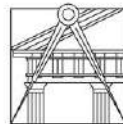




Instituto Politécnico  
de Castelo Branco  
Escola Superior  
de Artes Aplicadas



**FACULDADE DE ARQUITETURA**  
LISBON SCHOOL OF ARCHITECTURE  
UNIVERSIDADE DE LISBOA

## **Estágio na empresa PLURAL ENTERTAINMENT** **O papel do designer de moda na criação de figurinos**

Maria Zaira dos Santos Sêco

20171287

### **Orientadores**

Professora Doutora Ana Margarida Pires Fernandes

Professora Mestre Maria Cristina Queijeiro Borges de Almeida

Relatório de Estágio apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco em associação com a Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design de Vestuário e Têxtil, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Ana Margarida Pires Fernandes e da Professora Mestre Maria Cristina Queijeiro Borges de Almeida, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

**Janeiro de 2023**



## Composição do júri

### PRESIDENTE:

- Professor Doutor João José Serra Machado

Professor Adjunto na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco

### VOGAIS:

- Professora Doutora Inês da Silva Araújo Simões (Arguente)

Professora Auxiliar com Agregação da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa

- Professora Mestre Maria Cristina Queijeiro Borges de Almeida (Orientadora)

Professor Adjunto na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco



## **Agradecimentos**

A realização deste trabalho contou não só com muito esforço e dedicação pessoal, mas também com apoios e incentivos importantes de outras pessoas. Expresso, deste modo, o meu agradecimento à minha família por todo o apoio dado durante este processo; às minhas professoras orientadoras que me incentivaram sempre a fazer um trabalho melhor; e à Empresa Plural Entertainment por ter me dado a possibilidade de estagiar num ambiente tão rico mesmo com as dificuldades impostas pela pandemia. Um especial obrigado às pessoas do setor de guarda-roupa da Plural: D. Susete, D. Manuela, Carla, Aparecida, Tânia e Vanessa, por me terem recebido tão bem e ensinado tanto durante o curto tempo de estágio.



## Resumo

O presente documento serve para a obtenção do grau de mestre em Design de Vestuário e Têxtil da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

O *design* de figurinos é essencial para uma boa produção artística, sendo que ele é um dos grandes responsáveis por dar vida às personagens.

Como tal, para a realização deste trabalho realizou-se um estágio na empresa Plural Entertainment na área do guarda-roupa. Para além do estágio, foram apresentados objetivos e questões relacionadas com o tema a ser explorado; aprofundou-se o entendimento na área do *design* de figurinos através de uma pesquisa; os benefícios, juntamente com os fatores de sucesso e insucesso; a disseminação e um cronograma (planeamento temporal).

O trabalho foi dividido em três fases para uma melhor organização. A primeira fase serviu para fazer uma pesquisa sobre as temáticas a explorar, o que é o figurino, a sua história, significado de figurinista e as suas funções, entre outras. A segunda fase foi feita em âmbito de estágio, onde a mestranda pode explorar o ambiente, pôr em prática os conhecimentos já adquiridos e instruir-se mais sobre o mundo dos figurinos e o que é ser figurinista. Fez-se também uma reflexão dos resultados obtidos nesta etapa. Sendo que na última fase, com base na experiência adquirida durante o estágio, foi proposto pelas orientadoras o desenvolvimento de um projeto de figurinos como complemento ao estágio. Assim, foi selecionada a obra Alice no País das Maravilhas. A proposta pretende desenvolver os figurinos da Alice, do Chapeleiro Louco e do Coelho Branco. O projeto teve como inspiração a Era Vitoriana e o *Steampunk* utilizando técnicas de *upcycling* e *patchwork*. A partir das pesquisas dos temas de inspiração e no perfil psicológico e narrativo de cada personagem, foi desenvolvido o conceito e o *moodboard* de cada personagem, definiram-se as paletas de cores, escolheram-se as matérias-primas, elaboraram-se esboços a partir dos quais foram escolhidos os looks finais. Fez-se a decupagem e criaram-se as fichas técnicas para cada personagem.

## Palavras-chave

Design de Moda; Design de Figurinos; Figurinista



## **Abstract**

This document serves to obtain the master's degree in Clothing and Textile Design from the Superior School of Applied Arts of the Polytechnic Institute of Castelo Branco.

Costume design is essential for a good artistic production, and it is one of the main responsible for giving life to the characters.

As such, in order to carry out this work, an internship was carried out at Plural Entertainment in the wardrobe area. In addition to the internship, objectives and questions related to the theme to be explored were presented; understanding in the area of costume design was deepened through research; the benefits, together with the success and failure factors; dissemination and a timeline (time planning).

The work was divided into three phases for better organization. The first phase served to carry out research on the themes to be explored, what is costume design, its history, costume designer meaning and functions, among others. The second phase was carried out as part of an internship, where the master's student intends to explore the environment, put into practice the knowledge already acquired and learn more about the world of costumes and what it means to be a costume designer. There was also a reflection on the results obtained at this stage. Making a reflection of the results obtained in this step. In the last phase, and based on the experience acquired during the internship, the supervisors proposed the development of a costume design project as a complement to the internship. Therefore, the work Alice in Wonderland was selected. The proposal intends to develop the costumes for Alice, the Mad Hatter and the White Rabbit. The project was inspired by the Victorian Era and Steampunk, and is intended to use upcycling and patchwork techniques. From the research of the inspiration themes and the psychological and narrative profile of each character, the concept and moodboard for each character were developed, color palettes were defined, raw materials were chosen, sketches were made from which the final looks were chosen. The decoupage was done and the fact sheets for each character were created.

## **Keywords**

Fashion Design, Costume Design, Costume Designer



# Índice geral

<i>O papel do designer de moda na criação de figurinos</i> .....	I
Agradecimentos .....	V
Resumo .....	VII
Palavras-chave .....	VII
Abstract .....	IX
Keywords .....	IX
Índice geral .....	XI
Índice de figuras .....	XIV
Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos .....	XXI
Glossário .....	XXII
<b>1. Introdução</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1. Título</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2. Tópico Investigativo</b> .....	<b>1</b>
<b>1.3. Objetivos</b> .....	<b>2</b>
1.3.1. Objetivos Gerais .....	2
1.3.2. Objetivos Específicos .....	2
<b>2. Argumento</b> .....	<b>2</b>
<b>3. Desenho de Investigação</b> .....	<b>3</b>
<b>4. Cronograma</b> .....	<b>5</b>
<b>5. Estado da Arte</b> .....	<b>6</b>
<b>5.1. Design de Figurinos</b> .....	<b>6</b>
5.1.1. Figurino .....	6
5.1.2. <i>Designer</i> de Figurinos .....	8
5.1.3. Designers de figurinos: .....	13
5.1.4. História do Figurino .....	24
<b>5.2. Relação entre moda e figurino</b> .....	<b>29</b>
5.2.1. <i>Designer</i> de Moda Vs <i>Designer</i> de Figurinos .....	30
<b>5.3. Formação na área do figurino em Portugal</b> .....	<b>37</b>
5.3.1. Curso Profissional de Cenografia, Figurinos e Adereços .....	37
5.3.2. Cenografia, figurinos e adereços .....	38
5.3.3. Licenciatura em Teatro – Variante Figurino .....	39
5.3.4. Licenciatura em Teatro – Ramo Design de Cena .....	39
<b>6. O Estágio</b> .....	<b>40</b>
<b>6.1. Plural Entertainment</b> .....	<b>40</b>

<b>6.2. Concorrência – SP Televisão</b>	<b>42</b>
	<b>43</b>
	<b>43</b>
<b>6.3. Método de trabalho da Plural</b>	<b>44</b>
	<b>45</b>
	<b>46</b>
	<b>48</b>
<b>6.4. Gestão do Guarda-Roupa na Plural Entertainment</b>	<b>49</b>
<b>6.5. Alguns projetos desenvolvidos durante o estágio</b>	<b>56</b>
6.5.1. Projeto Bata.....	56
6.5.2. Festa é Festa.....	57
6.5.3. Projetos Pessoais.....	58
<b>6.6. Reflexões</b>	<b>61</b>
<b>7. O Projeto</b>	<b>61</b>
<b>7.1. Alice no País das Maravilhas</b>	<b>62</b>
<b>7.2. Inspiração para o Projeto</b>	<b>66</b>
7.2.1. Era Vitoriana.....	66
7.2.2. Steampunk.....	70
7.2.3. Moda Steampunk.....	72
7.2.4. Upcycling.....	74
7.2.5. Patchwork.....	76
	<b>77</b>
<b>7.3. Conceito</b>	<b>77</b>
<b>7.4. Processo de Design</b>	<b>78</b>
<b>7.5. Personagens</b>	<b>85</b>
7.5.1. Alice.....	85
7.5.2. Chapeleiro Louco.....	88
7.5.3. Coelho Branco.....	91
<b>7.6 Decupagem dos Figurinos</b>	<b>94</b>
<b>7.7. Coordenados/Figurinos</b>	<b>102</b>
7.7.1. Alice.....	102
.....	104
7.7.2. Chapeleiro Louco.....	105
7.7.3. Coelho Branco.....	107
<b>7.6. Fichas Técnicas</b>	<b>108</b>
7.6.1. Alice.....	108
7.6.2. Chapeleiro Louco.....	127

7.6.3. Coelho Branco.....	150
<b>8. Conclusões</b> _____	<b>157</b>
<b>9. Benefícios</b> _____	<b>158</b>
<b>10. Fatores Críticos</b> _____	<b>158</b>
<b>11. Disseminação</b> _____	<b>158</b>
<b>12. Referências Bibliográficas</b> _____	<b>159</b>
<b>12.1. Webgrafia</b> _____	<b>165</b>
<b>12.2. Videos</b> _____	<b>167</b>

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> - Organograma.....	4
<b>Figura 2</b> - Cronograma de Investigação .....	5
<b>Figura 3</b> - Diagrama das Temáticas a Desenvolver.....	6
<b>Figura 4</b> - Bela e o Monstro – Teatro (Espetáculo Musical, 2017). Figurinos de Sarah Cabbage.....	7
<b>Figura 5</b> - Bela e o Monstro – Cinema (Filme "Live-Action", 2017). Figurinos Jacqueline Durran .....	7
<b>Figura 6</b> - Bela e o Monstro - Dança (Centro Dança Porto, 2020) .....	7
<b>Figura 7</b> - Processo de um designer de figurinos .....	9
<b>Figura 8</b> - Exemplo de Decupagem de Figurinos .....	10
<b>Figura 9</b> - Exemplo de Decupagem de Figurinos .....	11
<b>Figura 10</b> - Equipa de um Designer de Figurinos .....	13
<b>Figura 11</b> - Posando com suas oito estatuetas do Oscar, Edith Head ainda detém um recorde na categoria Figurino.....	14
.....	14
<b>Figura 12</b> - Sansão e Dalila. Este opulento épico de Cecil B. DeMille de 1949 permitiu que Edith Head inventasse uma série de designs bíblicos vencedores do Oscar, incluindo esta roupa exótica para Hedy Lamarr .....	14
.....	14
<b>Figura 13</b> - Pegar um Ladrão. Edith Head criou vestidos memoráveis para Grace Kelly em dois filmes de Alfred Hitchcock: REAR WINDOW (1954) e esta aventura de 1955 na Riviera, com Head referido como “minha tarefa mais feliz e guarda-roupa mais elegante” .....	14
<b>Figura 14</b> - Colleen Atwood .....	15
<b>Figura 15</b> - Figurinos do filme "Branca de Neve e O Caçador" .....	15
<b>Figura 16</b> - Luis Sequeira .....	15
<b>Figura 17</b> - Figurinos do filme "Nightmare Alley" – Beco das Almas Perdidas] .....	16
<b>Figura 18</b> - Figurinos do filme Shape of Water .....	16
<b>Figura 19</b> – Maria Gonzaga.....	17
<b>Figura 20</b> - Figurinos "Parque Mayer" .....	17
<b>Figura 21</b> – José António Tenente.....	18
<b>Figura 22</b> – Figurinos de José António Tenente para o espetáculo “Catarina e a Beleza de Matar Fascistas” (2020).....	18
<b>Figura 23</b> - Figurinos de José António Tenente para o espetáculo “La Cerisaie” (2022).....	19
<b>Figura 24</b> – Figurinos de José António Tenente para "O Lago dos Cisnes" pela Companhia Nacional de bailado (2017).....	19
<b>Figura 25</b> - Marta Iria.....	19
<b>Figura 26</b> - Figurinos Presépio Humano de Marta Iria para o "Festa é Festa" (2021) .....	20
.....	20
<b>Figura 27</b> - Figurinos de Marta Iria para "O mal-Entendido" (2022).....	20

<b>Figura 28</b> - Primeiro esboço da personagem e imagem de teste inacabada. Marta Iria (2020).....	21
<b>Figura 29</b> - João Costa Reis.....	21
<b>Figura 30</b> - Figurinos de José Costa Reis, Guarda-Roupa do Teatro Politeama (2013).....	22
<b>Figura 31</b> - Figurinos de José Costa Reis para o espetáculo "Portugal à Gargalhada" (2014).....	22
<b>Figura 32</b> - Figurino de António Lagarto.....	23
<b>Figura 33</b> - Figurino de António Lagarto Cisne Branco para "Lago dos Cisnes", Companhia Nacional de Bailado Foto: Luísa Ferreira.....	23
<b>Figura 34</b> - Figurino Cigana, Romeu e Julieta de António Lagarto para a Companhia Nacional de Bailado (2001) Foto: Luísa Ferreira.....	23
<b>Figura 35</b> - Figurino da personagem Donna Anna de António Lagarto para "Don Giovanni", Teatro Nacional de São Carlos (2009) Foto: Luísa Ferreira.....	23
<b>Figura 36</b> - Ritual da abertura da boca apresentado no Livro dos Mortos de Hunefer.....	24
<b>Figura 37</b> - Máscaras do teatro grego.....	25
<b>Figura 38</b> - Chiton.....	25
<b>Figura 39</b> - Himation.....	25
<b>Figura 40</b> - Cothurni.....	26
<b>Figura 41</b> - Teatro Medieval.....	26
<b>Figura 42</b> - Teatro Medieval.....	26
<b>Figura 43</b> - Commedia dell'arte Figurinos.....	27
<b>Figura 44</b> - Harlequin.....	27
<b>Figura 45</b> - Pantalone.....	27
<b>Figura 46</b> - George Bernard Shaw.....	28
<b>Figura 47</b> - Figurinos de George Bernard Shaw para personagens de Two Courtiers de 'St Joan'.....	28
<b>Figura 48</b> - Jacques Doucet.....	30
<b>Figura 49</b> - Paul Poiret.....	31
<b>Figura 50</b> - Sarah Bernhardt as Cleopatra, 1891.....	31
<b>Figura 51</b> - Coco Chanel.....	31
<b>Figura 52</b> - Elsa Schiaparelli.....	31
<b>Figura 53</b> - Christian Dior.....	32
<b>Figura 54</b> - Hubert Givenchy.....	32
<b>Figura 55</b> - Hepburn em "Sabrina" (1954).....	33
<b>Figura 56</b> - Hepburn em "Cinderela em Paris" (1957).....	33
<b>Figura 57</b> - Hepburn em "Boneca de Luxo" (1961).....	34
<b>Figura 58</b> - Robert Redford, vestindo um terno Ralph Lauren, encostado em carro luxuoso em cena do filme O Grande Gatsby, 1974.....	34
<b>Figura 59</b> - Diane Keaton em 'Annie Hall'. 1977. ALAMY STOCK PHOTO.....	35
<b>Figura 60</b> - Jean Paul Gaultier / Régine Chopinot, Le Défilé.....	35
<b>Figura 61</b> - Jean Paul Gaultier / Régine Chopinot, Le Défilé.....	36

<b>Figura 62</b> - Jean Paul Gaultier / Régine Chopinot, Le Défilé .....	36
<b>Figura 63</b> - Nuno Baltazar. Figurinos para a Companhia Nacional de Bailado. 2020. .....	36
<b>Figura 64</b> - Figurinos de José António Tenente.....	37
<b>Figura 65</b> - Plano de Estudo - Chapitô .....	37
<b>Figura 66</b> - Curso cenografia, figurinos e adereços - ACE Porto .....	38
<b>Figura 67</b> - Perfil Formativo - ACE Porto.....	38
<b>Figura 68</b> - Saídas Profissionais - ACE Porto .....	38
<b>Figura 69</b> - Informação sobre o curso Licenciatura em Teatro - Variante Figurino, ESMAE-IPP.....	39
<b>Figura 70</b> - Saídas Profissionais Licenciatura em Teatro - Variante Figurino, ESMAE-IPP.....	39
<b>Figura 71</b> - Informações sobre Licenciatura em teatro - Ramo Design de Cena, ESTC-IPL.....	39
<b>Figura 72</b> - Calendário dos projetos e trabalhos desenvolvidos durante o estágio	
<b>Figura 73</b> - Planta da Plural Entertainment.....	41
<b>Figura 74</b> - Capa da Novela “Meu Amor” .....	42
<b>Figura 75</b> - Capa da Novela “Ouro Verde” .....	42
<b>Figura 76</b> - Logótipo da SP Televisão.....	42
<b>Figura 77</b> - Há 15 anos a marcar a diferença no mercado audiovisual.....	42
<b>Figura 78</b> - A SP Televisão em números .....	43
<b>Figura 79</b> - As instalações em números .....	43
<b>Figura 80</b> - Armazém de Guarda-Roupa da Plural .....	44
<b>Figura 81</b> - Armazém de Guarda-Roupa da Plural.....	45
<b>Figura 82</b> - Armazém de Guarda-Roupa da Plural.....	45
<b>Figura 83</b> - Atelier da Plural .....	46
<b>Figura 84</b> - Atelier da Plural .....	46
<b>Figura 85</b> - Lavandaria da Plural.....	47
<b>Figura 86</b> - Lavandaria da Plural.....	47
<b>Figura 87</b> - Lavandaria da Plural.....	48
<b>Figura 88</b> - Lavandaria da Plural.....	48
<b>Figura 89</b> - Máquina de Etiquetagem.....	49
<b>Figura 90</b> - Sapatos separados por tamanhos.....	49
<b>Figura 91</b> - Camisas separadas por tamanhos.....	49
<b>Figura 92</b> - Roupas de criança separadas por tipo de peça .....	50
<b>Figura 93</b> - Alguns acessórios.....	50
<b>Figura 94</b> - Entrada e Saída da novela "Quero é Viver" da TVI.....	50
<b>Figura 95</b> - Máquina de "picar" as etiquetas.....	51
<b>Figura 96</b> - Etiqueta.....	51
<b>Figura 97</b> - Espaço para tirar as fotos às peças .....	51
<b>Figura 98</b> - Conjunto sem etiqueta .....	51
<b>Figura 99</b> - Local de trabalho da educanda .....	52
<b>Figura 100</b> - Provedor do Atelier .....	53

<b>Figura 101</b> - Charriot de Saída .....	53
<b>Figura 102</b> - Cestos de Roupa de Saída da Lavandaria <b>Erro! Marcador não definido.</b>	
<b>Figura 103</b> - Charriot de Saída da Lavandaria .....	54
<b>Figura 104</b> - Projeto Bata: moldes e produto final .. <b>Erro! Marcador não definido.</b>	
<b>Figura 105</b> - Painel de informação sobre a modelagem das tetas da vaca.....	57
<b>Figura 106</b> - Produto final: tetas para o figurino da vaca personagem de Pedro Teixeira para o "Festa é Festa" (2021).....	57
<b>Figura 107</b> - Processo de confecção do peluche Panda da marca Raeburn.....	58
<b>Figura 108</b> - Almofada estrela-do-mar feita com a técnica de patchwork.....	58
<b>Figura 109</b> - Desenho técnico da mochila.....	59
<b>Figura 110</b> - Moldes e protótipo de mochila .....	59
<b>Figura 111</b> - Mochila: produto final.....	60
<b>Figura 112</b> - Desenvolvimento do tecido feito a partir da técnica de patchwork.	60
<b>Figura 113</b> - Capa da primeira edição (1865).....	62
<b>Figura 114</b> - Alice no País das Maravilhas - versão animação .....	63
<b>Figura 115</b> - Alice no País das Maravilha - versão live-action .....	63
<b>Figura 116</b> - Mia Wasikowska como Alice em "Alice no País das Maravilhas" (2010) .....	63
<b>Figura 117</b> - Mia Wasikowska como Alice em "Alice no País das Maravilhas" (2010) .....	64
<b>Figura 118</b> - Johnny Depp como Chapeleiro Louco em "Alice no País das Maravilhas" (2010).....	64
<b>Figura 119</b> - Anne Hathaway como Rainha Branca em "Alice no País das Maravilhas" (2010).....	65
<b>Figura 120</b> - Helena Bonham Carter como Rainha Vermelha também conhecida como Rainha de Copas em Alice no País das Maravilhas (2010) .....	65
<b>Figura 121</b> - Rainha Victória .....	66
<b>Figura 122</b> - Rainha Victória .....	66
<b>Figura 123</b> - A rainha Vitória e o príncipe Albert retratados em 1846 com cinco de seus filhos.....	66
<b>Figura 124</b> - A primeira máquina de costura Singer foi patenteada em 1851 .....	67
<b>Figura 125</b> - George Brummell.....	68
<b>Figura 126</b> - Moda masculina vitoriana.....	68
<b>Figura 127</b> - Vestidos Vitorianos.....	68
<b>Figura 128</b> - Evolução do fato-de-banho.....	69
<b>Figura 129</b> - Vestido de luto, 1872-74.....	69
<b>Figura 130</b> - Crinoline, Crinolette, Bustle.....	70
<b>Figura 131</b> - Silhueta Era Vitoriana.....	70
<b>Figura 132</b> - Figura 49. Cidade Steampunk por DarnisArt.....	71
<b>Figura 133</b> - Van Helsing (filme) 2004.....	71
<b>Figura 134</b> - Alice Madness Returns (videojogo). 2011.....	71
<b>Figura 135</b> - Alguns exemplos de moda steampunk.....	73

<b>Figura 136</b> - Upcycling.....	74
<b>Figura 137</b> - Marca N Palmer. Fotografia IMAXTREE. 2021 .....	75
<b>Figura 138</b> - Marca Viktor & Rolf. Fotografia IMAXTREE. 2021 .....	75
<b>Figura 139</b> - Marca Stella McCartney. Fotografia IMAXTREE. Reutilização de tecidos de antigas coleções. 2021 .....	75
<b>Figura 140</b> - Casaco feito com um casaco da polícia do Met por Vinti Andrews é apresentado na London Fashion Week Men's January 2020.....	75
<b>Figura 141</b> - Internas de uma escola na Inglaterra fazem colcha de retalhos para enviar a forças estrangeiras em 1940 .....	76
<b>Figura 142</b> - Coordenados da coleção primavera/versão 2021 da Dolce & Gabbana .....	77
<b>Figura 143</b> - Moodboard do Projeto .....	79
<b>Figura 144</b> - Tema: Alice no País das Maravilhas.....	80
<b>Figura 145</b> - Caracterização das personagens selecionadas.....	81
<b>Figura 146</b> - Início do Projeto.....	82
<b>Figura 147</b> - Técnicas: upycling e patchwork .....	83
<b>Figura 148</b> - Mundo histórico da ação .....	84
<b>Figura 149</b> - Imagens de Referência .....	85
<b>Figura 150</b> - Moodboard de caracterização da personagem Alice.....	86
<b>Figura 151</b> - Moodboard da personagem Alice .....	87
<b>Figura 152</b> - Moodboard da personagem Alice para o projeto: figurinos e acessórios .....	88
<b>Figura 153</b> - Moodboard de caracterização da personagem Chapeleiro .....	89
<b>Figura 154</b> - Moodboard da personagem Chapeleiro .....	90
<b>Figura 155</b> - Moodboard da personagem Chapeleiro para o projeto: figurinos e acessórios.....	91
<b>Figura 156</b> - Moodboard de caracterização da personagem Coelho .....	92
<b>Figura 157</b> - Moodboard da personagem Coelho .....	93
<b>Figura 158</b> - Moodboard da personagem Coelho Branco para o projeto: figurinos e acessórios.....	94
<b>Figura 159</b> - Decupagem Geral dos Figurinos de Alice Noutra Dimensão .....	95
<b>Figura 160</b> - Personagem Alice, Ação 1, Cena 2 .....	96
<b>Figura 161</b> - Personagem Chapeleiro Louco, Ação 1, Cena 3.....	97
<b>Figura 162</b> - Personagem Alice, Ação 2, Cena 1 .....	98
<b>Figura 163</b> - Personagem Chapeleiro Louco, Ação 2, Cena 1.....	99
<b>Figura 164</b> - Personagem Alice, Ação 2, Cena 2 .....	100
<b>Figura 165</b> - Personagem Alice, Ação 2, Cena 3 .....	101
<b>Figura 166</b> - <i>Line-up</i> dos figurinos .....	102
<b>Figura 167</b> - Alice: Figurino 1 .....	103
<b>Figura 168</b> - Alice: Figurino 2 .....	103
<b>Figura 169</b> - Alice: Figurino 3.....	104
<b>Figura 170</b> - Chapeleiro Louco: Figurino 1.....	106
<b>Figura 171</b> - Chapeleiro Louco: Figurino 2.....	106

<b>Figura 172</b> - Coelho: Figurino 1 .....	107
<b>Figura 173</b> - Ficha Técnica Alice: calças figurino 1 .....	108
<b>Figura 174</b> - Ficha Técnica com cor Alice: calças figurino 1 .....	109
<b>Figura 175</b> - Ficha Técnica Alice: colete figurino 1 .....	110
<b>Figura 176</b> - Ficha Técnica com cor Alice: colete figurino 1 .....	111
<b>Figura 177</b> - Ficha Técnica Alice: camisa figurino 1 e 2 .....	112
<b>Figura 178</b> - Ficha Técnica com cor Alice: camisa figurino 1 e 2 .....	113
<b>Figura 179</b> - Ficha Técnica Alice: saia figurino 2 .....	114
<b>Figura 180</b> - Ficha Técnica com cor Alice: saia figurino 2 .....	115
<b>Figura 181</b> - Ficha Técnica com cor Alice: saia figurino 2 .....	116
<b>Figura 182</b> - Ficha Técnica Alice: bolsa pequena figurino 2 .....	117
<b>Figura 183</b> - Ficha Técnica vista aberta Alice: bolsa pequena figurino 2 .....	118
<b>Figura 184</b> - Ficha Técnica com cor Alice: bolsa pequena figurino 2 .....	119
<b>Figura 185</b> - Ficha Técnica Alice: calças 2 figurino 3 .....	120
<b>Figura 186</b> - Ficha Técnica com cor Alice: calças 2 figurino 3 .....	121
<b>Figura 187</b> - Ficha Técnica Alice: blusa figurino 3 .....	122
<b>Figura 188</b> - Ficha Técnica com cor Alice: blusa figurino 3 .....	123
<b>Figura 189</b> - Ficha Técnica com Alice: capa figurino 3 .....	124
<b>Figura 190</b> - Ficha Técnica com cor Alice: capa figurino 3 .....	125
<b>Figura 191</b> - Ficha Técnica com cor Alice: capa figurino 3 .....	126
<b>Figura 192</b> - Ficha Técnica Chapeleiro: calças 1 figurino 1 .....	127
<b>Figura 193</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: calças 1 figurino 1 .....	128
<b>Figura 194</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: calças 1 figurino 1 .....	129
<b>Figura 195</b> - Ficha Técnica Chapeleiro: camisa 1 figurino 1 .....	130
<b>Figura 196</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: camisa 1 figurino 1 .....	131
<b>Figura 197</b> - Ficha Técnica Chapeleiro: colete figurino 1 .....	132
<b>Figura 198</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: colete figurino 1 .....	133
<b>Figura 199</b> - Ficha Técnica Chapeleiro: casaco longo figurino 1 .....	134
<b>Figura 200</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: casaco longo figurino 1 .....	135
<b>Figura 201</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: casaco longo figurino 1 .....	136
<b>Figura 202</b> - Ficha Técnica com Chapeleiro: laço figurino 1 e 2 .....	137
<b>Figura 203</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: laço figurino 1e 2 .....	138
<b>Figura 204</b> - Ficha Técnica Chapeleiro: chapéu figurino 1 e 2 .....	139
<b>Figura 205</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: chapéu figurino 1 e 2 .....	140
<b>Figura 206</b> - Ficha Técnica vistas laterais Chapeleiro: chapéu figurino 1 e 2 .....	141
<b>Figura 207</b> - Ficha Técnica detalhes Chapeleiro: chapéu figurino 1 e 2 .....	142
<b>Figura 208</b> - Ficha Técnica Chapeleiro: calças figurino 2 .....	143
<b>Figura 209</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: calças figurino 2 .....	144
<b>Figura 210</b> - Ficha Técnica Chapeleiro: camisa figurino 2 .....	145
<b>Figura 211</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: camisa figurino 2 .....	146
<b>Figura 212</b> - Ficha Técnica Chapeleiro: casaco militar figurino 2 .....	147
<b>Figura 213</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: casaco militar figurino 2 .....	148
<b>Figura 214</b> - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: casaco militar figurino 2 .....	149

<b>Figura 215</b> - Ficha Técnica Coelho: camisa figurino 1 .....	150
<b>Figura 216</b> - Ficha Técnica com cor Coelho: camisa figurino 1 .....	151
<b>Figura 217</b> - Ficha Técnica Coelho: colete figurino 1 .....	152
<b>Figura 218</b> - Ficha Técnica com cor Coelho: colete figurino 1 .....	153
<b>Figura 219</b> - Ficha Técnica Coelho: blazer figurino 1.....	154
<b>Figura 220</b> - Ficha Técnica com cor Coelho: blazer figurino 1.....	155
<b>Figura 221</b> - Ficha Técnica com cor Coelho: blazer figurino 1.....	156

## **Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos**

**ACE** – Academia Contemporânea do Espetáculo

**EPAOE** – Escola Profissional de Artes e Ofícios do Espetáculo

**ESMAE** – Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo

**ESTC** – Escola Superior de Teatro e Cinema

**IPL** – Instituto Politécnico de Lisboa

**IPP** – Instituto Politécnico do Porto

## **Glossário**

**Anágua** – Peça de roupa interior, espécie de saia curta, que se veste por baixo de vestidos ou saias.

**Budget** – orçamento.

**Cartola** – Chapéu Alto.

**Charriot** – estrutura de metal com rodas para pendurar roupa e, em alguns casos, também para guardar ou expor sapatos.

**Crinolina** – Armação feita originalmente de crina de cavalo, linho ou algodão, constituída por vários aros e varas flexíveis presos formando uma espécie de gaiola, usada por baixo de saias e vestidos para lhes dar volume.

**Corpete** – Peça de vestuário feminino que se ajusta ao peito.

**Cropped** – tipo de blusa mais curta, expondo a cintura, barriga ou umbigo.

**Décor** – Conjunto de objetos e de outros elementos que decoram determinado espaço. Conjunto das vistas e acessórios que ocupam o local de uma representação teatral, televisiva ou cinematográfica ou de um espetáculo semelhante.

**Decupagem** – Ato ou efeito de decupar. Divisão de um texto em cenas em planos, com escolhas e anotações técnicas e cénicas para gravação ou filmagem.

**Espartilho** – Espécie de colete com tiras de aço ou barbas de baleia para comprimir e dar airocidade ao corpo.

**Fraques** – Traje de cerimónia, geralmente masculino, cujo casaco é justo na cintura e com abas compridas atrás.

**Live-action** – termo que define os trabalhos que são realizados por atores e atrizes reais, ao contrário das animações.

**Moodboard** – também conhecido como painel semântico é uma ferramenta visual que tem como finalidade transmitir conceitos e propostas de projetos. Quadro coberto com fotos de revistas, pedaços de material, etc. que mostra as cores e estilos a serem usados para um projeto.

**Oversize** – exceder o tamanho normal.

**Polainas** – peça de vestuário que cobre a parte inferior da perna e a parte superior do calçado.

**Post-it** – uma marca para um pequeno pedaço de papel colorido para mensagens curtas, que pode ser temporariamente preso a outra coisa.

**Styling** – maneira de combinar roupas e acessórios, exibindo-os do modo mais atraente ou desejável possível, para que sejam vendidos.

**Vintage** – Diz-se de produto antigo mas de excelente qualidade.

# 1. Introdução

O presente trabalho de Relatório de Estágio/Projeto serve para a obtenção do grau de mestre em *Design* do Vestuário e Têxtil da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco. O tema surgiu do interesse da estudante em querer conhecer mais sobre *design* de figurinos.

O *design* de figurinos é essencial para uma boa produção artística, sendo que ele é um dos grandes responsáveis por dar vida às personagens. A moda e o figurino divergem em relação à essência, porém estão ligados e pertencem ao mesmo universo, o do vestuário. Como tal, este trabalho tem como objetivo perceber o papel do designer de moda na criação de figurinos e gestão de guarda-roupa.

Para a realização deste trabalho pretende-se aprofundar e adquirir novos conhecimentos como, por exemplo, o que é o figurino, a sua história, significado de figurinista e as suas funções, relação entre moda e figurino, relação entre *designer* de moda e *designer* de figurinos, entre outros. Com isto, surgiu a possibilidade de se estagiar na empresa Plural Entertainment. O estágio decorreu do dia 20 de outubro de 2021 a 31 de janeiro de 2022 nas instalações da Plural Entertainment em Bucelas, Lisboa, Portugal. Devido à sua curta duração e de não se ter conseguido pôr em prática a parte do *design* decidiu-se desenvolver um projeto académico de figurinos como complemento de estágio.

Assim sendo, para uma melhor organização defiram-se objetivos e questões relacionadas com o tema a ser explorado; um cronograma (planeamento temporal); os benefícios, juntamente com os fatores de sucesso e insucesso; fez-se uma pesquisa intensiva sobre a temática a ser explorada; apresentou-se a empresa onde se realizou o estágio e a concorrência; o relatório de estágio; o desenvolvimento do projeto de figurinos para uma versão da Alice no País das Maravilhas; conclusões; e ideias futuras.

## 1.1. Título

**Área:** Design de Moda

**Tema:** Design de Figurinos

**Título:** Estágio na empresa PLURAL ENTERTAINMENT – O papel do designer de moda na criação de figurino

## 1.2. Tópico Investigativo

Qual pode ser o papel do designer de moda na criação de figurinos?

### **Questões Secundárias:**

- O que são figurinos? Para que servem?
- Como é que os figurinos afetam os espetáculos/produções?
- Como é que os figurinos afetam as personagens?
- O que é um designer de figurinos? Para que serve? Quais são as suas responsabilidades? Quais as áreas de conhecimento que deve dominar?
- Como são desenvolvidos os figurinos? Quais as técnicas utilizadas?
- Qual a diferença entre *design* de moda e *design* de figurinos? Será que se podem complementar?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivos Gerais**

- Adquirir maior conhecimento na área do figurino;
- Obter experiência profissional na área que possa abrir portas para o futuro;
- Desenvolver capacidade de integração numa equipa de trabalho;
- Colocar em prática os conhecimentos adquiridos academicamente;
- Desenvolver sentido de responsabilidade, iniciativa e proatividade.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Perceber como é que o design de moda pode contribuir para a profissão de figurinista;
- Entender a metodologia de trabalho e criação de figurinos;
- Aprender as técnicas e métodos de criação de figurinos.

## **2. Argumento**

Este trabalho visa um desenvolvimento de projeto no setor do design de figurinos, através de um estágio na empresa Plural Entertainment na área do guarda-roupa com profissionais deste setor e de um projeto académico de figurinos.

### 3. Desenho de Investigação

Para o desenvolvimento deste projeto determinou-se três fases distintas (exploratória, generativa e avaliativa) e utilizou-se uma metodologia mista (intervencionista e não intervencionista), ver figura 1.

Na primeira fase, explorativa, aplicou-se uma metodologia não intervencionista – estado da arte – que conterà a pesquisa sobre o que é o figurino, a sua história, o que são figurinistas, relação entre o design de moda e o design de figurinos, formação nesta área (figurino) em Portugal.

Na fase generativa, utilizou-se a metodologia intervencionista, onde foi realizado um estágio na empresa Plural Entertainment na área do guarda-roupa e, como complemento, foi desenvolvido um projeto académico de figurinos.

Por fim, na fase última fase, avaliativa, concluiu-se todo o trabalho e foram apresentadas as ideias futuras.

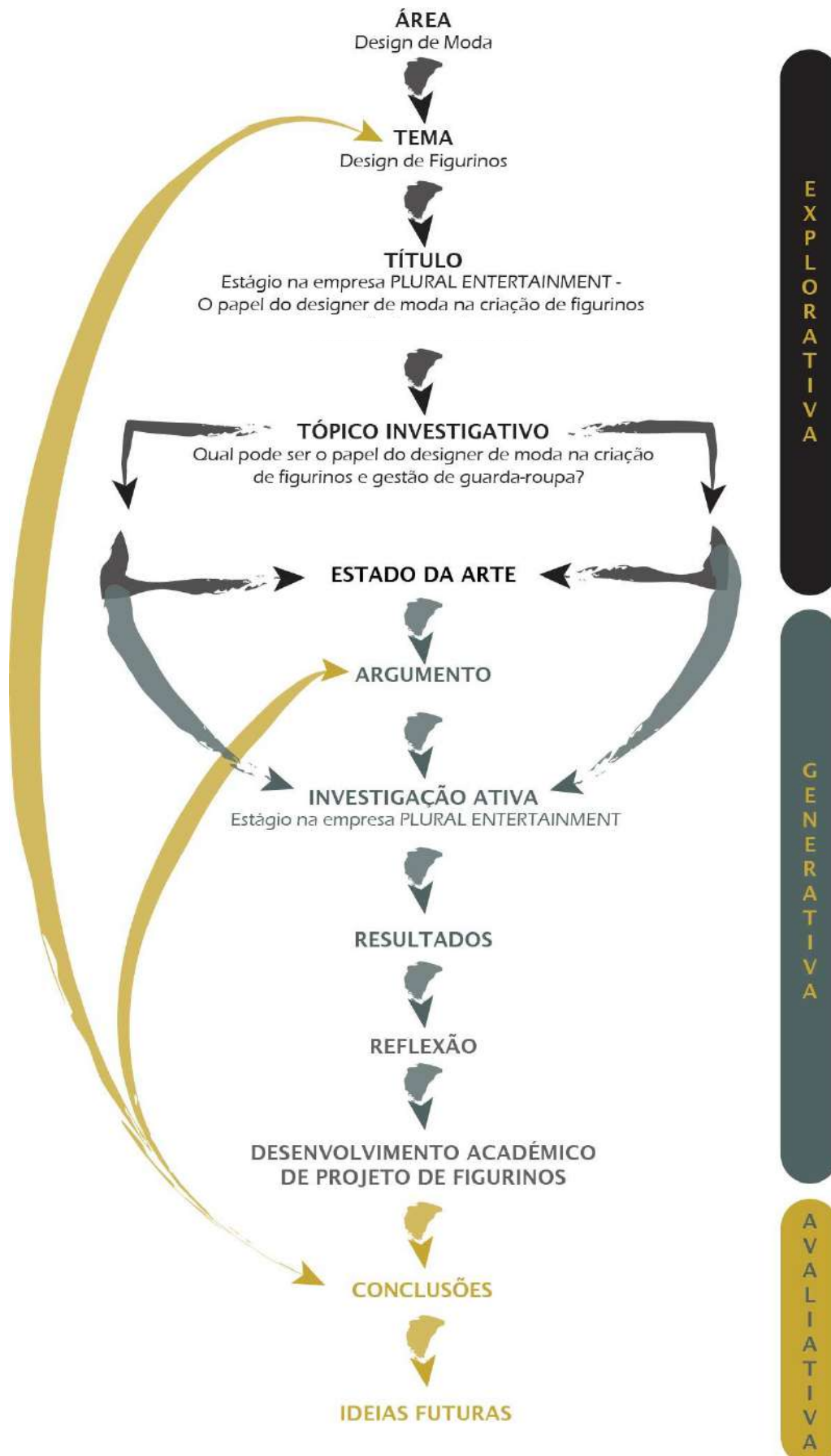


Figura 1 - Organograma [Fonte: Autora, 2021]

## 4. Cronograma

Na figura abaixo está apresentado o planeamento temporal para a realização deste trabalho.

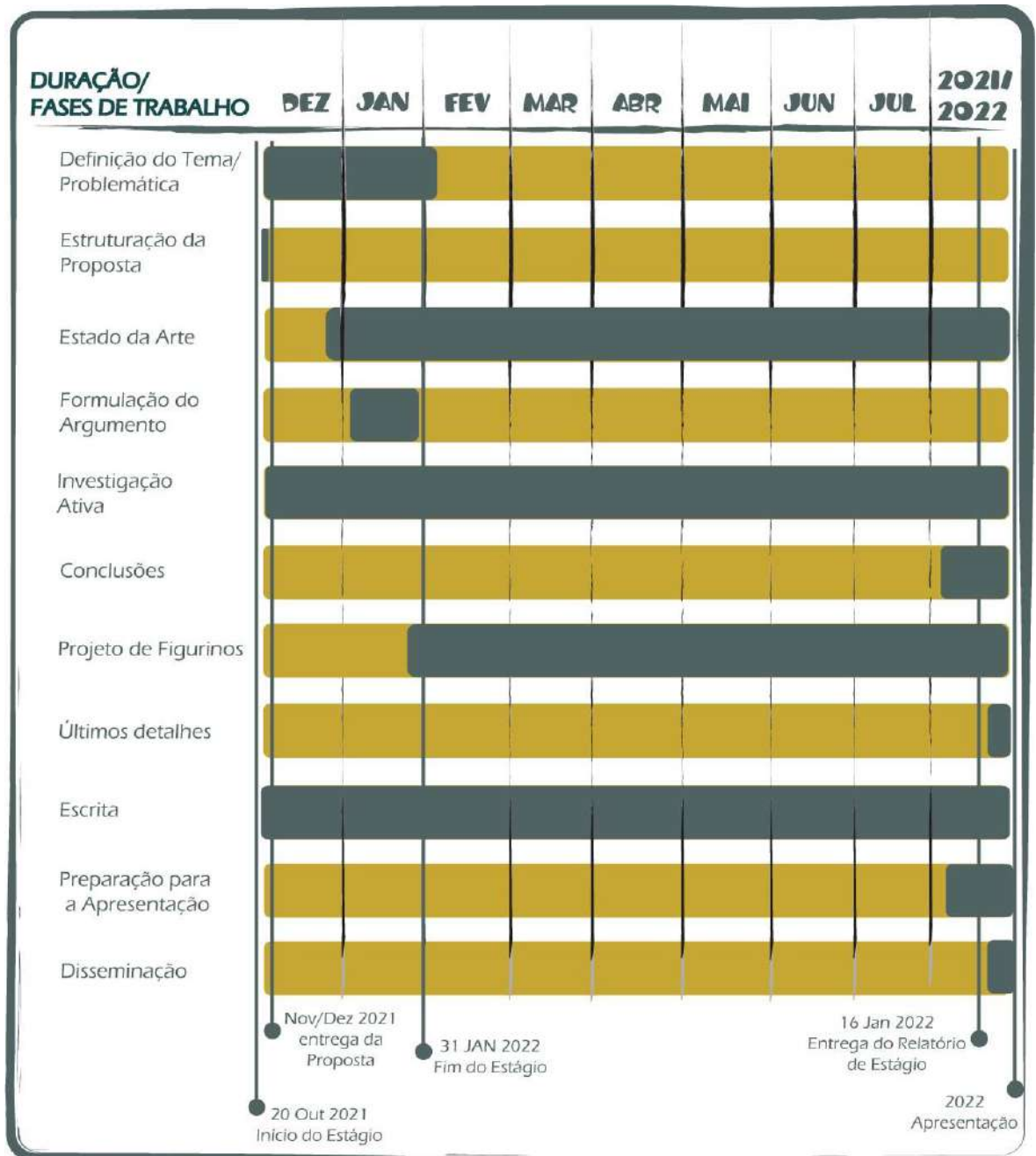


Figura 2 - Cronograma de Investigação [Fonte: Autora, 2021]

## 5. Estado da Arte

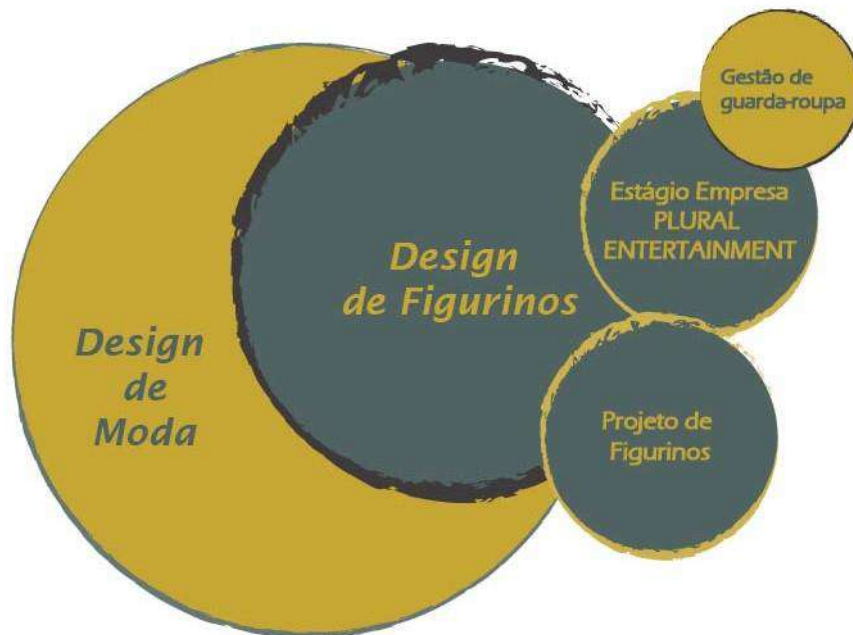


Figura 3 - Diagrama das Temáticas a Desenvolver [Fonte: Autora, 2021]

### 5.1. Design de Figurinos

#### 5.1.1. Figurino

---

*“Costume, hair, and makeup can tell you instantly, or at least give you a larger perception of who a character is. It’s the first impression that you have of the character before they open their mouth, so it really does establish who they are.”<sup>1</sup>*

- Collen Atwood, 2003

---

Figurino é o nome dado ao conjunto de todas as peças de roupa e acessórios usados por uma personagem numa produção artística, como o teatro (figura 4), o cinema (figura 5), a dança (figura 6), entre outras. Ele é projetado e/ou escolhido pelo

---

<sup>1</sup> “Traje, cabelo, e maquilhagem podem dizer-te instantaneamente, ou pelo menos, dar-te uma perceção maior sobre quem é a personagem. É a primeira impressão que tu tens da personagem antes que ela abra a boca, então realmente estabelece quem ela é.” Collen Atwood, *Entrevista à BBC*, 2003; Tradução Livre

figurinista/*designer* de figurinos, de acordo com as indicações do roteiro, da direção, da produção artística e claro do *budget* definido. (Costa, 2002).



**Figura 4** - Bela e o Monstro - Teatro (Espetáculo Musical, 2017). Figurinos de Sarah Cubbage [Fonte: <https://d23.com/new-beauty-beast-show-enchants-aboard-disney-dream/> - Consultado a 25/11/2022]



**Figura 5** - Bela e o Monstro - Cinema (Filme "Live-Action", 2017). Figurinos Jacqueline Durran [Fonte: [https://beauty-and-the-beast-2017-movie.fandom.com/wiki/Beauty\\_and\\_the\\_Beast](https://beauty-and-the-beast-2017-movie.fandom.com/wiki/Beauty_and_the_Beast) - Consultado a 25/11/2022]



**Figura 6** - Bela e o Monstro - Dança (Centro Dança Porto, 2020) [Fonte: <https://www.facebook.com/cdancaporto/photos/pcb.1738229116319150/1738227806319281/> Consultado a 25/11/2022]

Segundo Rebecca Cunningham (1984), o figurino “é um traje “mágico” – um traje que possibilita, por um tempo, o ator ser outra pessoa. Como a capa de Próspero, que concentrava o seu poder sobre os ventos e os mares, a roupa do ator, ajuda a concentrar o poder da imaginação, expressão, emoção e movimento dentro da criação e projeção do carácter do espetáculo.”.

### 5.1.2. Designer de Figurinos

---

*“What a costume designer does is cross between magic and camouflage. We create the illusion of changing the actors into what they are not. We ask the public to believe that every time they see a performer on the screen, he’s become a different person.”<sup>2</sup>*

- Edith Head, 1978

---

O *designer* de figurinos ou figurinista é o profissional responsável pela escolha, desenvolvimento e criação dos figurinos. Ele tem como função e obrigação estudar o roteiro, conhecer as personagens e pesquisar referências históricas, caso seja necessário, para aplicar na criação do figurino.

Segundo Delliagatti (2021), o figurinista, a fim de fazer um bom trabalho, deve compreender como as histórias afetam as emoções de um público, ele deve convencer o público a acreditar em monstros, fantasmas, amor verdadeiro, tramas complicadas de assassinatos, entre outros.

O processo de trabalho de um *designer* de figurinos inicia-se com o estudo do guião seguido por uma primeira pesquisa geral sobre o contexto e o tema a serem desenvolvidos; reuniões iniciais com o diretor de produção, cenógrafo, equipas de *design* (luz, som, entre outros); pesquisa exaustiva dos *designs*, cores e materiais populares no tempo de ação da narrativa. Nesta etapa o figurinista pode delegar tópicos de pesquisa aos membros da sua equipa. Depois de concluir a pesquisa, o designer de figurinos desenvolve os esboços (para além do desenho o figurinista pode utilizar fotos e imagens alteradas digitalmente para uma melhor interpretação dos figurinos) e apresenta-os ao diretor e às equipas de design. Com os figurinos selecionados, o figurinista passa para a próxima etapa: a produção dos mesmos. Com os trajes prontos começam os testes de imagem, seguindo-se do ensaio técnico e acabando no fim da produção/espétaculo. Ver esquema do processo abaixo (figura 7).

---

<sup>2</sup> “O que um figurinista faz é um cruzamento entre a magia e a camuflagem. Nós criamos a ilusão de transformar os atores naquilo que eles não são. Nós pedimos ao público que acredite que cada vez que vê um artista no ecrã, ele torna-se uma pessoa diferente.”. Edith Head, *American Film (1978) – Dialogue On Film: Edith Head*. 1978; Tradução Livre.

## PROCESSO DE UM DESIGNER DE FIGURINOS

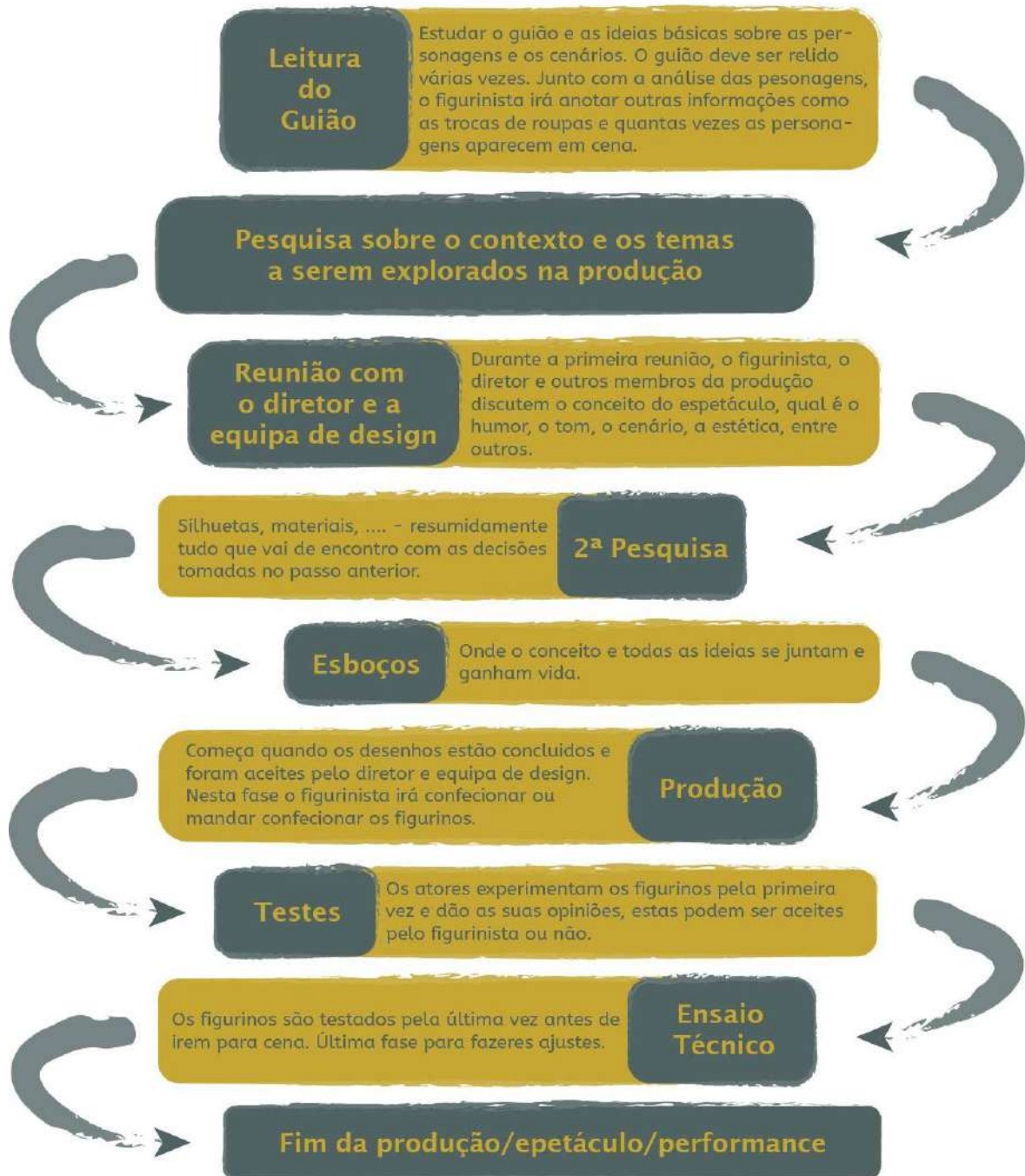


Figura 7 - Processo de um designer de figurinos [Fonte: Autora, 2022]

Para organizar todos os figurinos necessários, a primeira coisa que o *designer* faz ou deve fazer é a decupagem dos figurinos (*costume plot*). A decupagem dos figurinos é um documento que regista o número de trajes de uma produção, quando e por quem são usados e quantas vezes a personagem troca de roupas (ver figuras 8 e 9). A quantidade de detalhes no guia de figurinos depende das necessidades do figurinista, uns podem gostar de uma folha mais simples para uma referência fácil, outros podem preferir uma lista completa de todas as peças de vestuário que um ator irá usar. A verdade é que não existe uma estratégia correta, apenas uma que ajude o designer e o resto da equipa a atingir os seus objetivos. Com este guia, o figurinista pode orçar o espetáculo e estimar a mão-de-obra. Exemplo: se a produção necessitar de 100 figurinos e o orçamento total dos figurinos for de 2000€, isto significa que o figurinista pode gastar cerca de 20€ por figurino. Esta informação mostra o que o designer pode realisticamente realizar. Com um orçamento de 20€ por traje, não seria viável usar materiais muito caros, como sedas. Contudo se o figurinista precisar de usar esses materiais para conseguir o que o guião exige, o guião de figurinos pode ser utilizado para negociar um orçamento mais elevado. (Delliagatti, 2021)

## + Costume Plot Example

**Play:** *Calling Dr. Curemee*

**Date:** November 12-13

Act 3, Scene 2

Character	Actor	Costume	Accessories	Notes
Sylvia	Megan	Blue silk dress	Hat, scarf, heels	Help tie scarf over shoulder
Walter	Eric	Brown suit	Spectator shoes, pipe, glasses	
Grandma	Andrea	Blue bathrobe	Slippers, tissue box	Must look very ruffled
Bobby	Justin	Jeans and T-shirt	Baseball cap, glove	
Suzie	Jackie	Soccer uniform	Soccer ball, water bottle	
Dr. Curemee	Roberto	Blazer, navy pants, white shirt, tie	Stethoscope, notepad, pencil	

*Taken from Glencoe's Exploring Theatre. Nancy Prince & Jeanie Jackson, (c) 2005*

**Figura 8** - Exemplo de Decupagem de Figurinos [Fonte: <https://slideplayer.com/slide/9538037/30/images/3/Costume+Plot+Example+Play%3A+Calling+Dr.+Curemee+Date%3A+November+12-13.jpg> - Consultado a 25/11/2022]



## Costume Plot

*Junie B. Jones The Musical*  
April - May 2016

#	Time Into Show	Actor Character Off Character On	Places On/Pieces Off	XT PG.	NT PG.	Change Location	Time for Change	Re-Enter Time	Crew Assisting
4	19:36	Carl <del>Sheldon</del> Mother May	REMOVE: MAY Blonde Wig w/ Braids Blue Flower Collared Dress Blue Leggings White Socks Black Flats  ADD: MOTHER Brunette Short Wig Red Shirt Tan Heels	22	23	Backstage Quick Change Station	00:33	20:09	Jessica & Brian
<b>SCENE 6 - Show And Tell</b>									
5	20:33	Carl <del>Sheldon</del> Mother May	REMOVE: MOTHER Brunette Short Wig Red Shirt Tan Heels  ADD: MAY Blonde Wig w/ Braids Blue Flower Collared Dress Blue Leggings White Socks Black Flats	24	25	Backstage Quick Change Station	00:44	21:17	Jessica & Brian
<b>SCENE 7 - Junie Gets A Lunchbox</b>									
6	23:15	Gabe <del>Sheldon</del> Mr. Scary Daddy	REMOVE: MR. SCARY  ADD: DADDY	26	28	Stage Left Crossover	01:26	24:40	Brian
8	24:11	Michael <del>Sheldon</del> Lennie Sheldon	REMOVE: LENNIE  ADD: SHELDON	27	30	Backstage Quick Change Station	01:06	25:17	Jessica
9	24:45	Gabe <del>Sheldon</del> Daddy Gladys Gutzman	REMOVE: DADDY  ADD: GLADYS	28	35	Backstage Quick Change Station	4:53	29:38	Jessica
<b>SCENE 8 - Gladys Gutzman</b>									
10	30:55	Michael <del>Sheldon</del> Sheldon Lennie	REMOVE: SHELDON  ADD: LENNIE	36	39	Backstage Quick Change Station	01:17	30:55	Jessica
<b>SCENE 10 - "Kickball Tournament" (Junie Hurts Herself)</b>									
11	37:27	Carl <del>Sheldon</del> May Mother	REMOVE: MAY Blonde Wig w/ Braids Blue Flower Collared Dress Blue Leggings White Socks Black Flats  ADD: MOTHER Brunette Short Wig Red Shirt Tan Heels	42	44	Stage Right Crossover	01:06	38:35	Jessica
12	37:27	Gabe <del>Sheldon</del> Gladys Gutzman Mr. Scary	REMOVE: GLADYS  ADD: MR. SCARY	43	46	Backstage Quick Change Station	02:47	40:41	Brian
13	38:40	Michael <del>Sheldon</del> Lennie Sheldon	REMOVE: LENNIE  ADD: SHELDON	44	46	Backstage Quick Change Station	02:11	40:41	Brian
<b>SCENE 11 - Planning the Kickball Tournament</b>									
14	40:14	Carl <del>Sheldon</del> Mother May	REMOVE: MOTHER Brunette Short Wig Red Shirt Tan Heels  ADD: MAY Blonde Wig w/ Braids Blue Flower Collared Dress Blue Leggings White Socks	45	46	Stage Right Crossover	00:27	40:41	Jessica

Updated 3/28/16

2 of 4

Created by J.L.K. ASM

**Figura 9** - Exemplo de Decupagem de Figurinos [Fonte: [https://64.media.tumblr.com/6fec26cbbfc507f6516d6c6d44993dda/tumblr\\_oemxobCBhy1qzbjceo1\\_640.png](https://64.media.tumblr.com/6fec26cbbfc507f6516d6c6d44993dda/tumblr_oemxobCBhy1qzbjceo1_640.png) - Consultado a 25/11/2022]

Um figurinista nunca trabalha sozinho, tem sempre uma equipa para o ajudar. Ele pode ter uma equipa pessoal ou ser-lhe atribuído uma, ela é composta pela chefe de guarda-roupa, assistente(s) da figurinista, assistentes(s) de guarda-roupa, supervisor do guarda-roupa, *wigs*, alfaite(s), *dyers*, *milliners*, gestor de *stock* de aluguer,

estagiários, *overhire*, posições especializadas e terceirização (figura 10). A equipa pode não ser composta necessariamente por todos estes elementos. O figurinista pode não colaborar diretamente com muitas destas posições, mas todos elas trabalham em conjunto para cumprir a visão do *designer*.

## EQUIPA DE UM DESIGNER DE FIGURINOS

<b>Chefe de Guarda-Roupa</b>	Lidera a equipa, é responsável por contratar, mater o orçamento, elaborar horários, manter o processo de construção, solicitar horas extras, entre outros.
<b>Assistente do Figurinista</b>	Por vezes abreviado para ACD ( <i>Assistant Costume Designer</i> ), responsável por ajudar o figurinista com as tarefas e papeladas, toma notas nas reuniões e dos arranjos. Os ACDs coordenam os figurinos que são necessários em grandes quantidades, como meias, camisolas interiores e mantêm o registo dos alugueres dos trajes. Na ausência de um assistente do figurinista, estas funções podem ser desempenhadas pelo chefe de guarda-roupa.
<b>Supervisor de Guarda-Roupa</b>	Encarregue de dirigir a equipa de guarda-roupa desde os ensaios de vestuário até ao dia de encerramento. Ele cria a papelada que traça as ações da sua equipa ao longo do espetáculo e também organiza estratégias de mudas rápidas. Após a abertura/início de gravações, o supervisor de guarda-roupa é responsável por manter a qualidade dos figurinos, fazendo reparações e supervisionando a lavandaria.
<b>Assistente de Guarda-Roupa</b>	Também conhecido por Assistente de Camarins. Está sob as ordens do supervisor de guarda-roupa. Ele certifica-se de que todas as peças de vestuário estão limpas e organizadas no seu devido lugar. Ajudam os atores a vestirem-se, principalmente quando o figurino é complicado.
<b>Modelista</b>	É considerado o principal na construção dos figurinos. Ele é responsável por descobrir a melhor maneira de construir as ideias do figurinista.
<b>Costureiro</b>	Mestre da costura à mão e à máquina. Confeciona os figurinos e fazem a maior parte das alterações. Alguns são experientes em bordar e tricotar.
<b>Assistente do Modelista</b>	Ajuda a corrigir os moldes e muitas vezes faz o corte. Também instrui os costureiros sobre as peças de vestuário e organiza as alterações necessárias.
<b>Artesão de Figurinos</b>	Responsável pela criação de acessórios como coroas, joias e sapatos. Também tingue tecidos e faz peças de vestuário de emergência.

<b>Alfaiate</b>	É especializado em roupa masculina mas também pode fazer roupas feminas, como um fato.
<b>Dyers</b>	Responsáveis pelo tingimento dos tecidos. Têm cadernos cheios de fórmulas que registam como as tinturas reagem quimicamente com os diversos materiais. São mestres da cor devido a ter de combinar com precisão tons de pele ou recriar amostras de cor que o figurinista fornece.
<b>Wigs</b>	Também conhecido como Mestre de Perucas, é responsável pela ventilação das perucas e também corta cabelo. Este pode ficar encarregue de manter o penteado durante a execução do espetáculo, contudo se não tiver presente essa função passa para os assistentes de guarda-roupa.
<b>Milliners</b>	Responsável por fazer, especificamente, chapéus ou qualquer acessório usado na cabeça. Habilidade a moldar feltro, pode também construir toucas extravagantes a partir de arame, tecido e termoplásticos. Deve ter um vasto conhecimento de materiais, uma vez que, por exemplo, chapéus grandes precisam de ser mantidos leves de modo a não sobrecarregarem a espinha do ator.
<b>Gestor de Stock de Aluguer</b>	Responsável pela organização e catalogação do stock de figurinos, e ajuda os <i>designers</i> a encontrar o que é necessário. Eles trazem receitas adicionais através do aluguer de figurinos a outras entidades.
<b>Estagiários</b>	Abrangem muitas funções consoante a entidade empregadora, podem atuar como costureiros, assistentes de figurinista, assistentes de guarda-roupa,... São frequentemente estudantes do ensino secundário ou universitário que estão/querem aprender o ofício.
<b>Overhire</b>	Não tem uma função definida, podem contribuir para o espetáculo/produção com qualquer um dos cargos referidos anteriormente. É contratado numa determinada situação, ou seja, por exemplo, se o chefe de guarda-roupa precisa de quatro assistentes mas a entidade empregadora só pode contratar dois permanentemente, o chefe de guarda-roupa pode contratar talentos locais para essa única produção. Concluindo são pessoas externas contratadas temporariamente para determinado espetáculo.
<b>Posições Especializadas e Terceirização</b>	Muitas posições de <i>stuff</i> podem ser necessárias apenas para situações muito específicas, assim sendo, a contratação de uma tricoteira ou bordadeira a tempo integral pode não fazer sentido económico. Contudo, podem ser "encomendadas" para produções particulares que o necessitem. O chefe de guarda-roupa determinará se o orçamento permitirá a contratação de uma posição de especialidade.

Figura 10 - Equipa de um Designer de Figurinos [Fonte: Autora, 2022]

### 5.1.3. Designers de figurinos:

**Edith Head:** figurinista americana que nasceu a 28 de outubro de 1897 nos Estados Unidos e faleceu a 24 de outubro de 1981 nos Estados Unidos. (figura 11)

Head é considerada uma das maiores e mais influentes figurinistas da história do cinema, vencedora de oito Oscars de Melhor Figurino entre 1949 e 1973. Ela ajudou a definir o estilo clássico de Hollywood com o seu impressionante trabalho na

Paramount e na Universal. Algumas das estrelas de cinema que ela vestiu incluem Grace Kelly, Paul Newman, Elizabeth Taylor, Steve McQueen, John Wayne, entre muitos outros. Devido ao seu estilo pessoal distinto, como o uso dos seus óculos de assinatura, e personalidade direta acabou por se tornar uma figura reconhecível na indústria e não só. Ela foi a inspiração por detrás da personagem Edna Mode do filme Os Incríveis.



**Figura 11** - Posando com suas oito estatuetas do Oscar, Edith Head ainda detém um recorde na categoria Figurino. [Fonte: <https://www.oscars.org/collection-highlights/edith-head/?fid=33296> - Consultado a 26/11/2022]



**Figura 12** - Sansão e Dalila. Este opulento épico de Cecil B. DeMille de 1949 permitiu que Edith Head inventasse uma série de designs bíblicos vencedores do Oscar, incluindo esta roupa exótica para Hedy Lamarr. [Fonte: <https://www.oscars.org/collection> - Consultad a 26/11/2022]



**Figura 13** - Pegar um Ladrão. Edith Head criou vestidos memoráveis para Grace Kelly em dois filmes de Alfred Hitchcock: REAR WINDOW (1954) e esta aventura de 1955 na Riviera, com Head referido como “minha tarefa mais feliz e guarda-roupa mais elegante”. [Fonte: <https://www.oscars.org/collection-highlights/edith-head/?fid=33356> - Consultado a 26/11/2022]

**Colleen Atwood:** figurinista americana, nasceu a 25 de setembro de 1948 (figura 14). Indicada ao Oscar de *Melhor Figurino* doze vezes das quais venceu quatro. “Alice no País das Maravilhas (2010), “Monstros Fantásticos e Onde Encontrá-los” (2016) são dois exemplos dos vencedores. Contudo Atwood é a figurinista por detrás de muitos outros filmes conhecidos mundialmente como “Eduardo Mãos de Tesoura” (1990), “Mulherzinhas” (1994), “Planeta dos Macacos” (2001), “Sweeney Todd: O Terrível Barbeiro de Fleet Street” (2007), “Branca de Neve e O Caçador” (2012), “Caminhos da Floresta” (2014), entre muitos outros.



**Figura 14** - Colleen Atwood [Fonte: <https://the-talks.com/interview/colleen-atwood/> - Consultado a 26/11/2022]



**Figura 15** - Figurinos do filme “Branca de Neve e O Caçador” [Fonte: <https://www.msfabulous.com/2012/06/exclusive-interview-oscar-winning.html> - Consultado a 26/11/2022]

**Luis Sequeira:** figurinista luso-canadiano (figura 16) nomeado várias vezes, vencedor do *Costume Designers Guild Awards* (2018) e *Best Costume Design in Film Period* com o filme “A Forma da Água”. Para além desse filme, Sequeira é o figurinista por detrás de outros também conhecidos como “It” (2017), “Crónicas de Natal” (2018), “Nightmare Alley – Beco das Almas Perdidas” (2021), entre outros (Lusa, 2022).



**Figura 16** - Luis Sequeira [Fonte: <https://www.iol.pt/multimedia/oratvi/multimedia/imagem/id/61f278a40cf21a10a41bed69/1024.jpg> - Consultado a 26/11/2022]



**Figura 17** - Figurinos do filme "Nightmare Alley" - Beco das Almas Perdidas [Fonte: [https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEjmcR\\_Z4L\\_VMFSqkOCUR4zSA7te94jdzJf-bkLCplUns6kOodsnZht8SaYajHUzmPXL-KXGyNOcRQCm2iOxvafyosy1v7HcLYJ4b8TC7Jhb05R78eLnuirPXU2N0Vlw\\_n7SlipjwOtRNfGBWx3Ce5h8WL50gRXCMB0iHHzrAuofeYgzAfw0VSOOrLcxm/w1200-h630-p-k-no-nu/nightmare%20alley%20movie%20costumes.jpeg](https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEjmcR_Z4L_VMFSqkOCUR4zSA7te94jdzJf-bkLCplUns6kOodsnZht8SaYajHUzmPXL-KXGyNOcRQCm2iOxvafyosy1v7HcLYJ4b8TC7Jhb05R78eLnuirPXU2N0Vlw_n7SlipjwOtRNfGBWx3Ce5h8WL50gRXCMB0iHHzrAuofeYgzAfw0VSOOrLcxm/w1200-h630-p-k-no-nu/nightmare%20alley%20movie%20costumes.jpeg) - Consultado a 26/11/2022]



**Figura 18** - Figurinos do filme Shape of Water [Fonte: <https://3.bp.blogspot.com/-BrO3XCro5WY/WpijP8PGeOI/AAAAAACuQ8/VYrMRPYU6AoiافتItxKOuU9v72S4pTVAQCLcBGAs/s1600/shape%20Bof%2Bwater%2Bmovie%2Bcostumes.jpg> - Consultado a 26/11/2022]

**Maria Gonzaga:** figurinista portuguesa, nasceu a 15 de março de 1951 em Lisboa (figura 19). Para além de figurinista é atriz. Em 2019 foi distinguida com o prémio Sophia pelo guarda-roupa do filme “Parque Mayer” (Lusa, 2021).



**Figura 19** - Maria Gonzaga [Fonte: <https://bordalo.observador.pt/v2/q:85/rs:fill:3000:2000/c:3000:2000:nowe:0:0/plain/https://s3.observador.pt/wp-content/uploads/2021/06/03161413/20210528filipeamorim0020.jpg> - Consultado a 26/11/2022]



**Figura 20** - Figurinos “Parque Mayer” [Fonte: [https://www.festadoavante.pcp.pt/2019/images/imagecache/facebook\\_share/124.jpg](https://www.festadoavante.pcp.pt/2019/images/imagecache/facebook_share/124.jpg) - Consultado a 26/11/2022]

**José António Tenente:** designer português que trocou a moda pelos figurinos. Tenente faz figurinos para dança, ópera e teatro (figura 21). O seu primeiro projeto foi a criação de figurinos para o espetáculo “Rei Lear” (1990). Desde então, colaborou com diversas companhias de dança como o Ballet Gulbenkian, Companhia de Dança Contemporânea de Évora, Companhia Nacional de Bailado, entre outras. Tenente é responsável pelos figurinos das peças “Catarina e a Beleza de Matar Facistas” (2020); “La Cerisaie” (2021); “Chicago” (2021); “Uma Casa de Bonecas” (2022); “Pantera” (2022); entre muitos outros.



**Figura 21** - José António Tenente [Fonte: <https://www.dn.pt/artes/jose-antonio-tenente-nao-tenho-mesmo-saudades-de-trabalhar-no-mundo-da-moda-9290712.html> - Consultado a 22/12/2022]



**Figura 22** - Figurinos de José António Tenente para o espetáculo “Catarina e a Beleza de Matar Fascistas” (2020) [Fonte: [https://www.instagram.com/jose\\_antonio\\_tenente/?hl=en](https://www.instagram.com/jose_antonio_tenente/?hl=en) - Consultado a 22/12/2022]



**Figura 23** - Figurinos de José António Tenente para o espetáculo “La Cerisaie” (2022) [Fonte: [https://www.instagram.com/jose\\_antonio\\_tenente/?hl=en](https://www.instagram.com/jose_antonio_tenente/?hl=en) - Consultado a 22/12/2022]



**Figura 24** - Figurinos de José António Tenente para “O Lago dos Cisnes” pela Companhia Nacional de bailado (2017) [Fonte: <http://jat-news.blogspot.com/2017/12/jat-figurinos-o-lago-dos-cisnes-hoje-e.html> - Consultado a 22/12/2022]

**Marta Iria:** figurinista portuguesa (figura 25). Responsável pelos figurinos da série “Rebelde Way” (2008); da telenovela “Festa é Festa” (2021 – atualmente); da série “Vento Norte” (2021); da peça de teatro “O Mal-Entendido” (2022); da série “O Crime do Padre Amaro” (2023); entre outros.



**Figura 25** - Marta Iria [Fonte: <https://www.instagram.com/martairia/?hl=en> - Consultado a 22/12/2022]



**Figura 26** - Figurinos Presépio Humano de Marta Iria para o "Festa é Festa" (2021) [Fonte: <https://www.instagram.com/martairia/?hl=en> - Consultado a 22/12/2022]



**Figura 27** - Figurinos de Marta Iria para "O mal-Entendido" (2022) [Fonte: <https://www.instagram.com/martairia/?hl=en> - Consultado a 22/12/2022]



**Figura 28** - Primeiro esboço da personagem e imagem de teste inacabada. Marta Iria (2020) [Fonte: <https://www.instagram.com/martairia/?hl=en> - Consultado a 22/12/2022]

**José Costa Reis:** figurinista, cenógrafo e pintor português (figura 29). Em 1967 desenhou os figurinos para “Amor 68” (1968), sendo este o seu primeiro espetáculo. Reis também desenvolveu figurinos para o espetáculo “Portugal à Gargalhada” (2014) de Filipe La Féria



**Figura 29** - João Costa Reis [Fonte: [https://images.trustinnews.pt/uploads/sites/6/2020/02/2818083\\_IMA9687-708x472.jpg](https://images.trustinnews.pt/uploads/sites/6/2020/02/2818083_IMA9687-708x472.jpg) - Consultado a 22/12/2022]



**Figura 30** - Figurinos de José Costa Reis, Guarda-Roupa do Teatro Politeama (2013) [Fonte: <http://teatropoliteama.blogspot.com/2013/07/figurinos-jose-costa-reis.html> - Consultado a 27/12/2022]



**Figura 31** - Figurinos de José Costa Reis para o espetáculo "Portugal à Gargalhada" (2014) [Fonte: <https://dezanove.pt/portugal-a-gargalhada-no-politeama-675833> - Consultado a 27/12/2022]

**António Lagarto:** cenógrafo, figurinista e artista plástico português. Faz cenografia e figurinos para teatro, dança, ballet e ópera, em Portugal e no estrangeiro (ESAD, 2008). Responsável pela exposição de figurinos "De Matrix a Bela Adormecida" (2014) no Museu do Design e da Moda (MUDE), onde apresenta uma seleção de quase 300 peças desenvolvidas durante o seu percurso como figurinista desde 1984.



**Figura 32** - Figurino de António Lagarto [Fonte: [https://live.staticflickr.com/63/186362661\\_e3e0d2ed74\\_z.jpg](https://live.staticflickr.com/63/186362661_e3e0d2ed74_z.jpg) - Consultado a 22/12/2022]



**Figura 33** - Figurino de António Lagarto Cisne Branco para "Lago dos Cisnes", Companhia Nacional de Bailado Foto: Luísa Ferreira [Fonte: <https://www.cardapio.pt/exposicoes/12710-de-matrix-a-bela-adormecida-figurinos-de-antonio-lagarto-em-exibicao-no-mude> - Consultado a 22/12/2022]



**Figura 34** - Figurino Cigana, Romeu e Julieta de António Lagarto para a Companhia Nacional de Bailado (2001) Foto: Luísa Ferreira [Fonte: <https://www.cardapio.pt/exposicoes/12710-de-matrix-a-bela-adormecida-figurinos-de-antonio-lagarto-em-exibicao-no-mude/> - Consultado a 22/12/2022]



**Figura 35** - Figurino da personagem Donna Anna de António Lagarto para "Don Giovanni", Teatro Nacional de São Carlos (2009) Foto: Luísa Ferreira [Fonte: <https://www.cardapio.pt/exposicoes/12710-de-matrix-a-bela-adormecida-figurinos-de-antonio-lagarto-em-exibicao-no-mude> - Consultado a 22/12/2022]

#### 5.1.4. História do Figurino

O Figurino, originalmente, não foi criado com o propósito de ser utilizado num espetáculo, mas sim em rituais onde se usavam máscaras e trajes específicos (figura 36).



**Figura 36** - Ritual da abertura da boca apresentado no Livro dos Mortos de Hunefer [Fonte: <https://arqueologiaeprehistoria.com/2015/01/15/o-sustento-da-eternidade-a-relacao-dos-egipcios-antigos-com-a-sua-alimentacao/> - Consultado a 13/02/2021]

Os gregos, por volta do século VI a.C., começaram a usar máscaras e trajes em antigos rituais nas peças teatrais que representavam. As máscaras tinham bastante importância nestas representações sendo que cada máscara apresentava uma expressão ou personagem específica (ver figura 37). Os figurinos normalmente utilizados eram peças de vestuário quotidianas como o *chiton*<sup>3</sup> (figura 38) ou a túnicas e o *himation*<sup>4</sup> (figura 39), uma peça de vestuário semelhante a um manto usado sobre os ombros. Segundo Clancy (2014), estas peças de vestuário “teriam sido feitas de lã tingida ou linho e parecem ter sido decoradas com padrões tradicionais em *estêncil*<sup>5</sup>”. Os atores de tragédia grega usavam umas botas chamadas de *cothurni/cothurnus* (figura 40), que os elevava acima dos outros atores.

<sup>3</sup> Espécie de peça retangular, sem mangas, de linho ou lã enrolada de várias maneiras e mantida no lugar nos ombros por broches e na cintura por um cinto. [Fonte: <https://www.britannica.com/topic/chiton-clothing> - Consultado a 26/11/20022]

<sup>4</sup> Pano retangular colocado sobre o ombro esquerdo e sobre o corpo e usado como uma vestimenta na Grécia Antiga. [Fonte: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/himation> - Consultado a 26/11/2022]

<sup>5</sup> Material plano e fino, que permite imprimir e reproduzir algo numa superfície através das aberturas ou cortes que se preencham com tinta [Fonte: <https://dicionario.priberam.org/est%C3%A0ncil> - Consultado a 26/11/2022]



**Figura 37 - Máscaras do teatro grego** [Fonte: <https://www.facebook.com/R.IbericaMascara/posts/mascaras-do-teatro-grego-muitas-com-mais-de-2100-anos/1718245791574747/> - Consultado a 13/02/2021]



**Figura 38 - Chiton** [Fonte: <https://www.britannica.com/topic/chiton-clothing> - Consultado a 26/11/2022]

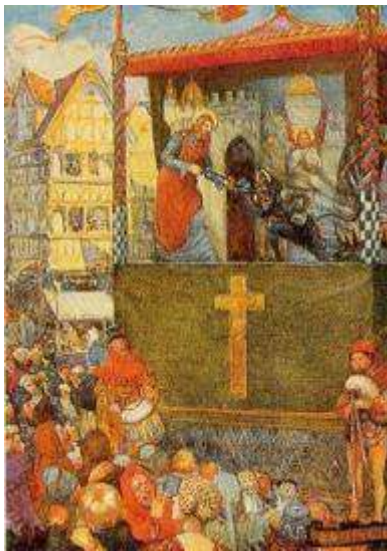


**Figura 39 - Himation** [Fonte: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8b/Delos\\_House\\_of\\_Cleopatra.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8b/Delos_House_of_Cleopatra.jpg) - Consultado a 26/11/2022]

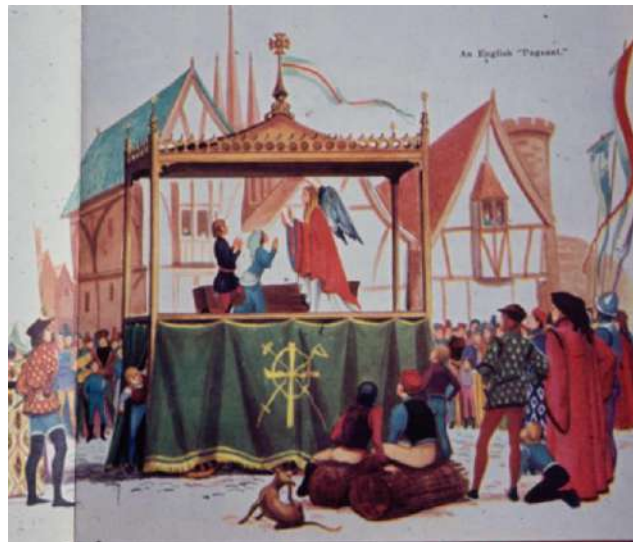


**Figura 40** - Cothurni [Fonte: <https://i0.wp.com/fb.ru/misc/i/gallery/21029/2218716.jpg> - Consultado a 26/11/2022]

Clancy (2014) afirma que “o teatro sério quase morreu durante os primeiros quatro séculos da era cristã. Portanto há uma certa ironia no facto de ter sido a Igreja Católica medieval que reanimou o drama sob o disfarce de moralidade baseada na Bíblia e peças de mistério”. Uma vez que eram poucas as pessoas que sabiam ler, o clero encontrou uma forma mais eficaz de ensinar as histórias e a moral da fé cristã: encenar histórias bíblicas de forma dramática (figuras 41 e 42). Estas peças exigiam o uso de figurinos realistas para que as personagens parecessem o mais realistas possível. O público esperava uma representação estereotipada do tipo de vestuário usado na época.



**Figura 41** - Teatro Medieval [Fonte: <https://lavozhumanista.wordpress.com/2018/05/26/teatro-medieval/> - Consultado a 26/11/2022]



**Figura 42** - [Teatro Medieval Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/41/9a/eb/419aeb7e1660d8871e00be0386b2df.png> - Consultado a 26/11/2022]

Só nos séculos XV e XVI é que os figurinos de teatro se tornaram uma parte verdadeiramente fundamental da representação teatral. Nesta época as peças de vestuário estavam a tornar-se muito caras e eram criadas utilizando apenas os melhores tecidos. Foi neste último século, que surgiu a “Commedia dell’arte”, uma

forma de teatro, na Itália caracterizada por “tipos” mascarados e, pela primeira vez na história europeia, mulheres apresentavam-se em palco (figura 43). Na *Commedia dell'arte*, o figurino foi essencial para a definição instantânea das personagens, como exemplo do patchwork diamante do Harlequin (figura 44) e as “*droopy drawers*” do Pantalone (figura 45). Enquanto as comédias eram normalmente executadas com trajes que eram uma versão mais elaborada da moda do dia, as tragédias eram ambientadas numa época clássica imaginada, mas com perucas maiores e saias mais largas.



**Figura 43 - Commedia dell'arte Figurinos** [Fonte: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/3b/Commedia\\_dell%27arte\\_-\\_troupe\\_Gelosi.JPG/800px-Commedia\\_dell%27arte\\_-\\_troupe\\_Gelosi.JPG](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/3b/Commedia_dell%27arte_-_troupe_Gelosi.JPG/800px-Commedia_dell%27arte_-_troupe_Gelosi.JPG) - Consultado a 26/11/2022]



**Figura 44 - Harlequin** [Fonte: <https://magiedicarnevale.com/the-art-comedy-theatres-masks/> - Consultado a 26/11/2022]



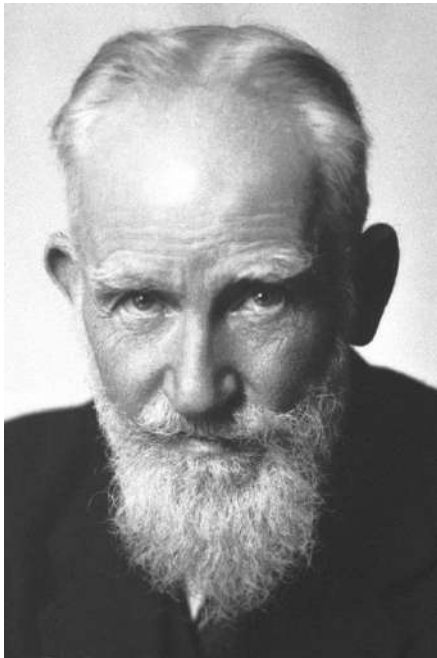
**Figura 45 - Pantalone** [Fonte: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c3/SAND\\_Maurice\\_Masques\\_et\\_bouffons\\_06.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c3/SAND_Maurice_Masques_et_bouffons_06.jpg) - Consultado a 26/11/2022]

Foram poucos os fatos que sobreviveram deste período, mas os que fizeram são tão espessos com bordados de cobre, lantejoulas, tranças e lantejoulas que o material subjacente é quase invisível, tornando assim as roupas extremamente pesadas.

Por volta do século XIX, verdadeiros esforços foram feitos para criarem figurinos autênticos que refletissem uma imagem verdadeira do período de tempo em que a produção foi montada. Uma abordagem completamente nova do figurino surgiu devido aos textos originais de Shakespeare, onde a busca pela precisão histórica começou a crescer em importância.

A partir dos diversos movimentos estéticos do século XX, é estabelecida uma nova forma de concepção sobre a representação artística e, por sua vez, sobre o figurino. Com o surgimento de novas tecnologias, como o cinema e a televisão, as mudanças sobre os conceitos de espetáculo encenado serão fatores determinantes.

Ainda no século XX, “apenas o dramaturgo George Bernard Shaw (1856-1950) (figura 46) exibiu qualquer interesse nos figurinos para além da sua função de significante dramático. Ele deu descrições meticulosas das roupas das suas personagens e, ao pesquisar uniformes e cenários búlgaros para *Arms and the Man*, utilizou a sua considerável arte de desenhar para produzir o que era, na realidade, um conjunto de figurinos” (Clancy, 2014).



**Figura 46** - George Bernard Shaw [Fonte: <https://sokhumitheatre.ge/wp-content/uploads/2019/12/shaw-12939-portrait-medium.jpg> - Consultado a 26/11/2022]



**Figura 47** - Figurinos de George Bernard Shaw para personagens de *Two Courtiers* de 'St Joan' [Fonte: <https://images-cdn.bridgemanimages.com/api/1.0/image/600wm.XXX.8914660.7055475/661019.jpg> - Consultado a 26/11/2022]

---

## 5.2. Relação entre moda e figurino

---

*“Clothes make a statement. Costumes tell a story.”<sup>6</sup>*

- *Mason Cooley*

---

A moda e o figurino divergem em relação à essência, porém estão ligados e pertencem ao mesmo universo: o do vestuário. Enquanto os produtos de moda são passageiros, pensados para uma massa e para durar entre uma ou duas estações, o figurino tem uma função representativa e é usado para vestir alguém numa produção, num espetáculo, limitando épocas, contando histórias e definindo personagens.

Segundo Leite e Guerra (2002, p.39), a moda e o figurino convivem em mundos paralelos, e a sua diferença reside no real e na ficção. Apesar destes universos serem paralelos agem e interagem de tal modo que muitas vezes é difícil de definir a realidade e a ficção. Para Leite e Guerra (2002, p.26) o “vestir” do figurino torna possível o “parecer”. Ele veste sujeitos imaginários, já a moda veste sujeitos reais.

Contudo, ambos estão interligado em alguns aspetos, uma vez que, as bases de moda e do figurino são as mesmas: tecidos, técnicas de modelagem, confecção, tingimento, desenho, entre outros. O figurino pode não ser moda, mas inclui moda no sentido que constrói personagens de moda, em que o vestuário serve de suporte para representar comportamentos e modos de estar na sociedade.

Os desfiles de moda são cada vez mais comparados a espetáculos, quer seja a nível de produção, de direção de arte ou até de sofisticação e criatividade. Desde início, os desfiles de moda procuram introduzir a dramaticidade nas suas apresentações, Paul Poiret (1879-1944), Coco Chanel (1883-1971), Jeanne Paquin (1869-1936) e Jean Patou (1887-1936) são exemplos disso.

Atualmente, designers como Alexander McQueen (1969-2010), Jean Paul Gaultier (1952), Walter Van Beirendock (1957) e John Galliano (1960) utilizam não somente o “espetáculo” nas suas apresentações como também a exploração da modelo enquanto personagem nos seus desfiles. Segundo Souza (2012) “Cada desfile possui um código estético e este código é dado pela atitude das modelos na passerelle, pela música, pelo cenário e escolha de visuais. Este código confere teatralidade ao desfile aproximando-o a um espetáculo”.

Resumidamente, o figurino utiliza da moda como fonte de inspiração para a representação de um determinado período e a moda usufrui do figurino como divulgador de tendências.

---

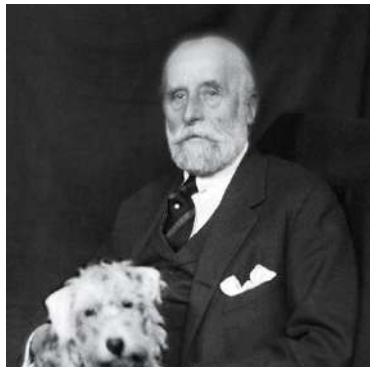
<sup>6</sup> As roupas fazem uma declaração. Os trajes contam uma história.” [Mason Cooley, <https://www.azquotes.com/quote/555126>; tradução livre]

### 5.2.1. *Designer de Moda Vs Designer de Figurinos*

Um *designer* de figurinos é diferente de um *designer* de moda, tal como moda é diferente de elaborar um traje de cena. Enquanto um *designer* de moda tem liberdade de criação e é responsável por lançar modas/tendências, criando coleções de roupas e acessórios com o intuito de influenciar a maneira de vestir das pessoas; um *designer* de figurinos, já não é bem assim. O figurinista é limitado na sua criação conforme os objetivos do espetáculo.

No entanto, já há algum tempo que o figurino tem vindo a ser explorado por profissionais do mundo da Moda.

Segundo Dias (2012), o primeiro *designer* de moda a dar esse passo e a produzir para espetáculos foi o francês Jacques Doucet (1853-1929) (figura 48). Uma vez que, parte das suas clientes eram famosas atrizes, Doucet acabava por criar os figurinos para representações das mesmas. Outra grande referência foi o *designer* Paul Poiret (1879-1944) (figura 49), inspirado pelo balé russo e pela atmosfera oriental, elaborou figurinos para espetáculos realizados pela atriz francesa Sarah Bernhardt (1844-1923) (figura 50).



**Figura 48** - Jacques Doucet [Fonte: [https://media.architecturaldigest.com/photos/55e76dedcd709ad62e8ed397/1:1/w\\_440,h\\_440,c\\_limit/dam-images-decor-2014-09-jacques-doucet-jacques-doucet-01-portrait-v571.jpg](https://media.architecturaldigest.com/photos/55e76dedcd709ad62e8ed397/1:1/w_440,h_440,c_limit/dam-images-decor-2014-09-jacques-doucet-jacques-doucet-01-portrait-v571.jpg) - Consultado a 14/11/2022]



**Figura 49** - Paul Poiret [Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a6/Paulpoiret.jpg> - Consultado a 14/11/2022]



**Figura 50** - Sarah Bernhardt as Cleopatra, 1891. [Fonte: <https://lilyabsinthe.com/sarah-bernhardt-a-different-look/> - Consultado a 14/11/2022]

Todavia, só no ano 1930 é que foi feita a primeira contratação de uma *designer* de moda para atuar na indústria cinematográfica, a criadora de moda Coco Chanel (1883-1971) (figura 51), chamada pelo produtor de cinema estadunidense Samuel Goldwyn (1879-1974) para resolver uma questão relacionada com o comprimento de uma saia, esta inicialmente comprida foi cortada devido a questões sociais da época. Chanel esteve em Hollywood por um curto período de tempo, porém bastante significativo. Depois desta primeira experiência Chanel criou mais três figurinos e serviu como porta de entrada para outros criadores como Elsa Schiaparelli (1890-1973) (figura 52), ainda nos anos 30 e Christian Dior (1905-1957) (figura 53) e Hubert Givenchy (1927-2018) (figura 54) na década de 50.



**Figura 51** - Coco Chanel [Fonte: [https://assets.vogue.com/photos/5954bfc05cef4648a6428526/1:1/w\\_354%2Cc\\_limit/00-tout-coco-chanel-bty.jpg](https://assets.vogue.com/photos/5954bfc05cef4648a6428526/1:1/w_354%2Cc_limit/00-tout-coco-chanel-bty.jpg) - Consultado a 14/11/2022]



**Figura 52** - Elsa Schiaparelli [Fonte: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/50/Elsa\\_schiaparelli\\_1937.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/50/Elsa_schiaparelli_1937.jpg) - Consultado a 14/11/2022]



**Figura 53** - Christian Dior [Fonte: [https://www.biography.com/.image/t\\_share/MTgwNzU5NDk0MTczNjY0NjE2/christian-dior.jpg](https://www.biography.com/.image/t_share/MTgwNzU5NDk0MTczNjY0NjE2/christian-dior.jpg) - Consultado a 14/11/2022]

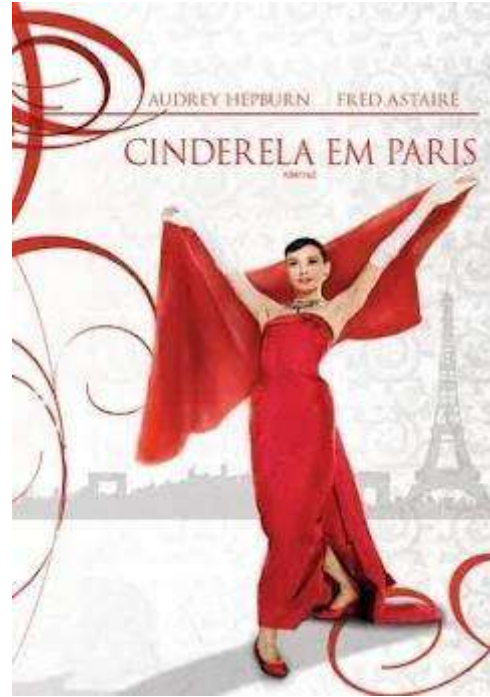


**Figura 54** - Hubert Givenchy [Fonte: [https://media.vogue.co.uk/photos/5d548424e5812d00085bd274/master/pass/hdegivenchy\\_v\\_10nov11\\_rex\\_b.jpg](https://media.vogue.co.uk/photos/5d548424e5812d00085bd274/master/pass/hdegivenchy_v_10nov11_rex_b.jpg) - Consultado a 14/11/2022]

Os anos 50 é de suma importância relembrar os figurinos marcantes concebidos pelo criador francês Givenchy. O *designer* consagrou a atriz Audrey Hepburn (1929-1993) como o ícone de elegância ao criar diversos figurinos para os filmes “Sabrina” (1954) (figura 55), “Cinderela em Paris” (1957) (figura 56) e claro o icônico “Boneca de Luxo” (1941) (Dias, 2012 e Beghin, 2021).



**Figura 55** - Hepburn em "Sabrina" (1954). [Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/bd/d5/ec/bdd5ec4928ae009453f8f727dc793ee7.jpg> - Consultado a 27/11/2022]



**Figura 56** - Hepburn em "Cinderela em Paris" (1957) [Fonte: <https://play-lh.googleusercontent.com/k-hUa2FlZTyhaO4wHOIMQEDu5r9pTEH2paWUh7whFaSssAFdtfLlVtyVI9fGTnTwLAzQXA=w240-h480-rw> - Consultado a 27/11/2022]

“Sabrina”, o primeiro filme, eternizou Audrey Hepburn como um ícone de estilo e fez com que as mulheres da década de 50 percebessem que não era mais necessário a utilização do espartilho levando ao declínio do *New Look* de Dior, mostrando que a elegância podia ser mais leve e simples. Já o figurino de Holly Golightly, personagem de Audrey, no filme “Boneca de Luxo”, foi tão significativo que, além de ganhar o Óscar de Melhor Figurino para a figurinista Edith Head, ainda imortalizou o conceito “*little black dress*”<sup>7</sup> – vestido preto minimalista que dá para qualquer ocasião. Com isto Givenchy e Hepburn mudaram a história da moda criando uma imagem de elegância sem exageros, clássica e atemporal (figura 57).

<sup>7</sup> Pequeno vestido preto. Tradução livre.



**Figura 57** - Hepburn em "Boneca de Luxo" (1961) [Fonte: <http://cdn.cnn.com/cnnnext/dam/assets/191126123820-05-audrey-hepburn-lbd.jpg> - Consultado a 27/11/2022]

Em 1974, o criador Ralph Lauren criou o guarda-roupa masculino do filme *O Grande Gatsby* (1974), protagonizado por Robert Redford (figura 58); contribui também para os figurinos utilizados por Diane Keaton em *Annie Hall* (1977) de Woody Allen, onde ficou popularizado o estilo de roupas masculino no uso do guarda-roupa feminino: blusas largas, calça, gravata e casaco (figura 59).



**Figura 58** - Robert Redford, vestindo um terno Ralph Lauren, encostado em carro luxuoso em cena do filme *O Grande Gatsby*, 1974. [Fonte: <https://time.com/4055614/ralph-lauren-memorable-designs/> - Consultado a 27/11/2022]



**Figura 59** - Diane Keaton em 'Annie Hall'. 1977. ALAMY STOCK PHOTO [Fonte: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/diane-keaton-annie-hall-fashion-1235128587/> - Consultado a 27/11/2021]

Na dança contemporânea também surgem vários nomes como Alexander McQueen que desenhou para Russell Maliphant e Robert Lepage em *Eonnagata* (2009), Yoji Yamamoto para a coreógrafa Pina Bausch e Jean Paul Gaultier desenhou os figurinos dos ballets de Régine Chopinot (figuras 60, 61 e 62).



**Figura 60** - Jean Paul Gaultier / Régine Chopinot, Le Défilé [Fonte: <https://gallery.98bowery.com/2018/palladium-jean-paul-gaultier-regine-chopinot-le-defile-folded-card-1986/> - Consultado a 27/11/2022]



**Figura 61** - Jean Paul Gaultier / Régine Chopinot, Le Défilé [Fonte: <https://gallery.98bowery.com/2018/palladium-jean-paul-gaultier-regine-chopinot-le-defile-folded-card-1986/> - Consultado a 27/11/2022]



**Figura 62** - Jean Paul Gaultier / Régine Chopinot, Le Défilé [Fonte: <https://madparis.fr/jean-paul-gaultier-regine-chopinot-4073> - Consultado a 27/11/2022]

A nível nacional, vários são os *designers* que criam e fornecem peças das suas coleções para o entretenimento (telenovelas, programas televisivos, cinema). Nomes como Dino Alves, Katty Xiomara, Nuno Gama, Miguel Vieira, estão cada vez mais presentes na televisão portuguesa e fazem das novelas a sua principal montra.

Pode-se concluir que mesmo com o passar dos anos esta ligação entre moda e figurino, criador e figurinista têm feito sucesso. São várias as produções que até hoje lançam tendências, eternizam estilos e influenciam a sociedade.

### ***Designers* de moda portugueses que atuam como figurinista também:**



**Figura 63** - Nuno Baltazar. Figurinos para a Companhia Nacional de Bailado. 2020. [Fonte: <https://www.modalisboa.pt/pt/noticias> - Consultado a 27/11/2022]



**Figura 64** - Figurinos de José António Tenente [Fonte: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=489194309917630&set=pb.100064811943171.-2207520000.&type=3> - Consultado a 27/11/2022]

### 5.3. Formação na área do figurino em Portugal

Em Portugal existe alguma formação na área do figurino, porém pouca comparado ao que existe a nível internacional e, como consequência, pode levar à emigração de pessoas que se queiram formar especificamente neste âmbito.

#### Formações na área do figurino em Portugal:

- Curso Profissional de Cenografia, Figurinos e Adereços – EPAOE Chapitô, Lisboa
- Cenografia, Figurinos e Adereços – ACE Porto, Porto
- Licenciatura em Teatro – Variante Figurino -ESMAE, IPP, Porto
- Licenciatura em Teatro – Ramo de Design de Cena – ESTC, IPL, Lisboa

#### 5.3.1. Curso Profissional de Cenografia, Figurinos e Adereços

Segundo a página oficial do curso (<https://chapito.org/areas-de-actuacao/formacao/epaoe/cenfa/>), este consiste em formar técnicos de realização plástica, marcados pelo imaginário circense, preparados para interagir cenicamente com os intérpretes, num sentido de espetáculo total.

#### Plano de Estudo

<b>Componente Sociocultural e Científica:</b> Português, Inglês, Educação Física, Área de Integração, Tec. Informação e Comunicação, Geometria Descritiva, Matemática, História da Cultura e das Artes.		<b>Componente Técnica:</b> Cenografia, Figurinos e Caracterização, Adereços, Formação em Contexto de Trabalho.
<b>Os cursos têm dupla certificação:</b>	<b>Condições de acesso:</b>	<b>Saídas Profissionais:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diploma do 12º ano de escolaridade</li> <li>• Certificado Profissional de Nível 4, de acordo com a regulamentação da União Europeia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 9º Ano de escolaridade completo</li> <li>• 12º Ano incompleto</li> <li>• Idade inferior a 20 anos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cenógrafo</li> <li>• Figurinista</li> <li>• Técnico de Montagem Cénica</li> <li>• Técnico de Guarda-Roupa</li> <li>• Técnico de Caracterização</li> <li>• Aderecista</li> <li>• Contrarregra</li> </ul>

**Figura 65** - Plano de Estudo - Chapitô [Fonte: <https://chapito.org/areas-de-actuacao/formacao/epaoe/cenfa/> - consultado a 10/01/2021]

### 5.3.2. Cenografia, figurinos e adereços

**Palácio do Bolhão**  
ACE  
Teatro do Bolhão

**Palácio do Bolhão**  
ACE  
Escola de Artes

**Palácio do Bolhão**  
ACE  
Serviço Educativo

INÍCIO ÁREA RESERVADA

A ACE ESCOLA DE ARTES

ACE PORTO

CENOGRAFIA, FIGURINOS E ADEREÇOS

INTERPRETAÇÃO

LUZ E SOM

ACE FAMILIÇÃO

INSCRIÇÕES

SÓTÃO - PODCAST DA ACE

**CENOGRAFIA, FIGURINOS E ADEREÇOS**

Direção **Cátia Barros**

Curso indicado para pessoas interessadas em artes plásticas, desenho, pintura, escultura e moda, forma profissionais responsáveis pela conceção e construção de cenários, adereços, figurinos e caracterização para teatro, cinema, televisão, etc. Ao longo dos três anos, os alunos e as alunas desenvolvem um forte sentido de trabalho de equipa e exploram a sua criatividade, de maneira a serem capazes de imaginar, criar e recriar ambientes e universos, roupa e objetos que são parte integrante dos mais diferentes tipos de espetáculos e linguagens artísticas.

**Figura 66** - Curso cenografia, figurinos e adereços - ACE Porto [Fonte: <http://ace-tb.com/escolaartes/courses/cenografia-figurinos-e-aderecos/> - Consultado a 10/01/2021]

**Perfil Formativo** | Saídas Profissionais | Plano de Estudos

- Promover o pensamento crítico, artístico e coletivo onde as competências individuais são desenvolvidas em parceria com o grupo de trabalho e aplicadas às necessidades de um coletivo.
- Conhecer as diferentes técnicas e materiais que possibilitem as melhores soluções para cada projeto.
- Desenvolver o trabalho prático com diferentes materiais (madeira, metal, gesso, barro, tintas, tecidos) e diferentes técnicas (moldes, mecanismos, revestimentos, pinturas, acabamentos).
- Fomentar o uso da memória, da observação e experimentação, da pesquisa e de todo um conjunto de referências históricas, sociais, políticas e artísticas como elementos fundamentais do processo prático e criativo.
- Aprender a executar, organizar e controlar todas as fases do processo de trabalho: conceção, construção, montagem e desmontagem, provas de guarda-roupa, ensaios e manutenção de todos os dispositivos e elementos cénicos, de figurino, adereços e caracterização que integram o espetáculo.
- Compreender as necessidades específicas na abordagem a diversas áreas do espetáculo (teatro, dança, performance, musical, ópera, cinema e televisão).

**Figura 67** - Perfil Formativo - ACE Porto [Fonte: <http://ace-tb.com/escolaartes/courses/cenografia-figurinos-e-aderecos/> - Consultado a 10/01/2021]

**Perfil Formativo** | **Saídas Profissionais** | Plano de Estudos

Formamos profissionais capazes de desenhar e executar cenografias, guarda-roupa, caracterização e adereços nas áreas de:

Teatro | Ópera | Dança | Cinema | Televisão | Performance | Publicidade | Música

**Figura 68** - Saídas Profissionais - ACE Porto [Fonte: <http://ace-tb.com/escolaartes/courses/cenografia-figurinos-e-aderecos/> - Consultado a 10/01/2021]

### 5.3.3. Licenciatura em Teatro - Variante Figurino

APRESENTAÇÃO	PLANOS DE ESTUDOS	SAÍDAS PROFISSIONAIS	ACESSO
<p>Os nossos cursos habilitam os estudantes com competências profissionais diferenciadas, técnicas e criativas, em cada especialidade, tanto para o Teatro como para outras áreas do espetáculo. Desenvolvendo os seus estudos em articulação com a área de formação de atores, os estudantes adquirem, com os melhores docentes, um amplo conhecimento dos fundamentos da arte teatral desde a história à dramaturgia, à arte, ao desenho, ao design e à concretização oficial.</p> <p>Aliando a teoria à experiência artística, a prática teatral é assumida na realização de espetáculos dirigidos, a cada semestre, por encenadores convidados.</p> <p>O Figurino dá corpo a conceitos de indumentária orientados para as diversas artes do espetáculo. Com formação dedicada ao teatro, possibilita o contacto com outras áreas disciplinares como o cinema, a televisão, a ópera e a dança.</p> <p>O Figurinista cria figurinos e concretiza peças de vestuário modelando e confeccionando. Concebe e executa adereços e acessórios de guarda-roupa. Coordena o conjunto do vestuário de cena e os meios técnicos materiais e financeiros disponíveis. Assegura a manutenção e organização de um guarda-roupa e dos figurinos de um espetáculo; acompanha espetáculos em digressão.</p>			

**Figura 69** - Informação sobre o curso Licenciatura em Teatro - Variante Figurino, ESMAE-IPP [https://www.ipp.pt/ensino/cursos/licenciatura/esmae/40001582 - Consultado a 10/01/2021]

APRESENTAÇÃO	PLANOS DE ESTUDOS	SAÍDAS PROFISSIONAIS	ACESSO
<p>Figurinista, assistente de guarda-roupa e camarins, zelador de guarda-roupa, produção e confeção de vestuário teatral.</p>			

**Figura 70** - Saídas Profissionais Licenciatura em Teatro - Variante Figurino, ESMAE-IPP [Fonte: https://www.ipp.pt/ensino/cursos/licenciatura/esmae/40001582 - Consultado a 10/01/2021]

### 5.3.4. Licenciatura em Teatro - Ramo Design de Cena

A Licenciatura em Teatro – ramo Design de Cena (Cenografia e Figurinos) promove a formação e a investigação em torno da plasticidade da cena.

Aposta no trabalho laboratorial, na reflexão e criação como fundamentos da prática artística e dota os alunos de conhecimentos técnicos e operativos que lhes permitem desenvolver projetos de forma autónoma e encontrar as suas linguagens e interesses.

Trabalha, essencialmente, para e com as áreas do Teatro e das restantes Artes Performativas mas abre-se ao Cinema, Televisão e Artes Plásticas.

Integra unidades curriculares de Projeto de Cenografia e Figurinos, Teorias, Adereços, Costura, Iluminação, Softwares Gráficos, Marionetas e Formas Animadas, Maquilhagem e Caracterização, entre outros.

**SAÍDAS PROFISSIONAIS**

- Cenógrafos
- Figurinistas
- Aderecistas
- Animadores Culturais

**Figura 71** - Informações sobre Licenciatura em teatro - Ramo Design de Cena, ESTC-IPL [Fonte: https://www.estc.ipl.pt/licenciatura\_teatro\_design\_cena/ - Consultado 10/01/2021]

## 6. O Estágio

O estágio na Plural Entertainment iniciou-se a 20 de outubro de 2021 e finalizou-se a 30 de janeiro de 2022.

Durante este período a mestranda pode observar e adquirir novos conhecimentos e técnicas, utilizados em diversas áreas do setor de guarda-roupa e figurinos desenvolvidos em Atelier. Apresenta-se abaixo a calendarização das atividades (figura 72).

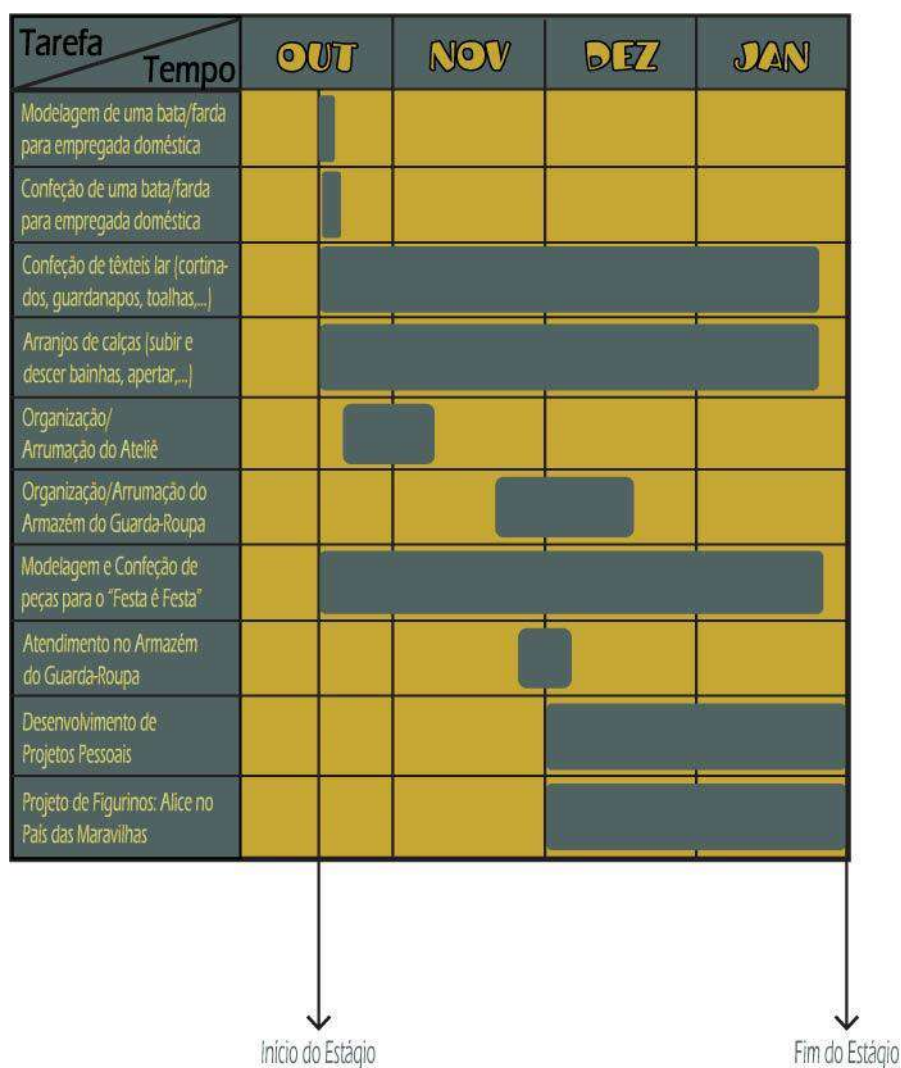


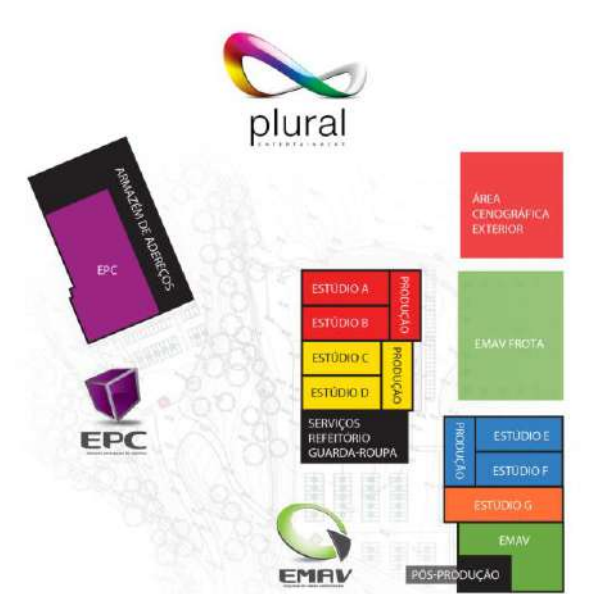
Figura 72 - Calendário dos projetos e trabalhos desenvolvidos durante o estágio [Fonte: Autora, 2022]

### 6.1. Plural Entertainment

A PLURAL ENTERTAINMENT é detida pela Media Capital (Grupo Prisa) e é uma das maiores produtoras de conteúdos e de formatos audiovisuais da Península Ibérica. Com uma experiência consolidada de mais de três décadas de trabalho, é a maior produtora de ficção e entretenimento de Portugal.

Produz mais de 600 horas de ficção e entretenimento por ano. O seu portfólio conta com 178 produções, das quais fazem parte 87 novelas, 25 séries, 6 minisséries, 76 telefilmes, 2 filmes e produções de entretenimento de sucesso na televisão portuguesa como *Apanha se Puderem*, *Dança com as Estrelas* ou, *A Tua Cara Não Me É Estranha*, tornando-a numa das maiores produtoras de língua portuguesa e castelhana. Os seus produtos foram emitidos em mais de 90 países e desenvolve projetos em produção e coprodução nos cinco continentes (*Website da Plural, 2021*).

Sete estúdios de produção na Quinta dos Melos (figura 73), mais de 7000 m2 de área, uma pequena cidade cenográfica, equipas de edição e pós-produção de imagem, som, *grandig* e *motion graphics*, são os recursos que fazem da Plural uma empresa de ponta no mercado português e refletem um investimento na sistemática modernização e crescimento da produtora.



**Figura 73** - Planta da Plural Entertainment [Fonte: <https://www.pluralportugal.pt/> - Consultado a 31/10/2021]

O investimento em novos autores tem sido crucial na área da criação de conteúdos para o mercado televisivo português. Com histórias que se tornam êxitos junto do grande público, e atravessarem fronteiras conquistando audiências nos mercados africano, latino americano e europeu.

**Slogan da empresa:** Juntos criamos conteúdos.

### Premiações

A Plural foi nomeada cinco vezes como “Melhor Telenovela” para os Emmy International Awards dos quais venceu dois: *Meu Amor*, 2010 (figura 74), e *Ouro Verde*, 2018 (figura 75). Para além destes possui também o prémio de “Melhor Produtora de Portugal” consecutivamente desde 2021 (*Website da Plural, 2021*).



Figura 74 - Capa da Novela “Meu Amor” [Fonte: <https://www.filmaffinity.com/uk/film443534.html>, consultado a 31/10/2021]



Figura 75 - Capa da Novela “Ouro Verde” [Fonte: <https://www.meiosepublicidade.pt/2018/09/novela-da-tvi-esta-na-corrída-aos-emmy/>, consultado a 31/10/2021]

## 6.2. Concorrência - SP Televisão

A SP Televisão (figura 76) foi fundada em 2007 e é composta por uma equipa de profissionais com uma vasta experiência na área do audiovisual. Atualmente, é uma referência entre as produtoras independentes em Portugal, com feitos internacionais também (figuras 77 e 78).



Figura 76 - Logótipo da SP Televisão [Fonte: Página do Facebook da SP Televisão, 2022]



Figura 77 - Há 15 anos a marcar a diferença no mercado audiovisual [Fonte: <https://sptelevisao.pt/pt/>, 2022]



Figura 78 - A SP Televisão em números [Fonte: <https://sptelevisao.pt/pt/sobre-a-sp-tv/>, 2022]

A conduta da SP Televisão baseia-se em quatro pilares – Inovação, Talento, Motivação e Profissionalismo – a qual lhe tem permitido conquistar o mercado nacional, de forma a manter relações sólidas e de confiança com os seus clientes, levando aos telespectadores produções de excelência. É com base nestes quatro pilares que a produtora tem o poder de criar sonhos, idealizar enredos e personagens, fazer rir e chorar (Website da SP Televisão, 2022).

As instalações da SP Televisão estão sediadas em São Marcos, no conselho de Sintra e é nelas que o sonho começa e acaba por ganhar forma (figura 79).



Figura 79 - As instalações em números [Fonte: <https://sptelevisao.pt/pt/instalacoes-sp-televisao/>, 2022]

**Slogans da empresa:** Escrevemos histórias, criamos vidas e emocionamos quem connosco as partilha no ecrã/ O sucesso faz-se com as pessoas certas.

### 6.3. Método de trabalho da Plural

Na Plural o setor de guarda-roupa é composto por um departamento geral de guarda-roupa – armazém (figuras 80, 81, 82), atelier (figuras 83 e 84) e lavandaria (figuras 85 a 86) – e pelas equipas de guarda-roupa. No momento estão duas pessoas responsáveis pelo armazém, uma na lavandaria, três no atelier e três equipas de guarda-roupa. O departamento de guarda-roupa é comum a todas as equipas de guarda-roupa, ou seja, todas as pessoas do atelier e da lavandaria trabalham para o funcionamento de todas as produções que estão a ocorrer naquele determinado momento. Isto é como a Plural organiza o setor de guarda-roupa, contudo, nem sempre é assim. No caso da concorrente SP Televisão o armazém do guarda-roupa é aberto a todas as equipas e cada equipa tem uma responsável de atelier e de lavandaria dedicada apenas a ela e à produção a que esta pertence.



Figura 80 - Armazém de Guarda-Roupa da Plural [Fonte: Autora, 2021]

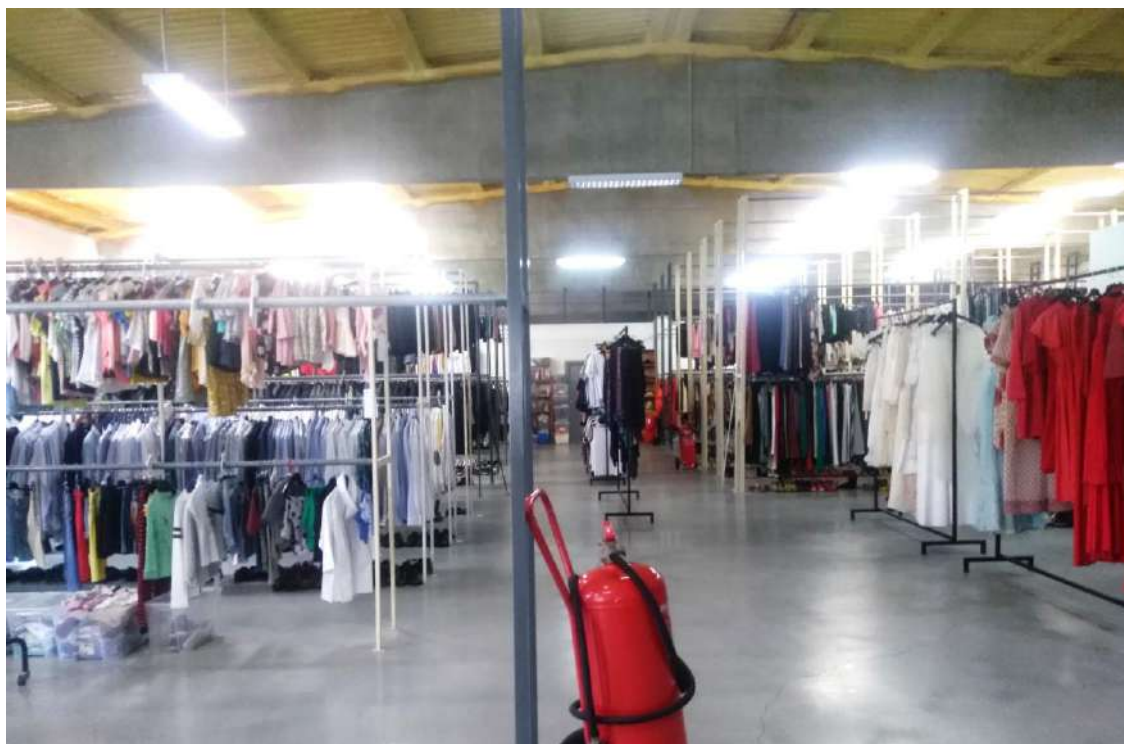


Figura 81 - Armazém de Guarda-Roupa da Plural [Fonte: Autora, 2021]



Figura 82 - Armazém de Guarda-Roupa da Plural [Fonte: Autora, 2021]



Figura 83 - Atelier da Plural [Fonte: 2021]



Figura 84 - Atelier da Plural [Fonte: 2021]

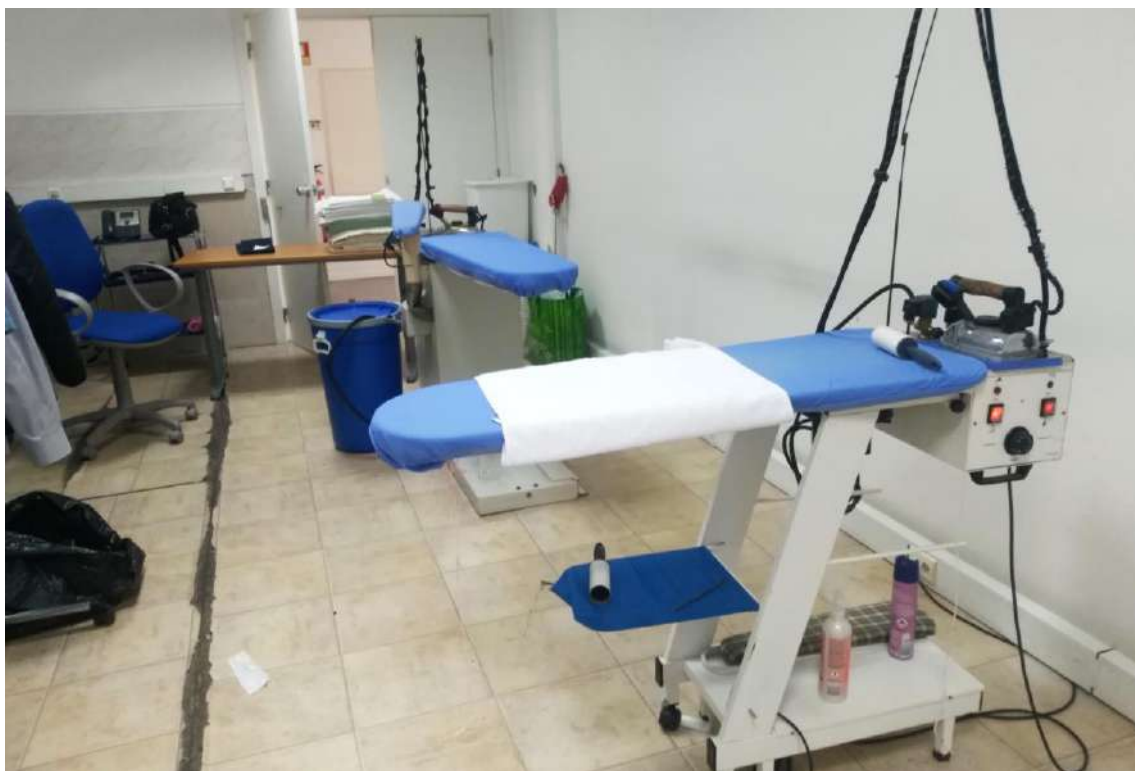


Figura 85 - Lavandaria da Plural [Fonte: Autora, 2021]



Figura 86 - Lavandaria da Plural [Fonte: Autora, 2021]



Figura 87 - Lavandaria da Plural [Fonte: Autora, 2021]



Figura 88 - Lavandaria da Plural [Fonte: Autora, 2021]

## 6.4. Gestão do Guarda-Roupa na Plural Entertainment

### Armazém

O armazém do guarda-roupa é onde ficam todas as peças de roupa, acessórios e calçado que não estão em produções. É aqui que as equipas de guarda-roupa, especialmente a figurinista e a assistente de figurinos, vêm para escolher o que pretendem para montar os figurinos das personagens para as produções das novelas, telefilmes, séries, entre outros. Estas peças também podem ser alugadas para outros espetáculos fora das instalações da Plural. Quando não há o que se tem em mente a figurinista, ou outra pessoa a mando da mesma, vai comprar noutra sítio ou manda fazer no atelier.

No armazém as roupas são organizadas por género e tamanhos, existindo separadores para tal. Elas também são etiquetadas com uma máquina própria (estilo prensa) e registadas num programa específico no computador (ver figuras 89 a 93). Nem todas as peças podem ser etiquetadas pois nem todo o material o permite, uma vez que, as peças são prensadas a quente. Todas elas contêm o máximo de descrição possível para facilitar o reconhecimento das mesmas como, género, tipo de peça, tipo de manga, tipo de padrão, etc.



Figura 89 - Máquina de Etiquetagem [Fonte: Autora, 2021]



Figura 90 - Sapatos separados por tamanhos [Fonte: Autora, 2021]



Figura 91 - Camisas separadas por tamanhos [Fonte: Autora, 2021]



**Figura 92** - Roupas de criança separadas por tipo de peça [Fonte: Autora, 2021]



**Figura 93** - Alguns acessórios [Fonte: Autora, 2021]

Quando alguém quer levar ou entregar alguma peça, esta é colocada no *charriot*<sup>8</sup> específico da produção em que trabalha e é dada a entrada e a saída da mesma. Exemplo: a figurinista quer levar 2 casacos, 5 calças, 3 camisolas, 1 par de sapatos. Esta põe as peças no *charriot* da produção “Y” (produção pela qual ela é responsável) e espera pela pessoa responsável pelo armazém dar saída das peças (figura 94).



**Figura 94** - Entrada e Saída da novela “Quero é Viver” da TVI [Fonte: Autora, 2021]

<sup>8</sup> Estrutura onde são colocados cabides com roupa [Fonte: <https://reportagemoda.wordpress.com/dicionario-da-profissao/>, 2022]

Tanto na saída como na entrada as peças que contêm etiquetas são “picadas” estilo código de barras com uma máquina própria (ver figuras 95 e 96) e fica registrado que deram saída ou entrada no dia tal, produção tal, nome da pessoa que a levou, etc. Para as peças que não estão etiquetadas tira-se fotografias numa zona específica e depois passam-se essas fotografias para computadores onde têm de ser registadas manualmente (ver figura 97 e 98).



**Figura 95** - Máquina de “picar” as etiquetas [Fonte: Autora, 2021]



**Figura 96** - Etiqueta [Fonte: Autora, 2021]



**Figura 97** - Espaço para tirar as fotos às peças [Fonte: Autora, 2021]



**Figura 98** - Conjunto sem etiqueta [Fonte: Autora, 2021]

## Atelier



**Figura 99** - Local de trabalho da educanda [Fonte: Autora, 2021]

No atelier faz-se desde pequenos arranjos a coordenados completos, para além disto, também se confeciona adereços, como sacos, coroas, entre outros, e peças para o *décor* (equipa responsável pelo *design* de interiores) como almofadas, colchas, cortinados, toalhas de mesa, guardanapos de pano, e assim por adiante.

Os materiais têxteis existentes no atelier foram comprados pelas figurinistas e pelos *designers* de interiores, uma vez que o setor de guarda-roupa não tem orçamento para comprar tecidos. Contudo a empresa costuma fornecer os aviamentos como linhas, entretelas, fechos, elásticos, etc., e peças para as máquinas como agulhas, calcadores, canelas, entre outros. No caso de fechos ou botões mais característicos são as figurinistas que compram, o mesmo acontece com os materiais têxteis.

Quando é necessário confecionar alguma peça ou até mesmo um coordenado de raiz as figurinistas trazem os materiais necessários juntamente com um desenho ou fotografia do que pretendem. Estas peças têm sempre dois a três valores de costura para se poder ajustar futuramente caso o ator engorde, esteja mais inchado ou outra situação. Muito raramente o pedido é feito oralmente sem nenhuma imagem de referência. Exemplo: Quero um vestido, tamanho 38, longo de manga comprida para uma festa de gala.

Na Plural, é raro fazerem protótipos devido ao tempo que tem para confecionar e ao gasto de recursos.

No atelier existe um espaço de provador onde os atores podem experimentar as peças na hora (figura 100).



Figura 100 - Provador do Atelier [Fonte: Autora, 2021]

Quando existe peças para arranjos ou alterações estas são colocadas num *charriot* próprio da produção com as indicações do que querem que se faça. Exemplo: Uma pessoa da equipa de guarda-roupa vai ao atelier, explica o que quer que seja feito (subir bainhas, ajustar cintura...) a uma das costureiras e depois deixa no *charriot* correspondente à sua produção. Algumas vezes também costuma deixar anotações nas peças (algum papel alfinetado com as instruções, alfinetes já com as bainhas marcadas...). Na Plural, eles dividem um *charriot* para as entradas e outro para as saídas e cada um é dividido por produção (figura 101).



Figura 101 - Charriot de Saída [Fonte: Autora, 2021]

## Lavandaria

A área da lavandaria é responsável pela lavagem, secagem e engomagem de roupa. Existem várias máquinas de lavar e de secar, sendo que normalmente as peças são postas a secar em *charriots* definidos para cada produção. Existe uma máquina que normalmente é usada só para a roupa branca e uma para a lavagem de têxtil lar ou tecidos mais pesados como é o caso dos tapetes ou das carpetes. Devido a esta máquina ser a que leva mais quilogramas, é também utilizada quando vem uma quantidade muito grande de peças de uma produção.

Para lavar normalmente coloca-se um *post-it* no topo da máquina para identificar de qual produção pertence aquela roupa. Os *charriots* de secagem também estão identificados para não haver confusão. Depois da roupa secar esta é passada a ferro e posta no *charriot* de saída ou no cesto de roupa próprio da produção indicada (figuras 102 e 103).



Figura 103 - Charriot de Saída da Lavandaria [Fonte: Autora, 2021]



Figura 102 - Cestos de Roupa de Saída da Lavandaria [Fonte: Autora, 2021]

## Equipas de guarda-roupa

Cada produção tem uma equipa de guarda-roupa definida. Exemplo: estão a ser gravadas três produções ao mesmo tempo – série, novela e telefilme – então vai haver três equipas de guarda-roupa (EGR) distintas, uma para cada produção. A EGR A faz a novela, a EGR B faz a série e a EGR C faz o telefilme.

### As equipas de guarda-roupa são formadas:

- Chefe de Guarda-Roupa - responsável pela decupagem<sup>9</sup>.
- Figurinista - responsável pela “criação” dos figurinos (nos roteiros pode vir indicações do que se pretende para tal personagem).
- Assistente de Figurinos - normalmente é a assistente da figurinista, no entanto, também pode assistir a chefe de guarda-roupa.
- Assistente de guarda-roupa - também conhecida por assistente de camarins, é responsável por ajudar a vestir os atores.

Nos estúdios de gravação existe uma sala para o guarda-roupa que está em cena, é nesta área que também fica o gabinete da chefe de guarda-roupa, figurinista e assistente de figurinos. Aqui é onde a equipa guarda todas as informações sobre cada personagem – ator e todas as cenas em que ele irá aparecer e onde ficam os *charriots* de cada personagem. Os *charriots* são organizados como nos desfiles de moda, cada um tem uma foto do ator com o seu nome. Os *moodboards*<sup>10</sup> caracterização das personagens ficam afixados numa parede, neles está o ator que irá interpretar determinada personagem com os looks pretendidos e com uma paleta cromática.

Durante o estágio, a mestranda teve a oportunidade de passar o dia a observar como as assistentes de camarins trabalham. A primeira tarefa que fazem mal chegam ao trabalho é verificar a folha de faltas, esta é um documento onde se regista as peças que faltam para as gravações, elas podem estar na lavandaria, no atelier ou noutra equipa de gravação. Em seguida confirmam junto do assistente de realização a ordem de gravação para saber quais os atores e o que é que precisam de vestir. As roupas são definidas pela equipa de guarda-roupa, no entanto, os atores têm um “leque” de opções pois nem sempre concordam em vestir tais peças. Assim que a cena é gravada são tiradas fotografias para ficar registado quais foram as roupas e acessórios utilizados naquele dia de ação. Às vezes este processo é feito antes dos atores entrarem para o local de gravação. As fotos são agraçadas a uma ficha de decupagem, esta contém o número do episódio e cena, o dia da ação, nome da personagem, espaço cénico e informações técnicas. Existe também um espaço onde as assistentes fazem uma breve memória descritiva das peças e dos acessórios que os atores usaram. Exemplo: o ator “X”

<sup>9</sup> Divisão de um texto em cenas e planos, com escolhas e anotações técnicas e cénicas para gravação ou filmagem. [Fontes: <https://dicionario.priberam.org/decupagem>, 2022]

<sup>10</sup> Um quadro coberto com fotos de revistas, pedaços de material, etc. que mostra as cores e estilos a serem usados na decoração de uma sala, planeamento de um casamento, etc.; um arquivo num computador que mostra informações semelhantes. [Fonte: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/mood-board>, 2022]

representa a personagem “Y” que usa uma camisa da marca “Z”, lisa na cor branca, com botões dourados nos punhos e uns bordados no colarinho; um colete da marca “H”, preto, com riscas cinza; calças clássicas, lisas, bege, da marca “W”; cinto preto com fivela dourada; mala tiracolo, vermelha às bolinhas da marca “XX”; relógio dourado e preto; usa aliança; não tem casaco; por aí fora. Quantos mais detalhes, mais fácil será identificar as peças, pois existem peças muito parecidas.

## 6.5. Alguns projetos desenvolvidos durante o estágio

Como foi mencionado anteriormente, ao longo do estágio a mestranda foi desenvolvendo alguns projetos, tanto para a empresa como para a própria quando esta não tinha trabalho para fazer.

### 6.5.1. Projeto Bata

O primeiro projeto desenvolvido foi a criação e confecção de uma bata/farda. Este foi uma sugestão dada pela Chefe responsável pelo setor de guarda-roupa, Tânia Fausto.

Para a execução deste trabalho a estagiária fez algumas perguntas sobre o que era pretendido (peça única, conjunto, gênero, tamanho, que função) e quais os materiais que se pretendia usar. Após esta recolha de informações, no qual lhe foi dito que seria tudo decidido pela própria, a mestranda fez uma pesquisa rápida sobre vários modelos e selecionou as partes que mais lhe chamara a atenção. Fez alguns esboços rápidos do que pretendia e optou por um conjunto (saia e blusa) tamanho 36 como farda de serviço, idealizando sempre uma pessoa jovem que trabalhava como empregada doméstica ou camareira.

Com as informações todas definidas iniciou-se a modelagem. Esta foi feita segundo os conhecimentos adquiridos durante o curso de licenciatura e mestrado e com indicações da D. Suzete, costureira e modelista da empresa. Com os moldes prontos passou-se para a confecção das peças.



Figura 104 - Projeto Bata: moldes e produto final [Fonte: Autora, 2021]

### 6.5.2. Festa é Festa

Na telenovela “Festa é Festa” a mestranda foi auxiliando na confecção dos figurinos para o episódio do presépio vivo, como moldes para fazer os cascos dos animais, as patas do galo e do peru, os rabos dos porcos, tetas da vaca, entre outros.

Para a execução destes pormenores dos figurinos foi realizado uma pesquisa rápida. Exemplo: para a modelagem e confecção das tetas da vaca, foi feito um painel com imagens da forma das tetas e a partir dessas foi feito a modelagem.

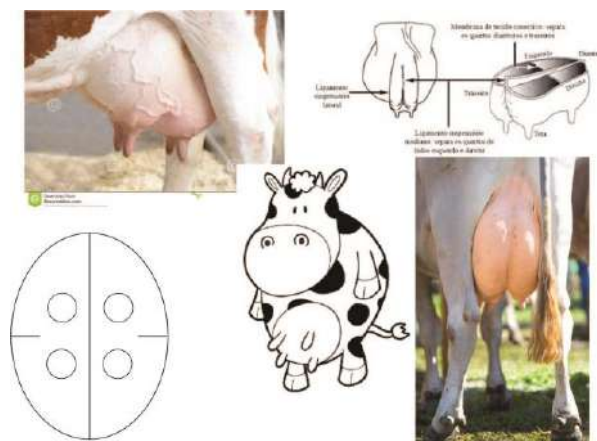


Figura 105 - Painel de informação sobre a modelagem das tetas da vaca [Fonte: Autora, 2021]



Figura 106 - Produto final: tetas para o figurino da vaca personagem de Pedro Teixeira para o “Festa é Festa” (2021) [Fontes: [https://www.maria.pt/wp-content/uploads/2021/12/Festa-\\_NGM9257-2\\_resized.jpg](https://www.maria.pt/wp-content/uploads/2021/12/Festa-_NGM9257-2_resized.jpg) e [https://images.trustinnews.pt/uploads/sites/3/2021/12/211214\\_FESTA-E-FESTA-PRESEPIO\\_54A6506-57-638x414.jpg](https://images.trustinnews.pt/uploads/sites/3/2021/12/211214_FESTA-E-FESTA-PRESEPIO_54A6506-57-638x414.jpg) - Consultado a 22/12/2022]

### 6.5.3. Projetos Pessoais

Durante o seu tempo livre a mestranda foi desenvolvendo pequenos projetos como peluches, almofadas, mochilas e o projeto de figurinos.

Os peluches e almofadas surgiram do gosto que a estagiária adquiriu ao ajudar nos figurinos do “Festa é Festa”. Os moldes foram retirados da internet e os produtos finais foram oferecidos como presentes de Natal.



Figura 107 - Processo de confecção do peluche Panda da marca Raeburn [Fonte: Autora, 2021]



Figura 108 - Almofada estrela-do-mar feita com a técnica de patchwork [Fonte: Autora, 2021]

As mochilas foram projetadas pela mestranda para uma coleção de acessórios. Para isto foram realizados os moldes e protótipos. No sentido de criar um produto mais sustentável, optou-se pela criação de um novo tecido formado através da técnica de patchwork utilizando restos de tecidos de outros projetos.

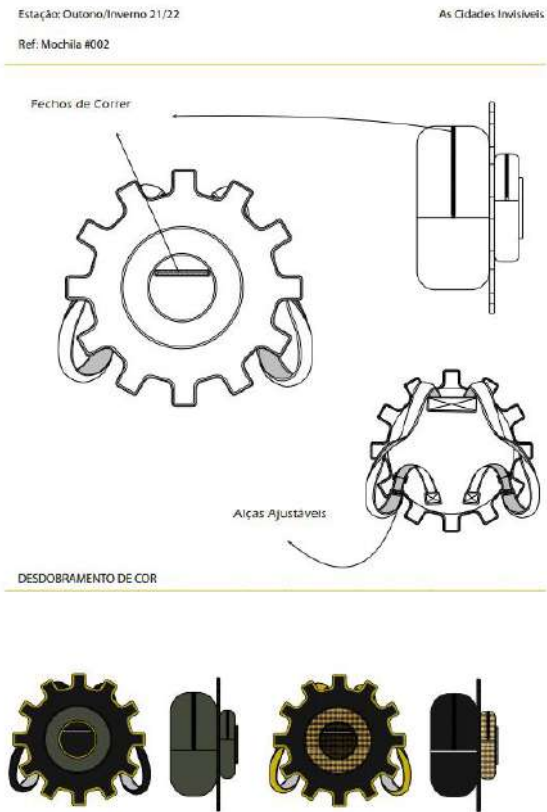


Figura 109 - Desenho técnico da mochila [Fonte: Autora, 2021]



Figura 110 - Moldes e protótipo de mochila [Fonte: Autora, 2021]



**Figura 111** - Mochila: produto final [Fonte: Autora, 2021]



**Figura 112** - Desenvolvimento do tecido feito a partir da técnica de patchwork [Fonte: Autora, 2022]

Para a realização destes a mestranda contou com a ajuda da D. Suzete, D. Manuel e Carla, costureiras da empresa, e pode adquirir novas técnicas para a confeção dos mesmos.

As matérias-primas utilizadas para estes projetos foram diversas, desde desperdícios têxteis tanto da mestranda como da empresa, como os aviamentos comprados pela estagiária.

## 6.6. Reflexões

O estágio na empresa Plural Entertainment no setor de guarda-roupa foi essencial para a aprendizagem e experiência da mestranda.

Durante o estágio pode-se observar as diferentes maneiras das figurinistas apresentarem as suas ideias no atelier, desde desenhos, a painéis ou até uma simples imagem de referência; como funciona a gestão e organização do departamento de guarda-roupa; técnicas de modelagem e confeção diferentes das ensinadas nas escolas, como por exemplo usar uma peça já feita como molde base de maneira a poupar tempo, uma vez que, nem sempre o há; o facto de os atores terem opções no que preferem usar e que acham que vai mais de encontro à sua personagem; entre outros.

Observou-se também que o movimento tanto no atelier como no armazém de guarda-roupa é instável, num dia pode haver imenso trabalho como no outro estar praticamente parado. Isto deve-se ao facto de nem sempre ser necessário a criação de um figurino de raiz.

Apesar de não ter sido possível trabalhar diretamente na parte do design dos figurinos, conseguiu-se adquirir novos conhecimentos em relação à profissão de figurinista, desde o seu processo criativo até chegar à parte de confeção, sendo este o principal foco para a realização do estágio.

## 7. O Projeto

Com base na experiência adquirida durante o estágio, foi proposto pelas orientadoras o desenvolvimento de um projeto de figurinos como complemento ao estágio. Assim, foi selecionada a obra Alice no País das Maravilhas. A proposta pretende desenvolver os figurinos da Alice, do Chapeleiro Louco e do Coelho.

O projeto teve como inspiração a Era Vitoriana e o *Steampunk* e pretende-se utilizar técnicas de *upcycling*.

A partir das pesquisas dos temas de inspiração e no perfil psicológico e narrativo de cada personagem, foi desenvolvido o conceito e o *moodboard* de cada personagem, definiram-se as paletas de cores, escolheram-se as matérias-primas, elaboraram-se esboços a partir dos quais foram escolhidos os looks finais. Fez-se a decupagem e criaram-se as fichas técnicas para cada personagem.

Para realizar este projeto seguiu-se o processo do *designer* de figurinos adaptado da metodologia de Bruno Munari, apresentado no capítulo “7.4. Processo de Design”.

## 7.1. Alice no País das Maravilhas

As Aventuras de Alice no País das Maravilhas, mais conhecido por Alice no País das Maravilhas é a célebre obra infantil escrita por Lewis Carrol, pseudônimo de Charles Lutwidge Dodgson, e foi publicada a 4 de julho de 1865 (figura 113).

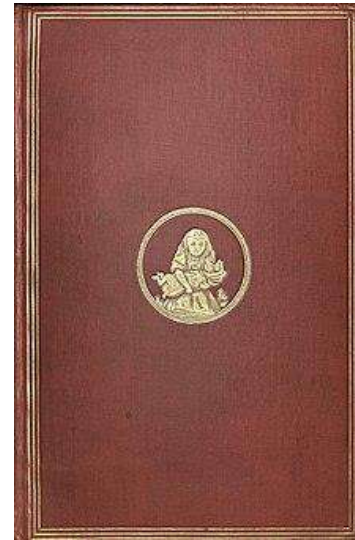
A obra composta por 12 capítulos tornou-se um ícone literário e cultural devido ao gênero literário *nonsense*<sup>11</sup>. No dia 27 de dezembro de 1871 foi publicada a sequência denominada “Alice no outro lado do espelho”.

Carolina Marcello (Sem Data), mestre em estudos literários, culturais e inter-artes, fez uma análise do livro no website *Cultura Genial*: “a obra estimula a imaginação e questiona os princípios da lógica, tornando-se uma enorme influência principalmente dentro da literatura fantástica.

Inovando na forma de contar histórias para crianças, o autor faz brincadeiras com poemas e canções famosas da época, questionando o próprio sistema de educação.”. Abordando as mais diversas temáticas, o livro contém referências de literatura, pintura, psicologia, filosofia e matemática. Também espelha o modo de vida britânico como a existência da monarquia, o costume de tomar chá, o jogo de *cricket*, entre outros.

Resumidamente, o livro conta a história de uma menina curiosa e criativa chamada Alice que segue um coelho branco de colete e relógio até à sua toca e sem pensar decide entrar. Ao entrar na toca Alice encontra um mundo totalmente novo, o País das Maravilhas, repleto de objetos e animais que falam e se comportam como seres humanos. Nele Alice vive aventuras e é confrontada com o absurdo, o impossível acabando por questionar tudo o que aprendeu até ali. A menina é julgada e condenada à morte pela Rainha de Copas que mandava cortar a cabeça a todos que a incomodavam. Alice acaba por acordar quando está a ser atacada pelos soldados da rainha, descobrindo assim que toda a viagem não passou de um sonho.

O livro inspirou variadíssimas adaptações cinematográficas e televisivas. Porém os filmes mais conhecidos mundialmente são “*Alice in Wonderland*” de 1951 (figura 114), feito em animação, e o de *live-action* 2010 (figura 115), dirigido por Tim Burton, ambos da Walt Disney.



**Figura 113** - Capa da primeira edição (1865) [Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s\\_Adventures\\_in\\_Wonderland](https://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s_Adventures_in_Wonderland)]

<sup>11</sup> Caracterizada pelo desafio às normas da razão e lógica e da própria linguagem, por vezes humorística [Fonte: <https://www.quatrocinco.com.br/br/resenhas/infantojuvenil/o-mestre-do-nonsense>; <https://www.jornalopcao.com.br/opcao-cultural/o-inacreditavel-mundo-de-edward-lear-pai-da-literatura-nonsense-73610/> - Consultado a 14/01/2023]



**Figura 114** - Alice no País das Maravilhas - versão animação [Fonte: [https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/p\\_aliceinwonderland\\_19875\\_ad409a49.jpeg?region=0%2C0%2C540%2C810](https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/p_aliceinwonderland_19875_ad409a49.jpeg?region=0%2C0%2C540%2C810)]



**Figura 115** - Alice no País das Maravilhas - versão live-action [Fonte: [https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/image\\_ccd6a58d.jpeg](https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/image_ccd6a58d.jpeg)]

Nas figuras abaixo pode-se observar alguns dos figurinos criados por Colleen Atwood para o *live-action* de “Alice no País das Maravilhas”.



**Figura 116** - Mia Wasikowska como Alice em “Alice no País das Maravilhas” (2010) [Fonte: <https://callmehollywood.wordpress.com/2010/06/01/alice-in-wonderland-figurino/> - Consultado a 22/12/2022)



**Figura 117** - Mia Wasikowska como Alice em "Alice no País das Maravilhas" (2010) [Fonte: <http://dianfitrah11.blogspot.com/2011/01/costume-design-nominees-alice-in.html> - Consultado a 22/12/2022]



**Figura 118** - Johnny Depp como Chapeleiro Louco em "Alice no País das Maravilhas" (2010) [Fonte: <https://callmehollywood.wordpress.com/2010/06/01/alice-in-wonderland-figurino/> - Consultado a 22/12/2022]

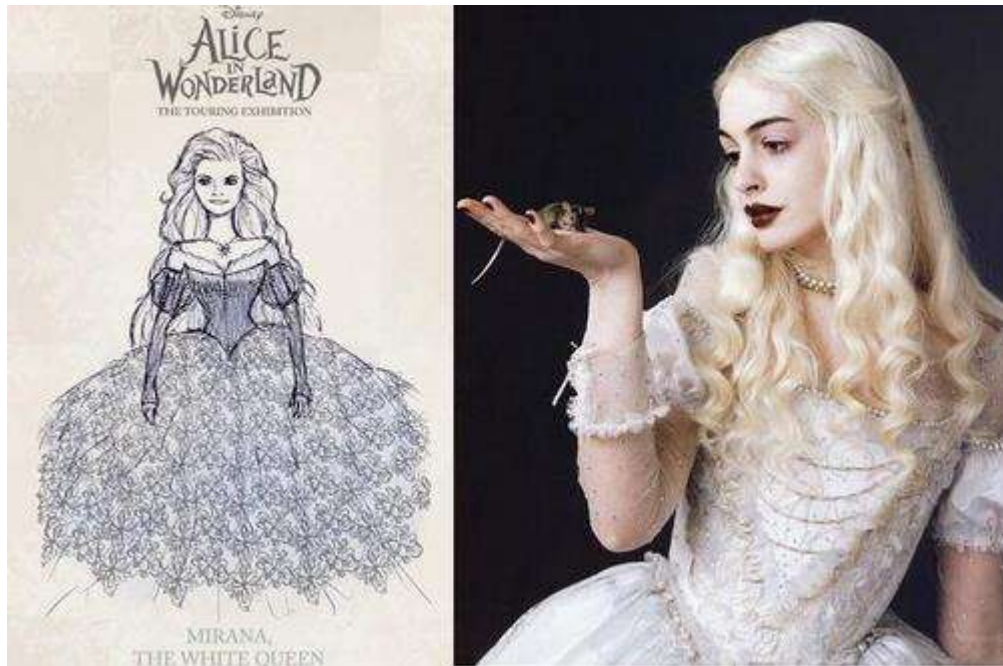


Figura 119 - Anne Hathaway como Rainha Branca em "Alice no País das Maravilhas" (2010) [Fonte: <http://dianfitrah11.blogspot.com/2011/01/costume-design-nominees-alice-in.html> - Consultado a 22/12/2022]



Figura 120 - Helena Bonham Carter como Rainha Vermelha também conhecida como Rainha de Copas em Alice no País das Maravilhas (2010) [Fonte: <http://dianfitrah11.blogspot.com/2011/01/costume-design-nominees-alice-in.html> - Consultado a 22/12/2022]

## 7.2. Inspiração para o Projeto

### 7.2.1. Era Vitoriana

A Era Vitoriana é o período correspondente ao reinado da Rainha Victória (figuras 121, 122 e 123), de 1837 a 1901, em Inglaterra. Devido às grandes mudanças nos planos económico, político e social que o Reino Unido passou durante o século XIX, este período tornou-se um dos mais importantes da história britânica.



**Figura 121** - Rainha Victória - [Fonte: <https://www.townandcountrymag.com/society/tradition/a14510744/queen-victoria-facts/> - Consultado a 30/11/2022]



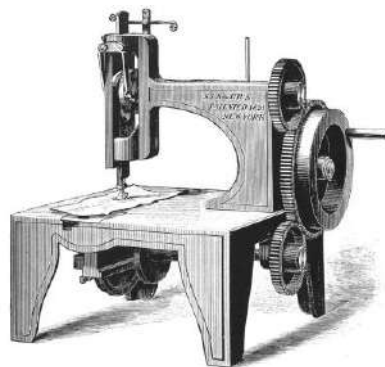
**Figura 122** - Rainha Victória [Fonte: <https://www.royal.uk/queen-victoria> - Consultado a 30/11/2022]



**Figura 123** - A rainha Vitória e o príncipe Alberto retratados em 1846 com cinco de seus filhos [Fonte: <https://ichef.bbci.co.uk/images/ic/576xn/p030z5rh.jpg> - Consultado a 30/11/2022]

A prosperidade vivida durante este século deve-se à expansão do Império Britânico e a Revolução Industrial iniciadas no século anterior. A Revolução Industrial, infelizmente, impulsionada pelo comércio de escravos, proporcionou um rápido desenvolvimento do país tendo como locomotiva desse progresso a indústria ferroviária (Júnior, sem data).

A era vitoriana é caracterizada pelo enriquecimento da classe burguesa, pela rigidez de princípios moralista e puritanismo e por uma típica solidez política. O vestuário mudou drasticamente durante esta época, devido principalmente à introdução de máquinas de costura, teares elétricos, novas fórmulas de corantes, entre outros, aumentando assim a velocidade e facilidade da confecção do vestuário (figura 124).



**Figura 124** - A primeira máquina de costura Singer foi patenteada em 1851 [Fonte: <https://www.bbc.com/news/business-50673541> - Consultado a 30/11/2022]

Os primeiros quarenta anos do reinado da rainha Vitória foram essencialmente ricos na história do traje na Inglaterra e na América. Silhuetas simples e algodões estampados do início do século XIX deram lugar a sedas luxuosas e uma extraordinária diversidade de trajes. Segundo, Denise Pitta (2020), formada em moda e artes plásticas e autora do *Fashion Bubbles*, o início desta época (1837-1860) foi marcado pelo recato extremo das mulheres, que tinham os seus movimentos restritos pelas pesadas vestes, mangas coladas e crinolinas<sup>12</sup>, armações usadas sob as saias para lhes dar volumes, sem a necessidade do uso de inúmeras anáguas.<sup>13</sup> Pitta (2020) afirma também que “a aparência das damas era de vulnerabilidade, as roupas eram desenhadas para fazerem as mulheres parecerem fracas e impotentes”, isto pôde-se comprovar com o uso do espartilho<sup>14</sup> desde uma idade muito precoce, três/quatro anos. Este fazia mal à coluna e deformava-a, chegando até a magoar os órgãos internos que por consequência debilitava-as ainda mais, impedindo-as de respirar normalmente.

Durante este período a moda alterou-se dramaticamente. No início do século, os homens elegantemente vestidos como George “Beau” Brummell (figura 125) influenciaram a moda masculina ao substituir roupas extravagantes de coletes e folhos ornamentados por casacos escuros lisos, camisas de colarinho alto e simples gravatas, coletes e calças. Embora alguns homens ainda usassem espartilhos e roupas

<sup>12</sup> Armação feita originalmente de crina de cavalo, linho e algodão, constituída por vários aros e varas flexíveis presos formando uma espécie de gaiola, usada por baixo de saias e vestidos para lhes dar volume. [Fonte: <https://dicionario.priberam.org/crinolina> - Consultado a 30/11/2022]

<sup>13</sup> Peça de roupa interior, espécie de saia curta, que se veste por baixo de vestidos ou saias. [Fonte: <https://dicionario.priberam.org/an%C3%A1guas> - Consultado a 30/11/2022]

<sup>14</sup> Espécie de colete com tiras de aço ou barbas de baleia para comprimir e dar airosidez(esbelteza) ao corpo. [Fonte: <https://dicionario.priberam.org/espartilho> - Consultado a 30/11/2022]

extravagantes, no final desta era o vestuário masculino passou a ser associado mais a roupas limpas e polidas (figura 126). Já para as mulheres a moda foi sofrendo várias alterações durante este século. Inicialmente, usavam vestidos com mangas e saias enormes e pesadas ornamentações, depois passaram a incorporar silhuetas mais finas. Independentemente das imensas variações no tamanho da saia e da manga, a cintura tornou-se ainda mais apertada, existindo uma variedade de espartilhos. (figura 127)



**Figura 125 -**  
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/63/BrummellDighton1805.jpg> - George Brummell [Fonte: Consultado a 30/11/2022]



**Figura 126 -** Moda masculina vitoriana [Fonte: <https://eravitoriana.files.wordpress.com/2015/09/era.jpg?w=611&h=356> - Consultado a 30/11/2022]



**Figura 127 -** Vestidos Vitorianos [Fonte: <https://fashion-era.com/wp-content/uploads/2018/07/victorian-society.gif> - Consultado a 30/11/2022]

No decorrer do século XIX várias peças sofreram transformações, uma delas o fato de banho. No início o fato banho feminino cobria o corpo quase todo, tal como o vestuário casual, era praticamente um vestido pesado, feito de lã, com espartilhos por baixo, bastante volumoso, sendo que algumas mulheres chegavam a coser pesos nas bainhas das suas saias para evitar que flutuassem dentro de água.

Já os homens usavam camisolas de lã de manga curta e calças pelo joelho, uma vez que, na maioria dos locais era ilegal os homens mostrassem o peito. Ao longo da década de 1860, o vestuário desportivo foi introduzido à mulher mais ativa quando esta começou a ganhar mais liberdade social. Entre os novos trajes desportivos estava o fato de banho, mais ousado e moderno e um fato de ténis. (figura 128)



**Figura 128** - Evolução do fato-de-banho [Fonte: [https://cdn.shopify.com/s/files/1/0314/3532/5573/files/Umaviagemaoorigemdasorigensdobeachwear\\_1\\_1024x1024.jpg?v=1614374684](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0314/3532/5573/files/Umaviagemaoorigemdasorigensdobeachwear_1_1024x1024.jpg?v=1614374684) - Consultado a 30/11/2022]

Um estilo introduzido durante o século XIX teve um impacto duradouro sobre a moda de ambos os sexos em todo o mundo. Começando como uma calça clássica resistente de trabalho, as calças de ganga tornaram-se uma das tendências mais influentes da moda americana.

A morte do príncipe Albert marca o início da segunda fase vitoriana. As roupas e as mulheres começam a mudar, os decotes sobem e as cores escurecem (figura 129). A moda vitoriana do luto extremo e elaborado vestiu de preto e contribuiu para tornar esta cor mais aceita e digna para as mulheres. Mesmo as crianças usavam preto por um



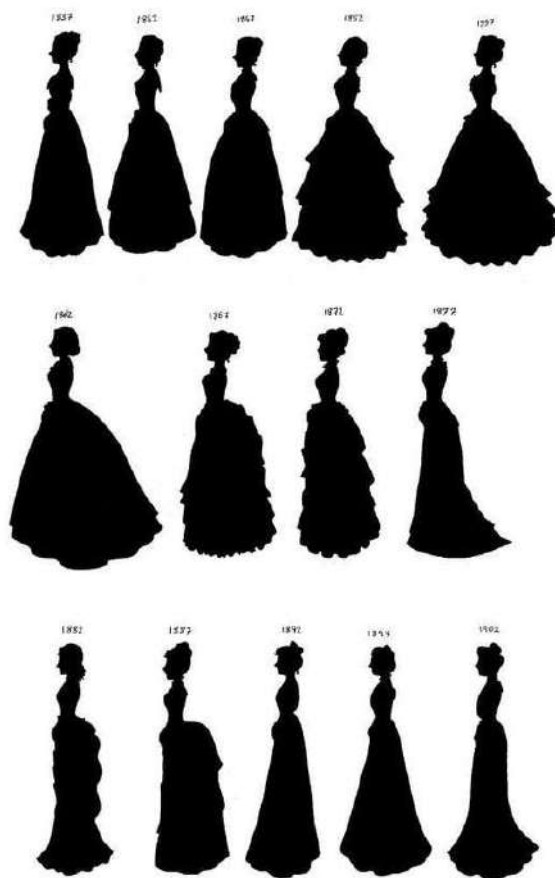
**Figura 129** - Vestido de luto, 1872-74. [Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/159230> - Consultado a 30/11/2022]

ano após a morte de um parente próximo. Uma viúva mantinha o luto por dois anos, podendo optar por usá-lo permanentemente. No final da era as saias já não eram enormes, tornando-se mais justas.

Nos finais do séc. XIX a moda volta a mudar, as curvas acentuaram-se, os tecidos tornaram-se mais pesados e de cores mais fortes e sóbrias. De 1838 até 1850. Anáguas e crinolinas foram usadas para alcançar saias em forma de sino (figura 130). Espartilhos que deixavam as cinturas bem finas e enfatizavam as curvas. Mãos e pés também deveriam ser bem pequenos. Entre 1860 e 1870 ombros e pescoços à mostra também eram usados. Braços eram muitas vezes revestido por luvas sem dedos ou luvas longas. Com o passar dos anos o volume das saias sofreram mudanças, passando todo para trás. No entanto, as cinturas permanecem pequenas (figura 131).



**Figura 130** - Crinoline, Crinolette, Bustle  
 [Fonte: <https://www.deviantart.com/thebrassglass/art/Know-your-Victorian-looks-451921049> - Consultado a 30/11/2022]



**Figura 131** - Silhueta Era Vitoriana  
<https://www.fashionbubbles.com/wp-content/uploads/2016/05/silhuetas-da-era-Vitoriana.jpg> - Consultado a 30/11/2022]

### 7.2.2. Steampunk

O termo *steampunk* foi criado em 1987 pelo autor de ficção científica Kevin Wayne Jeter para descrever um estilo de ficção-fantasia que apresentava tecnologia e *designs* estéticos inspirados em máquinas industriais movidas a vapor, muitas vezes

ambientados numa história alternativa da era vitoriana e/ou num futuro pós-apocalíptico (figura 132).



**Figura 132** - Figura 49. Cidade Steampunk por DarnisArt [Fonte: <https://www.deviantart.com/darnisart/art/Steampunk-City-570579509>- Consultado a 30/11/2022]

Contudo este género surgiu originalmente inspirado nas obras fictícias de Júlio Verne, Mary Shelley e Herbert George Wells, que escreveram romances populares de ficção científica no final dos anos 1800 (Herbert, sem data).

Katherine Gleason (2013), autora do livro *Anatomia do Steampunk*, escreveu que o *steampunk* é um movimento estético inspirado na ficção científica e fantasia do século XIX, no qual engloba literatura, música, tecnologia, design, cinema, jogos, teatro e moda (figuras 133 e 134).



**Figura 133** - Van Helsing (filme) 2004. [Fonte: <https://mag.sapo.pt/cinema/atualidade-cinema/fotos/kate-beckinsale-15-filmes-que-os-fas-nao-podem-perder#&gid=1&pid=9>- Consultado a 30/11/2022]



**Figura 134** - Alice Madness Returns (videojogo). 2011. [Fonte: [https://static.wikia.nocookie.net/americanmcgeesallice/images/0/06/AMR\\_cover.png/revision/latest?cb=20150314054117](https://static.wikia.nocookie.net/americanmcgeesallice/images/0/06/AMR_cover.png/revision/latest?cb=20150314054117) - Consultado a 30/11/2022]

### 7.2.3. Moda *Steampunk*

Na moda, o *steampunk* é uma mistura de romance vitoriano e estética retro futurista. Segundo Gleason (2013), a moda *steampunk* incorpora os sonhos da época ao mesmo tempo que infunde coragem e romance no nosso design moderno. Também destaca as contradições como por exemplo a metalurgia e o couro combinados com cetins e rendas, tons de castanhos e cremes misturam-se com cores vibrantes.

As roupas *steampunk* normalmente contêm pedaços e peças mecânicas, como engrenagens, parafusos, cavilhas, tubos de latão e fios. Os acessórios como relógios, chapéus e óculos são indispensáveis nos *looks* deste estilo. Anáguas; corpetes<sup>15</sup>; espartilhos; casacos; vestidos; fatos com coletes; cartolas<sup>16</sup>; fraques<sup>17</sup>; polainas<sup>18</sup>, roupas com inspiração militar, esfarrapadas; elementos pós-apocalípticos como máscaras de gás são peças de roupas características da moda *steampunk*.

Em 2010, marcas como a Prada, Versace, Chanel e Dior começaram a introduzir a moda *steampunk* de inspiração vitoriana nos seus desfiles.

Atualmente, as roupas *steampunk* modernas combinam a moda *streetwear*, gótica, punk, burlesco e detalhes fetichistas.

Alguns exemplos de moda *steampunk* representada nas figuras abaixo:



---

<sup>15</sup> Peça de vestuário feminino que se ajusta ao peito. [Fonte: <https://dicionario.priberam.org/corpete> - Consultado a 30/11/2022]

<sup>16</sup> Chapéu alto. [Fonte: <https://dicionario.priberam.org/cartola> - Consultado a 30/11/2022]

<sup>17</sup> Traje de cerimónia, geralmente masculino, cujo casaco é justo na cintura e com abas compridas atrás. [Fonte: <https://dicionario.priberam.org/fraques> - Consultado a 30/11/2022]

<sup>18</sup> Peça de vestuário que cobre a parte inferior da perna e a parte superior do calçado. [Fonte: <https://dicionario.priberam.org/polainas> - Consultado a 30/11/2022]



Figura 135 - Alguns exemplos de moda steampunk

[Fontes: <https://www.artstation.com/artwork/qw5JP>;  
<https://i.pinimg.com/564x/a3/c4/96/a3c496f9f50d470f94f73442129b83f8--steampunk-clothes-steampunk-women.jpg>; <https://i.pinimg.com/474x/f6/1d/e5/f61de507a31d42110abca1252c0a0ad7--modern-victorian-steampunk-costume.jpg>; <https://www.medievalcollectibles.com/wp-content/uploads/2020/09/Complete-Steampunk-Ensembles-for-Men-300x300.jpg>;  
[https://cdn.shopify.com/s/files/1/0565/3073/1187/products/66149F\\_1.jpg?v=1625844187](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0565/3073/1187/products/66149F_1.jpg?v=1625844187); <https://steampunktribune.com/apparel/steampunk-fashion/> - Consultado a 30/11/2022]

#### 7.2.4. Upcycling



**Figura 136** - Upcycling [Fonte: <https://www.stateless.nyc/blog/2022/4/5/upcycling-fashion> - Consultado a 24/11/2022]

O termo *upcycling* foi mencionado pela primeira vez em 1994 numa entrevista dada pelo engenheiro alemão Reiner Pilz onde este afirma que, ao contrário da reciclagem que reduz o valor dos produtos, o *upcycling* agrega valor aos produtos antigos (D’Alessandro, 2022).

Dr. Subramanian Senthilkannan Muthu (2016), especialista em Sustentabilidade Ambiental e autor do livro *Textiles and Clothing Sustainability: Recycled and Upcycling Textiles and Fashion*, escreveu que “o processo de *upcycling* requer uma mistura de fatores como consciência ambiental, criatividade, inovação e trabalho duro e resulta num produto único sustentável e artesanal. O *upcycling* visa o desenvolvimento de produtos verdadeiramente sustentáveis, acessíveis, inovadores e criativos. Por exemplo, o *downcycling* produz panos de limpeza a partir de camisas usadas, enquanto o *upcycling* recria as camisas num produto de valor agregado, como um tapete artesanal exclusivo.”.

Num artigo da [vogue.pt](http://vogue.pt) escrito por Mathilde Misciagna (2020) pode ler-se que o “*upcycling* é como se fosse um novo *diy - do it yourself* (faça você mesmo) e é um processo que pode ser feito a qualquer peça que já não se adegue ao nosso estilo ou que não nos sirva. Este conceito trata-se sobretudo de um recurso quase semelhante a comprar em segunda mão. O *upcycling* oferece inúmeras possibilidades onde a criatividade é a chave, por exemplo transformar um vestido num conjunto de duas peças.”.

### Exemplos de *upcycling* em Marcas:



**Figura 137** - Marca N Palmer. Fotografia IMAXTREE. 2021. [Fonte: <https://fashionmagazine.com/style/open-source-fashion-cookbook-shares-recipes-for-upcycling-clothes-at-home/> - Consultado a 24/11/2022]



**Figura 138** - Marca Viktor & Rolf. Fotografia IMAXTREE. 2021. [Fonte: <https://fashionmagazine.com/style/open-source-fashion-cookbook-shares-recipes-for-upcycling-clothes-at-home/> - Consultado a 24/11/2022]



**Figura 139** - Marca Stella McCartney. Fotografia IMAXTREE. Reutilização de tecidos de antigas coleções. 2021. [Fonte: <https://fashionmagazine.com/style/open-source-fashion-cookbook-shares-recipes-for-upcycling-clothes-at-home/> - Consultado a 24/11/2022]



**Figura 140** - Casaco feito com um casaco da polícia do Met por Vinti Andrews é apresentado na London Fashion Week Men's January 2020 [Fonte: <https://www.forbes.com/sites/joanneshurvell/2020/01/08/the-rise-of-upcycling-five-brands-leading-the-way-at-london-mens-fashion/> - Consultado a 24/11/2022]

### 7.2.5. Patchwork

O *patchwork*, trapologia em português, é uma técnica usada para fazer peças a partir de pedaços de tecidos de cores ou padrões diferentes.

“Os primeiros registos de técnicas semelhantes ao *patchwork* são do Egito Antigo, especificamente das roupas de faraós. Houve um longo caminho pelas mãos dos comerciantes, passando pelo Oriente e pela Alemanha até chegar a Inglaterra, onde começou a ser constantemente atrelado ao *quilting*, processo que une três camadas para formar tecidos acolchoados” Novais (2021).

A chegada aos Estados Unidos e ao Canadá aconteceu por volta do século XVII e foi nessa altura que o *quilting* e o *patchwork* passaram a ser encarados como um ofício popular, normalmente executado coletivamente em encontros sociais por mulheres para formar colchas de linho e lã.



**Figura 141** - Internas de uma escola na Inglaterra fazem colcha de retalhos para enviar a forças estrangeiras em 1940 [Fonte: <https://elle.com.br/moda/patchwork-historia-comprar-tendencia> - Consultado a 29/12/2022)

Já no século XX, em tempos de guerra e da Grande Depressão, a classe trabalhadora utilizava o *patchwork* tanto para criar novas peças, reaproveitando os retalhos, como para tapar buracos e fazer remendos.

Nos anos 90 a técnica ganhou força no mundo da moda. Vivienne Westwood, John Galliano e Versace foram alguns dos nomes que levaram o *patchwork* para os desfiles de alta-costura e pronto a vestir. Na semana da moda primavera/verão em Milão 2021, a Dolce & Gabbana apresentou um desfile inteiro construído através desta técnica.



Figura 142 - Coordenados da coleção primavera/versão 2021 da Dolce & Gabbana [Fonte: <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2021-ready-to-wear/dolce-gabbana#review> - Consultado a 29/12/2022]

### 7.3. Conceito

Alice noutra dimensão é uma coleção de figurinos constituída por seis coordenados originalmente desenvolvidos para um videojogo e posteriormente para uma produção cinematográfica, como possível sequela dos filmes já existentes. Os figurinos são inspirados numa realidade criada com base das histórias existentes da *Alice no País das Maravilhas* e *Alice no Outro Lado do Espelho* de Lewis Carrol juntando o lado de ficção científica do *steampunk* construindo assim um novo mundo de fantasia.

Os materiais utilizados para o desenvolvimento dos figurinos são desperdícios de tecido de pequenas dimensões e de roupas já não utilizadas, seguindo assim um conceito de *upcycling* usando a técnica de *patchwork*.

A paleta cromática é composta em geral por preto, verde, castanho, amarelo e bege e está relacionada mais com o mundo de fantasia e do que propriamente com as personagens, contudo tentou-se diferenciar e ir de encontro com a personalidade das personagens.

## 7.4. Processo de Design

O processo de design que a mestranda usou foi adaptado da metodologia de Bruno Munari conforme se apresenta a seguir:

**Tema** - definiu-se como tema Alice no País das Maravilhas (figura 144). Seguindo-se pelo número de personagens que se pretendia trabalhar. Devido a ser um projeto de complemento de estágio e da diversidade de personagens existentes na obra optou-se por apenas três: Alice, Chapeleiro Louco e Coelho Branco.

**Decupagem Geral** – fez-se uma decupagem base apenas para identificar quantos figurinos seriam para cada personagem: três para a Alice, dois para o Chapeleiro e um para o Coelho (ver figura 159 do subcapítulo 6.7.).

**1ª Pesquisa** – iniciou-se uma pesquisa sobre as obras literárias e cinematográficas existentes de maneira a obter mais informações sobre o tema. Esta pesquisa deu origem a uma caracterização das personagens, indo de encontro às suas personalidades e estilos (figura 145).

**Problemática** – Criação de figurinos para a Alice, Chapeleiro e Coelho com recursos limitados, tendo em atenção a personalidade/estilo de vida das personagens, a época, o mundo de ação, contexto da história (figura 146).

**Matérias-primas** – devido aos recursos serem limitados, optou-se por se utilizar desperdícios têxteis utilizando as técnicas de *patchwork* e *upcycling*, de maneira a criar-se um conjunto de figurinos mais sustentáveis principalmente a níveis económicos, uma vez que, os orçamentos para os mesmos não costumam ser muito grandes. Este passo definiu uma paleta cromática de preto, verde, amarelo e castanho e levou ao tópico seguinte (figuras 146 e 147).

**2ª Pesquisa** – devido à paleta cromática limitada iniciou-se uma segunda pesquisa para enquadrar a história e as personagens num mundo em que esta fizesse sentido e não parecesse fora do lugar. Chegando assim ao mundo de fantasia científica, o *steampunk*, juntando a época em que a Alice vivia, Era Vitoriana, definindo desta maneira o conceito (figura 148)

**3ª Pesquisa** – foi realizada uma terceira pesquisa desta vez sobre imagens de referência de peças de roupas para o desenvolvimento dos esboços (figura 149).

**Esboços** – com a definição do tema, das personagens, do mundo de ação/época e da paleta cromática e com as pesquisas feitas iniciaram-se os esboços para os figurinos, onde misturou elementos de roupa *steampunk* militar um pouco após apocalíptica com pormenores vitorianos.

**Fichas Técnicas** – com os esboços selecionados foram realizadas fichas técnicas de maneira a representar o produto final (ver subcapítulo 6.6. Fichas Técnicas).

**Decupagem Individual** - fez-se um exemplo de como seria uma ficha de decupagem final para cada personagem e o seu figurino (ver figuras 160 a 165 do subcapítulo 6.7).

De maneira a organizar as ideias de uma maneira mais visual realizou-se um **moodboard** geral (figura143).

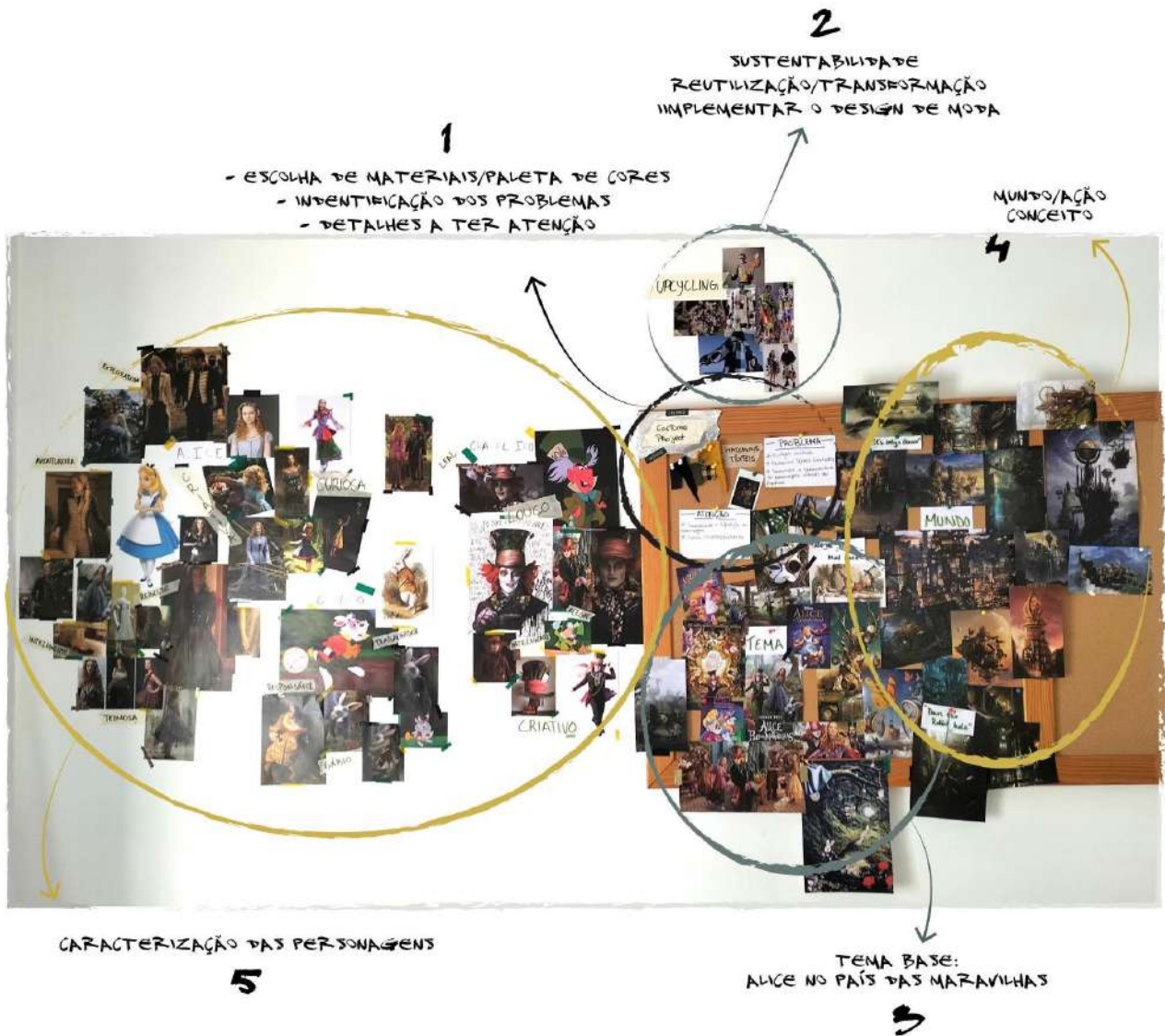


Figura 143 - Moodboard do Projeto [Fonte: Autora 2022]

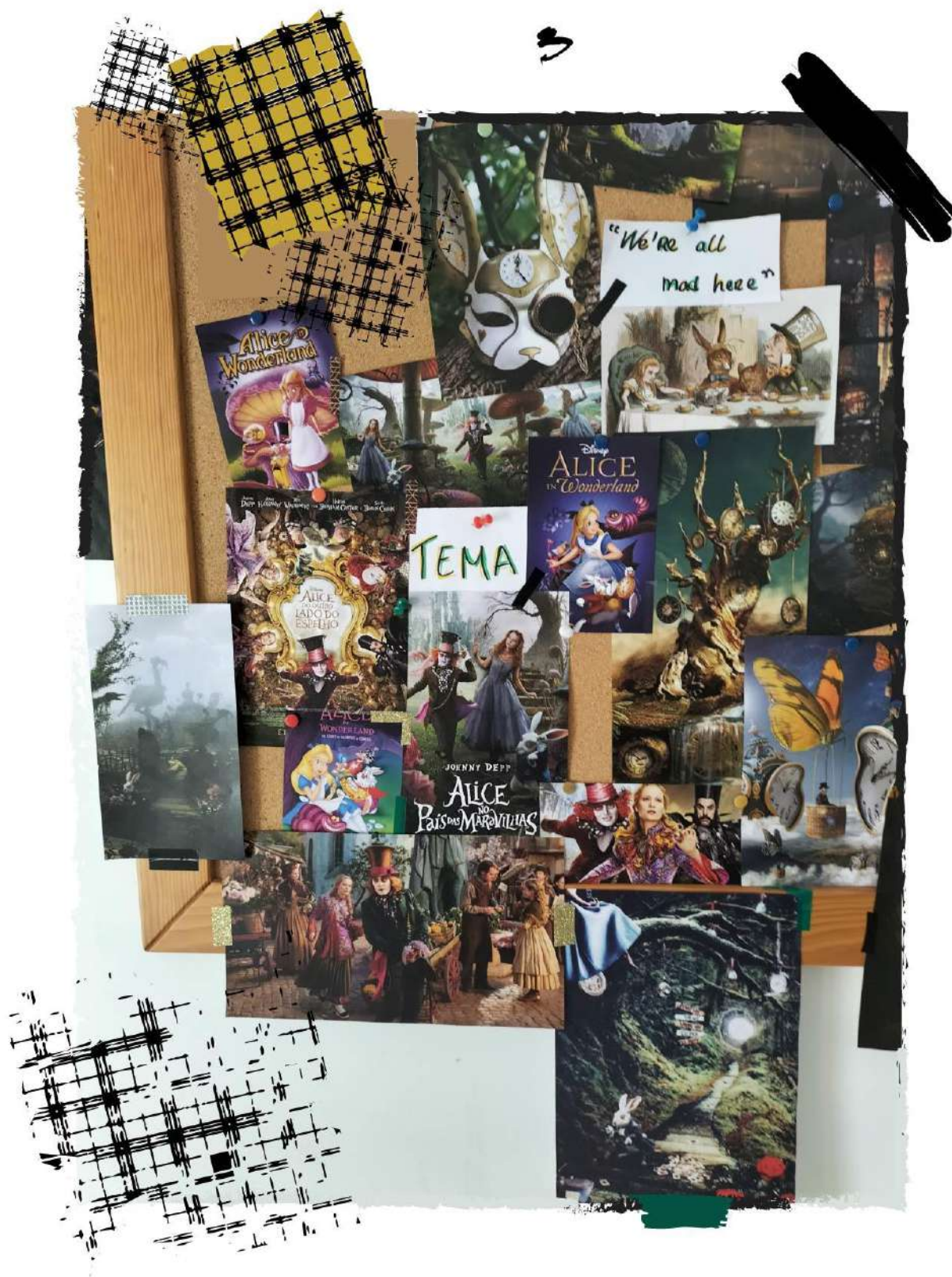


Figura 144 - Tema: Alice no País das Maravilhas [Fonte: Autora, 2022]



Figura 145 - Caracterização das personagens selecionadas [Fonte: Autora, 2022]



Figura 146 - Início do Projeto [Fonte: Autora, 2022]



Figura 147 - Técnicas: upcycling e patchwork [Fonte: Autora, 2022]



Figura 148 - Mundo histórico da ação [Fonte: Autora, 2022]



Figura 149 - Imagens de Referência [Fonte: Autora, 2022]

## 7.5. Personagens

### 7.5.1. Alice

A Alice, protagonista da obra e personagem de Mia Wasikowska, é uma jovem extremamente inteligente e articulada, curiosa, criativa, aventureira, teimosa e corajosa. Estes são os adjetivos utilizados para descrever esta menina mulher que adora aprender coisas novas (figura 150).

Para a criação dos figurinos para a Alice, pesquisou-se por imagens de peças que remetesse à Era Vitoriana de um mundo *steampunk* e que dessem à personagem um ar de aventura (figura 151). A paleta cromática enquadra-se na estética do *steampunk* e o uso do *patchwork* representa a criatividade da personagem (figura 152).



Figura 150 - Moodboard de caracterização da personagem Alice [Fonte: Autora, 2022]



Figura 151 - Moodboard da personagem Alice [Fonte: Autora, 2022]



Figura 152 - Moodboard da personagem Alice para o projeto: figurinos e acessórios [Fonte: Autora, 2022]

### 7.5.2. Chapeleiro Louco

O Chapeleiro, personagem de Johnny Depp, é um homem adulto louco e com as emoções à flor da pele devido ao envenenamento lento que vai sofrendo ao longo do tempo por culpa da cola tóxica para os chapéus. Criativo, um pouco obsessivo e por vezes teimoso.

Para o desenvolvimento dos figurinos seguiu-se o registo dos filmes anteriores, no entanto sempre a pensar no mundo de ação atual da história. A paleta cromática é muito à volta dos tons de verde, castanho, preto e amarelo e pequenos detalhes de cores nos seus acessórios. O uso de *patchwork* nos casacos representa a confusão que é o Chapeleiro.

Abaixo pode-se observar três painéis, sendo que os dois primeiros (figuras 153 e 154) serviram de base para o último (figura 155) onde se apresenta o resultado final.



Figura 153 - Moodboard de caracterização da personagem Chapeleiro [Fonte: Autora, 2022]



Figura 154 - Moodboard da personagem Chapeleiro [Fonte: Autora, 2022]



Figura 155 - Moodboard da personagem Chapeleiro para o projeto: figurinos e acessórios [Fonte: Autora, 2022]

### 7.5.3. Coelho Branco

O Coelho Branco, personagem de Michael Sheen, é coelho já de certa idade, gordinho, leal, cuidadoso, responsável, contudo devido à idade já apresenta falhas de memórias. Gosta de ser pontual e fica inquieto e nervoso quando se atrasa (figura 156).

Para o coelho optou-se por apenas um figurino devido a ser uma personagem que não muda muito de visual e pretende-se mostrar uma certa monotonia para representar a idade. Daí a escolha de peças e acessórios (figura 157).

A paleta cromática restringisse às cores preto e amarelo, utilizando um padrão xadrez e a apontamentos de dourado/bronze de maneira a criar ligação com o mundo da ação (figura 158).



Figura 156 - Moodboard de caracterização da personagem Coelho [Fonte: Autora, 2022]

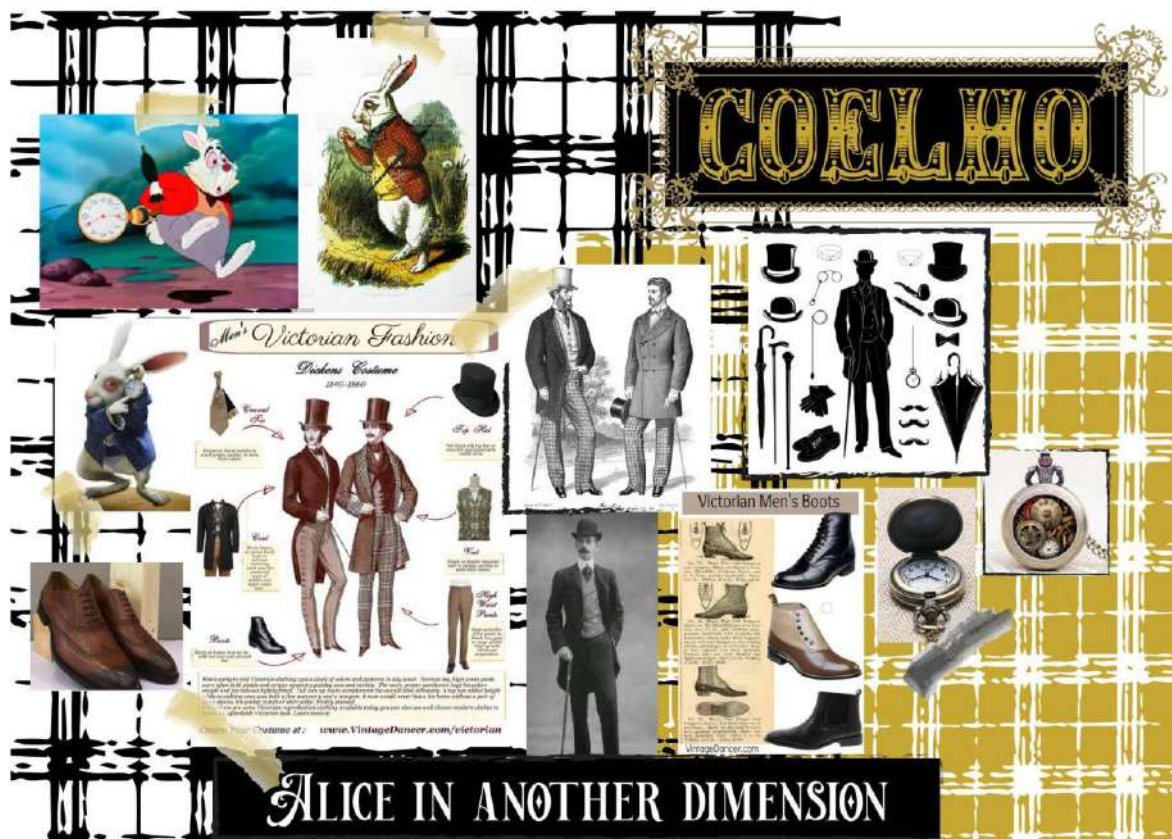


Figura 157 - Moodboard da personagem Coelho [Fonte: Autora, 2022]



**Figura 158** - Moodboard da personagem Coelho Branco para o projeto: figurinos e acessórios [Fonte: Autora, 2022]

## 7.6 Decupagem dos Figurinos

Como aplicação dos conhecimentos obtidos anteriormente através do estágio e das pesquisas, desenvolveu-se um exemplo de decupagem dos figurinos.

Criou-se uma folha geral (figura 159) e uma folha individual com mais pormenores e imagens (figuras 160 a 165) para todas as personagens e figurinos nos diversos dias de ação e cenas. A repetição dos figurinos é normal pois estando no mesmo dia de ação nem sempre existe a necessidade de mudar. O espaço em branco quer dizer que aquela personagem não fará parte daquele dia de ação ou daquela cena.

## COSTUME PLOT

## ALICE NOUTRA DIMENSÃO

Versão 1  
16/01/2023

Personagem	Cena 1	Cena 2	Cena 3
Dia de Ação 1			
Alice (Mia Wasikowska)	- Camisa - Colete - Calças - Botas	- Camisa - Colete - Calças - Botas	- Camisa - Colete - Calças - Botas
Chapeleiro Louco (Johnny Depp)			- Camisa - Casaco Militar - Calças - Botas - Chapéu - Laço - Acessórios: fita com carrinhos de linhas; alfinete com botões e correntes e alfinete com fitas
Coelho Branco (Michael Sheen)		- Camisa - Colete - Blazer - Óculos - Relógio de bolso - Chapéu de chuva	- Camisa - Colete - Blazer - Óculos - Relógio de bolso - Chapéu de chuva
Dia de Ação 2			
Alice (Mia Wasikowska)	- Camisa - Saia - Botas - Bolsa pequena (prende na saia)	- Blusa - Calças - Botas - Bolsa tiracolo - Capa	- Blusa - Calças - Botas - Bolsa tiracolo
Chapeleiro Louco (Johnny Depp)	- Camisa - Colete - Casaco Longo - Calças - Botas - Chapéu - Laço - Acessórios: fita com carrinhos de linhas; alfinete com botões e correntes e alfinete com fitas	- Camisa - Colete - Casaco Longo - Calças - Botas - Chapéu - Laço - Acessórios: fita com carrinhos de linhas; alfinete com botões e correntes e alfinete com fitas	
Coelho Branco (Michael Sheen)		- Camisa - Colete - Blazer - Óculos	

Figura 159 - Decupagem Geral dos Figurinos de Alice Noutra Dimensão [Fonte: Autora, 2023]

### DECUPAGEM DOS FIGURINOS

Filme: Alice Noutra Dimensão

Personagem: Alice (Mia Wasikowska)

Data: 16/01/2023

Dia de Ação: I

Cena: II

Figurino	Acessórios	Notas
<p data-bbox="268 465 740 577">Camisa preta com botões dourados, manga balão e punhos largos; Colete preto e castanho de couro com cauda, bolsos de um vivo e botões dourados; Calças verdes afuniladas de cintura alta, com cós largo com dois botões dourados, bolsos de faca e bolsos de foile</p> 	<p data-bbox="753 465 1005 555">Botas castanhas com renda preta; Pino vintage para colarinho triangular dourado</p> 	

Figura 160 - Personagem Alice, Ação 1, Cena 2 [Fonte: Autora, 2023]

**DECUPAGEM DOS FIGURINOS**

Filme: Alice Noutra Dimensão

Personagem: Chapeleiro Louco (Johnny Depp)

Data: 16/01/2023

Dia de Ação: I

Cena: III

Figurino	Acessórios	Notas
<p>Camisa bege com botões dourados, manga larga justa no punho, punho com folho em renda, bolso no lado esquerdo;</p> <p>Casaco militar verde e preto, magas patchwork com cinto e fivelas douradas, botões dourados, quatro bolsos na frente, dragonas com botão dourado, racha nas costas;</p> <p>Calças xadrez com bolsos foile em napa</p> 	<p>Botas castanhas e pretas com detalhes dourados e bolsos;</p> <p>Chapéu alto de napa castanha, com óculos steampunk, remendos e acessórios (penas, alfinetes, relógio, tesoura, engrenagem);</p> <p>Laço de organza verde, preto e renda;</p> <p>Alfinete com botões e correntes;</p> <p>Alfinete com fitas;</p> <p>"Cinto" com carrinho, zona do ombro em napa castanha com engrenagens a formar um H</p> 	<p>Ajudar com os acessórios;</p> <p>Alfinete com fitas preso na presilha da frente do lado esquerdo das calças;</p> <p>Alfinete com botões e correntes preso na presilha da frente do lado esquerdo do casaco</p>

Figura 161 - Personagem Chapeleiro Louco, Ação 1, Cena 3 [Fonte: Autora, 2023]

## DECUPAGEM DOS FIGURINOS

Filme: Alice Noutra Dimensão

Personagem: Alice (Mia Wasikowska)

Data: 16/01/2023

Dia de Ação: 2

Cena: 1



Figurino	Acessórios	Notas
<p data-bbox="199 454 724 544">Camisa preta com botões dourados, manga balão e punhos largos; Saia com camadas preta, verde, xadrez e retalhos, comprida atrás e mais curta à frente, com cós irregular de couro com fivelas e presilha com argola para prender bolsa.</p> 	<p data-bbox="737 454 1023 633">Botas de cano alto, castanhas com renda preta; Pino vintage para colarinho triangular dourado Bolsa pequena de couro com cordão e botão de pressão</p> 	<p data-bbox="1037 454 1316 488">A bolsa vai presa na saia na argola da frente.</p> 

Figura 162 - Personagem Alice, Ação 2, Cena 1 [Fonte: Autor, 2023]

**DECUPAGEM DOS FIGURINOS**

Filme: Alice Noutra Dimensão

Personagem: Chapeleiro Louco (Johnny Depp)

Data: 16/01/2023

Dia de Ação: 2

Cena: 1

Figurino	Acessórios	Notas
<p>Camisa militar preta com botões dourados e dois bolsos de pala na zona do peito; Casaco longo em patchwork com bolsos, mangas de napa com renda preta nos punhos, botões dourados, dragões de napa castanha e botões dourados, detalhe e racha nas costas; Calças largas até abaixo do joelho e depois afunilam, pretas e napa castanha, botões dourados, bolsos de faca e laterais, detalhe e bolsos de dois vivos nas costas, cós de napa castanha com botões para prender suspensórios</p> 	<p>Botas castanhas e pretas com detalhes dourados e bolsos; Chapéu alto de napa castanha, com óculos steampunk, remendos e acessórios (penas, alfinetes, relógio, tesoura, engrenagem); Laço de organza verde, preto e renda; Alfinete com botões e correntes; Alfinete com fitas; "Cinto" com carrinho, zona do ombro em napa castanha com engrenagens a formar um H</p> 	<p>Ajudar com os acessórios; Alfinete com fitas preso na linha da cintura do lado esquerdo do casaco Alfinete com botões e correntes preso na zona do peito do lado esquerdo do casaco Cinto com carrinhos vai por baixo do casaco, por cima do colete</p>

Figura 163 - Personagem Chapeleiro Louco, Ação 2, Cena 1 [Fonte: Autora,2023]

## DECUPAGEM DOS FIGURINOS

Filme: Alice Noutra Dimensão

Personagem: Alice (Mia Wasikowska)

Data: 16/01/2023

Dia de Ação: 2

Cena: II

Figurino	Acessórios	Notas
<p data-bbox="199 510 724 663">Blusa crop preta, com corpete em napa e mangas balão de organza (transparência); Calças verdes e patchwork, com cós castanho de napa formato em "V", botões dourados, punhos castanhos com botões dourados; Capa fazenda castanha, dragonas de napa castanha com botão dourado, detalhes em napa e botões dourados</p> 	<p data-bbox="737 510 1024 689">Botas castanhas com renda preta; Bolsa dupla tiracolo de pele, castanha, formato estilo envelope, com detalhes dourados Colar choker de renda preta, estilo vintage, com engrenagens douradas</p> 	<p data-bbox="1037 510 1225 542">A bolsa vai por baixo da capa</p>

Figura 164 - Personagem Alice, Ação 2, Cena 2 [Fonte: Autora, 2023]

**DECUPAGEM DOS FIGURINOS**

Filme: Alice Noutra Dimensão

Personagem: Alice (Mia Wasikowska)

Data: 16/01/2023

Dia de Ação: 2

Cena: III

Figurino	Acessórios	Notas
<p>Blusa crop preta, com corpete em napa e mangas balão de organza (transparência); Calças verdes e patchwork, com cós castanho de napa formato em "V", botões dourados</p> 	<p>Botas castanhas com renda preta;          Bolsa: dupla tiracolo de pele, castanha, formato estilo envelope, com detalhes dourados          Colar choker de renda preta, estilo vintage, com engrenagens douradas          Capa castanha com capuz, dragonas, detalhes em napa, botões dourados</p>   	<p>Cena interior, alice tira a capa</p> 

Figura 165 - Personagem Alice, Ação 2, Cena 3 [Fonte: Autora, 2023]

## 7.7. Coordenados/Figurinos



Figura 166 - Line-up dos figurinos [Fonte: Autora, 2022]

### 7.7.1. Alice

Para a personagem Alice, sendo esta a protagonista, optou-se por três figurinos. O primeiro é composto por umas calças verdes de cintura subido, largas que vão afunilando e acabam numa bainha virola, com bolsos grandes e um cós alto com dois botões; uma camisa preta com mangas balão e punho largo com quatro botões, botões dourados na frente e um pin/broche em cada ponta do colarinho; e por um colete com bolsos de um vivo e uma cauda. Como acessório tem umas botas castanhas com renda preta estilo *vintage* (figura 167).

O segundo figurino é constituído pela mesma camisa que do primeiro (situação que acontece para reduzir o orçamento e por a mesma estar tapada no figurino anterior); e por uma saia com várias camadas na parte da frente e um cós largo assimétrico com fivelas e argolas. Os acessórios utilizados são o mesmo estilo de botas do figurino anterior, no entanto, agora de cano alto e uma bolsa pequena tipo saco para moedas que prende nas argolas da saia (figura 168).

Já o terceiro traje é formado por uma blusa *cropped* tipo corpete com mangas translúcidas, balão com um corte, o punho tem elástico e acaba num folho; calças largas, com bolsos embutidos nas laterais e cós em formato de “v” com uma fila de botões de cada lado de maneira a abrir a peça, os punhos das calças também têm dois botões. Como acessórios tem uma capa com capuz, dragonas *oversize*, detalhe nas costas e

botões dourados; as mesmas botas utilizadas no primeiro figurino; e uma bolsa tiracolo de duas camadas, de couro castanho (figura 169).



Figura 167 - Alice: Figurino 1 [Fonte: Autora, 2023]



Figura 168 - Alice: Figurino 2 [Fonte: Autora, 2023]



Figura 169 - Alice: Figurino 3 [Fonte: Autora, 2023]

### 7.7.2. Chapeleiro Louco

Para o Chapeleiro determinou-se dois figurinos. O primeiro composto por umas calças pretas, estilo montaria, que ficam justas a partir de um pouco abaixo do joelho, com botões dourados, cós largo com botões para suspensórios e bolsos de pala laterais; camisa estilo militar, preta, com botões dourados; colete verde com renda, cintado, fivela e pinças nas costas, bolsos de um vivo e botões dourados; casaco longo em patchwork, mangas de duas folhas com fivela ligeiramente acima do punho, punho com folho de renda, bolsos de um vivo, dragonas, racha, corte e detalhe nas costas. Os acessórios são o seu típico chapéu alto contextualizado para a temática; botas; laço grande; alfinetes; fitas; correntes; e botões (figura 170).

O segundo formado por uma camisa bege, bolso no lado esquerdo, mangas largas, punhos em folhos e renda, botões dourados; casaco estilo militar verde e preto, com mangas *patchwork*, cinto, bolsos de pala com botões, botões dourados e racha nas costas; calça larga xadrez, com bolsos de fole. Os acessórios são os mesmos que no figurino anterior, com exceção das botas. Botas pretas e castanhas de cano alto com bolsos (figura 171).



Figura 170 - Chapeleiro Louco: Figurino 1 [Fonte: Autora, 2023]



Figura 171 - Chapeleiro Louco: Figurino 2 [Fonte: Autora, 2023]

### 7.7.3. Coelho Branco

As fichas técnicas que constituem o figurino do coelho são uma camisa preta com botões pretos; um colete preto cintado, com banda e gola, bolsos de um vivo e botões dourados; e um blazer xadrez com bolsos de um vivo, botões pretos e cotoveleiras (figura 172).



Figura 172 - Coelho: Figurino 1 [Fonte: Autora, 2023]

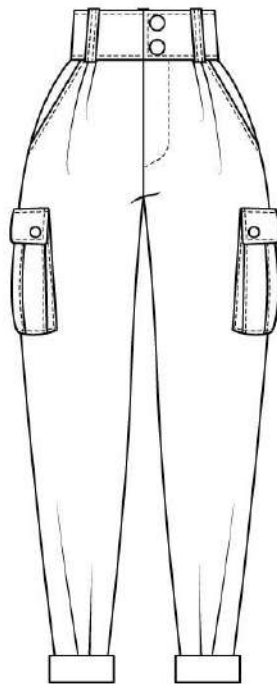
## 7.6. Fichas Técnicas

### 7.6.1. Alice

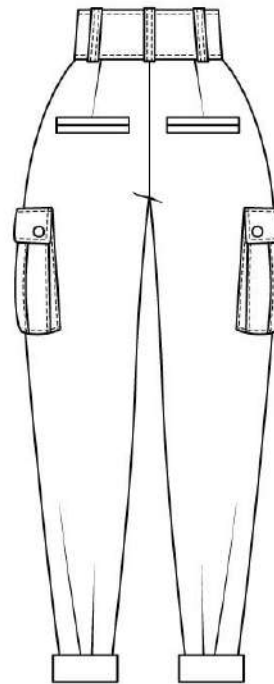
#### Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	4/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Calças	<b>Tamanho</b>	36
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	1/2

Frente



Costas



#### Memória Descritiva

Calças afuniladas com virola, bolsos de faca e pregas na parte da frente. Bolsos de foile na lateral. Nas costas pinças e bolsos de dois vivos. Cós alto com presilhas e dois botões.

Figura 173 - Ficha Técnica Alice: calças figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	4/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Calças	<b>Tamanho</b>	36
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	2/2

Frente



Costas



Ref.#005



### Materiais Têxteis

Ref.#005 - Softshell verde  
 Ref.#002 - Tecido para forro preto (bolsos de boca e de vivos)

### Aviamentos

Botões de pressão dourados; fecho éclair metálico, não divisível, verde

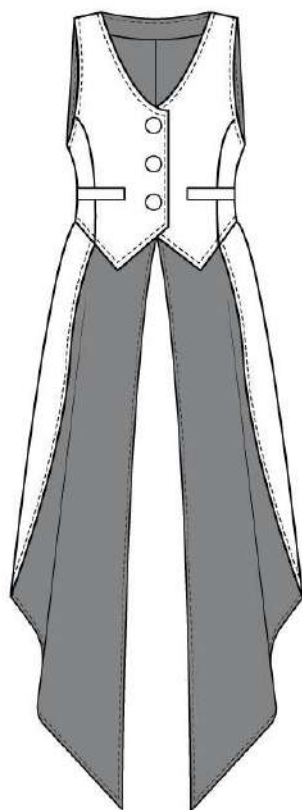


Figura 174 - Ficha Técnica com cor Alice: calças figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

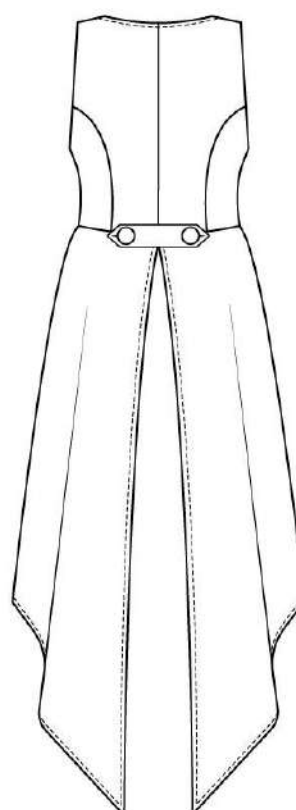
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	4/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Colete	<b>Tamanho</b>	S
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	1/2

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Colete com corte no lugar das pinças na frente e nas costas, bolsos de um vivo e quatro botões. Fivela entre as duas pinças das costas.

Figura 175 - Ficha Técnica Alice: colete figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	4/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Colete	<b>Tamanho</b>	S
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	2/3



### Materiais Têxteis

Ref.#006 - Napa castanha  
 Ref.#007 - Napa preta  
 Ref.#008 - Softshell preto

### Aviamentos

Botões de pé dourados



Figura 176 - Ficha Técnica com cor Alice: colete figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

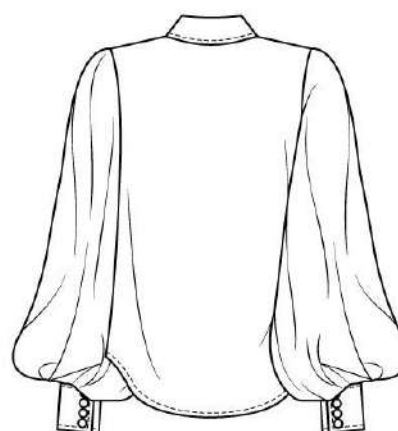
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	4 e 5/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Camisa	<b>Tamanho</b>	S
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	1/2

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Camisa com mangas balão, seis botões na carcela e um no pé de gola e punhos altos com quatro botões de pé. Nas pontas do colarinho encontra-se um broche metálico.

Figura 177 - Ficha Técnica Alice: camisa figurino 1 e 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	4 e 5/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Camisa	<b>Tamanho</b>	S
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	2/2



### Materiais Têxteis

Ref.#001 - Cambraia preta

### Aviamentos

Botões de quatro furos dourados; botões de pé dourados e pin de colarinho.

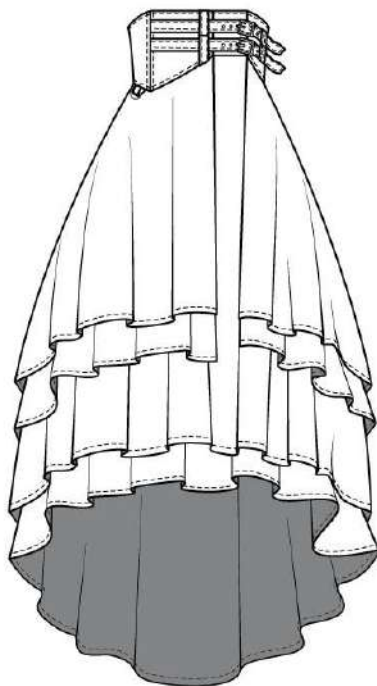


Figura 178 - Ficha Técnica com cor Alice: camisa figurino 1 e 2 [Fonte: Autora, 2022]

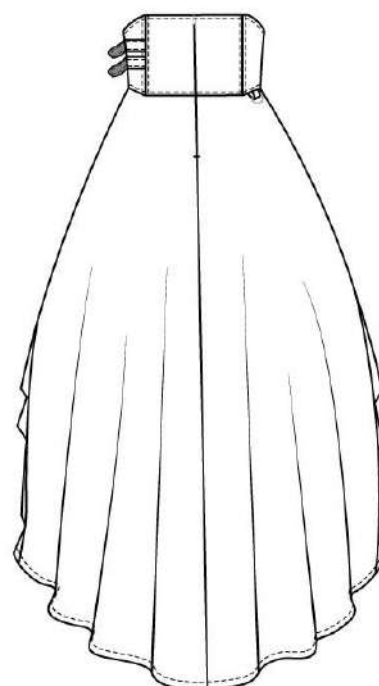
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	5/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Saia	<b>Tamanho</b>	36
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	1/3

Frente



Costas



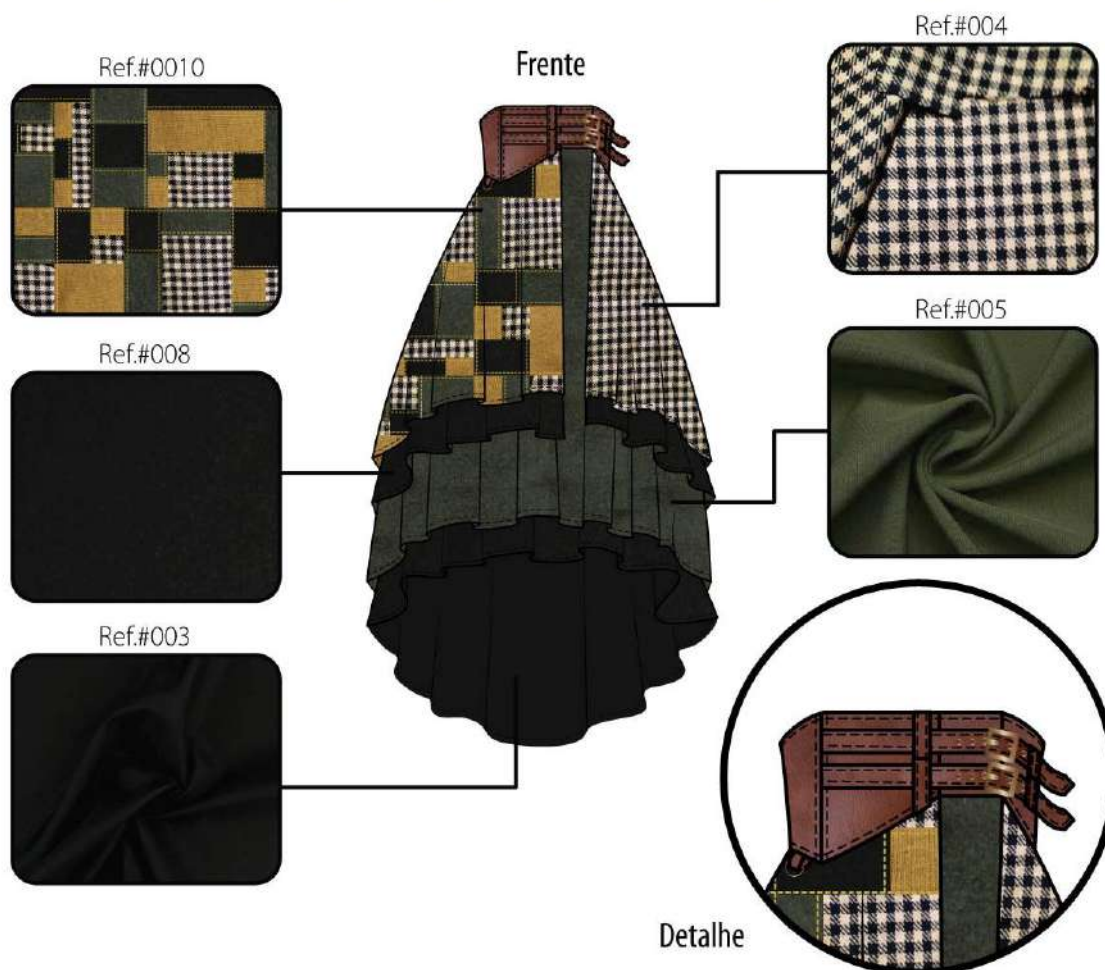
### Memória Descritiva

Saia com três camadas na frente, cós assimétrico com fifelas (apenas decoração e não servem para abrir a saia), presilhas e argolas meia lua. Costura no centro costas, onde também está localizado um fecho invisível.

Figura 179 - Ficha Técnica Alice: saia figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	5/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Saia	<b>Tamanho</b>	36
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	2/3



### Materiais Têxteis

Ref.#003 - Tecido preto para forro  
 Ref.#004 - Xadrez amarelo e preto  
 Ref.#005 - Softshell verde  
 Ref.#006 - Napa castanha  
 Ref.#008 - Softshell preto  
 Ref.#010 - Mix de tecidos

### Aviamentos

Fivelas; argolas meia lua; fecho invisível preto



Figura 180 - Ficha Técnica com cor Alice: saia figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurinista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	5/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Saia	<b>Tamanho</b>	36
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	3/3



### Materiais Têxteis

Ref.#003 - Tecido preto para forro  
 Ref.#004 - Xadrez amarelo e preto  
 Ref.#005 - Softshell verde  
 Ref.#006 - Napa castanha  
 Ref.#008 - Softshell preto  
 Ref.#010 - Mix de tecidos

### Aviamentos

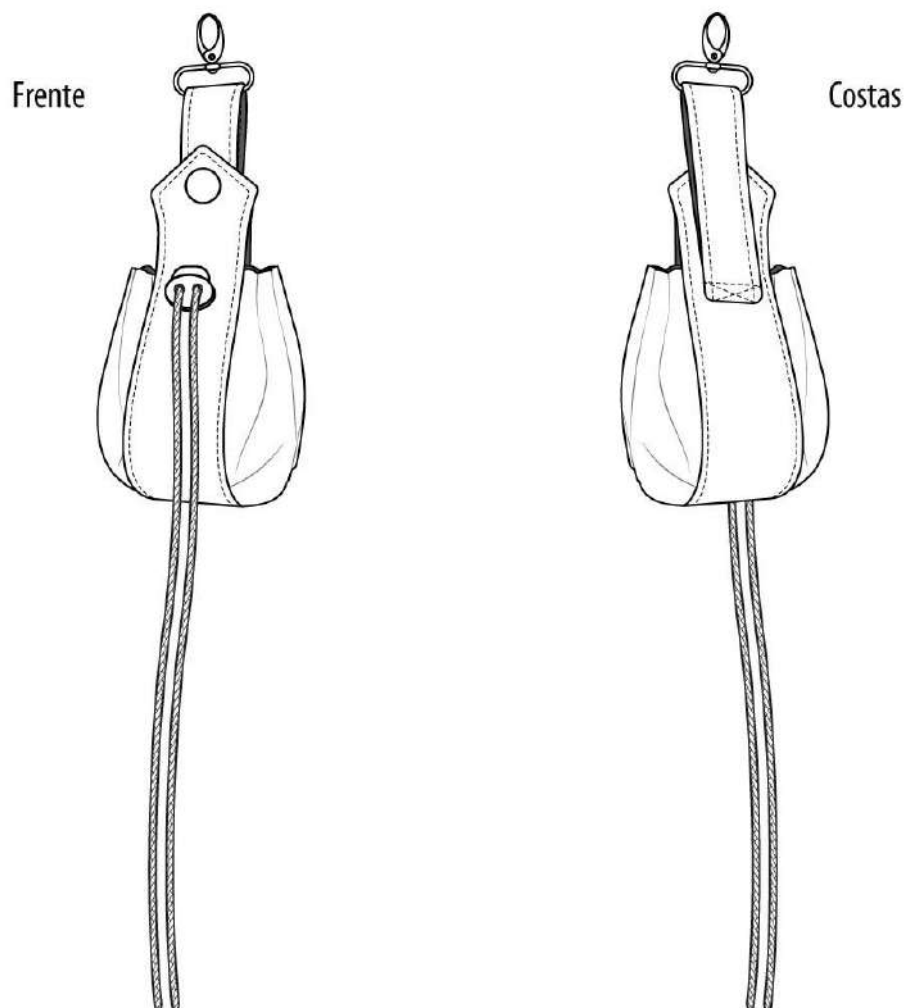
Fivelas; argolas meia lua; fecho invisível preto



Figura 181 - Ficha Técnica com cor Alice: saia figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	5/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Bolsa Pequena	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	1/3



### Memória Descritiva

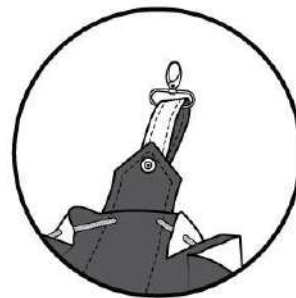
Bolsa pequena com cordão, botão de pressão e mosquetão.

Figura 182 - Ficha Técnica Alice: bolsa pequena figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

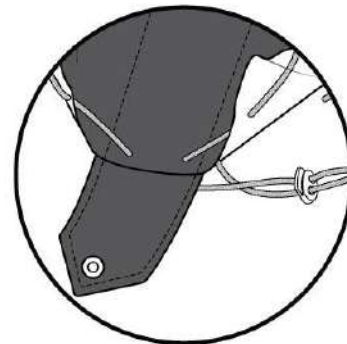
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	5/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Bolsa Pequena	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	2/3

Vista Aberta



Detalhes



### Observações

A bolsa aperta através do cordão e fecho por completo com o botão de pressão. O mosquetão serve para pendeurar a bolsa.

Figura 183 - Ficha Técnica vista aberta Alice: bolsa pequena figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	5/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Bolsa Pequena	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	3/3



### Materiais Têxteis

Ref.#006 - Napa castanha  
Ref.#014 - Camurça castanha

### Aviamentos

Botão de pressão; cordão de couro e mosquetão

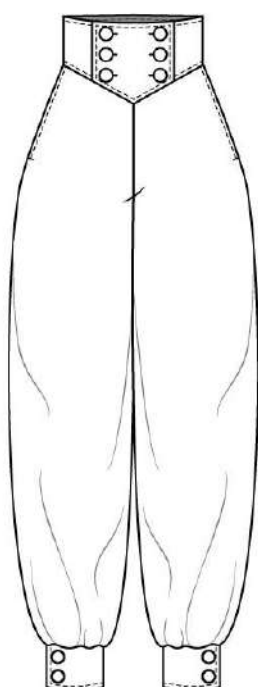


Figura 184 - Ficha Técnica com cor Alice: bolsa pequena figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

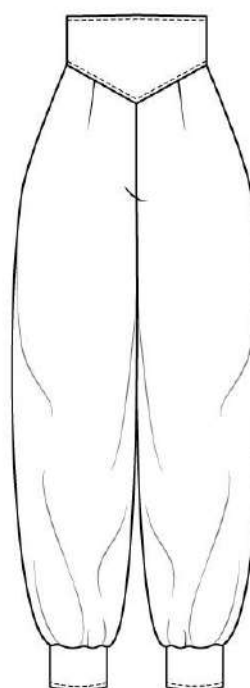
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	6/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Calças	<b>Tamanho</b>	36
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	1/2

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Calças largas, com bolsos embutidos nas laterais e punhos com dois botões. Costas com pinças. Cós largo com corte em forma de triângulo e aberturas nas laterais através de botões.

Figura 185 - Ficha Técnica Alice: calças 2 figurino 3 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	6/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Calças	<b>Tamanho</b>	36
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	2/2



### Materiais Têxteis

Ref.#003 - Tecido preto para forro (bolsos)  
 Ref.#005 - Softshell verde  
 Ref.#006 - Napa castanha  
 Ref.#010 - Mix de tecidos

### Aviamentos

Botões de pé dourados

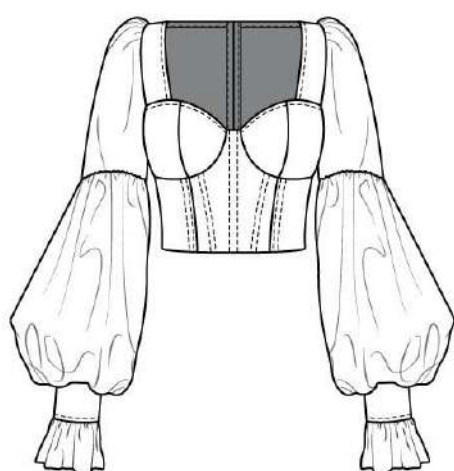


Figura 186 - Ficha Técnica com cor Alice: calças 2 figurino 3 [Fonte: Autora, 2022]

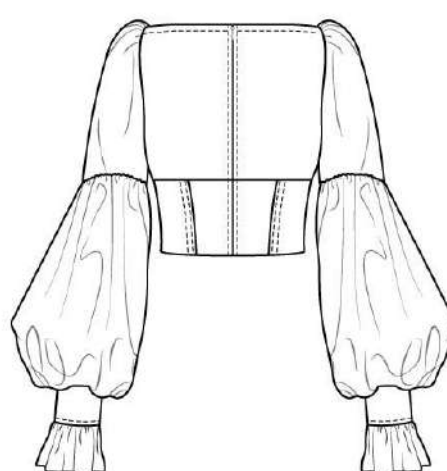
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	6/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Blusa Crop	<b>Tamanho</b>	S
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	1/2

Frente



Costas



### Memória Descritiva

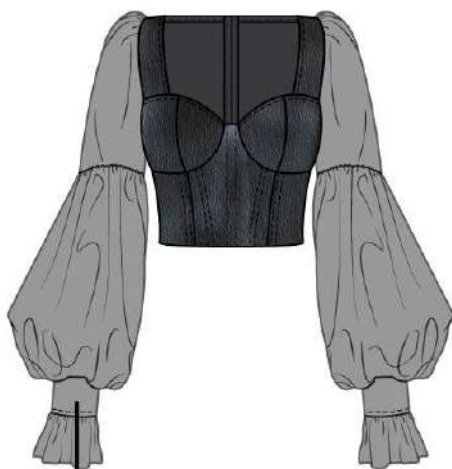
Blusa crop estilo corpete com manga balão com corte na zona do braço e elástico e folho nos punhos. Fecho invisível no centro costas.

Figura 187 - Ficha Técnica Alice: blusa figurino 3 [Fonte: Autora, 2022]

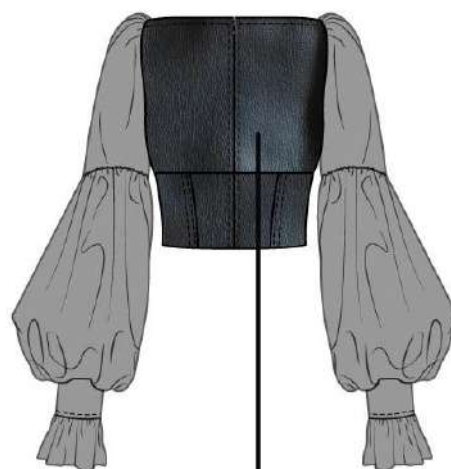
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	6/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Blusa Crop	<b>Tamanho</b>	S
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	2/2

Frente



Costas



Ref.#001



Ref.#001



### Materiais Têxteis

Ref.#007 - Napa preta  
Ref.#016 - Organza preta

### Aviamentos

Fecho invisível preto

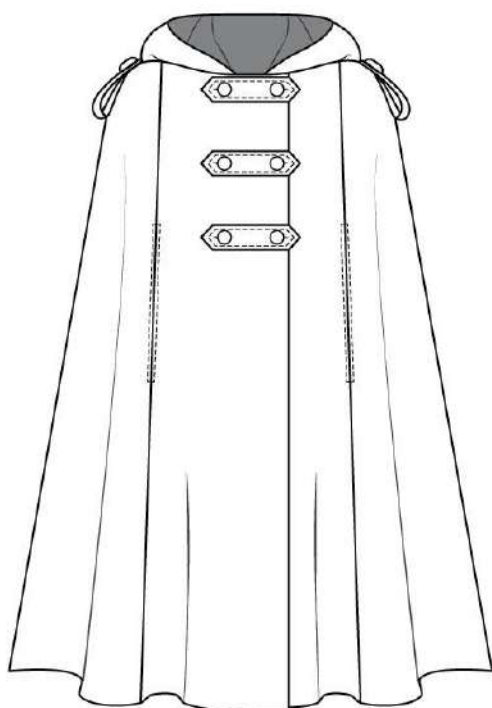


Figura 188 - Ficha Técnica com cor Alice: blusa figurino 3 [Fonte: Autora, 2022]

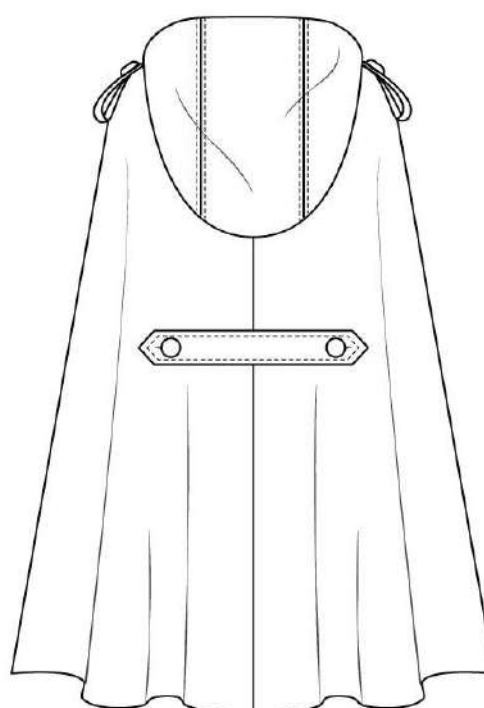
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	6/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Capa	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	1/3

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Capa com capuz oversize, abertura para os braços, dragonas oversize e botões. Detalhe nas costas.

Figura 189 - Ficha Técnica com Alice: capa figurino 3 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	6/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Capa	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	2/3



### Materiais Têxteis

Ref.#006 - Napa castanha  
Ref.#009 - Fazenda lisa castanha

### Aviamentos

Botões de pé dourados



Figura 190 - Ficha Técnica com cor Alice: capa figurino 3 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	6/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Capa	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Alice	<b>Nº de Folha</b>	3/3



### Materiais Têxteis

Ref.#006 - Napa castanha  
 Ref.#009 - Fazenda lisa castanha

### Aviamentos

Botões de pé dourados



Figura 191 - Ficha Técnica com cor Alice: capa figurino 3 [Fonte: Autora, 2022]

## 7.6.2. Chapeleiro Louco

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Calças	<b>Tamanho</b>	38
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	1/3

Frente



Costas



## Memória Descritiva

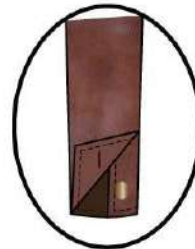
Calças de cintura subida com dois bolsos de faca, dois bolsos laterais. Nas costas dois bolsos de dois vivos e um regulador no centro costas. Na parte da canela existe uma abertura composta por cinco botões. Cós largo com quatro botões de cada lado na frente e dois nas costas de suporte para os suspensórios.

Figura 192 - Ficha Técnica Chapeleiro: calças 1 figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Calças	<b>Tamanho</b>	38
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	2/3

Frente



Detalhes

Ref.#002



Ref.#006



### Materiais Têxteis

Ref.#002 - Sarja preta lisa de algodão  
 Ref.#003 - Tecido preto para forro  
 Ref.#006 - Napa castanha

### Aviamentos

Botões dourados de quatro furos e de pé;  
 fecho éclair preto, dentes metálicos; regula-  
 dor de mochila



Figura 193 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: calças 1 figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurinista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Calças	<b>Tamanho</b>	38
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	3/3

Frente



Detalhes



Ref.#002



Ref.#006



### Materiais Têxteis

Ref.#002 - Sarja preta lisa de algodão  
 Ref.#003 Tecido preto para forro  
 Ref.#006 - Napa castanha

### Aviamentos

Botões dourados de quatro furos e de pé;  
 fecho éclair preto, dentes metálicos; regula-  
 dor de mochila

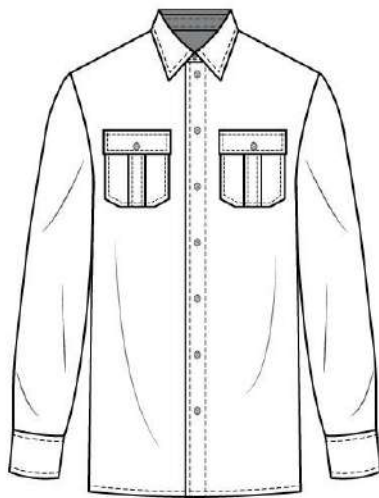


Figura 194 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: calças 1 figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

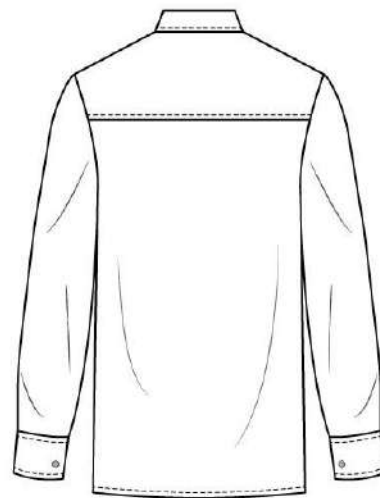
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Camisa Clássica	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	1/2

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Camisa clássica masculina com dois bolsos de chapa e pala na frente, sete botões na carcela e um no pé-de-gola e um escapulário nas costas. Nos punhos apenas um botão.

Figura 195 - Ficha Técnica Chapeleiro: camisa 1 figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Camisa Clássica	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2022	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	2/2

Frente



Costas



Ref.#001



### Materiais Têxteis

Ref.#001 - Cambraia Preta

### Aviamentos

Botões dourados de quatro furos

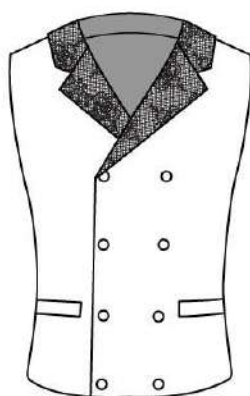


Figura 196 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: camisa 1 figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

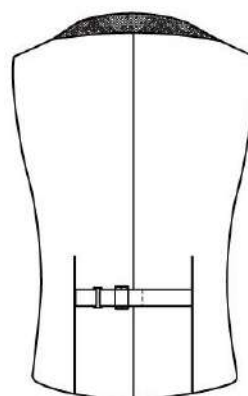
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Colete	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	1/2

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Colete trespçaado com banda e gola, bolsos de um vivo e oito botões na frente. Nas costas tem duas pinças e uma fivela de ajuste.

Figura 197 - Ficha Técnica Chapeleiro: colete figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurinista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Colete	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	2/2



### Materiais Têxteis

Ref.#003 - Tecido preto para forro  
 Ref.#005 - Softshell verde  
 Ref.#006 - Napa castanha  
 Ref.#011 - Renda Preta

### Aviamentos

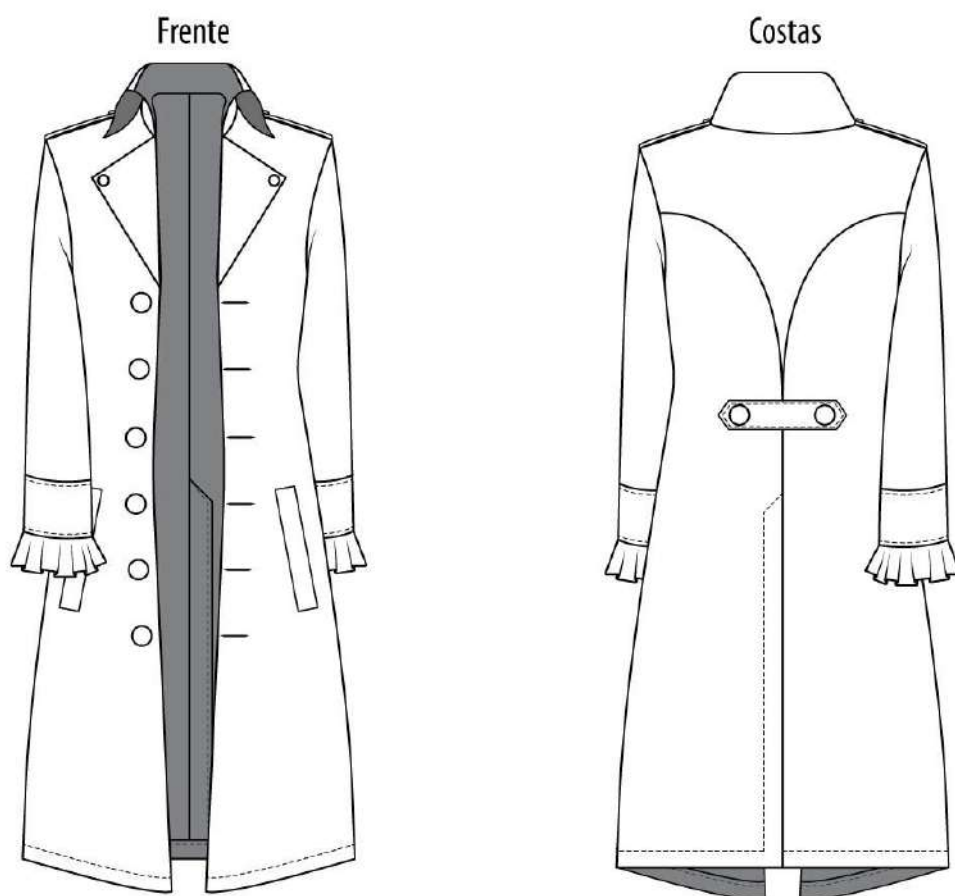
Botões dourados de pé; fivelas douradas



Figura 198 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: colete figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Casaco Longo	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	1/3



### Memória Descritiva

Casaco longo com colarinho alto, bolsos de um vivo, folho de renda nos punhos, dragonas e seis botões na frente. Nas costas um detalhe com botões e uma racha.

Figura 199 - Ficha Técnica Chapeleiro: casaco longo figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Casaco Longo	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	2/3

Frente



Ref.#001



Ref.#006



Ref.#010



### Materiais Têxteis

Ref.#003 - Tecido preto para forro  
 Ref.#006 - Napa castanha  
 Ref.#008 - Softshell preto  
 Ref.#010 - Mix de tecidos  
 Ref.#011 - Renda Preta

### Aviamentos

Botões dourados de pé



Figura 200 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: casaco longo figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurinista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Casaco Longo	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	3/3



### Materiais Têxteis

- Ref.#003 - Tecido preto para forro
- Ref.#006 - Napa castanha
- Ref.#008 - Softshell preto
- Ref.#010 - Mix de tecidos
- Ref.#011 - Renda preta

### Aviamentos

Botões dourados de pé

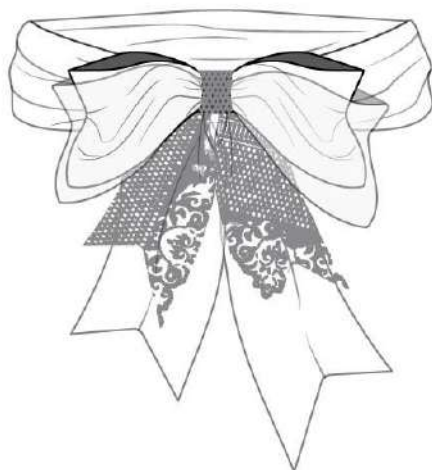


Figura 201 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: casaco longo figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

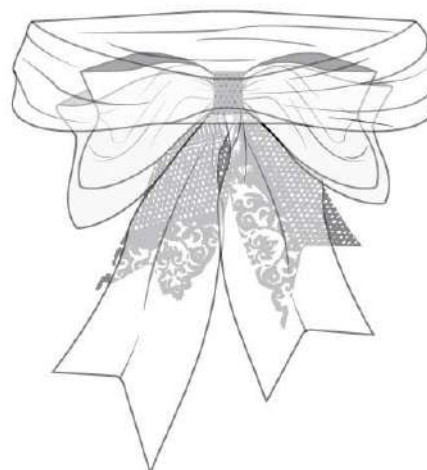
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2 e 3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Laço	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	1/2

Frente



Costas



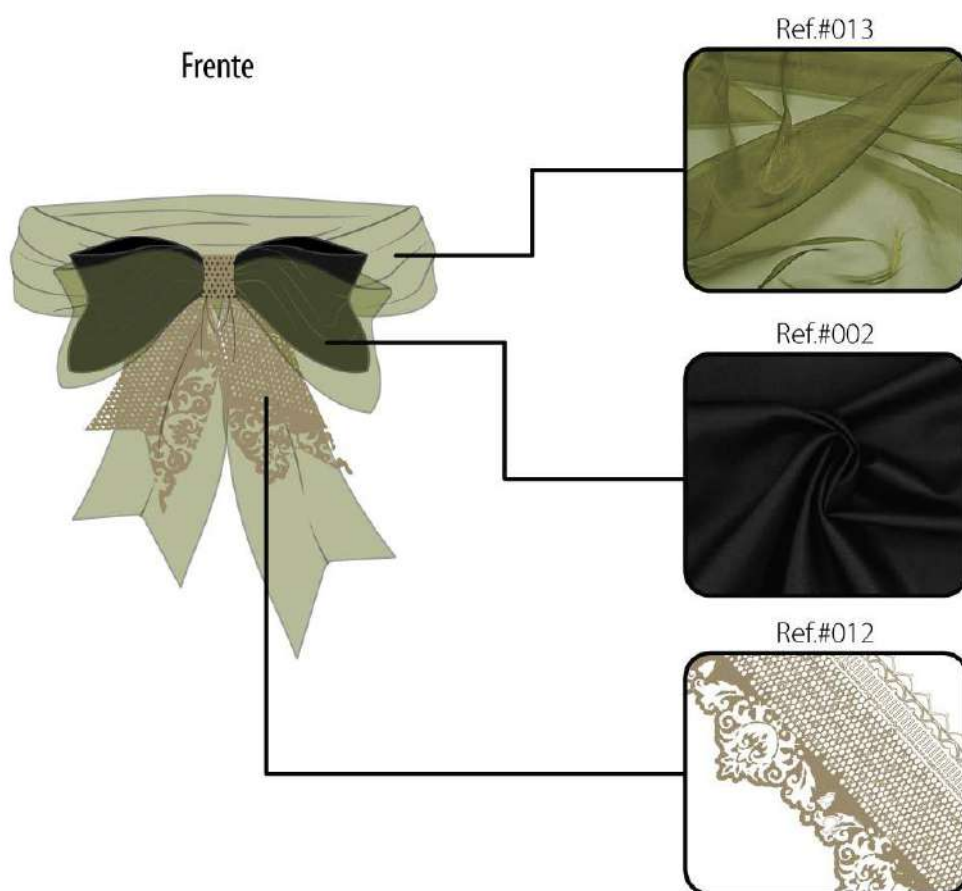
### Memória Descritiva

Laço duplo feito a partir de uma fita de organza que ata à volta de um laço pré-feito.

Figura 202 - Ficha Técnica com Chapeleiro: laço figurino 1 e 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2 e 3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Laço	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	2/2



### Materiais Têxteis

Ref. #002 - Sarja lisa preta de algodão

Ref. #012 - Renda Beje

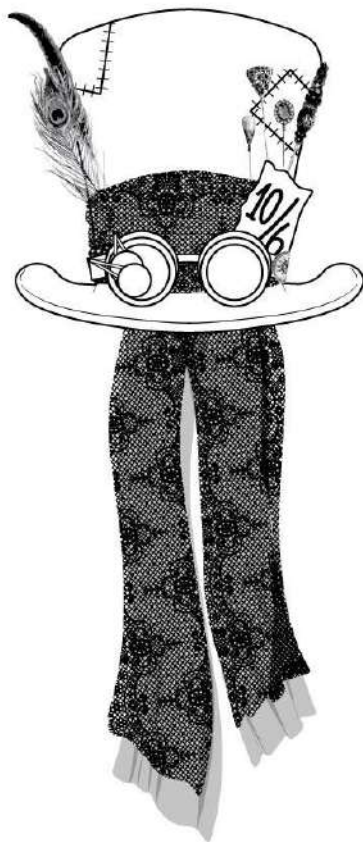
Ref.#013 - Organza verde

Figura 203 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: laço figurino 1e 2 [Fonte: Autora, 2022]

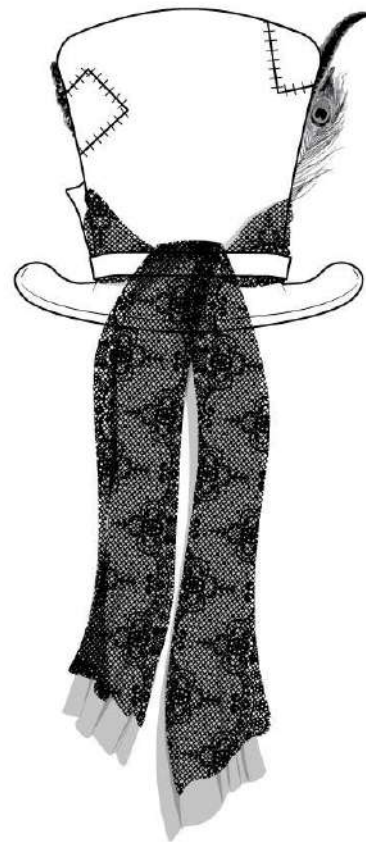
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2 e 3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Chapéu	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	1/4

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Chapéu alto com fitas de renda e organza, óculos steampunk, remendos, quatro alfinetes para chapéu, duas penas, um relógio de bolso, engrenagens e uma etiqueta de preço gasta.

Figura 204 - Ficha Técnica Chapeleiro: chapéu figurino 1 e 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2 e 3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Chapéu	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/20223	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	2/4



Figura 205 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: chapéu figurino 1 e 2 [Fonte: Autora, 2022]

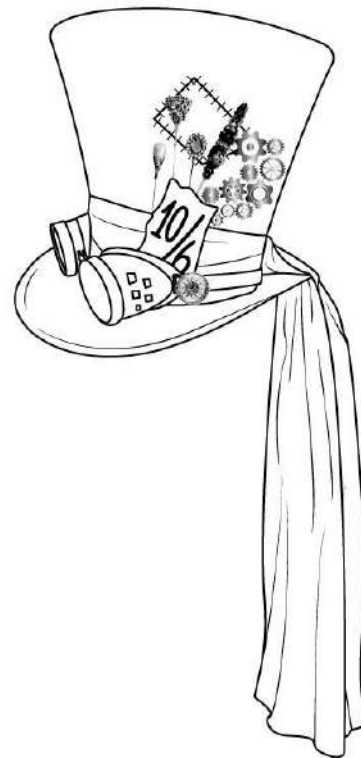
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2 e 3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Chapéu	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	3/4

Frente Direita



Lateral Esquerda



### Materiais Têxteis

- Ref. #004 - Xadrez amarelo e preto
- Ref. #005 - Softshell verde
- Ref. #006 - Napa castanha
- Ref. #011 - Renda Preta
- Ref. #013 - Organza verde

Figura 206 - Ficha Técnica vistas laterais Chapeleiro: chapéu figurino 1 e 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurinista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2 e 3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Chapéu	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	4/4

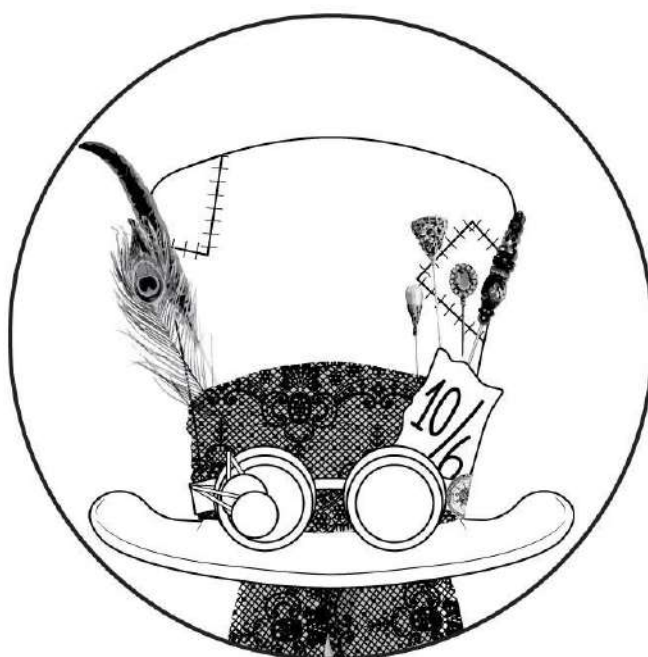
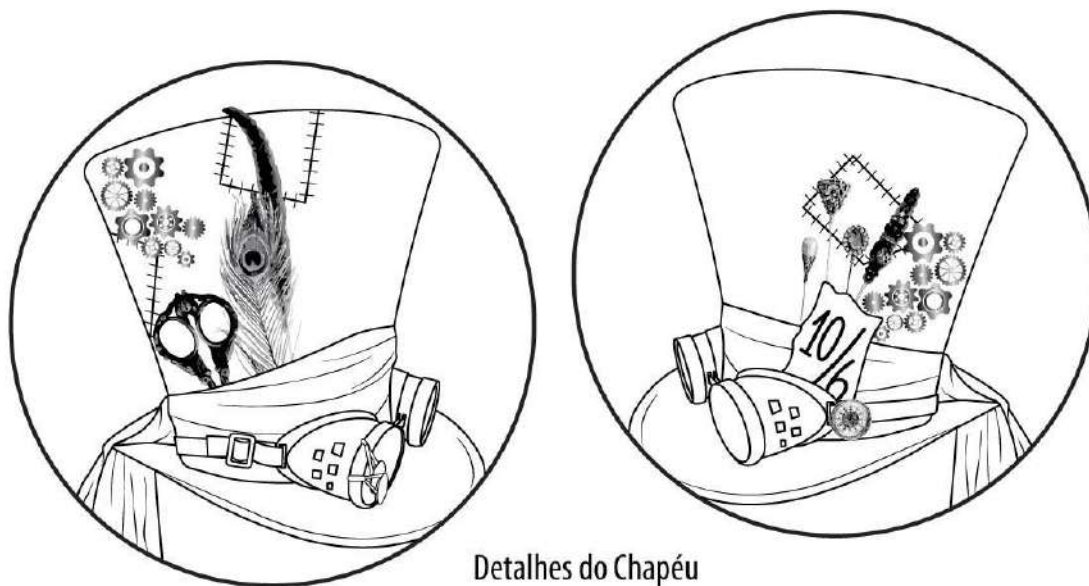
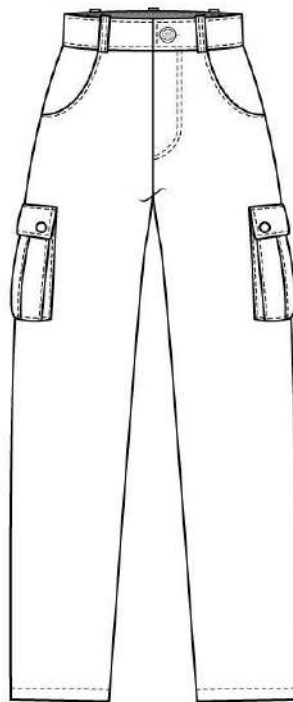


Figura 207 - Ficha Técnica detalhes Chapeleiro: chapéu figurino 1 e 2 [Fonte: Autora, 2022]

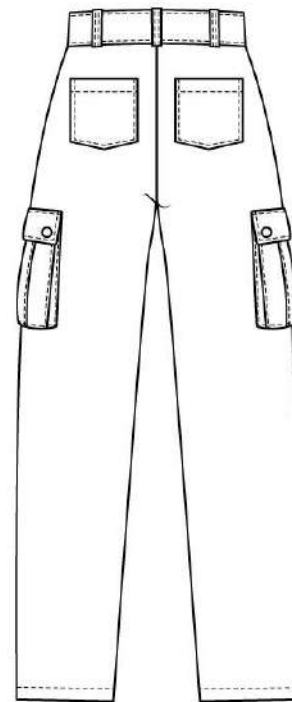
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Calças	<b>Tamanho</b>	38
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	1/2

Frente



Costas



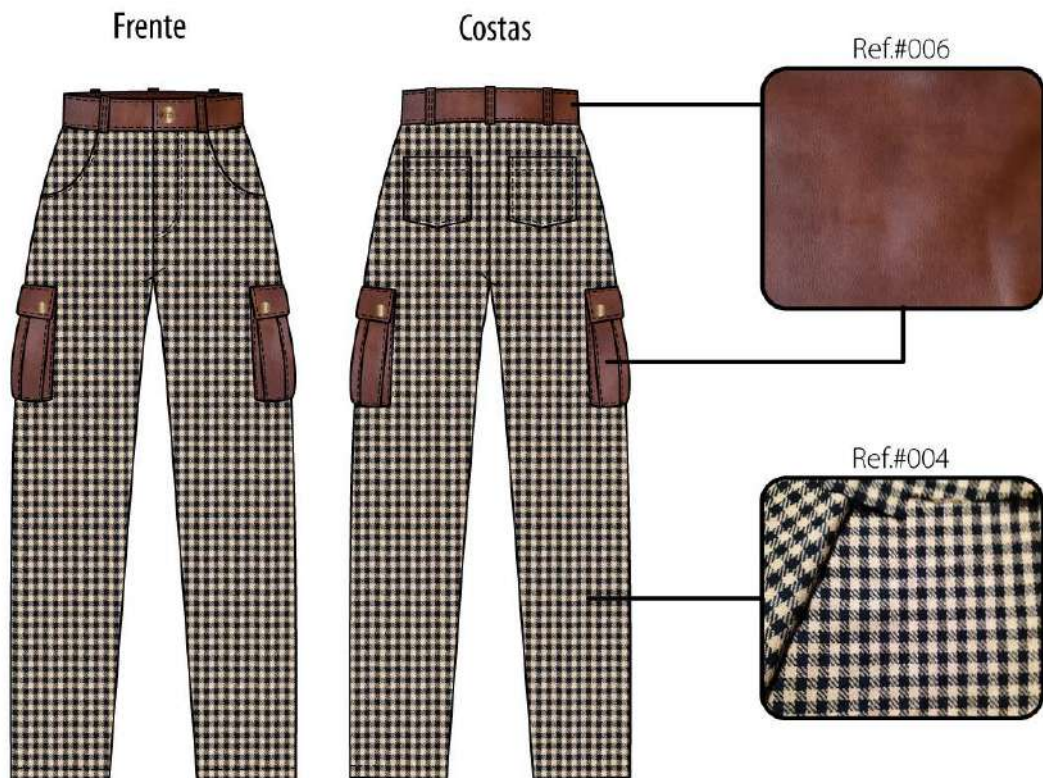
### Memória Descritiva

Calças masculinas com bolsos de "Jeans" na frente; bolsos de foile na lateral e bolsos de chapa nas costas.

Figura 208 - Ficha Técnica Chapeleiro: calças figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Calças	<b>Tamanho</b>	38
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	2/2



### Materiais Têxteis

Ref.#004 - Xadrez amarelo e preto  
 Ref.#006 - Napa castanha

### Aviamentos

Botão dourado de quatro furos, botões de pressão; fecho éclair preto com dentes de metal

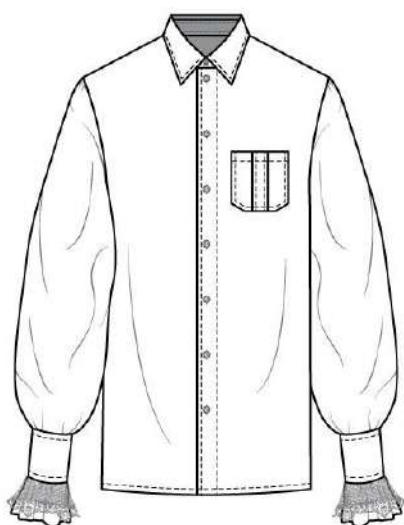


Figura 209 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: calças figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

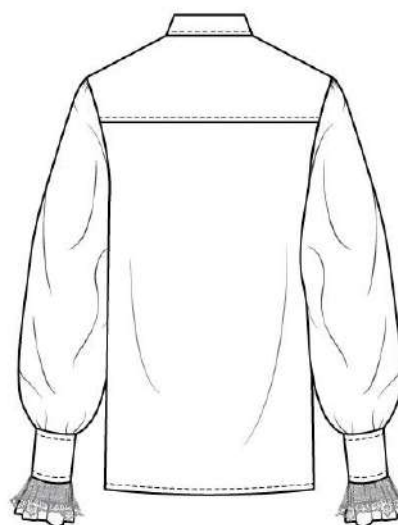
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Camisa	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	1/2

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Camisa masculina com sete botões na zona da carcela e um no pé de gola, bolso de chapa e dragonas.

Nas costas um escapulário simples.

As mangas balão com dois botões e dois folhos nos punhos, um do tecido da camisa e outro de renda.

Figura 210 - Ficha Técnica Chapeleiro: camisa figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	2/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Camisa	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2022	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	2/2

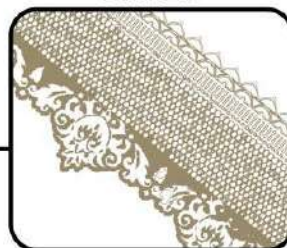
Frente



Costas



Ref.#012



Ref.#015



### Materiais Têxteis

Ref.#012 - Renda Beje  
 Ref.#015 - Cambraia lisa beje

### Aviamentos

Botões dourados de quatro furos



Figura 211 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: camisa figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

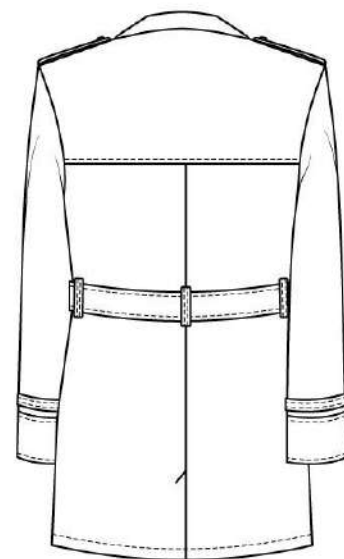
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Casaco Militar	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	1/3

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Casaco militar masculino com dragonas. Na frente: escapulário e dois bolsos embutidos com pala na zona do peito e dois bolsos na parte inferior, oito botões de pé e dois botões na zona das clavículas para prender a banda e gola.

Nas costas tem um escapulário e uma racha.

Nas mangas ligeiramente a cima dos punhos duas fivelas decorativas.

Figura 212 - Ficha Técnica Chapeleiro: casaco militar figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Casaco Militar	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	2/3



### Materiais Têxteis

Ref.#003 - Tecido preto para forro  
 Ref.#005 - Softshell verde  
 Ref.#006 - Napa castanha  
 Ref.#008 - Softshell preto  
 Ref.#010 - Mix de tecidos

### Aviamentos

Botões dourados de quatro furos e de pé;  
 fivelas douradas



Figura 213 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: casaco militar figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	3/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Casaco Militar	<b>Tamanho</b>	M
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Chapeleiro Louco	<b>Nº de Folha</b>	3/3



### Materiais Têxteis

Ref.#003 - Tecido preto para forro  
 Ref.#005 - Softshell verde  
 Ref.#006 - Napa castanha  
 Ref.#008 - Softshell preto  
 Ref.#010 - Mix de tecidos

### Aviamentos

Botões dourados de quatro furos e de pé;  
 fivelas douradas



Figura 214 - Ficha Técnica com cor Chapeleiro: casaco militar figurino 2 [Fonte: Autora, 2022]

### 7.6.3. Coelho Branco

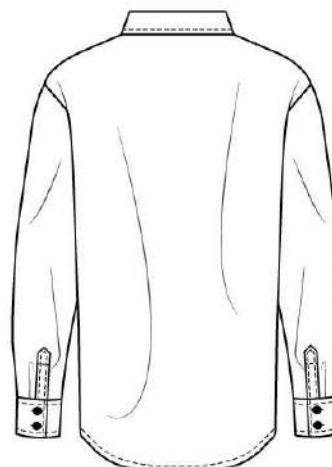
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	1/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Camisa Clássica	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Coelho Branco	<b>Nº de Folha</b>	1/2

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Camisa clássica de homem com bolso de chapa do lado esquerdo e punhos de dois botões de quatro furos, carcela com sete botões e um no pé de gola.

Figura 215 - Ficha Técnica Coelho: camisa figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	1/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Camisa Clássica	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Coelho Branco	<b>Nº de Folha</b>	2/2

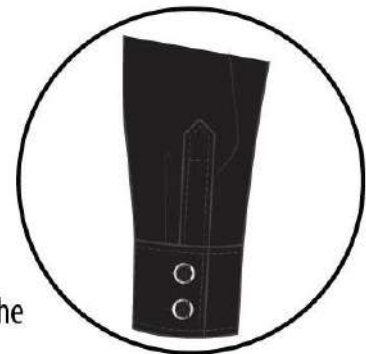
Frente



Costas



Ref.#001



Detalhe

### Materiais Têxteis

Ref.#001- Cambraia Preta

### Aviamentos

Botões de quatro furos



Figura 216 - Ficha Técnica com cor Coelho: camisa figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

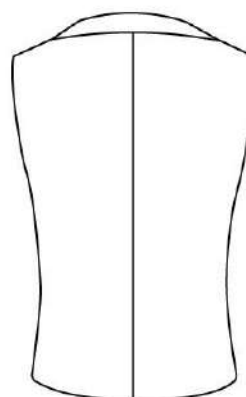
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	1/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Colete	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Coelho Branco	<b>Nº de Folhas</b>	1/2

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Colete com banda e gola, dois bolsos de um vivo e oito botões.

Figura 217 - Ficha Técnica Coelho: colete figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurinista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	1/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Colete	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Coelho Branco	<b>Nº de Folha</b>	2/2



### Materiais Têxteis

Ref. #002 - Sarja lisa preta de algodão  
 Ref. #003 - Tecido para forro preto

### Aviamentos

Botões dourados de pé



Figura 218 - Ficha Técnica com cor Coelho: colete figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

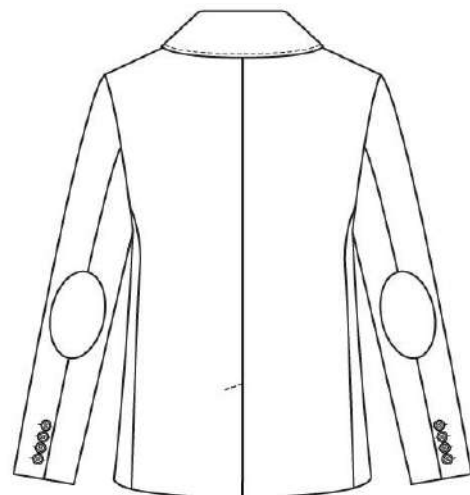
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	1/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Blazer	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Coelho Branco	<b>Nº de Folha</b>	1/3

Frente



Costas



### Memória Descritiva

Blazer com dois botões na frente, bolsos de um vivo, manga de duas folhas com cotoveleiras e quatro botões no punho. Racha nas costas.

Figura 219 - Ficha Técnica Coelho: blazer figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## Ficha Técnica

<b>Figurinista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	1/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Blazer	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Coelho Branco	<b>Nº de Folha</b>	2/3



### Materiais Têxteis

Ref. #002 - Sarja lisa preta de algodão  
 Ref. #003 - Tecido para forro preto  
 Ref. #004 - Xadrez amarelo e preto

### Aviamentos

Botões de quatro furos



Figura 220 - Ficha Técnica com cor Coelho: blazer figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

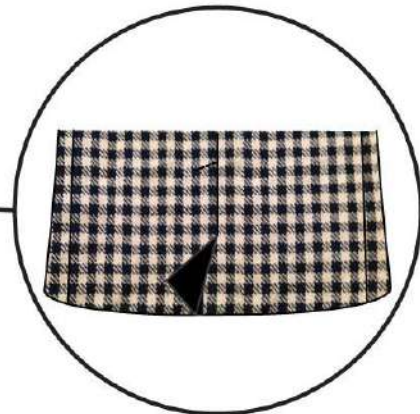
## Ficha Técnica

<b>Figurista</b>	Maria Zaira S	<b>Produção</b>	Alice Noutra Dimensão	<b>Figurino</b>	1/6
<b>Cliente</b>	Mestrado	<b>Peça</b>	Blazer	<b>Tamanho</b>	-
<b>Data</b>	16/01/2023	<b>Personagem</b>	Coelho Branco	<b>Nº de Folha</b>	3/3

Costas



Detalhes



Ref.#002



### Materiais Têxteis

Ref. #002 - Sarja lisa preta de algodão  
Ref. #003 - Tecido para forro preto  
Ref. #004 - Xadrez amarelo e preto

### Aviamentos

Botões de quatro furos



Figura 221 - Ficha Técnica com cor Coelho: blazer figurino 1 [Fonte: Autora, 2022]

## 8. Conclusões

O presente trabalho teve como objetivo perceber como é que o *design* de moda pode contribuir para a profissão de figurinista e qual pode ser o papel do *designer* de moda na criação de figurinos. Para isso foram desenvolvidas pesquisas, realizou-se um estágio na empresa Plural Entertainment e desenvolveu-se um projeto académico de complemento ao estágio onde se pôs em prática os conhecimentos adquiridos.

Com base nas pesquisas percebeu-se que o figurino é o conjunto de todas as peças de roupa e acessórios que usados por uma personagem numa produção artística e que o profissional responsável pela escolha, desenvolvimento e criação do mesmo é o figurinista. O figurinista nunca trabalha sozinho, tem sempre uma equipa para o ajudar. Ele pode ter uma equipa pessoal ou ser-lhe atribuído uma.

Sobre a relação entre a moda e o figurino, também com base nas pesquisas, chegou-se à conclusão que ambos divergem no objetivo, porém estão interligados, pois tanto um como o outro pertencem ao universo do vestuário. Ou seja, enquanto a moda é passageira e pensada para um determinado público-alvo, o figurino é usado para vestir alguém numa produção ou espetáculo, limitado pela época, história e tem como fim definir uma personagem. Relativamente à ligação entre as duas profissões, *designer* de moda e *designer* de figurinos, percebeu-se que o criador de moda pode usar o figurino para lançar tendências e o figurinista pode usar a moda como inspiração. Para além disto, muitos criadores de moda atuam como figurinistas.

O estágio teve uma duração curta devido às limitações impostas pela pandemia, sendo assim não se teve a oportunidade de trabalhar diretamente com a equipa de guarda-roupa. Contudo, houve a oportunidade de conhecer o espaço, ver a organização da equipa, observar como é que o figurino chega aos atores, todo o processo de produção, fazer perguntas a trabalhadores de diversas funções como foi o caso das costureiras, da responsável pela lavandaria, das responsáveis pelo armazém de guarda-roupa e da equipa de guarda-roupa, aprender novas técnicas e métodos de modelagem e confeção e nomes técnicos usados na área, como as palavras decupagem e décor.

O projeto académico de figurinos foi proposto pelas orientadoras como complemento de estágio devido à sua curta duração e à falta de desenvolvimento de projetos no âmbito do *design*. Assim surgiu “Alice Noutra Dimensão”, o nome dado à versão *steampunk vitoriano* de “Alice no País das Maravilhas”, uma coleção de figurinos composta por seis coordenados. Para a concretização deste projeto seguiu-se o processo de um designer de figurinos adaptado da metodologia de Bruno Munari. Na realização do projeto houve algumas dificuldades iniciais na criação dos figurinos de maneira que estes fossem de encontro à história, mundo, época sem fugir ao carácter e personalidade das personagens.

Resumidamente, este trabalho foi muito importante para a aprendizagem sobre o mundo dos figurinos e pela experiência adquirida tanto no estágio como no projeto, uma vez que o figurino não fez parte do meu percurso académico. Ele despertou a curiosidade em aprender e aprofundar-me ainda mais na área dos figurinos, tendo como objetivos futuros a realização de uma carreira profissional como figurinista.

## 9. Benefícios

Através do estágio curricular a mestranda alargou a sua área de conhecimentos sobre o design de figurinos e, com isto, conseguir ainda adquirir experiência profissional e contacto direto com os profissionais e todo mundo que envolve este setor.

Durante o estágio foi possível pôr em prática os conhecimentos adquiridos e ao mesmo tempo obter novas aprendizagens. Este trabalho também permitiu a abertura de portas para novos setores a explorar, como o *styling*, a *make-up*/caracterização, a cenografia, entre outros.

A realização do Projeto com base nas aprendizagens feitas, foi um aprofundamento e colocação em prática da experiência vivenciada.

## 10. Fatores Críticos

### Sucesso

- Comunicação com profissionais na área do figurino;
- Aquisição de novos conhecimentos sobre o mundo da produção artística;
- Aplicação prática dos conhecimentos teóricos;
- Comprometimento, disciplina e bom planeamento da parte da interessada para conseguir cumprir os prazos e realizar as tarefas propostas.

### Insucesso

- Obstáculos relacionados com a disponibilidade dos figurinistas;
- Dificuldades em não conseguir atender ao ritmo que esta área exige;
- Dificuldades que possam surgir durante o trabalho prático;
- Limitações devido á realidade pandémica.

## 11. Disseminação

A disseminação deste relatório/projeto é importante pois a mestranda pôs em prática os conhecimentos adquiridos ao longo do curso juntamente com os do estágio, resultando num projeto de figurinos.

## 12. Referências Bibliográficas

- ARAUJO, R.** (2010). *Alice in Wonderland – Figurinos*. Consultado a 22/12/2022. Disponível em <https://callmehollywood.wordpress.com/2010/06/01/alice-in-wonderland-figurino/>
- BARTHES, R.** (1990). *The Fashion System*. University of California Press. California,
- BEGHIN, C.** (2021). *Hubert de Givenchy's most iconic costumes in cinema*. Consultado a 14/02/2021. Disponível em <https://www.vogue.fr/fashion-culture/article/hubert-de-givenchy-most-iconic-costumes-in-cinema-audrey-hepburn>
- BLUM, S.** (1974) *Victorian Fashions and Costumes from Harper's Bazar, 1867-1898*. Dover Publications. Nova York
- BREWSTER, K.; SHAFER, M.** (2011). *Fundamentals of Theatrical Design: A Guide to the Basics of Scenic, Costume, and Lighting Design*. Allworth. Nova York
- CAETANO, M. J.** (2018). *José António Tenente: “Não tenho mesmo saudades de trabalhar no mundo da moda”*. Consultado a 27/12/2022. Disponível em <https://www.dn.pt/artes/jose-antonio-tenente-nao-tenho-mesmo-saudades-de-trabalhar-no-mundo-da-moda-9290712.html>
- CAMPOS, L.** (2019). *Entenda melhor a magia dos figurinos*. Consultado a 16/01/2021. Disponível em <https://www.planocritico.com/entenda-melhor-a-magia-dos-figurinos/>
- CLANCY, D.** (2014). *Designing Costume for Stage and Screen*, Batsford. Londres
- COSTA, F. A.** (2002). O figurino como elemento essencial da narrativa. Porto Alegre. [<https://pt.scribd.com/document/61489642/O-Figurino-Como-Elemento-Essencial-Da-Narrativa>] – Consultado a 15/01/2021
- CUNNINGHAM, R.** (1984). *The Magic Garment Principles of costume Design*. Congnaman. Nova York
- D'ALESSANDRO, A.** (2022). *The Evolution of Upcycling: From the 40s to nowadays*. Consultado a 26/10/2022. Disponível em <https://www.revibe-upcycling.com/blog/case-studies/the-evolution-and-history-of-upcycling>
- DEGUZMAN, K.** (2022). *What is a Costume Designer: Job Description, Duties & Salary*. Consultado a 14/11/2022. Disponível em <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-costume-designer-job-description/>
- DELLIGATTI, T. M.** (2021). *Costume Design: The Basics*. Routledge. Nova York.
- DEVINE, N.** (2014) *Retrash*. Verve Studio. Nova York
- DIAS, D. H. R.** (2012). *A Arte da Concepção do Figurino: Um estudo de caso dos diferentes figurinos utilizados nas adaptações do livro Orgulho e Preconceito (Dissertação de Mestrado em Design de Moda)*. Universidade da Beira Interior, Faculdade de

Engenharia, Departamento de Ciência e Tecnologia Têxtil, Covilhã. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.6/1707>

**Dr.GRYMM** (2011). *1000 Steampunk Creations: Neo-Victorian Fashion, Gear and Art*. Thuarry Books. Massachusetts.

**DUARTE, C. B.** (2019). *Design de Figurinos: Estágio Académico na Produções La Féria* (Dissertação de Mestrado em Design de Moda). Universidade de Lisboa, Faculdade de Arquitetura, Lisboa. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.5/18351>

**ESAD** (2008). *Castro: Figurinos de António Lagarto*. Consultado a 27/12/2022. Disponível em <https://esad.pt/pt/news/castro-figurinos-de-antonio-lagarto>

**EQUIPE MdL** (2021). *Resumo do livro Alice no país das Maravilhas, de Lewis Carrol*. Consultado a 03/10/2022. Disponível em <https://muraldoslivros.com/resumo-do-livro-alice-no-pais-das-maravilhas/>

**GLEASON, K.** (2013). *Anatomy of Steampunk – The Fashion of Victorian Futurism*. Race Point Publishing. Nova York.

**GOLDTHORPE, C.** (1989). *From Queen to Empress: Victorian Dress, 1837-1877*. Metropolitan Museum of Art

**GREGÓRIO, P.** (2013). *A Exploração da técnica do patchwork no vestuário feminino contemporâneo* (Dissertação de Mestrado em Design de Vestuário e Têxtil). Instituto Politécnico de Castelo Branco, Escola Superior de Artes Aplicadas. Castelo Branco. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.11/2229>

**GRESHAM, T.** (2019). *Costume Designer vs. Fashion Designer*. Consultado a 14/07/2022. Disponível em <https://work.chron.com/costume-designer-vs-fashion-designer-20545.html>

**HEAD, E** (1978). *Dialogue on Film: Edith Head*. American Film, 3(7), p.33. Consultado a 18/01/2021. [https://the.hitchcock.zone/wiki/American\\_Film\\_\(1978\)\\_-\\_Dialogue\\_on\\_Film:\\_Edith\\_Head](https://the.hitchcock.zone/wiki/American_Film_(1978)_-_Dialogue_on_Film:_Edith_Head)

**HERBERT, K.** (sem data). *Steampunk*. Consultado a 25/07/2022. Disponível em <https://www.techtarget.com/whatis/definition/steampunk>

**HIEDPARK** (2016). *What is the History behind Patchwork?*. Consultado 22/12/2022 . Disponível em <https://hidepark.co.uk/blogs/news/a-history-of-patchwork#:~:text=Patchwork%20dates%20back%20around%205%2C000,all%20cultures%20across%20the%20world.>

**HUAIXIANG, T.** (2004). *Character Costume Figure Drawing: Step-by-Step Drawing Methods for Theatre Costume Designers*. Focal Press. Massachusetts

**JOHNSTON, F. M.** (2021). *The serious art of quilting: the history of patchwork and political activism*. Consultado a 29/12/2022. Disponível em <https://www.houseandgarden.co.uk/gallery/quilting#:~:text=Patchwork%20became%20fashionable%20in%20Europe,occasions%20such%20as%20a%20wedding.>

- JÚNIOR, S. F.** (sem data). *Era Vitoriana: reinado da Rainha Vitória*. Consultado a 27/10/2022. Disponível em <https://www.canallondres.tv/era-vitoriana/>
- KLEPPER, E.** (1999). *Costume Through the Ages: Over 1400 Illustrations*. Dover Publications
- LEITE, A.; GUERRA, L.** (2002). *Figurino: uma experiência na televisão*. Rio de Janeiro: Paz e Terra
- LINKE, P. P.** (2013). *A moda, a indumentária, o traje popular e o figurino*. VI Congresso Internacional de História. Disponível em: [http://www.cih.uem.br/anais/2013/trabalhos/188\\_trabalho.pdf](http://www.cih.uem.br/anais/2013/trabalhos/188_trabalho.pdf)
- LOPES, R. V.** (2010). *Figurino cenográfico: o acervo do Grupo Divulgação* (Pós-Graduação em Moda, Cultura e Arte). Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, Juiz de Fora. Disponível em: [<https://www2.ufjf.br/posmoda//files/2010/09/monop%c3%b3s.pdf>]
- LUSA** (2021). *Figurista Maria Gonzaga recebe Prémio Bárbara Virgínia da Academia Portuguesa de Cinema*. Consultado a 26/11/2022. Disponível em [https://www.rtp.pt/noticias/cultura/figurista-maria-gonzaga-recebe-premio-barbara-virginia-da-academia-portuguesa-de-cinema\\_n1321281](https://www.rtp.pt/noticias/cultura/figurista-maria-gonzaga-recebe-premio-barbara-virginia-da-academia-portuguesa-de-cinema_n1321281)
- LUSA** (2022). *Designer Luís Sequeira nomeado para prémio com filme de Guillermo del Toro*. Consultado a 26/11/2022. Disponível em <https://www.publico.pt/2022/01/26/impar/noticia/designer-luis-sequeira-nomeado-premio-filme-guillermo-del-toro-1993247>
- LYONS, S. A.** (2020). *Costume Design for Video Games: Na Exploration of Historical and Fantastical Skins*. CRC Press Taylor & Francis Group, Flórida
- MARCELLO, C.** (sem data). *Alice no País das Maravilhas: resumo e análise do livro*. Consultado a 03/10/2022. Disponível em <https://www.culturagenial.com/livro-alice-no-pais-das-maravilhas-lewis-carroll/>
- MARLER, S. P.** (2018). *Steampunk for Historians*. Consultado a 25/07/2022. Disponível em <https://www.historians.org/research-and-publications/perspectives-on-history/december-2018/steampunk-for-historians-its-about-time>
- MARQUES, J.** (2020). *Exploração e Desconstrução do Mundo Steampunk: A Construção do Steamlandic* (Dissertação de Mestrado em Desenho). Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes. Lisboa. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10451/40898>
- MASTERCLASS** (2021). *What Is a Costume Designer? Skills, Responsibilities, and How to Become a Film Costume Designer*. Consultado a 14/11/2022. Disponível em <https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-costume-designer-skills-responsibilities-and-how-to-become-a-film-costume-designer>

**MISCIAGNA, M.** (2020). *Segunda vida: a ascensão do upcycling*. Consultado a 26/10/2022. Disponível em <https://www.vogue.pt/segunda-vida-a-ascensao-do-upcycling>

**MORTON, C.** (sem data). *Fashion A-Z: Patchwork*. Consultado a 22/12/2022. Disponível em <https://www.businessoffashion.com/education/fashion-az/patchwork>

**MOYERS, S.** (2022). *Steampun Fashion 101: Key Stylistic Features & How to Dress*. Consultado a 25/07/2022. Disponível em <https://thevou.com/fashion/steampunk-fashion/>

**MUTHU, Dr. S. S.** (2016). *Textiles and Clothing Sustainability: Recycled and Upcycling Textiles and Fashion*. Srpinger

**NEVES, I.** (2014). *João Costa Reis: "Gosto de partilhar tudo, sobretudo aquilo que sei"*. Consultado a 27/12/2022. Disponível em <https://caras.sapo.pt/famosos/2014-11-30-jose-costa-reis-gosto-de-partilhar-tudo-sobretudo-aquilo-que-sei/#&gid=0&pid=1>

**NOVAIS, C.** (2021). Conheça a História do Patchwork e entenda a sua popularidade na quarentena. Consultado a 22/12/2022. Disponível em <https://elle.com.br/moda/patchwork-historia-comprar-tendencia>

**O'GRADY, M.** (2021). It's a Good Thing: A growing legion of "upcyclers" is turning trash into treasure. Consultado a 26/10/2022. Disponível em <https://www.bcbusiness.ca/Its-a-Good-Thing-A-legion-of-upcyclers-is-turning-trash-into-treasure>

**OSORIO, H.** (2022). *José António Tenente: depois das passerelles a internacionalização nos palcos de teatro*. Consultado a 27/12/2022. Disponível em <https://pt.fashionnetwork.com/news/Jose-antonio-tenente-depois-das-passerelles-a-internacionalizacao-nos-palcos-de-teatro,1372006.html>

**PASICHNYK, V.** (2021). *Colleen Atwood: A Costume Designer Extraordinaire*. Consultado a 26/11/2022. Disponível em <https://youth-time.eu/colleen-atwood-a-costume-designer-extraordinaire/>

**PENDERGAST, S.; PENDERGAST, T.; HERMSEN, S.** (2004). *Fashion, Costume, and Culture: Clothing, Headwear, Body Deocrations, and Footwear through the Ages, Volume 3: European Culture from the Renaissance to the Modern Era*. Thomson Gale

**PERINI, A.** (2004). *Uma Semiótica Para o (E)Terno: Análise de Figurino*. 10<sup>o</sup> Colóquio de Moda – 7<sup>a</sup> Edição Internacional. 1<sup>o</sup> Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design de Moda. Disponível em: [http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO7-FIGURINO/CO-EIXO-7-UMA-SEMIOTICA-PARA-O-ETERNO\\_ANALISE-DE-FIGURINO.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202014/COMUNICACAO-ORAL/CO-EIXO7-FIGURINO/CO-EIXO-7-UMA-SEMIOTICA-PARA-O-ETERNO_ANALISE-DE-FIGURINO.pdf) – Consultado a 16/01/2021

**PIRES, T.** (2021). *A origem do patchwork*. Consultado a 29/12/2022. Disponível em: <https://textosdetherezapires.blogspot.com/2021/02/a-origem-do-patchwork.html?m=1>

**PITTA, D.** (2020). *A Era Vitoriana: Especial com história, ilustrações, roupas e acessórios originais da época (1837 até 1901)*. Consultado a 27/10/2022. Disponível em <https://www.fashionbubbles.com/historia-da-moda/roupas-originais-da-era-vitoriana-1837-ate-1901/>

**PRZYBYLEK, S.** (2022). *Costume Design: Definition, History & Process*. Consultado a 14/11/2022. Disponível em <https://study.com/academy/lesson/costume-design-definition-history-process.html#:~:text=Costume%20design%20has%20a%20very,important%20elements%20of%20stage%20plays>

**REDDING, K.** (2022). *How to Become a Costume Designer*. Consultado a 14/11/2022. Disponível em <https://www.backstage.com/magazine/article/how-to-get-started-in-costume-design-70464/>

**SANTANA, A. L.** (sem data). *Era Vitoriana*. Consultado a 27/10/2022. Disponível em <https://www.infoescola.com/historia/era-vitoriana/>

**SCHOLL, R. C.; DEL-VECHIO, R.; WENDT, G. W.** (2009). *Figurino e Moda: Intersecções entre criação e comunicação*. Intercom- Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação X Congresso de Ciências da Comunicação na região Sul. Blumenau. [http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/r16-0855-1.pdf] – Consultado a 18/01/2021

**SICHEL, Marion** (1984). *History of Men's Costume*. Batsford Academic and Educational Ltd. Londres.

**SILVA, A. R. F.** (2014). *A relação entre a moda e o cinema*. (Dissertação de Mestrado em Design de Comunicação de Moda). Universidade do Minho, Escola de Engenharia, Guimarães. Disponível em: <https://hdl.handle.net/1822/33986>

**SILVA, G. J.** (2005). *Design 3D em tecelagem jacquards como ferramenta para a concepção de novos produtos: aplicação em acessórios de moda* (Dissertação de Mestrado em Design e Marketing, opção têxtil). Universidade do Minho, Escola de Engenharia, Departamento de Engenharia Têxtil, Guimarães. Disponível em: <https://hdl.handle.net/1822/3152>

**SOUZA, J.** (2012) "A tessitura performática como véis na construção dos desfiles de moda contemporâneos", in Silva, A. R. F. (2014). *A relação entre a moda e o cinema*. (Dissertação de Mestrado em Design de Comunicação de Moda). Universidade do Minho, Escola de Engenharia, Guimarães.

**SOUZA, A. L.; FERRAZ, W. (2013).** *Trabalho do Figurinista -Projeto, Pesquisa e Criação*. INDEPIn. Porto Alegre

**SVENDSEN, L. (2010).** *Moda: Uma Filosofia*. Zahar. Rio de Janeiro.

**TAUER, K (2021).** *Costume Designer Luís Sequeira on Creating the Sartorial World of "Nightmare Alley"*. Consultado a 26/11/2022. Disponível em <https://wwd.com/eye/people/nightmare-alley-film-costume-designer-luis-sequeira-1235018362/>

**TENENTE, J. A. (2017).** *JAT FIGURINOS: O Lago dos Cisnes*. Consultado a 27/12/2022. Disponível em <http://jat-news.blogspot.com/2017/12/jat-figurinos-o-lago-dos-cisnes-hoje-e.html>

**VANDERMEER, J.; CHAMBERS, S.J. (2011).** *The Steampunk Bible*. Abrams Image. Nova York.

**VIANA, F.R.P. (2012).** *Diário de pesquisadores: traje de cena*. Estação das Letras e Cores. São Paulo. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/002311509>

**VIANA, F. R. P. (2015).** *O traje de cena como documento*. Estação de Letras e Cores. São Paulo. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/002732320>

**VIANA, F.; PEREIRA, D. R. (2021).** *Figurino e Cenografia para Iniciantes*. Escola de Comunicações e de Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/528131710/VIANA-Fausto-Figurino-e-cenografia-para-iniciantes#>

**WOODWARD, D. (2018).** *When Cocco Chanel Designed the Costumes for 1961 Film Last Year in Marienbad*. Consultado a 14/02/2021. Disponível em <https://www.anothermag.com/fashion-beauty/11217/when-coco-chanel-designed-the-costumes-for-1961-film-last-year-in-marienbad>

**YOUNGS, I. (2003).** *Chicago's costume queen*. Consultado a 18/01/2021. Disponível em <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/2871449.stm>

**Autor Desconhecido (2008).** *A moda que sai das séries de TV*. Consultado a 27/12/2022. Disponível em <https://www.cmjornal.pt/tv-media/detalhe/a-moda-que-sai-das-series-de-tv>

**Autor desconhecido (2011).** *Fashion in Films: Tim Burton's Alice in Wonderland*. Consultado a 22/12/2022. Disponível em <http://fashionblog-cococouture.blogspot.com/2011/04/fashion-in-films-tim-burtons-alice-in.html>

**Autor Desconhecido (2011).** *Juntar os trapos para fazer patchwork*. Consultado a 29/12/2022. Disponível em <https://sol.sapo.pt/artigo/11542/juntar-os-trapos-para-fazer-patchwork>

**Autor Desconhecido (2014).** *António Lagarto: "Estão aqui todos os fantasmas. O texto, a voz, e o corpo que ocupou o figurino"*. Consultado a 27/12/2022. Disponível em

[https://online.sapo.pt/artigo/263283/antonio-lagarto-estao-aqui-todos-os-fantasmas-o-texto-a-voz-e-o-corpo-que-ocupou-o-figurino?secao=isAdmin\\_i](https://online.sapo.pt/artigo/263283/antonio-lagarto-estao-aqui-todos-os-fantasmas-o-texto-a-voz-e-o-corpo-que-ocupou-o-figurino?secao=isAdmin_i)

**Autor Desconhecido** (2014). *“De Matrix a Bela Adormecida”: Figurinos de António Lagarto em exibição no MUDE*. Consultado a 27/12/2022. Disponível em <https://www.cardapio.pt/exposicoes/12710-de-matrix-a-bela-adormecida-figurinos-de-antonio-lagarto-em-exibicao-no-mude/>

**Autor Desconhecido** (2017). *A brief history of patchwork and quilting*. Consultado a 29/12/2022. Disponível em <https://www.sitges.bz/a-brief-history-of-patchwork-and-quilting/>

**Autor desconhecido** (2021). *What is Steampunk Fashion? A Guide*. Consultado a 02/10/2022. Disponível em <https://steampunkmovement.com/blogs/news/what-is-steampunk-fashion>

## 12.1. Webgrafia

<https://www.pluralportugal.pt/> - Consultado a 31/10/2021

<https://www.pluralportugal.pt/empresa/> - Consultado a 31/10/2021

<https://www.pluralportugal.pt/know-how/> - Consultado a 31/10/2021

<https://www.sptelevisao.pt/pt/> - Consultado a 16/10/2022

<https://www.sptelevisao.pt/pt/sobre-a-sp-tv/> - Consultado a 16/10/2022

<https://www.sptelevisao.pt/pt/instalacoes-sp-televisao/> - Consultado a 16/10/2022

<https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/z7skbdm/revision/1> - Consultado a 16/01/2021

<https://www.oscars.org/collection-highlights/edith-head/> - Consultado a 26/11/2022

<https://www.britannica.com/biography/Edith-Head> - Consultado a 26/11/2022

<https://www.imdb.com/name/nm0041181/> - Consultado a 26/11/2022

<https://costumidarte.com/en/costumista/colleen-atwood/> - Consultado a 26/11/2022

[https://www.imdb.com/name/nm0784751/?ref\\_=nm\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/name/nm0784751/?ref_=nm_mv_close) - Consultado a 26/11/2022

<https://cinemaportuguesmemoriale.pt/Pessoas/id/9473/t/maria-gonzaga> - Consultado a 26/11/2022

<https://promotionalpropsandcostumes.co.uk/the-history-of-stage-costumes/> - Consultado a 25/11/2022

<https://aact.org/costume-designer> - Consultado a 14/11/2022

<https://www.nfi.edu/costume-designer/> - Consultado a 14/11/2022

<https://nationalcareers.service.gov.uk/job-profiles/costume-designer> - Consultado a 14/11/2022

<https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/film-and-tv-drama/craft/costume-designer-film-and-tv-drama/> - Consultado a 14/11/2022

<https://www.careerexplorer.com/careers/costume-designer/> - Consultado a 18/01/2021

<https://chapito.org/areas-de-actuacao/formacao/epaoe/cenfa/> - Consultado a 10/01/2021

<http://ace-tb.com/escolaartes/courses/cenografia-figurinos-e-aderecos/> - Consultado a 10/01/2021, às 10:12

[http://ace-tb.com/pc\\_cenografia.pdf](http://ace-tb.com/pc_cenografia.pdf) - Consultado a 10/01/2021

<https://www.ipp.pt/ensino/cursos/licenciatura/esmae/40001582> - Consultado a 10/01/2021

[https://www.estc.ipl.pt/licenciatura\\_teatro\\_design\\_cena/](https://www.estc.ipl.pt/licenciatura_teatro_design_cena/) - Consultado a 10/01/2021

<https://www.upcyclethat.com/about-upcycling/> - Consultado a 26/10/2022

<https://hk.linkedin.com/in/dr-subramanian-senthilkannan-muthu-phd-in-environmental-life-cycle-assessment-8a191943/pt> - Consultado a 26/10/2022

<https://www.wook.pt/livro/alice-no-pais-das-maravilhas-lewis-carroll/4653831> - Consultado a 03/10/2022

<https://steampunkavenue.com/en/blog/what-is-steampunk/> - Consultado a 10/09/2022

<https://festivalvapor.entroncamento.pt/> - Consultado a 29/09/2022

<https://www.azquotes.com/quote/555126> - Consultado a 18/01/2021

<https://www.hollywoodreporter.com/video/behind-scenes-alice-wonderland-s-costume-designer-32069/> - Consultado a 22/12/2022

<http://dianfitrah11.blogspot.com/2011/01/costume-design-nominees-alice-in.html> - Consultado a 22/12/2022

<https://dicionario.priberam.org/trapologia> - Consultado a 22/12/2022

<https://www.all-about-quilts.com/quilt-history.html> - Consultado a 22/12/2022

<https://www.eqsuk.com/news/consumer/a-brief-history-of-patchwork-and-quilting/190> - Consultado a 29/12/2022

<https://www.vam.ac.uk/articles/an-introduction-to-quilting-and-patchwork> - Consultado a 29/12/2022

<https://www.cushionsandmore.com/patchwork-history.html> - Consultado a 29/12/2022

<https://www.almaria.pt/edificio-exlibris/en/traditional-portuguese-patchwork> - Consultado a 29/12/2022

<https://arquivos.rtp.pt/conteudos/jose-costa-reis/> - Consultado a 27/12/2022

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9\\_Manuel\\_Costa\\_Reis](https://pt.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9_Manuel_Costa_Reis) - Consultado a 27/12/2022

[https://www.instagram.com/jose\\_antonio\\_tenente/?hl=en](https://www.instagram.com/jose_antonio_tenente/?hl=en) - Consultado a 27/12/2022

<https://www.grupoageas.pt/sobre-o-grupo-ageas/parcerias-e-patrocinios/teatro-nacional-d-maria-ii/premio-revelacao-ageas-teatro-nacional-d-maria-ii-2019/biografia-jose-antonio-tenente> - Consultado a 27/12/2022

<https://tviplayer.iol.pt/programa/bastidores/6160564a0cf279ce41dd8342/video/61b768680cf2cc58e7d78b01> - Consultado a 27/12/2022

[https://www.mude.pt/exposicoes/de-matrix-a-bela-adormecida\\_7.html](https://www.mude.pt/exposicoes/de-matrix-a-bela-adormecida_7.html) - Consultado a 27/12/2022

## 12.2. Videos

**The American Theatre Wing.** (2013) *The Costume Designer (Career Guides)* [Youtube Video]. EUA: The American Theatre Wing and The New York Public Library for the Performing Arts. ([https://www.youtube.com/watch?v=UOWOwzGw6C0&ab\\_channel=AmericanTheatreWing](https://www.youtube.com/watch?v=UOWOwzGw6C0&ab_channel=AmericanTheatreWing))

**The American Theatre Wing.** (2013) *The Wardrobe Supervisor (Career Guides)* [Youtube Video]. EUA: The American Theatre Wing and The New York Public Library for the Performing Arts. ([https://www.youtube.com/watch?v=i7JT7Nt7K3w&ab\\_channel=AmericanTheatreWing](https://www.youtube.com/watch?v=i7JT7Nt7K3w&ab_channel=AmericanTheatreWing))

**The American Theatre Wing.** (2013) *Costume Shop Manager* [Youtube Video]. EUA: The American Theatre Wing and The New York Public Library for the Performing Arts. ([https://www.youtube.com/watch?v=UShyynJCU74&ab\\_channel=AmericanTheatreWing](https://www.youtube.com/watch?v=UShyynJCU74&ab_channel=AmericanTheatreWing))