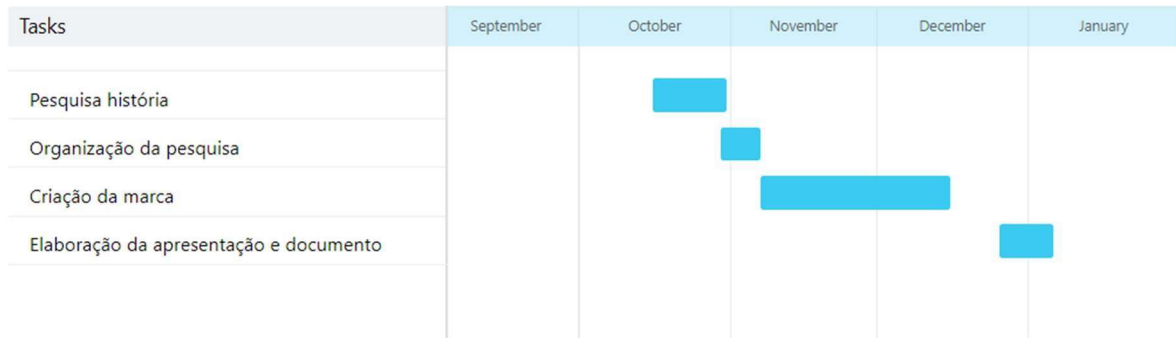


Figura 14 - Planificação do projeto

9. Moda em 1950

A moda na década de 1850 reflete não apenas um estilo estético, mas também os valores e normas sociais. Tanto na moda masculina como feminina é possível verificar uma clara busca pela formalidade e elegância, refletindo a estrutura social hierárquica e as expectativas de comportamento.

Na moda feminina as saias tornam-se mais volumosas e aparecem as crinolinas, que ajudam a dar mais dimensão às saias e sustentação enfatizando a feminilidade, já os corpetes dão maior destaque para a cintura e as mangas por sua vez tornam-se maiores para dar um toque de romantismo (mangas bufantes e em forma de sino), e por último, os vestidos de festa que apresentavam ombros caídos, mangas curtas e corpetes com acabamentos em V na cintura e para completar era comum capas, xailes indianos, laços e chapéus decorados.

Já na moda masculina a busca era pela formalidade e elegância, destacando-se as golas e punhos diferenciados e as gravatas e laços para adornar o pescoço. Em eventos formais era comum o uso de coletes e sobrecasacas combinadas com calças do mesmo tecido e para complementar eram usados chapéus e cartolas. Concluindo, a moda refletia as tendências estéticas da época, onde a busca pela elegância e formalidade era evidente.



Figura 15 - Moda em 1850

10. Ópera Escolhida e História

A opereta escolhida pelo Professor Mário João Alves que leciona a disciplina do Atelier de Ópera foi “*Le mariage aux lanterns*”, traduzindo “O Casamento à luz das lanternas”, escrita por Offenbach (compositor e violoncelista alemão, mas radionado em França da Era Romântica) em 1857 que conta a história de 5 personagens e as suas intrigas amorosas e equívocos, sendo uma obra leve, cômica e pitoresca.

As personagens são:

- O tio: um senhor rico que cuida de 2 sobrinhos (Guillot e Denise) que também é o narrador da história.
- Denise: a sobrinha órfã, uma menina sonhadora, delicada e romântica que é apaixonada por Guillot.
- Guillot: o sobrinho encarregue de cuidar de Denise, um agricultor antiquado e bruto e apaixonado por Denise, mas que a trata mal por não saber lidar com os seus sentimentos.
- Fanchette e Catherine: uma dupla de viúvas à procura de um marido rico e de dinheiro, personagens com um tom cômico.

Resumindo, esta opereta passa-se numa pequena aldeia no século XIX, onde Guillot e Denise moram e ambos decidem enviar uma carta ao tio pedindo conselhos, Denise em relação à sua vida amorosa e Guillot a pedir dinheiro. Em paralelo, e vivenciando o desespero de Guillot, Fanchette e Catherine, duas viúvas, brincam com a situação de Guillot até que este recebe a carta de resposta do Tio. Nessa carta, o Tio revela a existência de um tesouro debaixo de uma árvore quando os sinos da igreja tocam à noite. Fanchette e Catherine, ao ouvirem tal coisa, decidem roubar o tesouro a Guillot. Já Denise recebe também uma resposta à carta que enviara onde o tio promete-lhe que encontrará um bom marido debaixo de uma árvore à noite.

Com estas respostas ambos os protagonistas decidem pôr em ação o conselho do Tio. Então, Denise dirige-se à árvore da igreja onde acaba por adormecer e um pouco depois chega Guillot que, com uma pá e uma lanterna nas mãos, encontra Denise que sussurra o seu nome enquanto dorme. O mesmo interpreta isso como que a Denise fosse o tesouro que o Tio lhe falara na carta.

No mesmo momento, Fanchette e Catherine juntas com o resto da população da aldeia dirigem-se à árvore procurando pelo tesouro, quando chegam deparam-se com Guillot e Denise, que, sob a luz das lanternas da aldeia, decidem casar, deixando as viúvas furiosas e dececionadas.



Figura 16 - Cartaz da Opereta

11. Figurino de outras interpretações da Opereta



Figura 17 - Le Mariage aux Lanternes, Jacques Offenbach, Artescénica, Figurinista-Liat Golan -Premiere Jerusalem Junho 2021

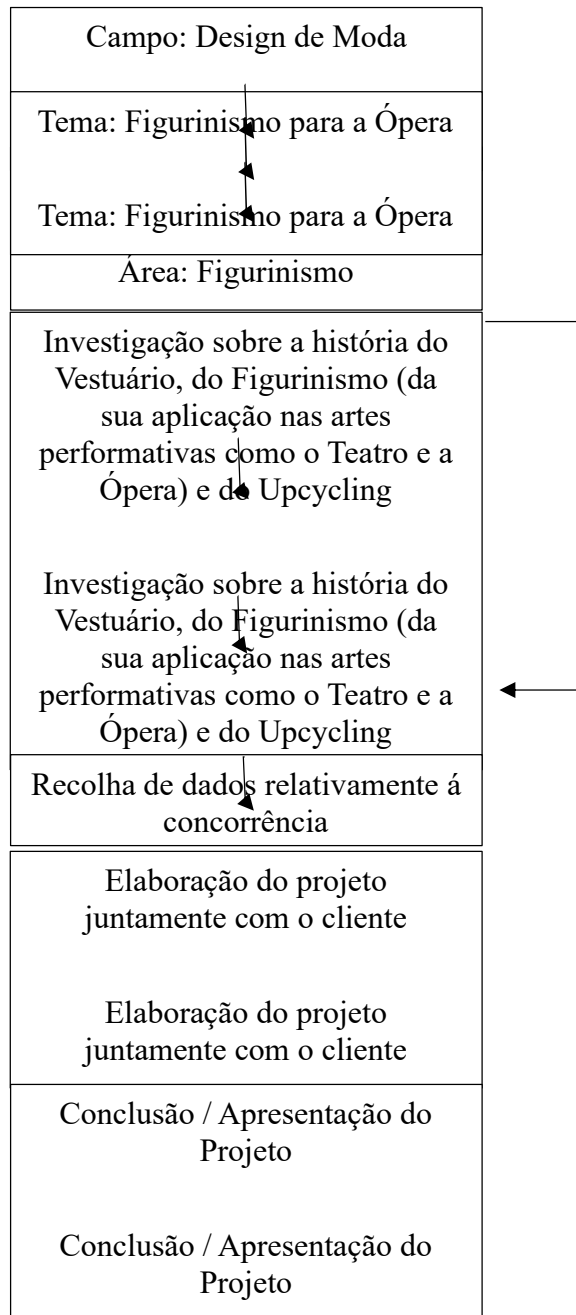


Figura 18 - Le Mariage aux Lanternes, Jacques Offenbach, Artescénica, Figurinista não identificado - Holanda 17 junho de 2016



Figura 17 - Le Mariage aux Lanternes, Jacques Offenbach, Artescénica, Figurinista não identificado - Holanda 17 junho de 2016

12. Metodologia Projetual



13. Moodboards dos Personagens

O Tio

Nesta opereta, o Tio desempenha o papel não apenas de um personagem, mas também de narrador, exercendo controle sobre o tempo para contar a história de forma a contar a narrativa de maneira mais eficaz. Ele é o intermediador dos problemas entre os seus dois sobrinhos, Denise e Guillot, e assume uma figura paterna em suas vidas. Apesar de estar presente na narrativa, ele não reside na mesma aldeia no momento da história levando os sobrinhos a se comunicar com ele por cartas, é uma figura mais cômica e divertida.



Figura 18 - Moodboard da personagem do Tio



Figura 19 - Moodboard da personagem do Tio final

Denise

Denise é uma jovem órfã, sobrinha do Tio, caracterizada por sua natureza sonhadora, delicada e altamente emotiva. Ela é romântica e profundamente apaixonada por Guillot. Vive junto com o outro sobrinho em uma pequena aldeia, onde Denise é responsável por todos os afazeres domésticos e também pelos afazeres da quinta pertencente ao seu Tio.



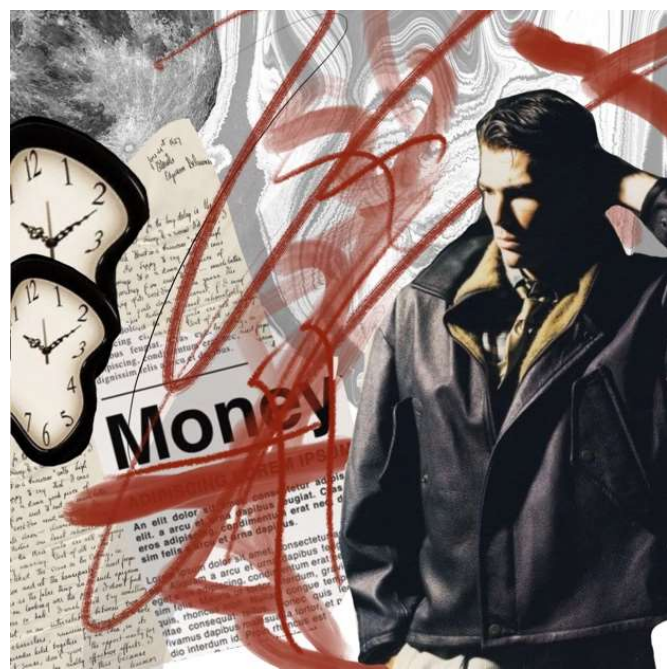
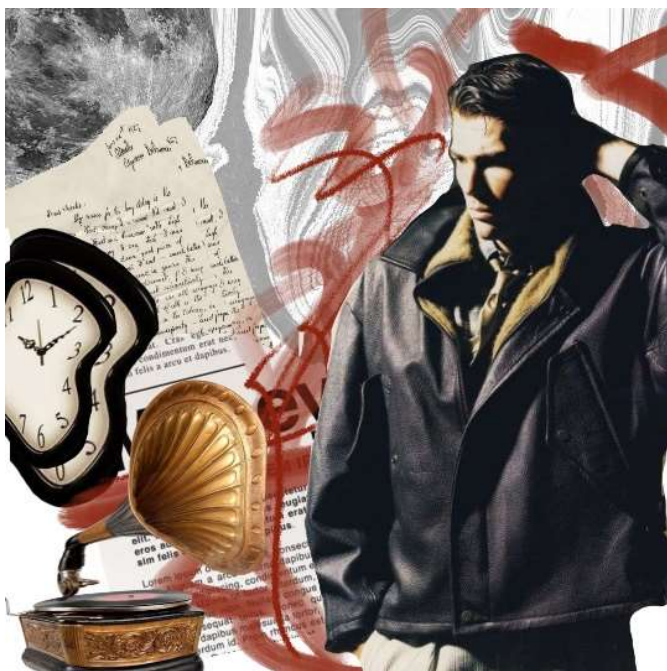
Figura 21 - Moodboard da Denise



Figura 20 - Moodboard da Denise final

Guillot

Guillot é o outro sobrinho do Tio e está encarregue de cuidar de Denise, é um agricultor antiquado, bruto e galanteador. É apaixonado por Denise, mas não sabe lidar com os seus sentimentos então trata-a extremamente mal.



Fanchette e Catherine

Fanchette e Catherine são uma dupla de viúvas que andam à procura de um marido, de preferência rico. São duas personagens que se completam em todos os sentidos, enquanto uma é côncava outra é convexa, são muito vaidosas e exuberantes. Dão junto ao tio um tom cômico à peça.



Figura 24 - Moodboards iniciais das viúvas



Figura 25 - Moodboards finais das viúvas

14.Elementos de cada personagem

Tio



Figura 26 - ilustração do Tio

A personagem do tio levava vestido um blazer, uma camisola de gola alta, uns calções de piscina laranja e umas meias latas. Levando calçado uns sapatos de bicicleta, daqueles que encaixa no pedal e uns óculos de proteção. Na personagem do tio não houve grandes alterações, todo o seu guarda-roupa foi comprado em segunda mão, sendo os sapatos um empréstimo. Pensamos que a maior dificuldade com o tio foi identificar como passar a imagem que tínhamos criado do Tio, sem cair no ridículo. Uma das decisões mais importantes foi que combinações fazer com os calções e a gravata, as primeiras peças que comprámos.

Guillot

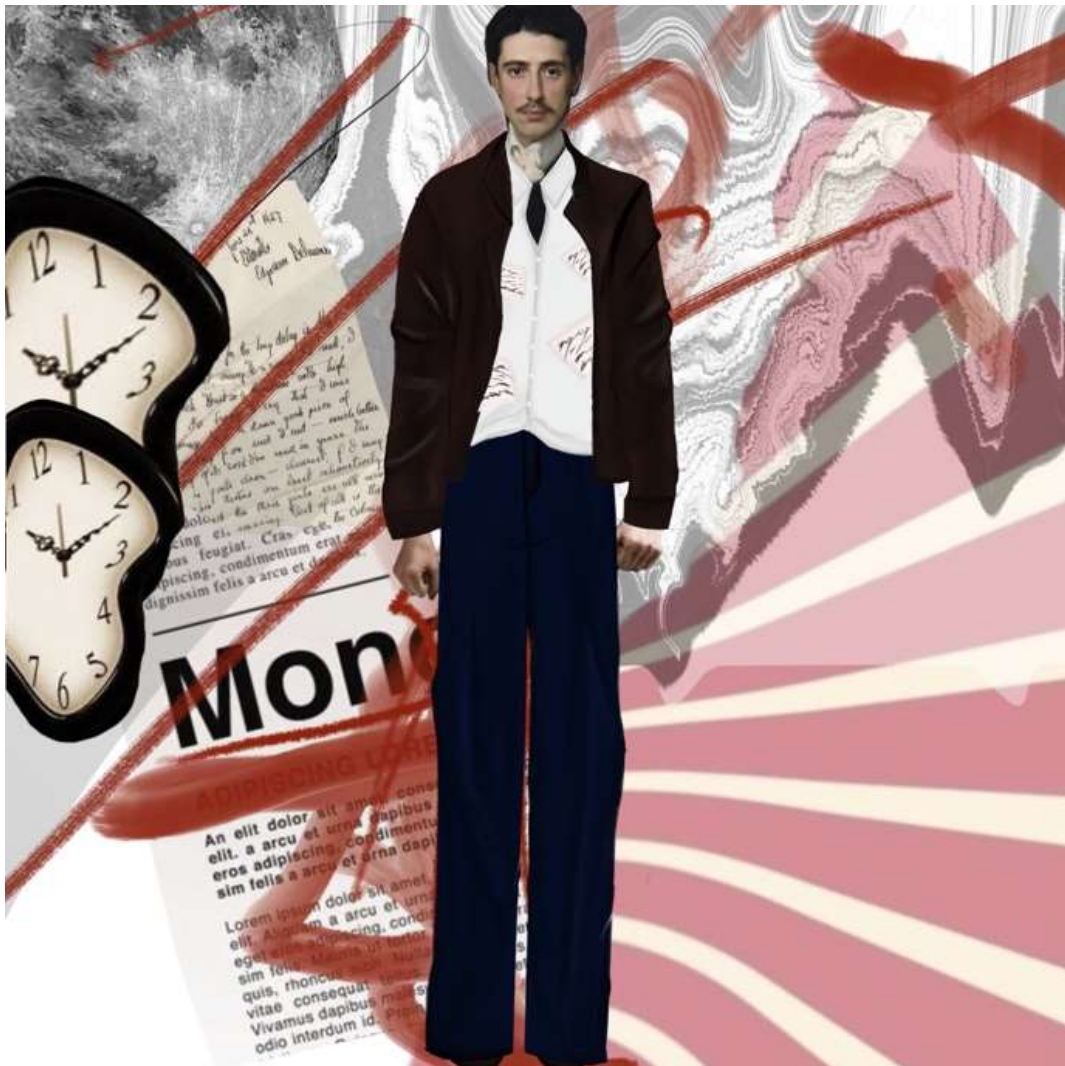


Figura 27 - Ilustração do Guillot

A personagem do Guillot , é a única personagem que tinha mudança de roupa. Começando a ópera de robe de piscina, chinelos e óculos e depois mudando para uma camisa alterada por nós com escrita. Levava também umas calças em segunda mão, e uns sapatos do mesmo. Levou ainda a meio da peça um casaco de pele, simbolizando a passagem do tempo durante a peça e uns óculos de sol que ajudavam a narrativa do personagem.

Denise



Figura 28 - Ilustração da Denise

Na personagem de Denise, a mesma vestia uma camisa de dormir champagne cintada com uma fita da mesma cor e uma camisa branca por baixo, com uma maquiagem simples e doce de modo a demonstrar a inocência e a doçura da personagem. A mesma levava ainda, no início, um acessório alterado por nós, uns óculos com lágrimas simbolizando o quão chorosa era a personagem. Para trazer algum dinamismo à personagem, e seguindo a narrativa de uma menina do campo, a mesma levava um par de botins vermelhos alterados por nós.

Viúvas



As viúvas têm figurinos muito semelhantes, com vestidos pelo joelho, pintados de preto, com detalhes de lacinhos nas alças. Ambas usam collants pretas, usa uns sapatos rosa e a outra usa sapatos pretos. A Fanchette tem 2 bolsos enormes, enquanto a Catherine tem apenas um estilo bolsa de mensageiro. Ambos os bolsos servem para agregar á narrativa, salientando o facto de ambas quererem maridos ricos. Cada uma tem ainda um colar exageradamente grande, um branco-dourado e um preto.



Figura 29 - personagens ilustradas

15. Processo Criativo

Na primeira fase do projeto começamos com a pesquisa da história da ópera, estudando as personagens e reunindo elementos da história que nos pudessem ajudar a criar uma imagem estética para cada personagem. Elaboramos moodboards e imagens, assim como palavras-chave e imagens que nos traziam uma estética adequada para a ópera. Inicialmente encontrávamos-nos um pouco presas ao clássico que era a moda do século XVIII. O exemplo do nosso bloqueio inicial, foi com a personagem do tio, que numa primeira análise, concluímos que seria uma pessoa mais velha e culta, tendo um código de vestuário mais clássico com elementos característicos da moda da época. Contudo mais para a frente no projeto, quando já finalizávamos todas as ideias para começar a confecção e a alteração das peças, com a orientação da professora conseguimos expandir as nossas ideias, a elementos mais atuais e contemporâneos, indo então de encontro a uma personagem mais autêntica e com um carácter mais comediante. Encontrando elementos mais caricatos que encaixaram melhor na personagem, como os sapatos de ciclista ou os óculos de proteção. Para contrastar o Guillot foi a personagem que desde o início foi-nos mais fácil de encontrar uma estética, afinal tanto nós como o nosso cliente tínhamos ideias semelhantes do que era o carácter da personagem e como transportar isso para o figurino. Sendo esta a personagem com mudanças de figurino no decorrer da ópera.



Figura 30 – Comparação da ideia inicial com a final do Guillot



Figura 31 - Comparação da ideia inicial com a final do Tio

Sendo uma comédia, foi salientado que deveríamos fugir a cores austeras e a elementos que trouxessem rigidez e seriedade às personagens. Deste modo, após os moodboards físicos evoluímos para moodboards digitais e para a recolha de elementos que queríamos usar característicos de cada personagem.

Em paralelo e para ajudar a visualizar melhor cada personagem, fomos à procura de peças já feitas que pudéssemos posteriormente alterar. Primeiramente vimos peças guardadas na ESART.



Figura 32 - Algumas das peças vistas

E posteriormente dirigimo-nos a lojas em segunda mão para procurar mais peças, seguindo assim também a proposta de negócio que fundamenta inicialmente o nosso trabalho. Já nos tínhamos informado dos tamanhos tanto de peito, cintura e anca como de calçado de modo a podermos começar com a alteração e compra de peças. Em Lisboa, numa loja em segunda mão comprámos já algumas peças, como os calções de piscina do tio e uma gravata com um padrão chamativo e colorido. Tirámos fotografias a elementos e peças que víamos a funcionar para cada personagem, posteriormente mostrando às orientadoras de modo a seguirmos todos uma linha de raciocínio. Foi nestas lojas, e ao ver peças que conseguimos visualizar as personagens das viúvas que até então nos tinham deixado num impasse.



Figura 33 - mais peças vistas

Após algumas reuniões de orientação começámos a terminar as ilustrações de cada personagem assim como o estudo dos acessórios para cada personagem. Elaborámos alguns protótipos para mostrar em reunião de projeto para aprovação

Finalizamos por fim o orçamento, reunindo todos os materiais e elementos necessários para cada personagem, e após a aprovação dirigimo-nos às lojas escolhidas para comprar todos os materiais. Tendo em atenção todas as indicações dadas pelas orientadoras e os elementos acordados durante o projeto.

Fizemos diversas alterações e modificações em peças. Tais como:

- O corte, ajuste e pintura dos vestidos para as viúvas.

A pintura inacabada dos vestidos proposital, de modo a mostrar a irreverência das viúvas e a sua personalidade, que durante a obra não se mostram muito triste pela morte dos maridos, lutando até pela personagem do Guillot. Os vestidos foram pintados uma primeira vez, onde a pintura não foi feita de forma tão "marcante", deste modo no dia antes da apresentação pintámos novamente os vestidos com mais tinta preta, seguindo a orientação das nossas orientadoras, acabando assim com o efeito desejado desde o inicio.



Figura 34 - antes e depois dos vestidos



Figura 35 - vestido já com as alterações

Figura 36 - pintura dos vestidos numa primeira vez

- Os bolsos e colares.

Nos bolsos utilizamos os próprios protótipos como molde, colocando uma fita de viés a dar acabamento e uma tira de tecido acabada de modo a fazer um cinto que permitisse o movimento dos bolsos trazendo dinamismo à personagem. Os bolsos vieram como meio de representação do desejo das viúvas de querer maridos ricos e os bolsos cheio de dinheiro. Os colares foram feitos de bolinhas de esferovite pintadas por nós e juntas com fio de pesca e fechos de colar. Os mesmo serviam par mostrar a opulência das viúvas,



Figura 37 - pintura dos colares

Figura 38 - bolsos das viúvas

- A camisa

Na camisa do Guillot escrevemos partes da peça, com as falas dele, servindo como meio de simbolizar as cartas que a personagem mandava ao tio, pedindo dinheiro. A camisa foi comprada já confeccionada e escrevemos por cima de forma aleatória. Inicialmente seria para ter as cartas bordadas por toda a camisa, mas por conta da gestão de tempo, e também pela viabilidade da peça e o material da mesma acabámos por decidir utilizar os marcadores posca, de modo a ir o mais de encontro possível com o que seria o produto final da nossa ideia, não comprometendo deste modo a viabilidade da peça.

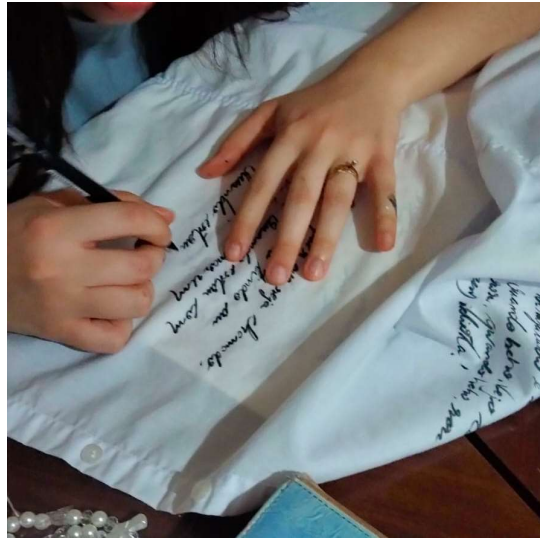


Figura 39 - personalização da camisa

- Botins

Para a personagem da Denise, encontrámos um par de botins na Esart e com tinta acrílica em spray pintámos toda a bota, dando não só a cor desejada, como um acabamento mais polido e brilhante.



Figura 40 - pintura dos botins

Figura 41 - Produto final

- Óculos

Para adicionar mais à narrativa tirámos as lentes a uns óculos de hastes finas, com o auxílio de fio de pesca e missangas transparentes simulamos uns óculos com lágrimas, que agregaram bastante à história da personagem. Este acessório sofreu diversas alterações começando pelas hastes, onde no decorrer das semanas fomos alterando e

experimentado me modo a encontrar o par perfeito. No dia ainda tivemos de apertar as missangas para assentarem na atriz de forma a não atrapalhar a mesma,



Figura 42 - óculos da Denise

No dia antes da apresentação finalizamos todo o guarda-roupa assim como os acessórios e modificações sugeridas pelas professoras e também por nós mesmas. Fizemos um último teste de *fitting* já com todos os elementos. E testámos com os atores maquiagens e cabelos de modo a agilizar o processo no dia da apresentação. Contudo no dia da apresentação foram necessários ainda alguns ajustes rápidos, que durante a atuação poderiam tirar algum valor estético ao figurino, como a alça que caía constantemente e foi presa à camisa de modo a não cair mais durante a performance.

Chegado o dia da apresentação, e já com tudo pronto, tivemos unicamente de ajudar os atores a colocar as roupas e os acessórios no lugar, fazer toda a produção de cabelos e maquilhagem e esperar a peça começar.



Figura 43 - elenco



Figura 44 - Personagens em cena

16. Elementos a ter em conta durante a elaboração dos figurinos

De um modo geral as necessidades de um figurino, dos adereços e dos acessórios variam de acordo com a peça ou ópera e do ator e/ou cantor, no entanto, há diversos aspetos em comum.

Aspetos como a harmonia entre as personagens, o cenário e a história e também o conforto das peças e mobilidade são muito importantes quando se fala de Figurinismo mas as vezes torna-se um desafio devido aos baixos orçamentos, por isso é importante ter capacidade de improvisação e usar técnicas mais mecanizadas e rápidas.

Na criação dos figurinos para esta Ópera tivemos atenção a diversos pontos como peças com uma boa mobilidade, que não apertassem muito os cantores para não prejudicar a sua performance, o conforto de todas as peças e por último o peso e tamanho dos adereços para que nada prejudicasse a mobilidade. Mas além de todos estes tópicos no geral tivemos alguns apontamentos de acordo com as necessidades de cada personagem.

No tio pensamos em algo que quando o tio se movimentasse fizesse barulho já que fazia sentido para o personagem que é uma espécie de narrador da história, optando por uns sapatos de ciclismo.

Já para as 2 viúvas tivemos o cuidado de deixar o vestido um pouco mais longo que o que tínhamos pensado inicialmente devido a alta movimentação das personagens ao longo de toda a ópera, além disso criamos uma espécie de bolsos para ambas com inspiração em uma das falas do tio “e se tiverem os bolsos cheios ainda melhor “ pois ambas as personagens tinham diversos adereços que iam necessitando ter consigo ao logo da Ópera, como uns binóculos, limões, lenços e pantufas.

Em relação aos sobrinhos, para a Denise com intuito de caracterizar mais acentuadamente as suas características mais sentimentais, personalizamos uns óculos, do qual retiramos as lentes e com pequenas missangas de maneira a representar lágrimas (caricaturando a sua maneira um pouco mais chorosa), e ao Guillot pensamos em personalizar uma camisa escrevendo um de seus solos (no qual ele envia a carta ao tio) para assim enfatizar sua personalidade.

17. Orçamentação

Para a realização da Ópera foi necessário a realização de um orçamento com o objetivo de conseguirmos meios para levar o projeto a avante. Para tal inicialmente começamos por fazer uma seleção prévia dos materiais, peças e acessórios a ser necessários para a realização do projeto, mas como o nosso intuito era o *upcycling* e a sustentabilidade antes de reunir peças fomos às arrecadações da escola ver que peças tínhamos disponíveis que poderiam ser utilizadas neste projeto.

Após essa pesquisa foi feita uma estimativa das quantidades necessárias de cada material e o que precisaríamos para modificar as peças já existentes para ficarem como idealizamos, estes valores foram calculados e somados tendo assim sido realizada e apresentada uma proposta de orçamento á comunidade académica responsável pelo financiamento.

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

$$900 \times 14 = 12\,600\text{€}$$

$$12\,600 / 250 = 50,4$$

$$50,4 / 8\text{h} = 6,30\text{€/h}$$

Nome	Quantidade	Preço por Unidade	Preço Total
Gravata	1 und.	2 €/und.	2 €/ total
Calções de Banho	1 und.	4 €/und.	4 €/ total
Blazer	1 und.	20€/und.	20€/total
Camisa Branca	1 und.	10€/und.	10€/total
Calças Sociais	1 und.	10€/und.	10€/total
Camisola Gola Alta	1 und.	10€/und.	10€/total
Pestanas Postiças	2 und.	1.50€/und.	3€/total
Cola de contato	1 und.	1.99€/und.	1.99€/total
Binóculos	2 und.	14.90€/und.	29.80€/total
Fita de Organza	1 und.	1.25€/und.	1.25€/total
Bolas de esferovite Grandes	2 und.	0.99€/und.	1.98€/total
Bolas de esferovite Pequenas	3 und.	0.89€/und.	2.67€/total
Missangas	1 und.	0.99€/und.	0.99€/total
Fio de Pesca	1 und.	0.99€/und.	0.99€/total
Meias Calça	2 und.	1.99€/und.	2.98€/total
Meias	1 und.	1.99€/und.	1.99€/total
Chinelos	1 und.	5.99€/und.	5.99€/total
Tinta Spray Preta	1 und.	2.25€/und.	2.25€/total
Tinta Spray Branca	1 und.	2.25€/und.	2.25/total
Tinta Spray Vermelha	1 und.	4.75€/und.	4.75€/total
Tinta Acrílica Preta	2 und.	1.99€/und.	3.98€/total
Trinchas	1 und.	1.39€/ und.	1.39€/total
Óculos de Plástico	1 und.	1.99€/und.	1.99€/total
Óculos	1 und.	3€/und.	3€/total
Sapatos Pretos	1 und.	12,99€/und.	12.99€/total
Sapatos Rosa	1 und.	10€/und.	10€/total
Óculos de Piscina	1 und.	3.99€/und.	3.99€/total
Fechos de colar	1 und.	0.99€/und.	0.99€/total
Argolas de Bijuteria	1 und.	0.99€/und.	0.99€/total

Total: 158,20€/Total Final

Figura 45 - Cálculo dos gastos

135 h × 3 Elementos = 405h (Número total de horas de trabalho de todos os elementos)
405h × 6,30€ = 2 551,50 € (Valor total pelas horas de trabalho)

2 551,50 € + 158,20€ = 2 709,70 € (Preço final para a realização dos figurinos da Ópera)

Valor Final: 2 709,37€

18. Conclusão

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

Com este projeto podemos entender como a metodologia de Design de Moda e de Design de Figurinos possuem diversos pontos diferentes, com outras preocupações desde a atenção que damos a cada personagem de maneira individual e o que este quer transmitir como toda a atmosfera em que a ação ocorre. Ao fundir estas duas áreas conseguimos ter uma percepção mais consistente de todo o processo a ser realizado com o desafio de o fazer de uma maneira mais sustentável recorrendo ao upcycling o que para nos foi difícil pois nem sempre (quando escolhemos comprar em segunda mão ou transformar peças) corre como esperado e não sabemos ao certo o que vamos encontrar e como decidimos usar algumas peças das óperas anteriores tivemos que explorar as peças e ver o seu potencial.

No que toca ao desenvolvimento do projeto, gerir o tempo e encontrar peças que fossem de acordo com o que queríamos foi o nosso maior desafio tendo que confeccionar tudo em um tempo muito limitado para ir de encontro as expectativas do nosso cliente e ainda ter o cuidado que as peças refletissem a personagem (a personalidade, o que está a passar e quer transmitir), mas apesar de todos os problemas, desafios e contratempos conseguimos encontrar sempre soluções seja modificar as peças ou pintar.

Contudo, podemos concluir, que apesar de todos os problemas e contratempos, o projeto foi muito positivo e de muita aprendizagem, que com diversas reuniões com o cliente final ajudaram-nos a perceber o que este pretendia e no final ficou satisfeito.

19. Referências Bibliográficas

- Castro, M. S. (2010). Figurino – O Traje de Cena [Universidade Federal do Ceará] http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/wpcontent/uploads/2015/01/05_IARA_vol3_n1_Artigo.pdf
(09/11/2023)

- Fregni, M. V. (2011). Orfeu: mito, ópera e poesia. Um estudo comparado. https://www.todasmusas.com.br/05Maria_Adriane.pdf
(09/11/2023)

- Gustavo Romanov Salvini e as primeiras preocupações com a adaptabilidade da Língua Portuguesa ao Canto Lírico: breve périplo pela História da Ópera em Portugal do séc. XVIII ao séc. XIX. (s.d.). https://www.researchgate.net/publication/267506753_Gustavo_Romanov_Salvini_e_as_primeiras_preocupacoes_com_a_adaptabilidade_da_Lingua_Portuguesa_ao_Canto_Lirico_breve_periplo_pela_Historia_da_Opera_em_Portugal_do_sec_XVIII_ao_sec_XIX. https://www.researchgate.net/publication/267506753_Gustavo_Romanov_Salvini_e_as_primeiras_preocupacoes_com_a_adaptabilidade_da_Lingua_Portuguesa_ao_Canto_Lirico_breve_periplo_pela_Historia_da_Opera_em_Portugal_do_sec_XVIII_ao_sec_XIX
(09/11/2023)

- Introdução à Ópera Italiana (de 1600 a 1800) - INSTITUTO DE MÚSICA CLARITASPULCHRI. (s.d.). INSTITUTO DE MÚSICA CLARITASPULCHRI. <https://claritaspulchri.com.br/introducao-a-operaitaliana-de-1600-a-1800/>
(10/11/2023)

- De onde vem a palavra teatro? - RTP Ensina. (s.d.). RTP Ensina. <https://ensina.rtp.pt/artigo/de-onde-vem-a-palavra-teatro>
(07/11/2023)

- Visualização de Um século de teatro em Portugal. (s.d.). SARC. <https://revistas.rcaap.pt/sdc/article/view/12786/9883>
(09/11/2023)

- Aidar, L. (2019, 17 de dezembro). A História do teatro: origem e evolução ao longo dos tempos. Toda Matéria. <https://www.todamateria.com.br/historiado-teatro/>
(07/11/2023)

- História do teatro em Portugal CinequaNon. (s.d.). Revista de Arte

CinequaNon. <https://www.cinequanon.pt/a-historia-do-teatro-em-portugal/>
(07/11/2023)

- Carreira da cenógrafa e figurinista Cristina Reis da Cornucópia documentada em livro. (s.d.). www.lusa.pt. <https://www.lusa.pt/article/41747336/carreirada-cenógrafa-e-figurinista-cristina-reis-da-cornucópia-documentada-em-livro>

(10/11/2023)

- Cláudia Ribeiro - Red Cloud Teatro de Marionetas. (s.d.). Red Cloud Teatro de Marionetas. <https://redcloudmarionetas.com/claudia-ribeiro/>

(08/11/2023)

- António Casimiro - Pessoas Cinema Português. (s.d.). Base de Dados Cinema Português <https://cinemaportuguesmemoriale.pt/Pessoas/id/17562/t/antoniocasimiro>

(08/11/2023)