



Ana Filipa Macedo Carneiro

*O design de figurino para teatro como mediador cultural
de criatividade: a “Plataforma Fafe - Cidade das Artes”*

Nome do Curso de Mestrado em

Design Integrado

Trabalho efetuado sob a orientação de:

Professora Doutora Liliana Soares

e coorientação de

Professor Doutor Joaquim Escalera

Novembro de 2016

Presidente: João Martins

Professor Adjunto do IPVC-ESTG

Vogal: Ana Maria dos Santos Moreira da Silva

Professora Auxiliar da Universidade Lusíada de Lisboa

Vogal: Liliana Soares

Professora Adjunta do Instituto Politécnico de Viana do Castelo

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora, Professora Liliana Soares, por ter acreditado em mim desde o início e por me ter ensinado a verdadeira espírito da disciplina de design. Agradeço acima de tudo o carinho, a dedicação e a força transmitida ao longo do desenvolvimento da minha dissertação. Principalmente, pela forma que esteve a meu lado, dando força para alcançar os meus objetivos pretendidos. Sem a sua ajuda, não seria possível alcançar uma nova etapa na minha vida. Obrigada. Ao meu coorientador, Professor Joaquim Escaleira, por todos os valores transmitidos ao longo da minha investigação e por estar a meu lado numa nova etapa académica. Agradeço com todo carinho o apoio de dedicação.

Ao teatro de Fafe, por me ensinar novos valores no design de figurinos, e revelar a essência produtiva dos figurinos. Um grande obrigado ao Moncho Rodrigues pela estadia no teatro e também na residência artística. Sem esquecer a Dona Marília, costureira do teatro de Fafe, um obrigada por todos os conhecimentos, técnicas e todos os restantes momentos passados, muito obrigada sem dúvida sendo uma mais valia para o meu desenvolvimento da dissertação. A todas as pessoas que conviveram comigo no teatro, passando novos saberes e novas idealizações perante os figurinos no teatro. Ao senhor Guilherme, para além de uma aprendizagem na oficina de costura também obtive novas técnicas na oficina de carpintaria. A Regiane e a Grazziele todo o apoio dado durante a estadia no teatro de Fafe.

Finalmente, à minha família e a família que a vida escolar me proporcionou durante o meu percurso escolar. À minha mãe, a pessoa que me apoiou sempre nesta etapa, tornando possível o desenvolvimento do meu projeto. Um obrigada por acreditar em mim, que seria possível, agradeço o seu esforço e todo o carinho dado durante esta etapa escolar. Agradeço acima de tudo pelas belas palavras dadas durante o desenvolvimento deste projeto, pois não será uma base menos boa que nos irá derrubar, basta querer para ter. Ao meu pai, agradeço por nunca ter me deixado

de apoiar em todos os momentos. Agradeço todas as palavras e carinho. A minha avó e aos meus irmãos, agradeço pelo apoio, por acreditarem que conseguiria chegar ao fim desta etapa na minha vida. Agradecendo, todas as palavras dadas e a força de seguir enfrente e nunca baixar os braços.

Ao Michael Silva, por todo carinho interminável, por todo o apoio dado, por me ter ajudado e me acompanhado nesta projeto. Agradeço por todas as palavras, carinho e sorrisos podendo me acalmar e seguir enfrente com um sorriso no rosto. Um grande obrigada por me acompanhares nesta longa caminhada e por me ajudares nas fazes mais complicadas. Obrigada por teres acreditado em mim, e por nunca me teres deixado desistir, um grande obrigada por estares presente na minha vida.

Agradeço à Ana Filipa Amorim, por todo o apoio e força dada durante esta caminhada académica e à amizade construída durante este período. Agradeço por toda a preocupação e por todos os sorrisos e pelas suas palavras que me enchem o coração. Um enorme obrigada à Ana Margarida Pinheiro, por me ter me ajudado e apoiado nesta fase decisiva, obrigada por teres conseguido suportar as minhas faltas de humor, e muito obrigada pelas tuas palavras, sorrisos, abraços e principalmente pelo carinho e toda a confiança que depositaste em mim. Obrigada por ouvires os meus desabafos e sempre me transmitir que conseguiria alcançar esta etapa.

Ao meu amigo João Teixeira um grande obrigada por me apoiares nesta fase da minha vida e muito obrigada pela ajuda e pelos conhecimentos transmitidos. Um obrigada por me ouvires nesta vida académica e também por levar uma amizade para vida.

Um obrigada enorme à Luciana Barros por prestar toda a disponibilidade e ajuda no desenvolvimento da dissertação.

RESUMO

A presente investigação pretende responder às diretrizes da Plataforma da Casa das Artes da cidade de Fafe, projetando o design de um figurino para o V Encontro de Palhaços do Mundo que decorrerá em Fafe em 2017. Este estudo ambiciona legitimar o papel da disciplina do design de figurinos para o teatro como mediador cultural de criatividade de uma região, criando ligações entre o teatro e o setor têxtil. O projeto baseia-se no desenvolvimento e materialização de um produto na área do teatro-figurino, de forma a integrar a indústria têxtil em conexão com as criações culturais e artísticas da Plataforma da Casa das Artes. Esta investigação apresenta e explora os costumes regionais e tradicionais no mundo artístico, especificamente, do teatro. O estudo apresenta como referência, quer a personagem literária de Dom Bibas do romance “O Bobo” de Alexandre Herculano, quer o mundo dos palhaços, fundamentada em comportamentos no mundo da encenação da sociedade atual.

A tese divide-se em quatro partes essenciais para uma eficaz e produtiva análise. Na primeira parte demonstra-se o valor potencial do design de figurinos como portador de cultura, de forma a que a criatividade seja mediadora de conexões entre o design, o figurino e a cultura. Na segunda parte salientam-se casos de estudo de ligações entre o figurino e o sector têxtil, destacando-se a importância de Sonia Delaunay na criação de padrões e paletes de cores aplicados ao âmbito da moda. Nesta fase foram, igualmente, analisadas possíveis conexões existentes entre o teatro e a indústria têxtil de Portugal, focando na região Norte, concretamente, a região do Cavado e do Ave. Na terceira parte, analisa-se a Casa das Artes, concretamente a oficina de costura como *pattern* (ALEXANDER, 1977) cultural, indicando os intervenientes deste sistema de instituições, nomeadamente, os partícipes da oficina de costura e as entidades da indústria têxtil da região do Ave que se relacionam com aquela.

Por último, a quarta parte refere-se à fase projetual e à materialização final do figurino “Dona Bibas”. Com a presente investigação pretende-se testemunhar a importância da ligação dente micro-empresas da indústria têxteis com o teatro, de forma a originar uma partilha de conhecimentos, experimentação e inovação em duas áreas distintas, fomentando a sustentabilidade.

Palavras-chave: Design; Cultura do Fazer, Micro-empresas; Criatividade; Experimentação; Sustentabilidade; Inovação.

ABSTRACT

This research intends to answer the platform guidelines of the House of Arts of Fafe, projecting a costume design for the fifth Clowns of the World meeting that will be held in Fafe in 2017. This study aims to legitimize the role of costume design class for the theater as a cultural mediator of a regions creativity, creating connections between theater and textile sector. The Project is based on the development and materialization of a product in the theater-costume area, in order to integrate the textile industry in connection with the cultural and artistic creations of the House of Arts platform. This research presents and explores regional and traditional habits in the artistic world, specifically of theater. As a reference, the study presents both the literary character of “Dom Bibas” of the novel “O Bobo” by Alexandre Herculano and the World of Clowns, based on the behavior of today’s society in the staging world.

The thesis is divided into four essential parts for an effective and productive analysis. The first part demonstrates the potential value of costume design as a carrier of culture so that creativity is a mediator of connections between design, costumes and culture. In the second part there are study cases of the connections between the costumes and the textile sector, highlighting the importance of Sonia Delaunay in the creation of patterns and color pallets applied to the fashion field. In this stage there were equally analysed possible existing connections between Portugal’s theater and textile industry, focused on the north region, concretely, Cávado and Ave region. In the third part, the House of Arts is analyzed, namely the sewing workshop as cultural pattern (ALEXANDER, 1977), indicating the actors of this system of institutions, namely the participants in the sewing workshop and the entities of the textile industry of the Cávado and Ave region that relate to it.

At last, the fourth part refers to the design phase and to the final materialization of the costume “Dona Bibas”. The presente research intends to witness the importance of linking textile industry micro-enterprises with the theater, in order to generate knowledge, experimentation and innovation in two diferente áreas, promoting sustainability.

Keywords: Design; Culture of Making, Microenterprise; Creativity; Experimentation; Sustainability; Innovation.

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO.....	19
1.1. Objeto de estudo	19
1.2. Questões de investigação.....	20
1.3. Hipótese de investigação	21
1.4. Motivações de interesse.....	21
1.5. Objetivos.....	22
1.6. Metodologia de investigação	23
1.7. Benefícios da investigação	26
2. O DESIGN DE FIGURINOS COMO VEICULADOR DE CULTURA.....	27
2.1. O design e a apropriação da cultura do lugar.....	27
2.2. O figurino para teatro como elemento portador de cultura.....	28
2.2.1. Figurinos realistas: caso de estudo	31
2.2.2. Figurinos para-realista: caso de estudo	32
2.2.3. Figurinos simbólicos: caso de estudo	34
3. O DESIGN DE FIGURINO PARA TEATRO COMO MEDIADOR CULTURAL DE CRIATIVIDADE	36
3.1. O conceito de criatividade como elemento portador de conexões entre o design e o figurino	36
3.2. Casos de Estudo de ligações entre o figurino e o sector têxtil	38
3.2.1. Caso de estudo: Sonia Delaunay e os figurinos para o Ballet “Cleopatre” (1918) de Serge Diaghilev	38
3.2.2. Sonia Delaunay e a criação de padrões e paletes de cores aplicados na moda, Vila do Conde (1915-1917)	41

3.3. A impotência da Cultura do Fazer (La Pietra, 1997) na construção de um figurino para o teatro.....	43
4. O TEATRO COMO CENTRO DE CRIATIVIDADE, MESTIÇO E DINÂMICO.....	46
4.1. Conexões entre o Teatro e a Indústria Têxtil em Portugal	47
4.1.1. O desenvolvimento da indústria têxtil no Norte de Portugal.....	47
4.1.2. A indústria têxtil do Cavado e do Ave como referência para pensar a criatividade	47
4.2. A evolução do Teatro em Fafe: a Plataforma Fafe - Cidade das Artes.....	51
5. TRABALHO DE CAMPO: A PLATAFORMA FAFE - CIDADE DAS ARTES COMO CENTRO CRIATIVO COM O ÂMBITO TÊXTIL.....	53
5.1. O teatro	54
5.2. A Residência artística.....	56
5.3. A Casa da Cultura	57
5.3.1. A oficina de carpintaria	59
5.3.2. A oficina de costura	60
5.3.3. Outros intervenientes da Plataforma Fafe – cidade das Artes importantes para a definição de um figurino	63
5.2. As entidades da indústria têxtil da região do Ave que se relacionam com a Casa da Cultura da Plataforma das Arte	65
5.2.1. As empresas	65
5.2.2. Os materiais	67
5.2.2.1. A Oficina de Costura da Plataforma das Artes.....	67
5.2.2.2. As empresas envolvidas com a Oficina de Costura da Plataforma das Artes.....	69
6. TRABALHO DE CAMPO: A COSTURA COMO CULTURA DO FAZER.....	71
6.1. Primeira fase: reconhecimento dos intervenientes, do espaço e dos materiais.....	71
6.2. Segunda fase: criação de pontos de contato entre o saber da Academia e o saber do mundo da Costura e do Teatro	73

7. PROJETO: CRIAÇÃO DE UM FIGURINO PARA O V ENCONTRO DE PALHAÇOS DO MUNDO DE 2017	74
7.1. Apresentação do tema	74
7.2. Fundamentação do tema	75
7.2.1. Âmbito	76
7.2.2. Conceito.....	80
7.3. Fase projetual: Projeto Dona BIBAS	82
7.3.1 Hipóteses satisfatórias	83
7.3.1.1. Hipótese 1	83
7.3.1.2 Hipótese 2	84
7.3.1.3 Hipótese 3	85
7.3.2 Considerações	86
7.4 Materiais.....	87
7.4.1 A Licra	87
7.4.2 O Cetim	87
7.4.3 O Linho	88
7.4.4 O Veludo	89
7.4.5 O Lenço de Viana do Castelo	89
7.4.6 A Palha de centeio	90
7.5 Patterns da Proposta seleccionada	91
7.5.1. Pattern 1 – “Babete”	91
7.5.2. Pattern 2 – calção	94
7.5.3. Pattern 3 – calça/meia	97
7.5.4. Pattern 4 – camisola	100
7.5.5. Pattern 5 – colete	104
7.5.6. Pattern 6 – Elementos decorativos	107
7.6. Proposta final.....	108
7.7 Considerações para futuras aplicações projetuais.....	110
8. CONCLUSÕES.....	111

9 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	115
APÊNDICE 1 - DIÁRIO DO PROJETO	120
APÊNDICE 2 - ENTREVISTA REALIZADA A COSTUREIRA D. MARÍLIA DE FAFE CIDADE DAS ARTES.....	126
ANEXO 1 - EMAIL REFERENTE Á CANDIDATURA:.....	129
ANEXO 2 - DOCUMENTO PUBLICADO.....	130

ÍNDICE DE IMAGENS

- Figura 1:** Da esquerda para a direita: Cesta para fruta retangular de Vime Galo de Barcelos..... 28
- Figura 2:** Da esquerda para a direita: “Em cada arma um cravo vermelho, o símbolo da revolução sem sangue.” Vestido vermelho da peça “Voltar Abril” que a Plataforma de Fafe levou à cena em 2014. Foto de autor: Ana Carneiro 32
- Figura 3:** Da esquerda para a direita: Diferentes estampagens no tecido de chita típico da região do nordeste brasileiro . Vestido com um padrão floral, para a peça de teatro "Pássaro de Papel". Foto de autor: Ana Carneiro 34
- Figura 4:** Da esquerda para a direita: Estátua de D. Afonso Henriques . Traje de D. Afonso Henriques da peça Castelo de paixões. Foto de autor: Ana Carneiro 35
- Figura 5:** Maquete 3D do Teatro Apolo, antigo teatro Príncipe Real, Lisboa. Foto de autor: Michael Silva 37
- Figura 6:** Vestidos simultâneos (As três mulheres) de Sonia Delaunay para os Ballets Russes de Serge Diaghilev, 1925 40
- Figura 7:** Sonia Delaunay, casaco feito para Gloria Swanson, 1923-1924, em "Moves Cor: A Arte e Moda de Sonia Delaunay", de 2011, no Cooper-Hewitt, National Design Museum; foto por Wolfgang Woessner 43
- Figura 8:** Tear mineiro com dois quadros 45
- Figura 9:** Máquina de fiar, que acelerou a fabricação de tecidos no início da Revolução Industrial 50

Figura 10: Da esquerda para direita: Fachada frontal e lateral direita do Teatro Cinema. Fachada posterior e lateral direita. Foto de autor: João Meira.....	55
Figura 11: Da esquerda para direita: Interior do Teatro Cinema vista da parte posterior do teatro. Interior do Teatro Cinema vista frontal. Foto de autor: João Meira	55
Figura 12: Residência Artística. Foto de autor: Ana Carneiro.....	56
Figura 13: Da esquerda para direita: Fachada frontal da Casa da Cultura. Fachada posterior da Casa Cultura. Foto de autor: Ana Carneiro.....	57
Figura 14: Da esquerda para direita: Aula de movimento com alunas da IESF. Aula de concentração motora com alunas IESF. Foto de autor: Grazziele Santos	58
Figura 15: Da esquerda para direita: Abobada da Casa da Cultura. Logótipo de Fafe cidade das Artes . Foto de autor: Ana Carneiro	58
Figura 16: Da esquerda para direita: Oficina de carpintaria. Oficina de costura. Foto de autor: Ana Carneiro	59
Figura 17: Da esquerda para direita: Oficina de carpintaria. Mascote da freguesia de Fareja (cabra). Foto de autor: Ana Carneiro	59
Figura 18: Da esquerda para direita: Máquina corte e coze. Máquina de ponto corrido. Foto de autor: Ana Carneiro	60
Figura 19: Da esquerda para direita: Máquina corte e coze. Máquina de ponto corrido. Foto de autor: Ana Carneiro	61
Figura 20: Departamento dos figurinos. Foto de autor: Ana Carneiro.....	62

Figura 21: Ensaio da peça "O Desejado" na Póvoa de Lanhoso, com encenador Moncho Rodriguez e atores	64
Figura 22: Mapa dos intervenientes envolvidos no processo. Foto de autor: Ana Carneiro	66
Figura 23: Da esquerda para direita: Diversos tipos de tecidos rendados, na oficina de costura. Botões de plástico e alumínio guardados em garrafas de plástico que se encontram na oficina de cultura. Foto de autor: Ana Carneiro.....	67
Figura 24: Da esquerda para direita: Rolos de tecidos nas oficinas de costura, fornecidos pelas empresas. Diversos tipos de rendas e tons nas oficinas de costura. Foto de autor: Ana Carneiro	68
Figura 25: Da esquerda para direita: Inúmeros rolos de linha com cores divergentes na oficina de costura. Rolo de fita de renda nas oficinas de costura. Foto de autor: Ana Carneiro	68
Figura 26: Da esquerda para direita: Botões. Fechos. Linhas. Foto de autor: Ana Carneiro	69
Figura 27: Da esquerda para direita: Malha azul e branca. Malha com tom cinza. Foto de autor: Ana Carneiro	69
Figura 28: Da esquerda para direita: Rendas brancas e rendas pretas. Foto de autor: Ana Carneiro	70
Figura 29: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Molde da peça. Corte. Alinhavar. Costurar produto final. Foto de autor: Ana Carneiro	72

Figura 30: Da esquerda para direita: Figurino de uma velha para a Semana das Jornadas Literárias. Adereço de Asas para a peça “O Pozzo”. Construção de Mão de bebê para a peça “O Pozzo”. Foto de autor: Ana Carneiro	73
Figura 31: Da esquerda para direita: Espetáculo de TRIP TRAP TRUPE. Espetáculo Brócolis com a realização de Cia Animee no Encontro de Palhaços do Mundo - Fafe 2016. Foto de autor: Grazziele Santos	75
Figura 32: Da esquerda para direita: Rei Lear e o Bobo na tempestade - Rei Lear . O Duque e o Bono da Corte - Noite de reis . Bobo da corte - Otelo	78
Figura 33: Figurinos de As You Like It por C. Wilhelm	79
Figura 34: Modelo. Foto de autor: Ana Carneiro	83
Figura 35: Modelo 2. Foto de autor: Ana Carneiro	84
Figura 36: Modelo 3. Foto de autor: Ana Carneiro	86
Figura 37: Licra preta. Foto de autor: Ana Carneiro	87
Figura 38: Cetim bordo. Foto de autor: Ana Carneiro	88
Figura 39: Linho. Foto de autor: Ana Carneiro	88
Figura 40: Veludo com licra azul. Foto de autor: Ana Carneiro	89
Figura 41: Lenço de Viana do Castelo amarelo. Foto de autor: Ana Carneiro	90
Figura 42: Da esquerda para a direita: Chapéus, bolsas, cestos em palha de centeio. Bolsas e cestos de palha de centeio floridos.....	90

Figura 43: Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Pattern 1 - Modelo 3. Foto de autor: Ana Carneiro	92
Figura 44: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Elaboração final da pattern 1 - lenço de Viana . Foto de autor: Ana Carneiro.....	93
Figura 45: Final da pattern 1 - lenço de Viana . Foto de autor: Ana Carneiro	93
Figura 46: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Pattern 2 - Modelo 3. Foto de autor: Ana Carneiro	95
Figura 47: Pattern 2 - Modelo 3. Foto de autor: Ana Carneiro.....	95
Figura 48: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Elaboração final da pattern 2 - Calção. Foto de autor: Ana Carneiro	96
Figura 49: Final da pattern 2 - Calção. Foto de autor: Ana Carneiro.....	97
Figura 50: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Pattern 3 - Modelo 3. Foto de autor: Ana Carneiro	98
Figura 51: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Elaboração final da pattern 3 - Meia. Foto de autor: Ana Carneiro.....	99
Figura 52: Final da pattern 3 - Meia. Foto de autor: Ana Carneiro	99
Figura 53: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Pattern 4 - Modelo 3. Foto de autor: Ana Carneiro	101
Figura 54: Da esquerda para direita: Pattern 4 - Modelo 3. Foto de autor: Ana Carneiro	101

Figura 55: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Elaboração final da pattern 4 - Camisola. Foto de autor: Ana Carneiro	102
Figura 56: Final da pattern 4 - Camisola. Foto de autor: Ana Carneiro.....	103
Figura 57: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Pattern 5 - Modelo 3. Foto de autor: Ana Carneiro	105
Figura 58: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Elaboração final da pattern 5 - Colete. Foto de autor: Ana Carneiro	106
Figura 59: Final da pattern 5 - Colete. Foto de autor: Ana Carneiro	106
Figura 60: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Pattern 6 - Modelo 3. Foto de autor: Ana Carneiro	107
Figura 61: Da esquerda para direita: Modelo Dona Bibas em pé no teatro Municipal Sá de Miranda. Foto de autor: João Teixeira	108
Figura 62: Da esquerda para direita: Modelo Dona Bibas sentada no teatro Municipal Sá de Miranda. Foto de autor: João Teixeira.....	109
Figura 63: Da esquerda para direita: Colete de veludo azul com palha de centeio. Manga de camisola com guizos dourados. Foto de autor: Michael Silva.....	109
Figura 64: Da esquerda para direita: Dona Bibas Foto de autor: João Teixeira	109
Figura 65: Da esquerda para direita e cima para baixo: Inspiração das assas; Forma das assas em arame. Suporte das para as assas; Revestimento do arame com renda; Costura da renda. Foto de autor: Ana Carneiro	121

Figura 66: Da esquerda para a direita e cima para baixo: Costura das plumas ao tecido na parte superior; Costura das pulas na parte inferior; Asa com as plumas cozidas; Asas finais. Foto de autor: Ana Carneiro122

Figura 67: Da esquerda para a direita e cima para baixo: Costura das plumas ao tecido na parte superior; Costura das pulas na parte inferior; Asa com as plumas cozidas; Asas finais. Foto de autor: Ana Carneiro124

Figura 68: Da esquerda para a direita e cima para baixo: Costura das plumas ao tecido na parte superior; Costura das pulas na parte inferior; Asa com as plumas cozidas; Asas finais. Foto de autor: Ana Carneiro125

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Dados do INE, 2009 Gráfico de autor: Ana Carneiro.....	48
Gráfico 2: Dados do INE, 2009. Gráfico de autor: Ana Carneiro.....	49
Gráfico 3: Dados do INE, 2015 Gráfico de autor: Ana Carneiro.....	51
Gráfico 4: Ramificação dos descendentes da Plataforma da Casa das Artes. Gráfico de autor: Ana Carneiro.....	53
Gráfico 5: Designação dos elementos do Teatro. Gráfico de autor: Ana Carneiro	54
Gráfico 6: Departamento de oficinas. Gráfico de autor: Ana Carneiro.....	57
Gráfico 7: Empresas fornecedoras da oficina de costura da casa da cultura de Fafe. Gráfico de autor: Ana Carneiro	65
Gráfico 8: Tipos de materiais que as empresas doam para as oficinas da casa da cultura. Gráfico de autor: Ana Carneiro	67
Gráfico 9: Patterns Dona Bibas	91

1. INTRODUÇÃO

1.1. Objeto de estudo

A presente proposta expõe o projeto de tese de mestrado em Design Integrado da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Viana do Castelo, orientado pela Professora Doutora Liliana Soares e pelo Professor Doutor José Escaleira.

Esta investigação nasce da parceria com o projecto Plataforma Fafe - Cidade das Artes e pretende contribuir para a sustentabilidade de micro-empresas da cidade de Fafe de carácter semi-industrial, utilizando o design de figurinos para teatro como mediador cultural de criatividade.

Neste estudo, a escolha do âmbito do design de figurino para teatro, fundamenta-se, quer no desenvolvimento da indústria têxtil na região norte de Portugal, quer na dinâmica e na criatividade do teatro de Fafe. O design apropria-se das culturas material e imaterial do lugar, interpretando-as com ligações entre materiais, ofícios, disciplinas e profissões.

Em termos metodológicos, este estudo utiliza uma metodologia cruzada, assente na revisão bibliográfica do âmbito, em entrevistas e em casos de estudo que validem a investigação e o trabalho de campo.

Em termos de aplicação apresenta-se um projeto piloto de figurino, inserido na Plataforma Fafe – Cidade das Artes.

Com este estudo espera-se provar que a ação do designer de figurinos pode ser uma vantagem, quer para o teatro de Fafe, quer para outros agentes da região se transformarem como, por exemplo, a indústria têxtil.

1.2. Questões de investigação

Tendo como consideração o tema a investigar, as questões de investigação que se colocam são as seguintes:

- Qual o papel do design de figurinos como mediador cultural de um lugar?
- Qual o contributo metodológico do processo criativo que cruza design, teatro e indústria têxtil?
- No design de figurinos, pode o designer contribuir para a sustentabilidade de empresas da indústria têxtil da região?

Deste modo, caracteriza-se então o design como elemento essencial para a criatividade e projeção de novos produtos ligando a indústria têxtil com o teatro.

Concretamente podendo se verificar que o design apresenta um processo capaz de implementar uma nova estratégia de inovar perante uma forma tecnológica e material.

O presente estudo tem como base de desenvolvimento a interação entre os valores produtivos locais e as indústrias locais, no desenvolvimento de um produto que valoriza assim a cultura local. Com a junção da indústria têxtil e do teatro propõe-se uma abordagem de uma produção semi-industrial e artesanal.

Perante as características expostas anteriormente expostas, apresenta-se a oportunidade para o designer contribuir para uma criatividade empresarial sustentável.

1.3. Hipótese de investigação

Os conhecimentos, as competências e a metodologia singular do design qualificam-na como uma profissão criativa veiculadora de cultura, quer para o teatro de Fafe, quer para outros agentes da região se transformarem como, por exemplo, a indústria têxtil.

Deste modo, surge com hipótese de investigação a criação da junção de produção industrial com a produção artesanal, a ser aplicada no design de figurinos. Para tal, parte-se de um processo pertencente a disciplina de design, coerente ao design de figurinos, sucedendo assim uma aplicação projetual orientado por conexões com elementos práticos e produtivos a serem produzido na presente projeto.

Depois de uma análise ao teatro de Fafe, verificou-se que existe uma escassez de diversos materiais, procedente da falta de interligação das empresas têxteis com o teatro.

Assim sendo, o estudo presente apresenta-se como uma oportunidade no desenvolvimento de conexões entre as indústrias têxteis com o teatro, desenvolvendo uma conexão de produtividade e de material.

Com tudo, a hipótese de investigação tenciona a interação de conceitos industriais com o teatro, com a viabilidade de novos tipos de criação de figurinos como também material para os mesmos.

1.4. Motivações de interesse

Este estudo pretende contribuir para a sustentabilidade criativa do contexto de Fafe, desenvolvendo um sistema de produto de figurino que beneficia das ligações entre ofícios artesanais da região. Esta ação estratégica poderá contribuir, igualmente para a afirmação do produto no mercado.

Em termos académicos, este estudo permite a permuta de processos, metodologias, entre a academia, o teatro e as entidades produtivas locais de carácter artesanal. Uma investigação sobre figurinos para o teatro pode ser uma ocasião para

sobre validar o papel do design no mundo de representação teatral, qualificando-o com as tradições culturais do lugar, conferindo identidade.

Este processo criativo pode, a longo prazo, criar ligações com outras atividades e ofícios da região, contribuindo para a sustentabilidade.

Para “Fafe – cidade das artes” esta ligação com a Academia pode ser importante, porque este visa uma transformação, inovação e um envolvimento de culturas. Dando a se conhecer um local como palco de artistas, assim executam permutas de tradições e do contemporâneo.

A aproximação do design de figurino ao âmbito da moda surge como uma das motivações primordiais para a escolha do campo de ação desta investigação. Ao longo do percurso académico, os projetos desenvolvidos relacionaram-se com a moda ou com os acessórios ou com o teatro, estando sempre presente a ligação à cultura do fazer da costura e dos bordados.

A possibilidade trabalhar como designer no âmbito do vestuário, sempre foi um ponto de grande interesse a nível próprio, como académico e profissional. Porém, com o decorrer dos anos o sector vestuário manteve-se com um interesse primordial, devido aos projetos desenvolvidos no percurso académico como também no querer bem fazer. Assim, a característica da respetiva indústria de vestuário, contribuiu com colossal pelo design de figurinos.

1.5. Objetivos

Nesta investigação em design pretende-se alcançar os seguintes objetivos:

- Promover a sustentabilidade empresarial via têxtil, e conseqüentemente o teatro;
- Reconhecer o sector e a cultura material de Fafe, as atividades produtivas de carácter artesanal, relacionadas ao âmbito do teatro;

- Beneficiar o processo de design através do conceito global vs local, estabelecendo assim dois conceitos que promovem uma dinâmica;
- Promover a permuta de culturas, de tecnologias, de inovações, de tradições e transformações;
- Criar ligações entre o âmbito de moda, o figurino, e a cultura do fazer da costura e dos bordados;
- Vincular a indústria de vestuário para o design dos figurinos.

1.6. Metodologia de investigação

Nesta investigação em design, orientada para o design de figurino, a metodologia apresenta-se como um dos fatores que determinam o alcance de perguntas e respostas que surgiram ao longo do desenvolvimento do projeto.

Neste sentido, a investigação encontra-se dividida em três partes distintas e essenciais, sendo que cada parte fundamenta opções tomadas ao longo do desenvolvimento de todo o processo na dissertação.

Parte I

A primeira parte aborda o contexto do design de figurinos como veicular de uma cultura, sendo elementos essenciais para a criação de novas técnicas, reconhecimentos de uma marca de cultura do lugar.

Em primeiro lugar realizou-se uma pesquisa sobre o design e a sua aproximação à cultura do lugar, tornando-se os valores locais um ponto fulcral definindo assim estratégias para projetos culturalmente enriquecidos. Esta tema foi aprofundado com revisão bibliográfica com consulta de obras na Biblioteca Barbosa Romero da ESTG-IPVC, na Biblioteca Municipal de Fafe. De igual modo, aprofundou-se o tema figurino como elemento portador de uma cultura, destacando-se uma visita realizada ao Museu Nacional do Teatro em Lisboa.

Em segundo lugar, por um lado, assumiu-se o estudo e a classificação de figurino realizado por Marcel Martin e Gérard Betton, aplicando-os ao caso de estudo de três figurinos do teatro da Plataforma das Artes de Fafe. Por outro lado, utilizou-se a metodologia dos casos de estudos para suportar esta investigação, nomeadamente, os figurinos para o Ballet "Cleopatre" de Sonia Delaunay e as suas ligações com o sector têxtil e a criação de padrões e paletes de cores aplicados à moda que Sonia Delaunay desenvolveu durante a sua estadia em Vila do Conde. Este último caso de tudo permitiu verificar a importância do espírito de um lugar no projeto. Esta fase foi comprovada quer com a análise ao trabalho da artista, quer com a visita de estudo ao Centro de Memória de Vila do Conde.

Parte II

Durante a segunda parte, realizou-se a submissão de parte da investigação em eventos de científicos de design como processo de verificação e validação do trabalho desenvolvido. Assumindo o processo metodológico como um processo aberto a fatores externos (SOARES, 2012), considerou-se os comentários e as revisões dos revisores aos artigos submetidos.

Ainda nesta parte, relacionou-se o papel da cultura na construção de um figurino com o teatro como centro de criatividade mestiço e dinâmico. Para comprovar esta fase identificaram-se os diferentes intervenientes. Em termos operativos consultou-se a base de dados do INE referente aos anos de 1999 até 2007 verificando-se um número elevado de empresas têxteis no norte, mais propriamente, na região do Cávado e do Ave, potenciando as empresas para uma estratégia de criatividade e de sustentabilidade. Esta fase foi comprovada e ilustrada com a construção gráficos ao sector têxtil no norte do país. Sempre assente na base de dados do INE, construiu-se um gráfico que validasse que, dentro das indústrias têxteis, o vestuário prevalece nas regiões do norte de Portugal. Por último, nesta segunda parte, realizou-se um gráfico com dados do INE, abordando o número de espectadores existentes nos espetáculos decorridos nas cidades de Fafe e de Viana do Castelo, verificando que Fafe teve em 2014 o seu maior número de espetadores mas, não superando Viana do Castelo.

Parte III

A terceira parte refere-se ao trabalho de campo, uma fase suportada pelo conceito de "pattern language" de Christopher Alexander (1977). Assim, a presente fase foi desenvolvida em três momentos diferentes de forma a resultar um todo. A pattern fulcral é a Casa da Cultura, identificando de seguida as identidades das indústrias têxteis que se relacionam com o teatro de Fafe.

A primeira fase encontra-se relacionada com o teatro, declarando os cargos que compõe um teatro e especificando o interior do teatro de Fafe e as suas fachadas exteriores. Neste momento também foi analisado a residência artística, local onde pernoitavam os artistas de outras nações. A Casa da Cultura encontra-se com duas subdivisões tais como, a oficina de costura e a oficina de carpintaria. Em termos metodológicos, realizou-se uma entrevista á costureira Dona Marília (ver apêndice 2), analisando e avaliando os dados com o objetivo, quer de conhecer e entender o contributo prático desta profissional na disciplina do figurino, quer de integrar este conhecimento nesta investigação.

Num segundo momento, analisa-se a integração dos fatores externos no processo criativo do teatro de Fafe, ou seja, no desenvolvimento criativo e produtivo dos figurinos e no fornecimento de tecido. Para fundamentar esta parte, durante 4 meses, realizou-se um estágio de 3 dias semanais, com o objetivo de construir um diagnostico à Casa das Artes e criar uma empatia e envolvimento com os intervenientes Este trabalho de campo experimental, permitiu aplicar o conceito de Cultura do Fazer (LA PIETRA, 1997), aprendendo com a Dona Marília, nomeadamente, identificando o processo de costura utilizado: corte, costura, seleção de material e também aulas de representação específicas. Neste processo realizaram-se alguns workshops com alguns exercícios como, controlo de respiração, atenção aos movimentos exercícios e também as expressões faciais.

Parte IV

A quarta e última parte focou-se no desenvolvimento do produto final. Assim, procedeu-se a apresentação do tema em que o produto esta inserido, inspirado no

Dom Bibas de Alexandre Herculano. Esta fase assenta no registo de ideias pelo desenho com esboços e criando hipóteses satisfatórias (CROSS, 2011) com modelos de estudo. Como refere Ana Moreira da Silva, sobre a utilização do desenho no processo projetual do Professor Daciano da Costa, o projeto enaltece “a relação entre o Desenho e o Projecto e a relevância que o Desenho adquire no acto da projectação, quer como instrumento impulsionador no registo das primeiras ideias, quer na verificação das várias hipóteses.” (SILVA, 2014: 4). É através destes primeiros registos que se inicia a projectação do projeto, originando as primeiras ideias, assim como as primeiras hipóteses projetuais. No caso dos modelos de estudo, em termos operativos utilizou-se roupa já existente para a realização de molde. Perante os materiais e tendo em conta a cultura local, valoriza-se duas regiões diferentes destacando-se os seus pontos fortes; neste caso, a palha de centeio de Fafe e o lenço amarelo de Viana do Castelo. Por último, procedeu-se ao desenvolvimento do estudo do figurino, alinhavando os objetivos pretendidos para a realização do produto final. O figurino foi provado num modelo, tendo possibilidade de verificar como sentava e quais os acontecimentos que poderia ocorrer perante a movimentação do figurino.

1.7. Benefícios da investigação

O presente estudo assume como principal benefício o desenvolvimento de um produto com ligações de tradições entre as regiões de Viana do Castelo e Fafe. O Mestrado em Design Integrado - MeDeIn apresenta a possibilidade de abordagem de um tema que possa ser privilegiado, idealizando o seu futuro, exibindo conhecimentos e capacidades de atuar no contexto empresarial e criando conexões entre elas.

Para o norte de Portugal, mais propriamente para a região do Minho, onde se situa a maior percentagem empresarial do sector têxtil logo, a criação de conexões empresarias, pode demarcar a região no mercado pela qualidade estabelecida, reaproveitando e valorizando os vínculos existentes.

Para a disciplina do design, no sentido que o figurino é a parte fundamental de uma peça de teatro, definindo elementos da narrativa, sendo portadora de conexões entre disciplinas e empresas, unindo o sector têxtil com o figurino.

2. O Design de figurinos como veiculador de cultura

2.1. O design e a apropriação da cultura do lugar

A cultura material é um elemento essencial para a criação de novos trajetos, técnicas e precisões reconhecidos como uma marca da cultura local. Como afirmam Ermanno Avaro e Liliana Soares "a criação de cenários de projeto pode estimular o desejo/necessidade de reanimar a atividade produtiva, reforçando a relação com a cultura local, propondo uma nova visão capaz de confortar-se como novos cenários de produtos" (APARO, SOARES, 2012: 44).

Hoje, a efemeridade e a complexidade que caracterizam a realidade líquida (BAUMAN, 2001), têm provocado a reivindicação de produtos e serviços transmissores de experiências de sensações e de conhecimento e portadores da cultura local. Os valores locais tornam-se um ponto fulcral para a definição de estratégias de projetos culturalmente enriquecidos. Como indica o sociólogo Francesco Morace, trata-se da escolha de definir produtos que valorizam e narram o *genius loci* (MORACI cit in APARO, SOARES, 2012: 44). Ou seja, e como expõem Liliana Soares e Dante Donegani, tratam-se de "lugares que se identificam pelas ações que ali acontecem e não pela sua identidade urbana, que passa a ser um elemento de identificação de pequenos teatros efêmeros. Nestes cenários, as novas tecnologias da informação devem ser encaradas como veículos que melhoram as características do lugar; transformando a sua biologia, mas não a sua essência; amplificando as capacidades comunicacionais, mas não comprometendo o espírito e a espontaneidade do lugar" (SOARES, DONEGANI, 2011: 149).

Neste sentido, é possível afirmar que o design é um veiculador da cultura do lugar, no sentido que representa esses valores nos produtos que concebe, solidificando e qualificando o lugar. A disciplina do design apropria-se da cultura do lugar para se cruzar com outros setores, do lugar, considerando e beneficiando do tempo, do espaço e das circunstâncias.



Figura 1: Da esquerda para a direita: Cesta para fruta retangular de Vime¹ Galo de Barcelos²

2.2. O figurino para teatro como elemento portador de cultura

Na arquitetura, relação que as pessoas constroem com os edifícios obedece ao nível de ordem arquitetónica visual (SOARES, 2012: 274). Neste sentido, é possível afirmar que, no teatro a ligação que o público constrói com o cenário, o palco e os atores obedece ao nível de ordem arquitetónica visual, devido às conexões que o público estabelece com todas as partes do todo que é o espetáculo. Por exemplo, a ligação que o espectador estabelece com o ator obedece a uma ordem arquitetónica de distância e de movimento. Nesta ótica, o figurino pode ajudar o ator a trabalhar a personagem, quer anulando-se, quer assimilando algumas das características da personagem, possíveis de comunicar por meio da visão e do movimento.

Nesta investigação em design, interessa abordar a segunda perspetiva, devido à importância da competência da semiótica no design. Em termos semânticos, o figurino é um elemento fundamental para a comunicação com o público. "(...) O traje de cena conquista um lugar e uma função muito ambiciosa na representação teatral, situando-se como mais um elemento de trabalho de totalidade que é a encenação e a concepção plástica do espectáculo. Já não é apenas a sua função sinalética e naturalista que mimetiza e dá indicação clara sobre a personagem que o veste (a

¹ **Fonte da imagem:** <http://www.arteoeste.com.br/produtos/vis/index.php?cod=61> acessado a 11/08/2016

² **Fonte da imagem:** <http://www.cm-barcelos.pt/visitar-barcelos/barcelos/lenda-do-galo> acessado a 11/08/2016

idade, o sexo, a profissão, a condição social ou, até, o perfil psicológico) que está em causa; apesar de manter essa sua característica inicial de identificar da personagem, ele torna-se um elemento dinâmico que pode evoluir durante o espectáculo, através de um sistema e de um jogo de cores e formas que procura, com todos os restantes elementos que constituem o espectáculo, uma coerência, uma complementaridade ou um contraste, dando oportunidade ao espectador de o ler como um objecto portador de signos relativamente à acção, à situação ou atmosfera (...) (ALVAREZ, REBELLO, MELO, JACQUES, GONÇALVES, SANTOS, AREZ, 2005: 73), os espectadores poderão ler sempre a personagem apenas pela seu traje.

Embora alguns encenadores defendam que o figurino deverá ser silencioso, para outros o figurino é uma espécie de segunda pele do ator, ajudando-o a comunicar a mensagem visual e fixando a atenção do público. Para que isso aconteça os figurinistas trabalham os elementos da comunicação visual como, por exemplo, as cores, os padrões ou as texturas (MUNARI, 1995), amplificando as singularidades dos tecidos. A título de exemplo, a figurinista brasileira Adriana Leite afirma que é no detalhe dos bordados “que a dramaticidade de uma obra teatral, às vezes, impõe aos trajes um tratamento exagerado, por exemplo: um botão que precisa ser percebido atingirá dimensões maiores que um botão usado nas roupas comuns” (LEITE cit in CASTRO, COSTA, 2010: 88), para que o espectador consiga visualizar, correctamente, essa mensagem visual exigida na história.

Neste sentido, é possível afirmar que o figurino é um elemento portador de cultura e de significados, que se constrói através de uma linguagem entre o corpo do ator e o vestuário.

Por um lado, e como relata Graça Santa Clara, para os cronistas de moda existem três razões básicas para a escolha do vestuário:

A primeira razão refere que “a roupa é, antes de mais, a necessidade de uma proteção.

A segunda razão é a da hierarquização: a forma de vestir indica a posição social de cada um, e foi em tempos, e ainda hoje por vezes é, rigorosamente definida.

A terceira razão é a da sedução: pretende-se atrair, ou no mínimo, chamar a atenção, de outros” (SANTA CLARA, 2009: 16), fundamentos estes que devem estar no figurino.

Por outro lado, conforme a classificação de Marcel Martin e Gérard Betton (2002) os figurinos podem ser classificados por três categorias diferentes:

Figurinos realistas, comportando todos os figurinos que retratam o vestuário da época retratada pelo filme com precisão histórica (MARTIN, BETTON cit in COSTA, 2002: 38);

Para-realistas, quando "o figurinista inspira-se na moda da época" para realizar seu trabalho, "mas procedendo de uma estilização" onde "a preparação com o estilo e a beleza prevalece sobre a exatidão pura e simples" (MARTIN, BETTON cit in COSTA, 2002: 38);

Simbólicos, quando a exatidão histórica perde completamente a importância e cede espaço para a função de "traduzir simbolicamente caracteres, estados de alma, ou, ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos" (MARTIN, BETTON cit in COSTA 2002: 38).

O figurino auxilia a definir as diferenças ou as semelhanças entre as personagens de uma peça de teatro. Se o vestuário promove que as personagens utilizem, por exemplo, roupas do século XX, representando a cena que se narra, o figurino, cria elementos próprios para cada personagem. O professor e investigador brasileiro Francisco Araújo da Costa reforça este ponto, referindo que, por exemplo, no cinema "o vestuário significa o ponto do espaço-tempo em que a história se insere, marca passagens de tempo e também indica as características sociopsicológicas dos personagens" (COSTA, 2002: 39).

Assim, o design do figurino pode ajudar a narrar a história, nomeadamente, descrevendo se a personagem se encontra na cidade ou no campo, no exterior ou no interior de uma casa, no verão ou no inverno, feliz ou de luto, explicitando, de maneira clara o espírito do lugar.

2.2.1. Figurinos realistas: caso de estudo

Como referido anteriormente, os Figurinos realistas são aqueles que retratam o vestuário de uma época com precisão histórica (MARTIN, BETTON cit in COSTA, 2002: 38). Considerando esta premissa, a Plataforma de Fafe, levou à cena em 2014 a peça “Voltar Abril”, uma peça realista do 25 de Abril de 1974.

A Revolução dos Cravos sucedeu-se num período da história de Portugal consequente de um movimento social, no 25 de Abril de 1974. Esta ação foi comandada por um movimento de militares composto, maioritariamente, por capitães, provocando uma enorme adesão da população que saiu para a rua. Neste contexto, e segundo o Jornal de Notícias³, Celeste, uma cidadã que se encontrava a trabalhar numa empresa que festejava seu primeiro aniversário, foi dispensada do trabalho com permissão de levar algumas flores que tinham sido compradas para a celebração do dia da loja. Celeste encontrava-se perto do Largo do Carmo quando um soldado lhe pediu um cigarro e ela lhe ofereceu um cravo vermelho que levava a seus braços. O soldado colocou o cravo no cano da espingarda, distribuindo os restantes cravos pelos soldados.

Em termos semânticos, por um lado, o cravo vermelho tem como definição "respeito, amor, paixão sendo oferecido como admiração"⁴, coincidindo com a revolução que se estava a suceder. Por outro lado, a cor vermelha é uma cor "de máximo prestígio, pelo alto custo de seu tingimento. Durante séculos, apenas os nobres podiam vestir esta cor. Cor da força, da guerra, da justiça, da ira, do sangue, do fogo e do ódio. Cor de todas as paixões, do amor, da libido, da felicidade, da energia, do calor e da vida. Cor masculina e dos conquistadores por muitos séculos, em muitos povos era a cor mais importante. Hoje, representa a cor do socialismo e do comunismo. Ativo e dinâmico o vermelho é a cor que mais se destaca, aumenta e estimula a atenção" (CAMPOS, 2009: 76), sendo esta que desempenha um ponto alto de esta altura.

³ Fonte de dados: <http://www.jn.pt/live/atualidade/interior/a-mulher-que-fez-do-cravo-o-simbolo-da-revolucao--3182322.html> acedido a 12/06/2016

⁴ Fonte de dados: <http://www.significados.com.br/cravo/> acedido a 12/06/2016

Em 2014, a Plataforma de Fafe, criou a peça “Voltar Abril”. Uma das personagens utilizava um vestido vermelho com saia rodada, simbolizando a forma do cravo e a cor da Revolução. O vestido tem um corte godé, com alças ligeiras e sem ombro. O vestido vermelho foi criado sem ombros e pelos joelho recorrendo a uma inspiração do 25 de Abril de 1974, mas projetado com características formais e materiais da atualidade.



Figura 2: Da esquerda para a direita: “Em cada arma um cravo vermelho, o símbolo da revolução sem sangue.”⁵ Vestido vermelho da peça “Voltar Abril” que a Plataforma de Fafe levou à cena em 2014. **Foto de autor:** Ana Carneiro

2.2.2. Figurinos para-realista: caso de estudo

Os Figurinos para-realistas são aqueles que "o figurinista inspira-se na moda da época" para realizar seu trabalho, "mas procedendo de uma estilização" onde "a preparação com o estilo e a beleza prevalece sobre a exatidão pura e simples" (MARTIN, BETTON cit in COSTA, 2002: 38). Considerando esta definição, a Plataforma de Fafe, apresentou uma peça com o título "Pássaro de Papel" no ano de 2015 para o público infantil. Tratava-se da história brasileira de uma criança que sonha com um

⁵ **Fonte da imagem:** <http://www.paginasemconstrucao.com/?p=1404> acessado a 25/05/2016

pássaro diferente de todos os outros, um pássaro desenhado e nascido de uma folha de papel.

Um dos figurinos utilizados nesta peça é um vestido com o padrão florido e que se insere numa personagem que representava uma flor diferente das outras. O figurino foi elaborado com o tecido de chita, remetendo para a região brasileira do nordeste brasileiro, pois o tecido de chita é bastante usado nesta região. Por um lado, o tecido de chita foi escolhido, tendo em conta, as cores garridas e a alegria das estampagens florais, remetendo para a história do “Pássaro de Papel”. Por outro lado, a chita é um significante da cultura popular brasileira. Quando associado ao mundo da moda, o tecido de chita, “tempos em tempos ganha espaço em passarelas, galerias de arte, vitrines e palcos, quando estilistas, artistas plásticos, designers e outros criadores redescobrem essas estampas e as incorporam às suas produções”⁶, como por exemplo no visual dos hippies. A chita é um tecido de algodão com estampagens de cores fortes, geralmente florais e tramas simples. Todas as estampagens são feitas em tecido, “a história deste tecido, a chita, traz um pouco da trajetória da alma brasileira. Passado, presente, trabalho, castigo, festa, criação, arte, infância, malícia e uma grande alegria descarada combinam nas cores e misturas descontroladas das estampas, que vestiram 61 escravos, camponeses, tropicalistas, personagens de literatura, teatro, novela e cinema sem perder a inocência.”(MELLÃO & IMBROISI cit in LANARO,2013: 60). As suas principais características são as cores primárias e secundárias revestindo totalmente todas as tramas, a predominância de uma cor e os tons intensos.

⁶ Fonte de dados: http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s4/liana_chaves.pdf acessado a 29/05/2016



Figura 3: Da esquerda para a direita: Diferentes estampagens no tecido de chita típico da região do nordeste brasileiro. 7 Vestido com um padrão floral, para a peça de teatro "Pássaro de Papel". **Foto de autor:** Ana Carneiro

2.2.3. Figurinos simbólicos: caso de estudo

Os respetivos figurinos simbólicos caracterizam-se "quando a exatidão histórica perde completamente a importância e cede espaço para a função de "traduzir simbolicamente caracteres, estados de alma, ou, ainda, de criar efeitos dramáticos ou psicológicos" (MARTIN, BETTON cit in COSTA 2002: 38).

Considerando esta definição, a Plataforma de Fafe, apresentou "Castelo de paixões", uma peça realizada na Póvoa de Lanhoso em 2007, mais propriamente, no castelo e baseada na lenda do Castelo de Povoá de Lanhoso, no tempo de D. Afonso Henriques⁸.

Nesta encenação, as personagens são guardiãs da memória e do mistério, com uma simbologia associada ao contexto histórico e à narrativa.

Na realização do figurino de D. Afonso Henriques existiu um conjunto de tecidos em tons de azul e preto, sendo que a sua armadura foi realizada com caricaturas

⁷ Fonte da imagem: http://1.bp.blogspot.com/-AYfIUUCUOMs/TWEr_oizp6I/AAAAAAAAABgk/ZWVst7-fC-s/s1600/chita_painal.jpg acedido a 29/05/2016

⁸ **D. Afonso Henriques:** Primeiro rei de Portugal cognominava-se como D. Afonso Henriques, nasceu em 1109 em Coimbra falecendo na Galiza em 1185 filho de Conde Henrique de Borgonha e Dona Teresa. D. Afonso Henriques tomou posse em 1120 contra sua mãe, defrontando-se em 1128 onde as tropas de D. Afonso Henriques venceram consagrando a autoridade no território Português.

de lata agregadas por uma linha do mesmo tom. Foi realizado um protótipo do figurino de acordo com as características inerentes à época histórica da realização da peça de teatral.



Figura 4: Da esquerda para a direita: Estatua de D. Afonso Henriques⁹. Traje de D. Afonso Henriques da peça Castelo de paixões. **Foto de autor:** Ana Carneiro

⁹ **Fonte da imagem:** http://www.ribatejo.com/hp/jogos/img210x280/bio_afonsoi.jpg acedido a 27/05/2016

3. O design de figurino para teatro como mediador cultural de criatividade

3.1. O conceito de criatividade como elemento portador de conexões entre o design e o figurino

Nesta investigação, o sentido de criatividade é assumido como elemento portador de conexões entre âmbitos e/ou disciplinas, considerando a aplicação de novos valores, superando a tipologia existente e determinando novos produtos. Ampelio Bucci afirma que “o vasto panorama do mercado existente abriu novas possibilidades para produtos” (BUCCI cit in APARO, SOARES, 2012: 11), podendo associar qualidades à definição da identidade de um produto. Acerca do conceito de criatividade Liliana Soares referiu que “o design deve andar lado a lado com a cultura, proporcionando experiências ao indivíduo - que antes de ser utilizador ou consumidor quer ser pessoa. E isso significa que ele quer ter uma experiência de conhecimento e uma experiência de emoções que, no meio do design (...) significa proporcionar conhecimento, projetando com valores (...) conexões entre elementos distintos”¹⁰. Isto constitui que um design eficaz e criativo deverá ter como ponto fulcral a cultura e a competência para criar conexões entre os diferentes agentes culturais de um lugar.

No âmbito desta investigação, o figurino é, efetivamente, uma disciplina criativa e autónoma, mas não independente. Ela é parte de um todo de um filme ou de uma peça de teatro que ajuda, com outras disciplinas, a definir os elementos da narrativa. A disciplina do design de figurinos pode, então, ser definida como portadora de conexões entre outras disciplinas.

No teatro, uma companhia é composta por diversos sectores e profissionais que se centram na narrativa. São eles: a) Direção de cena, b) Assistência de direção de cena, c) Contra regra (pessoa que tem que ter tudo pronto), d) Assistente de contra-

¹⁰ Fonte de dados: https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=VKZgnZycTfA acessido a 02/06/2016

regra, e) Pontos, f) Cenografista, g) Assistente de cenografista, h) Maquinista de cena, i) Chefe de maquinista, j) Chefe de carpintaria, k) Chefe de montagem, l) Cabo de Varanda, m) Operador de mecânica de cena, n) Aderecista, o) Alfaiate, p) Mestre de guarda-roupa, q) Eletricista, r) Manutenção eletrónica, s) Operação de luz e t) Operação de som¹¹.

Em termos operacionais, trata-se da escolha de uma metodologia portadora de ligações entre as partes do todo. Neste estudo significa escolher a metodologia da Pattern Language enunciada por Christopher Alexander. Como refere o autor "o mais importante desta sequência é que ela seja baseada nas ligações entre padrões."¹² (ALEXANDER, 1977: xii). Ou seja, em todo o elenco do mundo cénico permanecem ligações entre padrões, pois um figurino tem que se encontrar de acordo com o cenário existente.



Figura 5: Maquete 3D do Teatro Apolo, antigo teatro Príncipe Real, Lisboa. **Foto de autor:** Michael Silva

¹¹ **Fonte de dados:** <http://ww3.fl.ul.pt/CETbase/reports/client/Report.htm?ObjType=Espectaculo&ObjId=1480> acedido a 12/01/2016

¹² **Tradução livre:** "What is most important about this sequence, is that it is based on the connections between the patterns" (ALEXANDER, 1977)

3.2. Casos de Estudo de ligações entre o figurino e o sector têxtil

Uma das ligações que a disciplina do figurino estabelece é com o sector têxtil pelo que, nesta investigação, parece importante orientar este estudo para esta conexão, analisando casos de estudo que evidenciem a união entre o figurino e o sector têxtil.

3.2.1. Caso de estudo: Sonia Delaunay e os figurinos para o Ballet “Cleopatre” (1918) de Serge Diaghilev

Um caso que valida esta investigação na criação de ligações entre diferentes disciplinas na definição de um figurino é a ação de Sónia Delaunay na conceção de figurinos para o ballet “Cleopatre” (1918) de Serge Diaghilev, durante a sua estadia em Paris.

Serge Diaghilev conhecia, quer a importância do papel do desenho no projecto de um figurino, quer a relação com as entidades produtivas locais. Por um lado, porque já trabalhara com grandes mestre do desenho e da arte como, por exemplo, “Matisse, Derain e Braque”¹³ que encaminharam os mais recentes desenvolvimentos na arte moderna para a dança. Estes artistas projetaram cenários e figurinos, traspassando as linguagens “visuais do cubismo, futurismo, surrealismo, e outros movimentos de vanguarda do estúdio solitário para uma fase de colaboração multissensorial” (PRITCHARD, MARSH, 2013: 04), aproximando o Ballet da cultura popular. Com a Avant-Garde internacional, os projetista, aliciados pelas experimentações proporcionadas pelas empresa, criaram figurinos com formas recortadas e padronizadas, como aconteceu com as designers Sónia Delaunay e Coco Chanel que transformaram o vestuário indistinguível da grande moda. Por outro lado, porque criava conexões com a área dos têxteis, nomeadamente, quando trabalhou com o setor têxtil, “incluindo um número branco e preto projetado por Henri

¹³ **Fonte de dados:** <http://www.vam.ac.uk/content/articles/d/diaghilev-and-the-ballets-russes/> acessado a 24/03/2016

MATISSE France (1869 – 1954) e manufaturado pela empresa Marie MUELLE France costumier.”¹⁴

Sonia Delaunay, capacitada que a arte manobra a sociedade, sendo assim invadiu a vida quotidiana com “moda, teatro, têxteis e criação de tecidos, tapeçaria, mobiliário, decoração de interiores, desenho e pintura, num verdadeiro desempenho de uma artista avant-garde”¹⁵. Representados nas maiores coleções de arte e nos mais importantes museus do mundo, Sónia e seu marido, Robert Delaunay, são nomes incontornáveis das vanguardas artísticas do século XX. Tendo iniciado o seu percurso com influências de Van Gogh e Gauguin, em trabalhos claramente figurativos, Sonia Delaunay valorizava a silhueta, o desenho, a vivacidade das cores, o que lhe criaria os fundamentos para uma obra baseada na predominância da cor.

Em 1916-17, Serge Diaghilev sustentou o interesse pela ligação a outras culturas como, por exemplo, a dança flamenca. É neste contexto que se justifica a acção de Sónia Delaunay que “realizou vários estudos de dançarinos em aquarela, guache, e pastéis coloridos. A sua paleta evocava os trajes brilhantemente coloridos.” (ROWEN, 2003:55)¹⁶ No trabalho para o empresário Serge Diaghilev, na conceção de figurinos para o ballet “Cleopatre” (1918), Sónia Delaunay projectou para o Ballets Russes, especificamente, um figurino para uma personagem principal, que possuía “um forro geométrico, coberto com pérolas brilhantes pesadas, e incrustar espelhos”¹⁷. Em termos produtivos, Sónia Delaunay recorreu à manufactura aplicando uma extensa série de materiais, desde pinturas, têxteis, capas de livros e artigos para o lar, empregando novas técnicas de pintura de forma convencional com combinações de cores quebrando um corte perfeito de formas, agregando diferentes tecidos com texturas variadas. Como refere Sara D., Sónia Delaunay afirmou que: “em 1913, padrões florais mais ou menos estilizados estavam na moda. Eu queria fugir dela, fazer algo absolutamente novo e moderno. Meu ponto de partida foi a legislação de

¹⁴ **Tradução livre:** “including a black and white number designed by Henri MATISSE France 1869 – 1954 and manufactured by Marie MUELLE France costumier” (MCDOWALL, 2013)

Fonte de dados: <http://www.thecultureconcept.com/art-deco-a-revolution-of-design-style-for-the-modern-age> acedido a 24/03/2016

¹⁵ **Fonte de dados:** http://www.cm-viladoconde.pt/frontoffice/pages/655?news_id=2548 acedido a 22/12/2015

¹⁶ **Tradução livre:** “she made numerous studies of dancers in water-color, gouache, and colored crayons. Her palette evoking the brightly hued costumes” (Rowen, 2003: 55).

¹⁷ **Tradução livre:** “The costume features geometric quilting, heavy beading, and mirrored inlay”

Fonte de dados: <http://www.nga.gov/content/dam/ngaweb/exhibitions/pdfs/diaghilev-brochure.pdf> acedido a 1/12/2015

cor. Um vestido, um casaco e uma estrela são todos fragmentos de espaço. Nós não estávamos interessados em moda contemporânea, eu não tentar inovar em termos de forma ou adicionar de corte de combustível e incentivar a arte de usar novas fibras vestir com uma vasta gama de cores"¹⁸, utilizando novas técnicas, mistura de materiais e diversificar as cores. As suas técnicas usadas foram sempre fundadas em combinações de fibras e peles a até mesmo metal sendo um elemento que cativa a visão.

De acordo com a brochura produzida em 2013, pela National Gallery of Art de Washington, os Ballets Russes determinaram-se como uma força cultural, alcançando o conceito de experimentação e de conexão, induzidos pelos aperfeiçoamentos modernos na música, na dança e nas artes visuais.



Figura 6: Vestidos simultâneos (As três mulheres) de Sonia Delaunay para os Ballets Russes de Serge Diaghilev, 1925¹⁹

¹⁸ **Tradução livre:** “en 1913, los patrones florales más o menos estilizados estaban de moda. Quería escapar de eso, hacer algo absolutamente nuevo y moderno. Mi punto de partida fueron las leyes del color. Un vestido, un abrigo y una estrella son todos fragmentos de espacio. No estábamos interesados en la moda contemporánea, no intenté innovar en términos de la forma o del corte sino avivar y animar el arte del vestido utilizando nuevas fibras con una amplia gama de colores.”

Fonte de dados: <https://triangulomag.com/2015/04/23/sonia-delaunay-arte-hecho-moda/> acedido 03/08/2016

¹⁹ **Fonte da imagem:** <https://triangulomag.com/2015/04/23/sonia-delaunay-arte-hecho-moda/> acedido a 03/08/2016

3.2.2. Sonia Delaunay e a criação de padrões e paletes de cores aplicados na moda, Vila do Conde (1915-1917)

Neste caso de estudo, Sonia Delaunay enfatiza a importância do espírito do lugar para fundamentar a ação projetual. Como Ermanno Avaro e Liliana Soares afirmam, "os valores locais podem ser o ponto de força de uma estratégia para afirmar produtos e /ou projetos culturalmente conotados, que querem afirmar-se num mercado global onde os clientes reivindicam produtos capazes quer de exprimirem valores novos e autênticos, quer de dar origem a uma experiência única" (AVARO; SOARES, 2012 : 44).

Conhecida dos pintores Eduardo Viana, Amadeo de Souza-Cardoso, José de Almada Negreiros, Sónia Delaunay e a família exilaram-se em Portugal, nomeadamente, no norte do país, onde a luz não é tão forte.

Como refere Paul Buck, esta foi "uma estadia que foi benéfica devido à presença dos seus amigos portugueses, recuperando alguns dos sabores da vida cosmopolita que eles tinham falta".²⁰ (BUCK, 2002: 82).

Sonia Deaunay vivia fascinada com o espírito do lugar de Vila de Conde. Para ela "a luz não era violenta mas exaltava todas as cores. Havia casas multicolores ou dum branco esplendoroso, dum linha sempre sóbria. Lembro os camponeses e os fatos populares, os tecidos, as cerâmicas de uma beleza antiga, dum pureza excepcional, as multidões nas festas e os bois de grandes cornos. (...) Tentei exprimir a luz, a riqueza e a pujança das cores nas vestes das mulheres, dos legumes e dos frutos da nossa região, para finalmente me concentrar no tema que sintetizava tudo isso: <<Os Mercados>>²¹ Sónia Delaunay estava persuadida que a arte pode inovar a sociedade, ela actuou na moda, no teatro, nos têxteis, na criação de tecidos, tapeçaria, mobiliário, decorações de interiores, desenho e pintura.

De fato, "mediante o estudo da cultura material de um povo é possível relacionar os condicionalismos de natureza geográfica, social ou económica que

²⁰ **Tradução livre:** "a stay that was beneficial to their Portuguese friends, who regained some of that flavor of the cosmopolitan life". (BUCK, 2002: 82)

²¹ **Fonte de dados:** "Sonia Delaunay" 100 anos Delaunay, Centro de memória de Vila do Conde acedido a 10/01/2016

caracterizam, e reconstruir a vida e os hábitos de cada lugar" (APARO; SOARES, 2012: 45).

Sonia Delaunay utilizou a referência aos mercados de Vila do Conde, as cores, os cheiros, "assim como as frutas, os legumes, as cores fortes das roupas das mulheres, os bois, os mercados, o brilho e a luz que tanto os inspiravam(...)"²², como também utilizava mais livremente a cor e a escala cromática, representando elementos locais.

Em termos operativos, na realização dos seus trabalhos em artes aplicadas e na moda, julga-se que Sonia Delaunay utilizou o seu atelier de design em Paris.

A "Maison Delaunay, pode muito bem ser o seu legado mais amplo. Tal é o argumento de "Moves Cor: Arte e Moda por Sonia Delaunay", uma co-curadoria de exposições por Matilda McQuaid e Susan Brown no Cooper-Hewitt"²³, propagando os trabalhos têxteis como por exemplo padrões e bordados costurados a mão, exercitando assim as cores. Muitos dos trabalhos realizados pela artista durante a sua estadia em Vila do Conde foram, mais tarde utilizados, quer na pintura, quer na moda.

O espírito do lugar influenciava definitivamente a obra de uma das artistas mais influentes do design de moda, da arte e da arte do figurino que o canalizou para o mundo cosmopolita parisiense, oferecendo-lhe uma vida nova, conectada com valores modernos.

²² **Fonte de dados:** "Sonia Delaunay", 2015 Centro de Memória, 100 anos Delaunay, Vila do Conde

²³ **Tradução livre:** Maison Delaunay design atelier, may well be her broader legacy. Such is the argument of "Color Moves: Art and Fashion by Sonia Delaunay," an exhibition co-curated by Matilda McQuaid and Susan Brown at the Cooper-Hewitt

Fonte de dados: <http://www.artnet.com/magazineus/reviews/nathan/sonia-delaunay-cooper-hewitt3-24-11.asp> acedido a 10/08/2016



Figura 7: Sonia Delaunay, casaco feito para Gloria Swanson, 1923-1924, em "Moves Cor: A Arte e Moda de Sonia Delaunay", de 2011, no Cooper-Hewitt, National Design Museum; foto por Wolfgang Woessner²⁴

3.3. A impotência da Cultura do Fazer (La Pietra, 1997) na construção de um figurino para o teatro

O design tem uma ação importante nas ligações que constrói com as entidades produtivas locais. No contexto do Alto Minho contexto, caracterizado pela baixa tecnologia, ou como dizia Daciano da Costa, pelo "Design Chão" (COSTA, 1998), o artesanato assume um papel importante na construção de figurinos. Como refere Ugo La Pietra, cabe ao design criar as ligações entre os distintos âmbitos e não em separá-los. "Tem havido uma série de tentativas destinado a incentivar, o ainda pouco desenvolvido processo de encontro entre a tradição de design e uma produção artesanal, muitas vezes ligada a tradições e recursos das áreas específicas" (LA PIETRA, 1997: 23)²⁵.

Por um lado, e segundo Para Ugo La Pietra, a produção artesanal assume assim a designação de Cultura do Fazer (LA PIETRA, 1997), sendo importante neste processo a ligação com a Cultura do local e com os artesãos, nomeadamente, na

²⁴ **Fonte da imagem:** http://www.artnet.com/magazineus/reviews/nathan/sonia-delaunay-cooper-hewitt3-24-11_detail.asp?picnum=7 acedido a 10/08/2016

²⁵ **Tradução livre:** "For some time there have been a series of attempts aimed at encouraging the still little developed process of encounter between the design tradition and the resources of specific areas." (LA PIETRA, 1997)

utilização de materiais, tecnologias e meios de fabrico locais, veiculando-os para o mercado como novos conceitos de produto.

A auto produção permite que surjam novas trajetórias, tendo a capacidade de criar e idealizar novos projetos. "A autoprodução é uma tecnologia de desenvolvimento de projecto que faz parte da cultura local e que tira partido da especificidade do lugar. Normalmente, trata-se de uma tecnologia extremamente relacionada com o artesanato, ou seja, quando o designer utiliza um material ou um tecnologia do lugar, transforma-se em um empreendedor das próprias ideias que, conseqüentemente utiliza o projecto como meio de desenvolvimento criando um produto local que, o mercado global, embora sendo caracterizado pela quantidade, muitas vezes premeia a qualidade." (APARO; SOARES, 2007: 106).

Neste sentido, a criatividade no teatro pode, igualmente, despertar um interesse nas indústrias têxteis e de vestuário existentes, considerando o número elevado de espectadores de teatro por sessões. Esta pode ser, também, uma ocasião para o sector têxtil se desenvolver. Como refere Liliana Soares, considerando que "a indústria têxtil portuguesa perde pelo individualismo empresarial, pela incapacidade para criar ligações entre empresas e pelo insuficiente nível educacional e formativo dos recursos humanos, incluindo a área do design."²⁶

A análise ao sector têxtil e ao fluxo de espectadores de teatro em Fafe, legitima a ação do design de figurino neste contexto e a pertinência deste estudo, propondo-se assim uma estratégia de criatividade e de sustentabilidade.

²⁶ **Fonte de dados:** <http://www.correiodominho.com/cronicas.php?id=7215> acedido a 11/12/2015



Figura 8: Tear mineiro com dois quadros²⁷

²⁷ **Fonte da imagem:**
http://65.media.tumblr.com/b02ca7af98053b8e2bf0276802589eb8/tumblr_inline_n5o3evGxLY1sxater.jpg
acedido a 13/08/2016

4. O teatro como centro de criatividade, mestiço e dinâmico

A hipótese de utilizar o design de figurinos para teatro como mediador cultural de um lugar, pode ser entendida como uma conjuntura para pensar a questão da criatividade numa região. Trata-se de uma casualidade que beneficia do tempo, do espaço e das circunstâncias (BROWN, 2009), promovendo ligações entre os diferentes intervenientes.

Hoje, a realidade atual desvenda uma sociedade complexa e instável, plena de fluxos de pessoas, mercadorias e informação, com diversidade étnica, cultural, religiosa e económica. Ou seja, estamos perante uma realidade mestiça. Como referem François Laplantine e Alexis Nouss no livro “Mestiçagem”, esta alternância de tradições e de comportamentos desvenda uma cultura mestiça. "(...) a partir dos mercados e das praças públicas, por excelência os lugares onde se efetuam as trocas, lugares da aceitação ou da recusa, que, não apenas os povos se cruzam, mas se encontram e misturam." (LAPLANTINE, NOUSS, S.d.).

Um dos lugares públicos mestiço onde se efectuam as transformações de culturas, de comportamentos, de processos é o teatro. Neste sentido, projetar sistemas de produto para uma sociedade mestiça constitui utilizar uma nova racionalidade para projetar produtos, igualmente, mestiços. No design, estas ligações podem ser alcançadas pela criação de conexões entre materiais, processos produtivos, mas também ofícios, disciplinas e profissões.

4.1. Conexões entre o Teatro e a Indústria Têxtil em Portugal

4.1.1. O desenvolvimento da indústria têxtil no Norte de Portugal

Nesta investigação, a escolha do âmbito do design de figurino para teatro, deve-se, quer ao desenvolvimento da indústria têxtil na região norte de Portugal, quer à dinâmica e à criatividade do teatro de Fafe.

Em Portugal, a criação de conexões entre micro-empresas da região da área têxtil pode ser um fator determinante para a sua demarcação no mercado, fazendo-a valer pela qualidade e pela identidade dos métodos produtivos do lugar de pertença. Como refere Liliana Soares, considerando que “a indústria têxtil portuguesa perde pelo individualismo empresarial, pela incapacidade para criar ligações entre empresas e pelo insuficiente nível educacional e formativo dos recursos humanos, incluindo a área do design.”²⁸ A análise ao sector têxtil e ao fluxo de espectadores de teatro em Fafe, legitima a ação do design de figurino neste contexto e a pertinência deste estudo, propondo-se assim uma estratégia de criatividade e de sustentabilidade.

Contudo, novos horizontes sucedem inovando e criando produtos que auxiliem as empresas presentes, reaproveitando e valorizando os caminhos já existentes.

4.1.2. A indústria têxtil do Cavado e do Ave como referência para pensar a criatividade

As indústrias têxteis em Portugal contêm uma vasta tradição, sendo um sector representativo da economia portuguesa, associado à região do Norte. Entre 1999 e 2007 o norte do país tinha como evolução anual de empresas do sector de têxtil 3.885, uma evolução positiva, sendo o nível máximo de empresas no ano de 2005,

²⁸ Fonte de dados: <http://www.correiodominho.com/cronicas.php?id=7215> acedido a 11/12/2015

com o total de 4.306. Existindo uma evolução positiva no numero de empresas no sector do Norte mas, ao longo do período de 1999 a 2007 revela-se uma quebra acentuada entre 2006 a 2007.

Na região do Norte do país existe uma vasta evolução anual de empresas no sector têxtil, por exemplo o linho era cultivado em toda a região do norte, como a seda era usada na execução de cordão, em Portugal produzia-se maioritariamente "tecidos de lã, sedas, linho e algodão"²⁹

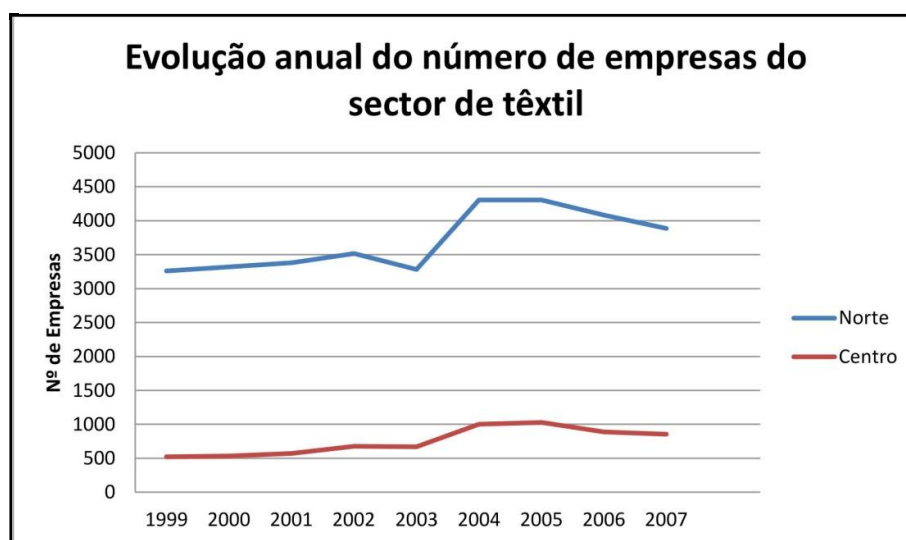


Gráfico 1: Dados do INE, 2009 Gráfico de autor: Ana Carneiro

Durante este período, a região do Norte de Portugal manteve-se, sempre, em primeiro plano, com as empresas de vestuário. Dividindo a região Norte por sub-regiões, analisa-se que as sub-regiões do Cávado e do Ave têm uma concentração acentuada de empresas de vestuário. O Cávado com 25.02% e o Ave com 36.45%. A sub-região do Ave depara-se com maior percentagem devido à localização de mais de metade das empresas da região Norte.³⁰

²⁹ Fonte de dados:

http://negocios.maiadigital.pt/hst/sector_actividade/textil_vestuário/caracterizacao/esboco#i1 acedido a 19/02/2016

³⁰ Fonte de dados: INE, 2009. In

http://www.euroclustex.eu/fotos/editor2/analise_da_industria_textil_e_vestuario_de_portugal_e_galiza.pdf acedido a 9/11/2015

A região do vale do Ave encontra-se com a produção do linho, existindo uma vasta produção, pelo que as tecedeiras aproveitavam cada momento para fiar e tecer com a fortalecimento da produção para além do uso domestico existe uma conexão com o mercado. Neste cenário existia uma vasta procura de fios e de panos "articulada com conhecimento de capacidades humanas e qualidades locais de produção, que induz uma produção especializada, fazendo girar o produto num circuito personalizado no comerciante/intermediário. criando uma rede de produção assente em pequenas oficinas de trabalho domiciliário."³¹ Persistia, igualmente, a tradição local de criação de linho e a sua modificação em fio e tecido. Com o decorrer da atividade o linho deixou de ser a principal produção, tendo declinado a cultura local da planta sobrepondo-se o algodão. "Graças ao seu baixo custo, à sua facilidade de transformação e aos diversos produtos finais possíveis, o algodão torna-se num produto muito popular e na primeira indústria nacional."³² Surgindo fabricas de tecelagem com uma excessiva produção de fio de algodão, dominando assim as duas atividades.

As indústrias de tecelagem certificam-se do escoamento de fio produzido pela produção mecanizada das empresas de que produzem o fio.

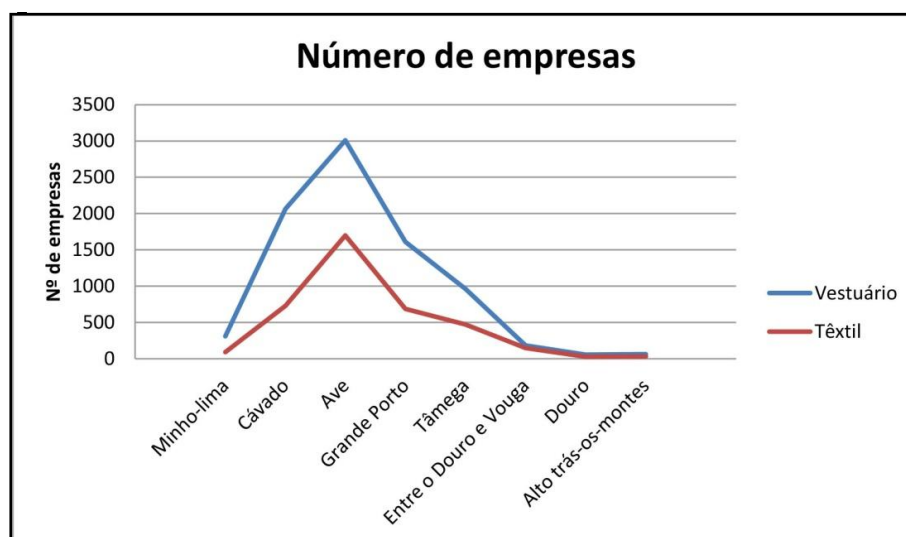


Gráfico 2: Dados do INE, 2009. Gráfico de autor: Ana Carneiro

³¹ Fonte de dados: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/1183.pdf> acedido a 18/02/2016

³² Fonte de dados: <http://planeamentoterritorial.blogspot.pt/2011/10/o-vale-do-ave-e-industria-textil.html> acedido a 20/02/2016

Como se verifica no gráfico 2, as sub-regiões do Norte, Cávado e Ave, expõem uma elevada concentração de empresas de vestuário e têxteis. As empresas de vestuário vão desde a preparação, o tingimento e a fabricação de artigos de peles com pelo.

A maior fábrica do norte de Portugal de fiação e tecelagem do Rio Vizela, beneficiava do curso de água do rio para impulsionar a mecanização do processo produtivo um "motor natural", aniquilando a produção de fio algodoeiro de Portugal (utilização de aparelhos de fiar) e por vezes de Inglaterra.

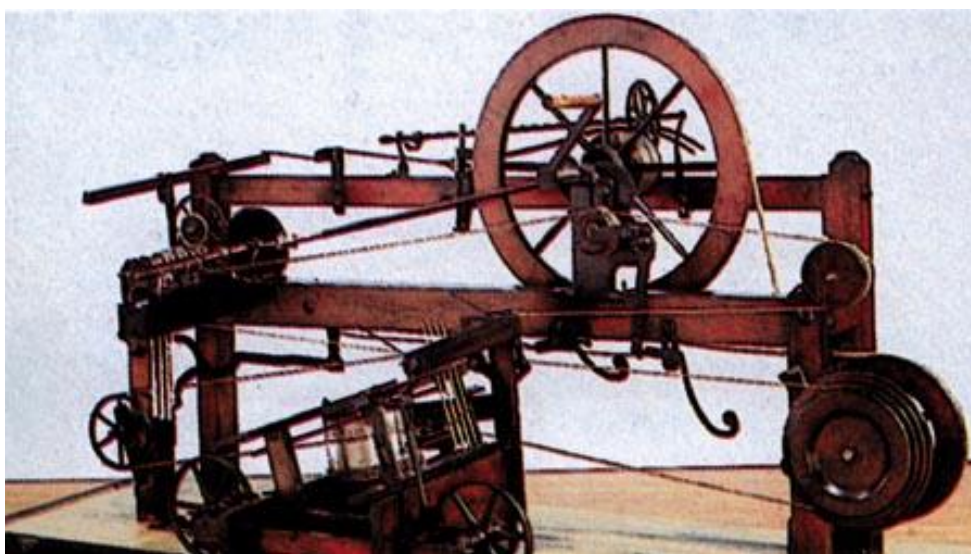


Figura 9: Máquina de fiar, que acelerou a fabricação de tecidos no início da Revolução Industrial³³

No suceder da década de 1870 as empresas fabris posicionaram-se nas zonas rurais, "decidida essencialmente sobre os menores custos de produção que os aproveitamentos hidráulicos propiciavam, desenvolvendo-se uma procura de locais bafejados por cursos de água propiciadores de quedas de água, numa situação em que quase todos os factores acabariam por serem mais acessíveis (terrenos, energia, mão-de-obra)"³⁴, partindo assim por uma gratificação do abastecimento dos mercados.

Surgindo de seguida empresas têxteis completas, empresas estas que se designavam a associar a fiação a tecelagem, como também tinturaria e estampagem.

³³ **Fonte da imagem:** <http://professor-josimar.blogspot.pt/2009/08/revolucao-que-mudou-o-mundo-capitalista.html> acedido a 18/02/2016

³⁴ **Fonte de dados:** <http://planeamentoterritorial.blogspot.pt/2011/10/o-vale-do-ave-e-industria-textil.html> acedido a 20/02/2016

4.2. A evolução do Teatro em Fafe: a Plataforma Fafe - Cidade das Artes

O sector do teatro em Portugal obteve uma evolução positiva, de 1960 a 2014 conquistando 11,796³⁵. Mediante a análise ao número de espectadores de teatro, sobretudo no norte do país e em particular em Fafe, verifica-se que se em 2011 se alcançou 10.955 espectadores, em 2014 o número de espectadores aumentou para 25.259.

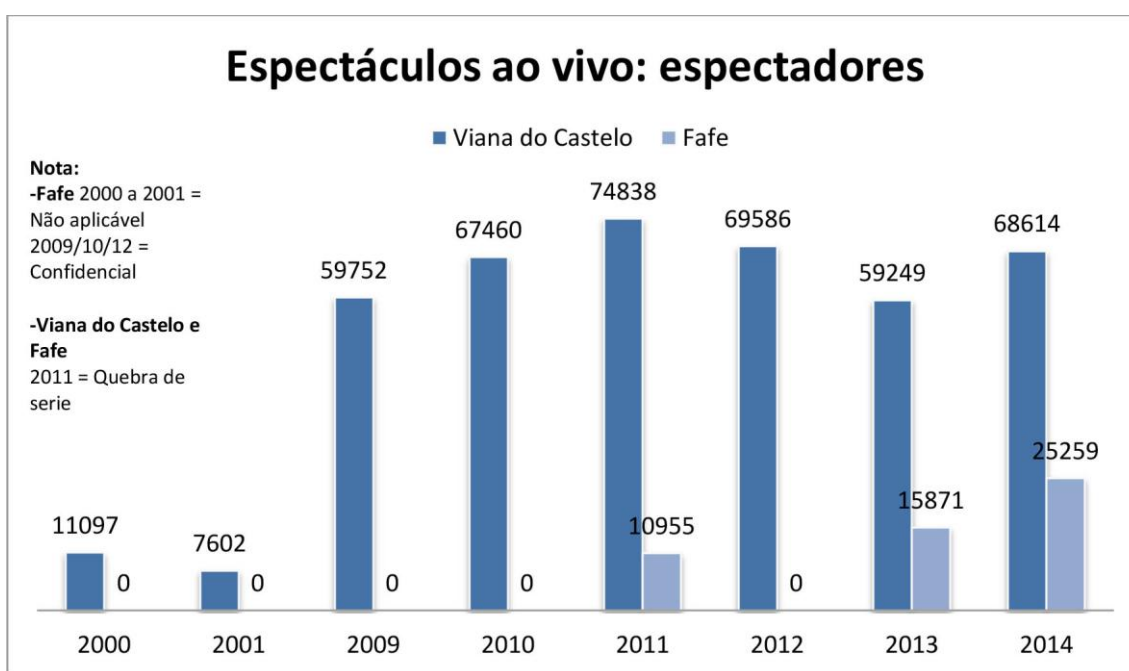


Gráfico 3: Dados do INE, 2015 Gráfico de autor: Ana Carneiro

Estes valores podem estar relacionados com identidade atual da cidade de Fafe, um lugar que cruza culturas e logo, um lugar mestiço e por isso, um contexto favorecedor à criatividade. Fafe, descrita como a cidade mais brasileira de Portugal,

³⁵ **Fonte de dados:** INE, Inquérito aos Espetáculos, <http://www.pordata.pt/DB/Portugal/Ambiente+de+Consulta/Tabela> acessado a 15/11/2015

promove ações promotoras da ligação com o Brasil e outras culturas. Como refere o vereador da Cultura da Cidade fafense, Pompeu Martins, pretende-se destacar as ligações que marcaram e assinalam esta mestiçagem através de diferentes ações como, por exemplo, a "capoeira, recriações teatrais e momentos de fotografia, eventos que (...) representa os brasileiros(...)"³⁶ que agrega outras culturas com a cultura local, proporcionando um palco de preferência a artistas nacionais e estrangeiros. O seu conhecimento na criação de trabalhos é divulgado a nível regional, nacional e internacionalmente "os fafenses apresentam-se na Galiza com quatro espetáculos"³⁷, fruto do trabalho da Plataforma Fafe – cidade das artes que "(...) fará a ponte entre a tradição e o contemporâneo, estimulando um espírito crítico, esclarecido e reflexivo dos agentes culturais e dos cidadãos em geral. Um projeto aberto a todos para que a cidadania fafense se cumpra com felicidade e sentido de realização dos seus intervenientes."³⁸

Como refere o sociólogo Zygmunt Bauman acerca do fenómeno da modernidade líquida, hoje, a insegurança dos espaços públicos coíbe a sustentação das qualidades necessárias para que as pessoas se interessem na vida pública, pelo que é importante criar alternativas, para que a "(...) sociedade apostada no combate por se tornar melhor e pela perfeição". (BAUMAN, 2007: 177).

Nesta investigação pretende-se provar que o designer contribuir para a sustentabilidade de micro-empresas da indústria têxtil da região, através do trabalho de figurino para teatro. Para provar esta tese, parece fundamental analisar e avaliar, em termos de aplicação, quer o caso de estudo Plataforma Fafe - Cidade das Artes, quer o sector têxtil com que se relaciona.

³⁶ **Fonte de dados:** <http://www.publico.pt/local/noticia/fafe-recria-periodo-da-emigracao-para-o-brasil-e-sublinha-ligacao-aquele-pais-1707803> acedido a 11/12/2015

³⁷ **Fonte de dados:** <http://bloguedominho.blogs.sapo.pt/fafe-cidade-das-artes-marca-presenca-em-2537048> acedido a 11/12/2015

³⁸ **Fonte de dados:** http://static.cm-fafe.pt/camara-municipal-de-fafe/52/39300/cidadedasartes_1.pdf acedido a 2/11/2015

5. Trabalho de campo: A Plataforma Fafe - Cidade das Artes como centro criativo com o âmbito têxtil



Gráfico 4: Ramificação dos descendentes da Plataforma da Casa das Artes. **Gráfico de autor:** Ana Carneiro

Nesta primeira fase, analisar-se-á a Plataforma Fafe – Cidade das Artes, recorrendo à metodologia da Pattern-Language, de Alexander, nomeadamente, quando o autor refere que “isto significa que se deve tratar a pattern com uma ‘entidade’; tentando conceber esta entidade, o inteiro e o todo, antes de se começar a criar quaisquer outras patterns.” (ALEXANDER cit in SOARES 2012: 464). Em termos concretos, a Plataforma artística de Fafe da Cidade das Artes apresenta pattern distintas. A pattern fulcral será a Casa da Cultura mais propriamente a oficina de costura.

Num segundo ponto, identificar-se-ão e analisar-se-ão, quer as entidades da indústria têxtil com que a Plataforma Fafe - Cidade das Artes se relaciona, quer os materiais fornecidos pelas mesmas. Neste sentido, em termos de funcionamento, este segundo ponto deste estudo debruça-se na parte da “Casa da Cultura”.

5.1. O teatro

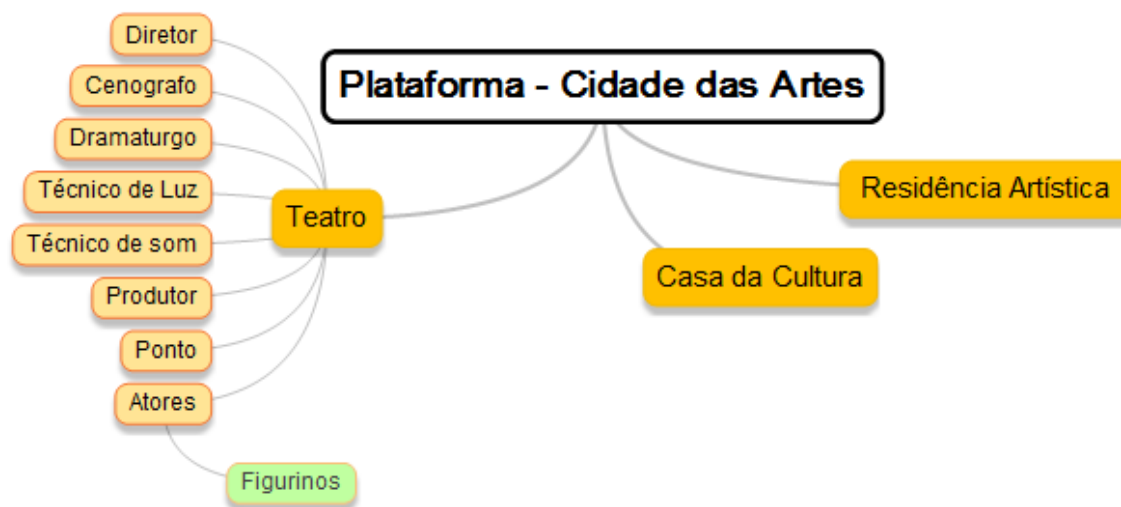


Gráfico 5: Designação dos elementos do Teatro. **Gráfico de autor:** Ana Carneiro

O Teatro Cinema de Fafe foi mandado construir por José Summavielle Soares³⁹ em 1923, abrindo ao público no ano seguinte. A sua fachada é característica da arquitetura brasileira "(...) fachadas amplas, revestidas de belíssimos azulejos multicolores, com numerosas portas e janelas, de pé direito considerável. As varandas estreitas, quase sempre a toda a largura do prédio(...)"⁴⁰ sendo uma arquitetura marcante no urbanismo na cidade de Fafe. A fachada é pintada em tons de cor-de-rosa, com cupidos de tom amarelo, simbolizando o amor às artes. A fachada frontal do Teatro Cinema composta pelo respetivos cupidos pretende transmitir e remeter para o mundo do fascínio, desejo e estima pessoal.

³⁹ **José Summavielle Soares**, presidente da câmara na I República, criador do Teatro-Cinema de Fafe e proprietário da fábrica do Bugio.

⁴⁰ **Fonte de dados:** <http://www.cm-fafe.pt/pt/completo/35> acessado a 04/07/2016



Figura 10: Da esquerda para direita: Fachada frontal e lateral direita do Teatro Cinema. Fachada posterior e lateral direita. **Foto de autor:** João Meira

No interior do Teatro Cinema de Fafe encontram-se 305 lugares, distribuídos por plateia 171 e camarotes 134. No primeiro piso encontram-se 60 lugares e no segundo piso 74 lugares. A arquitetura do interior do Teatro Cinema tem uma forma de ferradura, o teto possui um formato de um abobada sendo esta decorada por "(...) motivos pictóricos alusivos a músicos famosos (Chopin, Rossini, Haydn e Mozart), além da figuração do firmamento"⁴¹, com uns tons de bege e castanho.



Figura 11: Da esquerda para direita: Interior do Teatro Cinema vista da parte posterior do teatro. Interior do Teatro Cinema vista frontal. **Foto de autor:** João Meira

⁴¹ **Fonte de dados:** <http://www.fafe.com/index.php/fafeconcelho/cultura/cine-teatro> acedido a 05/07/2016

5.2. A Residência artística

A residência artística é um local onde todos os artistas de várias nações como, por exemplo, o Brasil e a Espanha, se encontram compartilhando assim o mesmo espaço.

Trata-se de um lugar de criatividade, de lazer e descanso, transformando-se assim na sua segunda casa durante a estadia no Teatro Cinema de Fafe. Neste local os artistas trocam saberes, ideias, experiências, assimilando novas técnicas de trabalho e de criação.



Figura 12: Residência Artística. **Foto de autor:** Ana Carneiro

5.3. A Casa da Cultura

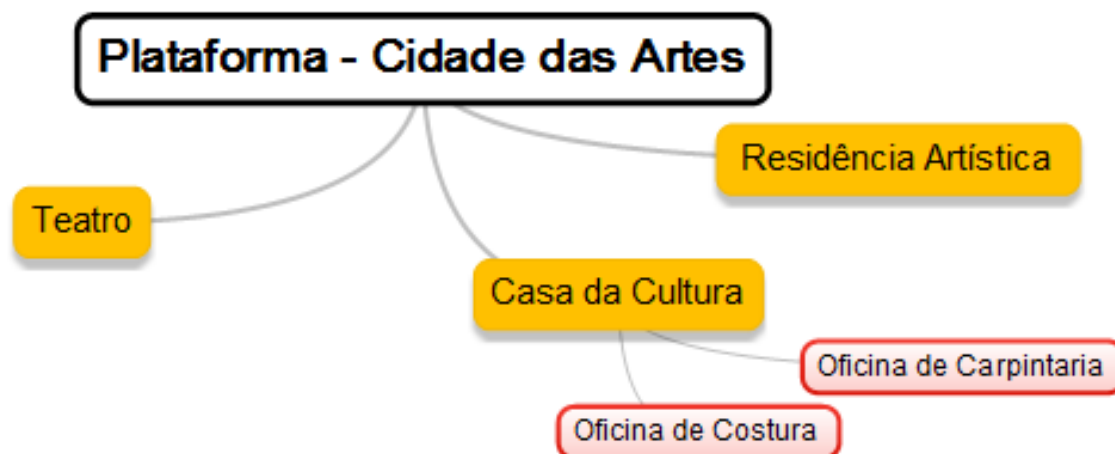


Gráfico 6: Departamento de oficinas. Gráfico de autor: Ana Carneiro

A Casa da Cultura é constituída por três pisos com um número elevado de janelas e portas, tendo um grande jardim em sua frente com um pátio amplo. As suas fachadas têm uma parede espessa onde, na fachada frontal da Casa da Cultura é "construída em pedra revestida de azulejos de tons azuis, sendo as esquinas, soleiras e ombreiras de cantaria"⁴², pintada em branco e pedra ao redor das janelas.



Figura 13: Da esquerda para direita: Fachada frontal da Casa da Cultura. Fachada posterior da Casa Cultura. Foto de autor: Ana Carneiro

⁴² Fonte de dados: <http://www.cm-fafe.pt/pt/completo/73> acedido a 05/07/2016

A casa da Cultura tem diversas salas e auditórios, sendo que em três salas se realizam os ensaios e a preparação de peças e aulas de teatro. Estas salas encontram-se num espaço amplo de portas e janelas de madeira, com uma elevada altura dando assim uma luminosidade à sala.



Figura 14: Da esquerda para direita: Aula de movimento com alunas da IESF. Aula de concentração motora com alunas IESF. **Foto de autor:** Grazziele Santos

No interior da Casa da Cultura existe uma abobada em vidro, transmitindo a luz do dia para o seu interior. Em termos simbólicos, a força deste elemento arquitectónico foi convertido em elemento de comunicação, tornando-se parte importante do logótipo de Fafe Cidade das Artes.



Figura 15: Da esquerda para direita: Abobada da Casa da Cultura. Logótipo de Fafe cidade das Artes . **Foto de autor:** Ana Carneiro

Este edifício contém duas salas, nomeadamente, as oficinas do carpinteiro e o atelier da costureira. No primeiro espaço trabalha um carpinteiro, o Senhor Guilherme e no atelier de costureira trabalha uma costureira, a Senhora Marília.



Figura 16: Da esquerda para direita: Oficina de carpintaria. Oficina de costura. **Foto de autor:** Ana Carneiro

5.3.1. A oficina de carpintaria

A oficina de carpintaria situa-se na parte posterior da Casa da Cultura, e trata de trabalhos com madeiras, arames, tintas, colas, espumas, gesso. Neste espaço procedem-se a elaboração de máscaras, mascotes, cenários, adereços, arranjos de elementos existentes, entre outros.

O carpinteiro, Senhor Guilherme, trabalha em tudo que seja realizado com este tipo de materiais, em diversas dimensões, mediante o que seja pedido.



Figura 17: Da esquerda para direita: Oficina de carpintaria. Mascote da freguesia de Fareja (cabra). **Foto de autor:** Ana Carneiro

5.3.2. A oficina de costura

Oficina de costura é o espaço onde são pensados e realizados todos os figurinos do Teatro Cinema. Um espaço acolhedor onde todo o ser humano entra e fica entusiasmado e afortunado com o trabalho realizado num espaço que apenas existe duas maquinas de costura (corte e coze, ponto corrido), duas mesas, uma tabua de passar a ferro e um espelho onde todos os atores visualizam as suas emoções nas provas do figurino.



Figura 18: Da esquerda para direita: Máquina corte e coze. Máquina de ponto corrido. **Foto de autor:** Ana Carneiro

Todos os artistas admiram o belo trabalho realizado pela costureira D. Marília, que executa figurinos há dez anos. Nas mesas presentes nesta oficina encontram-se diversos desenhos de figurinos realizados pelo encenador Moncho Rodriguez, dando assim início para a escolha de tecidos e de seguida para o corte dos mesmos.

Neste espaço apenas existe uma janela, janela esta que pode-se visualizar as pessoas a passear pela rua e adquirir energia e imaginação para alcançar o objetivo pretendido.

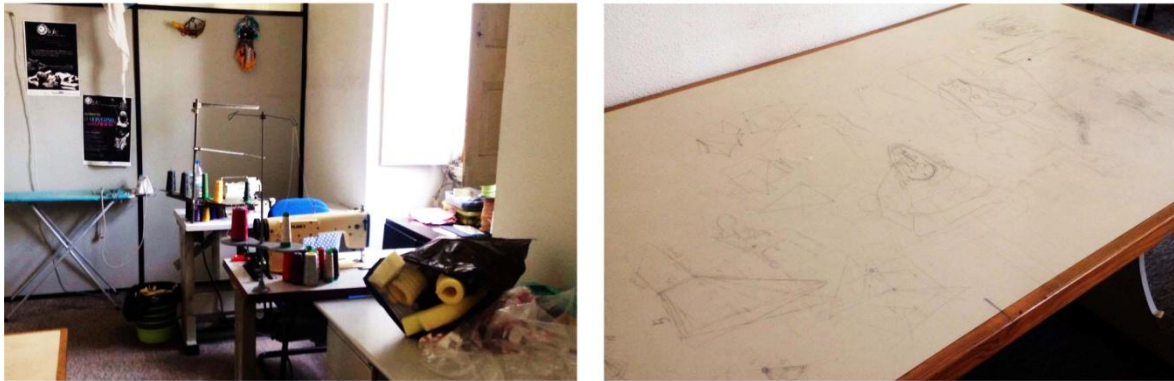


Figura 19: Da esquerda para direita: Máquina corte e coze. Máquina de ponto corrido. **Foto de autor:** Ana Carneiro

A D. Marília, costureira da Cidades das Artes, tem como formação acadêmica o 9º ano, costurando desde pequena roupa para as suas bonecas e de suas amigas conquistou um curso de corte e costura⁴³.

O seu interesse pelo teatro foi-lhe transmitido pelos seus familiares, que eram atores amadores, sendo há dez anos que costura figurinos para teatro. D. Marília adaptou os conhecimentos que tinha de costura ao âmbito teatral como a própria explica: "não aprendi a fazer figurinos com ninguém apenas o Moncho desenha-os e eu costuro, claro que aprendi novas aplicações com o Moncho".⁴⁴

Como costureira da Cidade das Artes, D. Marília define o figurino como um elemento que faz parte da encarnação de uma personagem, logo o figurino encarna a personagem, dando como exemplo uma rainha que não vai vestir um calça de ganga. "Este conjunto de elementos visuais vai desde as peças de vestuário propriamente ditas, até às máscaras, cabeleiras, maquilhagem e acessórios diversos, como jóias armas etc.." (ALVAREZ, REBELLO, MELO, JACQUES, GONÇALVES, SANTOS, AREZ, 2005: 55).

Desde o início da entrevista, D. Marília descreve que a criação do figurino é importante principalmente nas características históricas e físicas, destacando as particularidades históricas. Como referem Marta Castro e Nara Costa "o figurino é fruto da interpretação do enredo a ser trabalhado.

⁴³ **Entrevista realizada:** Sr. Marília Martins dia 05 de Maio de 2106 (ver apêndice 2)

⁴⁴ **Entrevista realizada:** Sr. Marília Martins dia 05 de Maio de 2106 (ver apêndice 2)

Após uma análise profunda de cada personagem, é possível identificar as características de cada uma, seus gostos, manias, sua personalidade. A roupa tem que traduzir todas essas descobertas para que o ator possa entrar na alma do personagem e conseguir passar para o público." (CASTRO, COSTA, 2010: 90) pois, as características físicas podem existir num ator baixo a representar uma personagem alta.

Durante a entrevista D. Marília narra que "foram tantos os figurinos que obtiveram mais concentração e trabalho, porque todos os figurinos realizados são muito elaborados. O Moncho não desenha coisas simples. Tiveram muitos figurinos realce no público, mas principalmente do D. Afonso Henriques que tem o seu escudo realizado em carcas de latas de metal, mas também a D. Teresa com um vestido de sete saias toda em renda"⁴⁵.

Na casa da cultura todos os figurinos são realizados para cada peça, porém quando o trabalho já se encontra num tempo limitado pondera-se reutilizar algum figurino de alguma peça.



Figura 20: Departamento dos figurinos. **Foto de autor:** Ana Carneiro

⁴⁵ **Entrevista realizada:** Sr. Marília Martins dia 05 de Maio de 2106 (ver apêndice 2)

5.3.3. Outros intervenientes da Plataforma Fafe – cidade das Artes importantes para a definição de um figurino

Na Plataforma Fafe – cidade das Artes existe, para além do carpinteiro e da costureira, existem outros profissionais especificamente orientados para a disciplina do teatro como, por exemplo, o encenador, os atores, uma produtora e um operário de oficinas, fortalecendo a escolha da aplicação deste estudo na Plataforma Fafe - cidade das Artes, orientado para o design de figurinos.

O design de figurinos, a cada ano que passa, tem sido um ponto fulcral para o teatro. Os espetáculos proporcionam interação com o público, "procurando estabelecer uma relação com a realidade e o mundo cênico.

Deste modo, o figurino passa a preocupar-se com a construção do personagem, expressão corporal do ator, o enredo trabalhado"(CASTRO, COSTA, 2010: 82). Com a evolução e com os pontos fulcrais definidos na construção de um figurino, os espetáculos tornam-se mais enriquecidos e com uma realidade aumentada.

Especificamente, na Plataforma Fafe – cidade das Artes, o papel do encenador, da produtora e dos atores tem uma ação preponderante na decisão e na construção dos figurinos.

O encenador Moncho Rodriguez intervém em todas as partes tais como no desenvolvimento dos cenários criando um ambiente de representação, nos figurinos criando vestes enquadradas há peça e também na dramaturgia criando assim a peça teatral.

Neste sentido, a comunicação entre diferentes departamentos e entre as pessoas é fundamental para que o todo, que é o teatro de Fafe, resulte.



Figura 21: Ensaio da peça "O Desejado" na Póvoa de Lanhoso, com encenador Moncho Rodriguez e atores⁴⁶

⁴⁶ **Fonte da imagem:** <https://www.youtube.com/watch?v=LyqTqfvGq04> acedido a 16/08/2016

5.2. As entidades da indústria têxtil da região do Ave que se relacionam com a Casa da Cultura da Plataforma das Arte

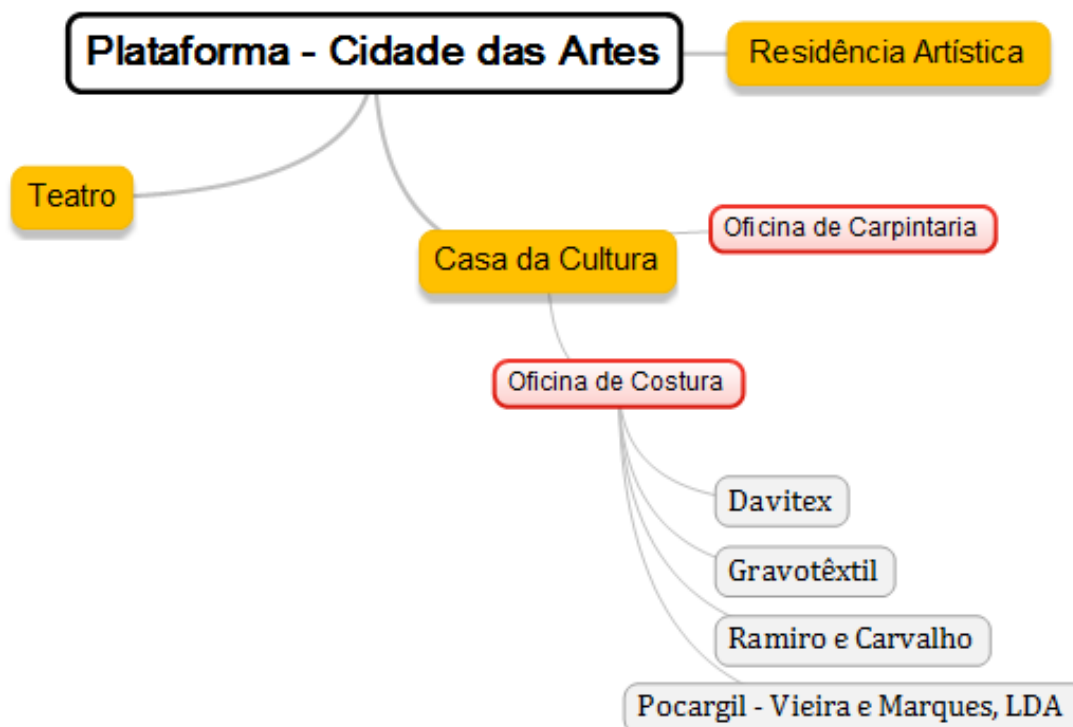


Gráfico 7: Empresas fornecedoras da oficina de costura da casa da cultura de Fafe. Gráfico de autor: Ana Carneiro

5.2.1. As empresas

Os intervenientes que se relacionam com Fafe Cidade das Artes localizam-se em terras diferentes, designadamente, entidades da indústria têxtil como, nomeadamente, a empresa Pocargil - Vieira e Marques, LDA do grupo Pocargil⁴⁷, Davitex, Gravitêxtil e Ramiro e Carvalho.

- A empresa **Pocargil - Vieira e Marques, LDA** localiza-se na Póvoa de Lanhoso no parque industrial de São Martinho do Campo e dedica-se à confeção de malhas. Integrada num projeto industrial do setor têxtil com cerca de vinte e cinco anos, Vieira e Marques, LDA inclui também: "uma empresa de acabamentos têxteis em Braga, a Carvitin, que emprega cerca de 140

⁴⁷ Entrevista realizada: Sr. Marília Martins dia 05 de Maio de 2016 (ver apêndice 1)

trabalhadores; outra empresa de conceção de vestuário em Marrocos e também em Espanha com sede em Barcelona; e uma empresa de confeção têxtil, a M Look, com sede em Fafe."⁴⁸

- A empresa **Davitex**, trabalha com têxteis e estampagem, situa-se em Ponte Nova - Golães, no concelho de Fafe.
- A empresa **Gravotêxtil**, presta serviços de tingimento e acabamentos em todo tipo de malhas, inserida no sector da industria têxtil. Esta mesma empresa situa-se na Travessa da Agrela nº 26 Fafe.
- Empresa **Ramiro e Carvalho**, produzem vários artigos tais como t-shirts, polos shirts como também, sweatshirts, para homem mulher e inclusive criança. Ramiro e Carvalho tem como objetivo de satisfazer os clientes trabalhando com fornecedores nacionais e internacionais. Na empresa permanece um slogan "oferecer, num só serviço, qualidade, eficiência, confiança e amizade tentando encontrar a melhor solução para cada cliente", fundada em 1992.



Figura 22: Mapa dos intervenientes envolvidos no processo. **Foto de autor:** Ana Carneiro

⁴⁸ **Fonte de dados:** <http://www.lojadefabrica.pt/Home/Empresas?idEmpresa=14> acessado a 10/06/2016

5.2.2. Os materiais

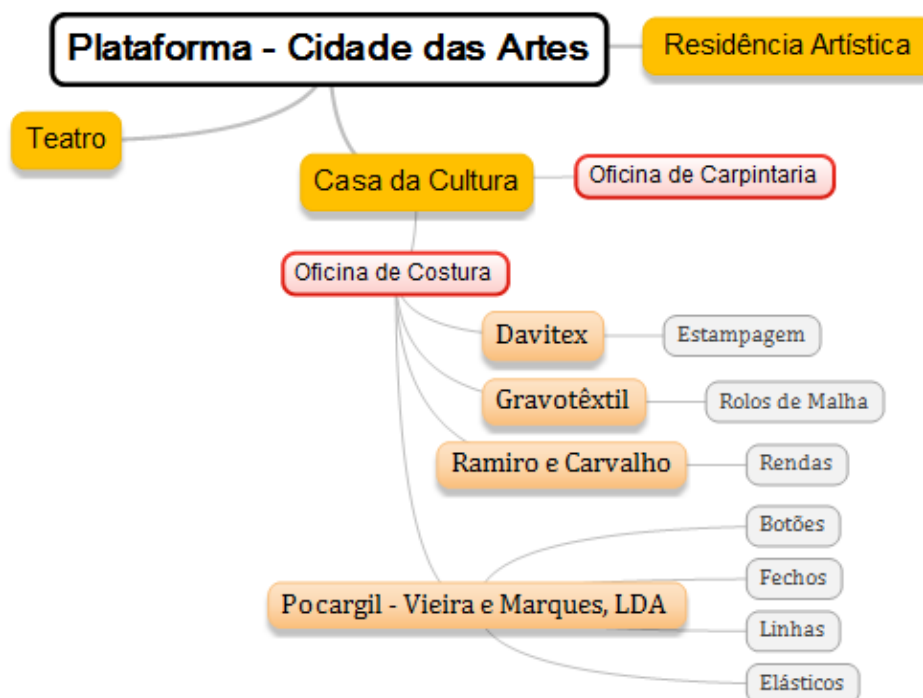


Gráfico 8: Tipos de materiais que as empresas doam para as oficinas da casa da cultura. **Gráfico de autor:** Ana Carneiro

5.2.2.1. A Oficina de Costura da Plataforma das Artes

No teatro-cinema todo o material existente é utilizado na criação de cenários e de figurinos. O material é oferecido por fábricas da região do Ave, designadamente, a Pocargil - Vieira e Marques, LDA, a Gravotextil, Dabitex e Ramiro e Carvalho.



Figura 23: Da esquerda para direita: Diversos tipos de tecidos rendados, na oficina de costura. Botões de plástico e alumínio guardados em garrafas de plástico que se encontram na oficina de cultura. **Foto de autor:** Ana Carneiro



Figura 24: Da esquerda para direita: Rolos de tecidos nas oficinas de costura, fornecidos pelas empresas. Diversos tipos de rendas e tons nas oficinas de costura. **Foto de autor:** Ana Carneiro

O material oferecido consiste em restos que não serão utilizados pelas entidades empresariais, pelo que se trata de reaproveitamento de material que arriscaria converter-se em lixo. Esta ação criativa entre o teatro e o sector têxtil contribui para a sustentabilidade económica da região, legitimando a pertinência desta investigação.



Figura 25: Da esquerda para direita: Inúmeros rolos de linha com cores divergentes na oficina de costura. Rolo de fita de renda nas oficinas de costura. **Foto de autor:** Ana Carneiro

5.2.2.2. As empresas envolvidas com a Oficina de Costura da Plataforma das Artes

A empresa Pocargil - Vieira e Marques, LDA encontra-se em Póvoa de Lanhoso na zona industrial de São Martinho do Campo. Pocargil é uma empresa dedicada a confecção de malhas, fornecendo material para a oficina de costura do teatro de Fafe, como por exemplo fechos, botões, linhas e elásticos.



Figura 26: Da esquerda para direita: Botões. Fechos. Linhas. **Foto de autor:** Ana Carneiro

Gravotêxtil é uma empresa localizada em Fafe, no sector da industria têxtil, dedica-se ao tingimento de malhas e ao acabamento das mesmas. Esta empresa fornece ao teatro de Fafe diversas malhas com tons diversos.



Figura 27: Da esquerda para direita: Malha azul e branca. Malha com tom cinza. **Foto de autor:** Ana Carneiro

Empresa Ramiro e Carvalho fundada em 1992, situa-se na zona industrial do Socorro em Fafe, produz vários artigos de vestuários, para homem mulher e também criança. Ramiro e Carvalho tem como objetivo satisfazer todos os seus clientes.

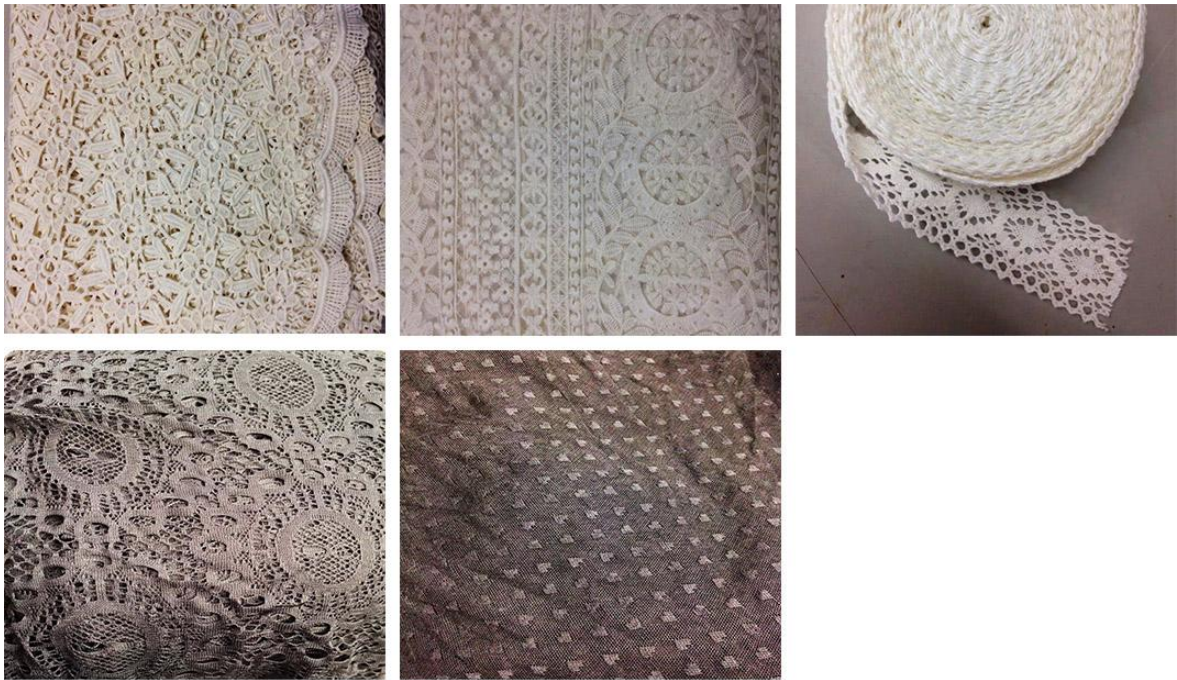


Figura 28: Da esquerda para direita: Rendas brancas e rendas pretas. **Foto de autor:** Ana Carneiro

6. Trabalho de Campo: a costura como Cultura do Fazer

Em termos de trabalho de campo este estudo implicou a estadia na residência da Cidade das Artes, mais propriamente em Fafe, durante um período de três meses, permitindo a interação com os diversos intervenientes e as atividades do projeto da Plataforma das Artes.

6.1. Primeira fase: reconhecimento dos intervenientes, do espaço e dos materiais

A primeira fase de residência consistiu na integração no atelier de costura do teatro de Fafe. Este momento foi muito importante para a investigação, no sentido que permitiu reconhecer os materiais e os fornecedores para que a integração na execução dos trabalhos de costura fosse bem-sucedido.

Os primeiros trabalhos compreenderam coser botões, alinhar bainhas, tirar moldes, cortar e coser peças. Nesta fase, o trabalho foi realizado com a costureira Marília. A cultura do fazer desenvolvendo um projeto, passa pelo conhecimento do material em questão, no sentido que "o conhecimento do material é uma das características que permite um processo projetual adequado"(APARO, SOARES, 2012: 73), analisando todos os fatores tecnológicos e culturais. Derivando do material escolhido, uma das maiores importâncias era saber modelar, partindo assim para uma costura, quer manual, quer de maquinaria, com o objetivo de dominar as ferramentas específicas na criação de novos produtos. Para um designer é necessário ter conhecimento das técnicas de costura, da cultura do fazer, cruzando-a com a cultura do projeto.

No desenvolvimento de um produto de costura é necessário começar pelo desenho do produto desejado, nomeadamente realizando os moldes que são colocados na parte superior dos tecidos.

Posteriormente, executa-se o corte dos tecidos. Depois do corte alinhava-se a peça, tendo ou não sobreposições de tecidos, mantendo assim a peça organizada para passar à costura. Dependendo da peça em questão, prossegue-se com a parte de costura, podendo esta ser passada à máquina de ponto corrido ou mesmo à máquina de corte e cose.

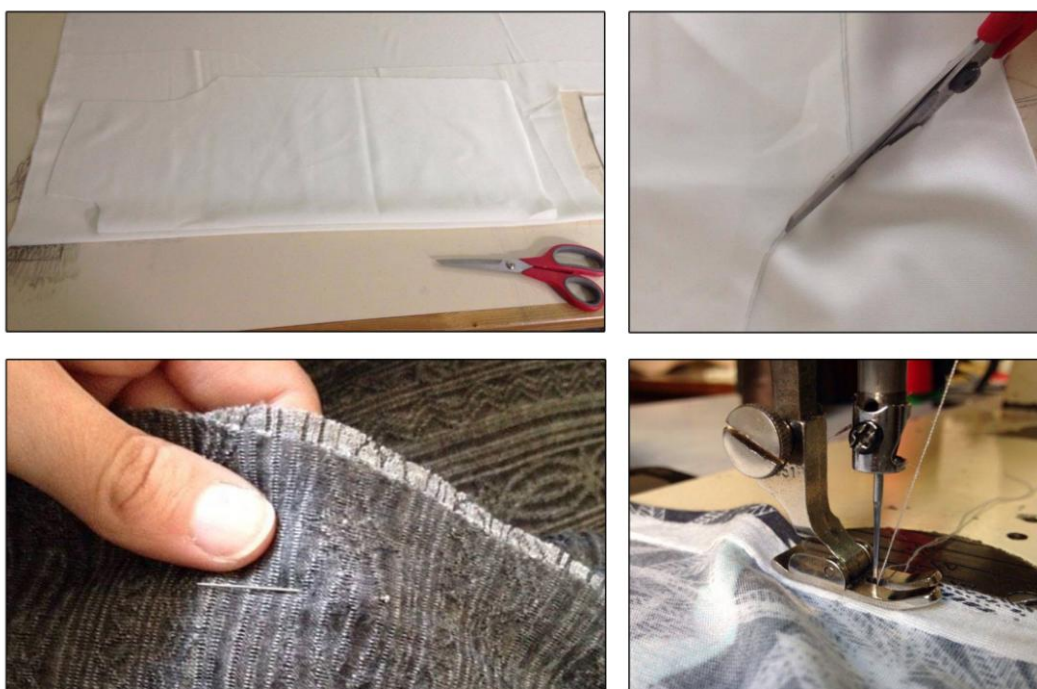


Figura 29: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Molde da peça. Corte. Alinhavar. Costurar produto final.
Foto de autor: Ana Carneiro

6.2. Segunda fase: criação de pontos de contato entre o saber da Academia e o saber do mundo da Costura e do Teatro

Numa segunda fase, depois da aprendizagem acerca do mundo da costura, criaram-se ocasiões de projeto, permitindo aplicar os conhecimentos adquiridos na licenciatura em Design do Produto e no mestrado em Design Integrado do Instituto Politécnico de Viana do Castelo.

Neste segundo momento foram realizadas participações em diferentes peças de teatro como, por exemplo, O Pozzo, as Jornadas Literárias, a Terra Justa e as NAC'S - Núcleo de arte e Criatividade. Com intervenções distintas, desde a construção de adereços à participação em partes de figurinos, nesta fase trabalhou-se com os materiais à escala real, permitindo adquirir um conhecimento acerca das características do material, designadamente, entendendo as hipóteses de o transformar, ou não para atingir o objetivo pretendido. Neste momento projetual, todos os fatores foram considerados, pois durante o processo de construção são tomadas decisões cruciais. Em termos de escolha considerou-se: o peso do material, a forma de colocar o acessório facilitando a sua utilização, a adequação do material escolhido em função do pretendido.



Figura 30: Da esquerda para direita: Figurino de uma velha para a Semana das Jornadas Literárias. Adereço de Asas para a peça "O Pozzo". Construção de Mão de bebé para a peça "O Pozzo". **Foto de autor:** Ana Carneiro

7. Projeto: Criação de um figurino para o V Encontro de Palhaços do Mundo de 2017

7.1. Apresentação do tema

Desde 2013 que a Cidade das Artes realiza o Encontro de Palhaços do Mundo, com o objetivo de proporcionar momentos de cultura, diversão e entretenimento aos seus cidadãos. Os encontros decorrem durante vários dias com inúmeros espetáculos, cruzando diferente culturas. Como refere o jornal expresso de Fafe trata-se de uma "intervenção de artistas de todo o mundo, como Portugal, Brasil, Espanha, Holanda e Colômbia"⁴⁹ para todas as crianças até aos 12 anos de idade, estendendo-se a todas as pessoas. No decorrer do Encontro de Palhaços do Mundo, as ruas de Fafe encontram-se pintadas com imagens de sorrisos e gargalhadas como manifesto do divertimento que se pretende proporcionar. Cada espetáculo é singular e distinto para permitir a troca de culturas, arte e linguagens artísticas, enriquecendo o conhecimento dos espectadores.

A criação de um figurino para o V Encontro de Palhaços do Mundo de 2017 surge no decorrer do diálogo com o encenador Moncho Rodriguez sobre os espetáculos que decorrem anualmente na cidade. Como refere Moncho Rodriguez a cidade de Fafe, por meio da Plataforma Cidade das Artes, proporciona diferentes momento culturais como: "Encontro Pedagógico, Encontro de Palhaços, Fafe dos Brasileiros, Ah!Vivart e Terra justa"⁵⁰. Perante este leque de opções, escolheu-se o Encontro de Palhaços como plano de ação para a fase de projeto da investigação, quer por parecer ser um cenário transmissor de histórias, de sonhos e também tradições, quer por abranger palhaços e acolher palhaços vindo de todos os cantos do mundo gerando, deste modo as mais diversas emoções aos espetadores.

⁴⁹ Fonte de dados: <http://www.expressodefafe.pt/encontro-de-palhacos-do-mundo-regressa-a-nossa-cidade/> acedido a 22/08/2016

⁵⁰ Fonte de dados: <https://www.facebook.com/messages/search/rodriguez.teatro?query=rodr> acedido a 18/07/2016



Figura 31: Da esquerda para direita: Espetáculo de TRIP TRAP TRUPE. Espetáculo Brócolis com a realização de Cia Animee no Encontro de Palhaços do Mundo - Fafe 2016. **Foto de autor:** Grazziele Santos

7.2. Fundamentação do tema

Esta fase, iniciada em junho de 2016, consiste na etapa de projeto, designadamente, na criação de um sistema de figurino para o V Encontro de Palhaços do Mundo de 2017. Por um lado, a curto prazo, o objetivo é criar um projeto cheio de histórias, memórias, tradições, costumes pronto a receber um público atento, curioso e com vontade de viver experiências de sensações e de conhecimento. Por outro lado, a longo prazo, pretende-se provar que a disciplina do design é fundamental no contexto do teatro, no sentido de criar aptidões na criação de cenografias, adereços e figurinos destinados a todo tipo de espetáculo e de público.

Como refere John Chris Jones (JONES cit in SOARES, 2012) a disciplina do design, pela sua natureza projetual, considera o espaço e o tempo, demonstrando a competência para criar e renovar cenários, (re)projetar adereços e figurinos, questionando tudo, em função do bem-estar do ser humano. Perante o figurino o design pode intervir na totalidade, em todas as personagens que representam uma sociedade, os hábitos, o tempo e o espaço em que esta se encontra, pontos fulcrais para o teatro e para a realidade.

7.2.1. Âmbito

Etimologicamente, a palavra palhaço⁵¹ deriva do vocábulo italiano PAGLIACCIO, que é derivado de PAGLIA, que significa palha. “O nome começou a ser usado porque a primitiva roupa desse cômico era feita do mesmo pano e revestimento dos colchões: um tecido grosso e listrado, e afogada nas partes mais salientes do corpo com palha, fazendo de quem a vestia um verdadeiro "colchão" ambulante. Esse revestimento de palha os protegia das constantes quedas e estripulias.” (NICOLETTE, 2016: 11).

A origem da figura do palhaço remonta ao período da Antiga Grécia. “O clown⁵² ou palhaço tem suas raízes na baixa comédia grega e romana, com seus tipos característicos, e nas apresentações da comedia dell'arte.”⁵³ Este tipo de apresentações era suportado com o apoio dado aos atores nos seus diálogos, nas danças, nos monólogos ou nos cantos, facilitando a improvisação.

A Idade Média é marcada pela existência de personagens cômicas da cultura popular medieval. “Os tipos característicos da baixa comédia grega e romana; os bufões e bobos da Idade Média;” (NOVAES, DESSANDRE, 2010: 67) que assistiam as funções cerimoniais criticando atos, criando uma vida semelhante. Neste período histórico, os palhaços transformavam-se na figura do Bobo da Corte.

Neste estudo, considerando que se pretende acentuar a cultura do lugar e a cultura do fazer, parece importante acentuar a escolha do âmbito com estas competências. Como refere Maria Morim "o autor Ugo La Pietra (1997) cria uma distinção entre o termo Cultura do Fazer associado ao artesanato e o termo Cultura do Projeto associado ao Design. A relação entre a Cultura do Fazer e a Cultura do Projecto é uma das circunstâncias mais importantes para a construção de uma estratégia capaz de determinar a sobrevivência" (MORIM, 2012: 28). Assim, nesta

⁵¹ **Palhaço:** "tem a sua origem na Itália, vem do vocábulo italiano PAGLIACCIO, que é derivado de PAGLIA, que significa "palha". Esta origem se dá porque a palha era usada para preencher as roupas coloridas dos palhaços para os deixar mais engraçado." <https://www.gramatica.net.br/origem-das-palavras/etimologia-de-palhaco/> acessado a 03/10/2016

⁵² Nos palhaços e nos clown existem diferenças nas linhas de trabalho.

⁵³ **Fonte de dados:** http://www.grupotempo.com.br/tex_burnier.html#*a acessado a 03/10/2016

investigação, o vocábulo Palhaço é interpretado como Bobo da Corte, clara referência ao período da origem da nação portuguesa.

Mas, antes de investigar acerca da caracterização e valores daquilo que representa a palavra "bobo da corte" pareceu importante utilizar, numa primeira instância, o significado etimológico da palavra. O uso moderno da palavra "Bobo da Corte" ou, "Jester" em Inglês, deriva do século XVI, mais precisamente a partir de meados do século. Este termo deriva da palavra "gestour" ou "jestour" originalmente proveniente do Francês, cujo significado era "contador de histórias/ story teller"⁵⁴.

Durante a Idade Média surgiram os bobos da corte de origem Imperio Bizantino, estes mesmo eram os melhores comediantes, fazendo parte de um grupo de artistas que eram sustentados pela corte como também os pintores os músicos e os poetas.

Os bobos da corte eram figuras divertidas, engraçadas que alegravam o rei, como também declamavam poesia, dançavam, abordavam alguns instrumentos musicais, como o historiador Nachaman Faldel da USP afirma que "Os bobos da corte não eram nada bobos. Eles possuíam várias habilidades: versejavam, faziam malabarismos e mímica. Eram, principalmente, gente com talento, sabedoria e sensibilidade para divertir os outros"⁵⁵, tendo totalidade de permissão para os seus espetáculos aproveitando assim para criticar a sociedade e até mesmo o seu rei.

No teatro inglês, William Shakespeare definiu a posição dos bobos da corte, dando-lhe papéis de grande importância nas suas peças como, por exemplo, o "Rei Lear"⁵⁶, "A noite de reis"⁵⁷ e "Otelo"⁵⁸.

⁵⁴ **Fonte de dados:** Dicionário On-line de Etimologia acessado a 28/09/2016

⁵⁵ **Fonte de dados:** <http://mundoestranho.abril.com.br/historia/quem-eram-os-bobos-da-corte/> acessado a 28/09/2016

⁵⁶ "Rei Lear" é uma peça escrita por Shakespeare, escrita de 1603 a 1606, baseada numa lenda dos celtas, começando antes da ocupação das ilhas britânicas pelo rei Lear.

⁵⁷ "A noite de reis" é uma peça escrita por Shakespeare que decorre na Croácia, precisamente em Ilíria, e é marcada pela chegada de uma jovem cujo o barco que partilhava com o irmão se afundou. A jovem chega a terra convencida que o seu irmão gémeo Sebastián não sobreviveu,

⁵⁸ "Otelo" é a única obra de Shakespeare cujo protagonista não é uma personagem nobre, mas um guerreiro, um general africano enviado pelo governo de Veneza para defrontar a invasão turca à ilha de Chipre, estabelecendo-se como governador da ilha. Esta mesma peça desenrola-se um amor entre Otelo e Desdémona.



Figura 32: Da esquerda para direita: Rei Lear e o Bobo na tempestade - Rei Lear . O Duque e o Bono da Corte - Noite de reis . Bobo da corte - Otelo

O bobo da corte usava uniformes extravagantes. Como refere David Carlyon “o bobo da corte é uma das mais importantes ideias da Idade Média. Está caracterizado por se vestir com roupas e trajes multicoloridos, com sinos nos sapatos, um colarinho e um chapéu. Conta piadas e canta para uma aristocracia, na maior parte das vezes, abusiva. Em literatura, ele é o “sábio tolo”, a única personagem com alguma inteligência. Ele pode ir a qualquer lado e fazer qualquer coisa, pelo que o seu papel principal se resume a entreter o rei. Tal personagem incorpora sensibilidades moderna de forma a criticar a Idade Média.”(CARLYON, 2002)⁵⁹.

No Globe Theatre os Bobos da Corte Shakespirianos eram a essência do teatro. Nas suas vestes os sinos eram colocados ao longo da saia e dos cotovelos, usavam calções fechados junto aos joelhos superiores as calças justas que vestiam, com uma perna de cada cor diferente. Como também continham uma espécie de capucho ao estilo de monge, onde a sua função era cobrir a cabeça, os ombros e o peito, por vezes decorado com partes de animais tais como orelhas de burro e cabeças de galo.

59 Tradução livre: “The “court jester” is a staple of modern ideas of the Middle Ages. He dresses in gaudy multicolored clothing with bells on his shoes, collar, and hat. He tells jokes and sings songs to an often abusive aristocracy. In literature, he is a “wise fool,” the only character with any intelligence. He can go anywhere and do anything, for his primary role is to taunt the king. Such a character often embodies modern sensibilities used to critique the Middle Ages” (CARLYON, 2002)



Figura 33: Figurinos de *As You Like It* por C. Wilhelm⁶⁰

No decorrer das dificuldades que caracterizaram o período da Idade Média como, por exemplo, as guerras, as adversidades das pestes, principalmente, a peste negra, devastando um terço da população, a figura do Bobo da Corte começou a extinguir-se, (re) surgindo a figura do palhaço. Em relação ao Bobo da Corte, o palhaço revelava ser mais culto e possuía mais conhecimento, criando peças de teatro religiosas com a presença de um diabo cômico. William Shakespeare demonstrou que os palhaços não faziam apenas rir como também chorar, tornando assim as suas peças mais dramáticas. Com esta dramaturgia os palhaços passaram a ter um papel importante nas representações tal como acontecia com os restantes atores.

⁶⁰ Fonte da imagem: <http://sites.dartmouth.edu/exploratoryshakespeare/files/2015/07/Costume-Design-for-As-You-Like-It-by-C.-Wilhelm.jpg> acedido a 29/09/2016

7.2.2. Conceito

Considerando o âmbito desenvolvido, nesta investigação pareceu pertinente fundamentar a fase de conceito com um referente claro à cultura do lugar, nomeadamente, à origem da nação portuguesa. Por um lado, escolhendo um exemplo da Idade Média portuguesa. Por outro lado, reportando um exemplo universal possível de ser identificado por todos. É desta leitura que surge como conceito deste estudo o Bobo de Alexandre Herculano⁶¹.

O romance histórico de Alexandre Herculano "O Bobo" publicado em 1843 "(...) situa a narração no ano de 1128, dias antes da batalha de S. Mamede (...)\" (HERCULANO, s.d: 9) decorrendo no castelo de Guimarães e nos seus arredores. O autor utilizou a história da constituição do país, desenvolvendo o romance do triângulo amoroso entre Dona Dulce, Dom Egas Muniz e Garcia Bermudez, ocorrendo intrigas entre Dom Afonso Henriques e sua mãe Dona Teresa pela posse do trono. Dom Afonso Henriques não aceitava casamento de sua mãe com Fernando de Peres acusando de este ser intruso do trono real (PAZ, 2012).

A personagem principal do romance é Dom Bibas, o Bobo da Corte do Castelo de Guimarães, que era "menosprezado por todos, principalmente por Fernando Peres, a quem recusou ser escravo e a quem dirige a maioria de suas graças e piadas. (...) um aspecto que traz para a obra algo que a diferencia das demais: o uso da ironia." (PAZ, 2012: 2) forma de linguagem com propósito de contrariar e troçar o que está a ser falado. Dom Bibas desempenhava o seu papel de forma extremamente sarcástica. Neste sentido, ridicularizava todos baseando-se nas suas expressões e maneiras de falar quando as personagens dialogavam entre si, como se pode comprovar no discurso irónico de Dom Bibas: "Quem me dera o meu infante; Nestes seus paços reais; Doravante!; Tra-lirá; Ah, ah, ah!; Ovençais; Do galego; Só i vejo a cada instante!; Arrenego,; Dom Garcia; Desses teus aragoneses,; E também dos portugueses; Que te fazem companhia!; Capelão, Canzarrão,; Ao, ão, ão!; Tra-lirá; Ah, ah, ah!; Vou fazer de

⁶¹ **Alexandre Herculano de Carvalho e Araújo** criador do romantismo em Portugal nasceu em Lisboa no ano de 1810, tendo sido um escritor, historiador e poeta romântico português juntamente com Almeida Garret.

um mouro ao filho; Um famoso arremedilho,; Mui de ver,; Em que a ti te hei-de meter,; Meu rapado,; Descarado, (...)" (HERCULANO cit in PAZ, 2012: 4).

Alexandre Herculano descreve Dom Bibas menosprezando e ridicularizando as suas características físicas e psicológicas, acentuando de forma extremamente crítica e maldosa os seus detalhes pessoais pois, como refere Alexandre Herculano, "e não era lá nenhum grande homem: era um vulto de pouco mais de quatro pés de altura; feio como um judeu; barrigudo como um cónego de Toledo; imundo como a consciência do célebre arcebispo Gelmires, e insolente como um vilão de beetria." (HERCULANO, s.d: 13).

Na obra de Alexandre Herculano, "O Bobo", a ironia foi um elemento essencial na constituição da personagem Dom Bibas, realizando uma crítica satírica à história e à cultura portuguesas da época. Deste modo, D. Bibas torna-se uma personagem de destaque na história de Portugal devido à sua liberdade de expressão capaz de incidir e desvendar aspetos comportamentais e sociais que só uma personagem livre de represálias é capaz de revelar.

7.3. Fase projetual: Projeto Dona BIBAS

No desenvolvimento projectual para o figurino do palhaço, primeiramente, iniciou-se o processo com o registo de ideias em esboços e, seguidamente, modelos de estudo.

Neste sentido, utilizou-se o forro como o material escolhido para a realização dos respetivos modelos de estudo devido ao fácil manuseamento, ideal para a execução das mais variadas peças de vestuário, e pelo seu baixo custo.

Assim, a seleção de materiais para o protótipo vai de encontro aos tecidos utilizados na época da Idade Média Portuguesa, tendo como referência o Bobo da Corte e o espírito do lugar, mais especificamente, o espírito da região em que o projeto se insere – o Minho e a cidade de Viana do Castelo e Fafe.

O desenvolvimento projetual da personagem Dona BIBAS reaviva as características do passado, interpretando-as na atualidade, oferecendo-lhes então, uma nova identidade quer a nível histórico quer a nível da disciplina do design.

Em termos metodológicos recorreu-se à criação de hipóteses satisfatórias, relativas a cada pattern, com o objetivo de cada parte dar origem ao todo.

Em suma, torna-se fulcral projetar individualmente e gerar soluções satisfatórias com base numa metodologia de tentativa erro, com o objetivo de observar e perceber os pontos fortes e fracos do desenvolvimento projetual, colmatando assim, possíveis fragilidades inerentes a todo o processo. Face ao exposto, pretende-se então, desenvolver um todo coeso e criar uma solução eficaz e adequada para a projeção do produto final.

7.3.1 Hipóteses satisfatórias

7.3.1.1. Hipótese 1

No contexto do desenvolvimento produtivo, relativo à hipótese 1, foi interpretado o vestuário feminino usado no dia a dia e os possíveis acessórios que complementam todo o outfit, como vinculadores para a idealização da presente hipótese.

Assim, a projeção de uma saia e camisola com volume, como também, botões e laço de grandes dimensões vão de encontro à ideia que comumente se retém da personagem do palhaço, mais especificamente, uma personagem que usa roupas extravagantes muitas das vezes desproporcionais ao corpo. Mais especificamente, tem-se como objetivo captar a atenção do público através da imensa diversidade de cores e padrões que compõe o vestuário.

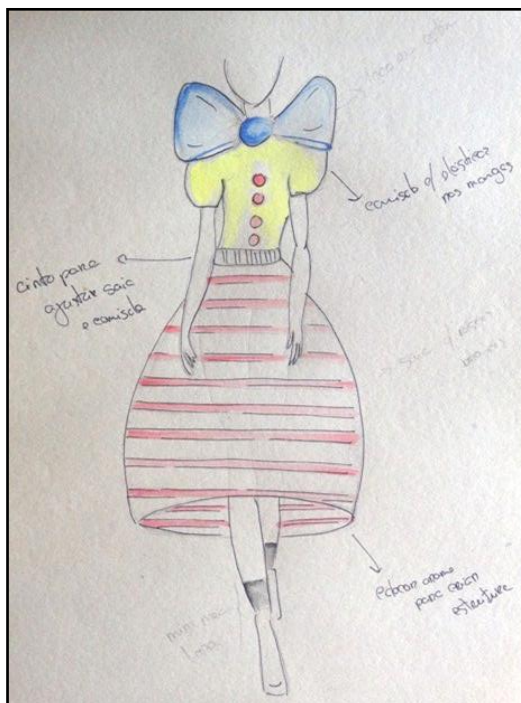


Figura 34: Modelo. Foto de autor: Ana Carneiro

7.3.1.3 Hipótese 3

No desenvolvimento da hipótese 3, interpretou-se também, o conceito das hipóteses anteriormente referidas, mais concretamente, a desconstrução do conceito do palhaço. Para tal, foram desenvolvidas diversas 'babetes' com tamanhos distintos substituindo o uso do laço de forma a não descurar o elemento fulcral constituinte do vestuário da respetiva personagem.

Relativamente, à camisola esta foi idealizada com um corte largo, quer na zona da barriga, de forma a possibilitar a colocação de enchimento, como nas mangas, de forma a permitir a colocação de elástico e criar um efeito 'balão'. Estas especificações permitem ir ao encontro de uma das principais características corporais inerentes ao palhaço, o corpo volumoso.

Para a parte inferior foram idealizados, primeiramente, uns calções curtos também eles acompanhados do uso de elásticos, na cintura e pernas, com o objetivo de criar volume e promover a todo o outfit um aspeto mais moderno e elegante. Seguidamente, foram projetas as meias, sendo estas colocadas acima do joelho acompanhando o seguimento dos calções. Pretendia-se então, enaltecer o uso das meias nos tradicionais palhaços, com também, fazer uma desconstrução das mesmas ao criar um elemento esteticamente apelativo perante os mais diversos públicos-alvo.

Por fim, como peça de vestuário que complementasse todo o conjunto anterior descrito foi inserido um colete, com um corte simples e fluido, com o objetivo de transmitir e criar ao respetivo conjunto um toque de elegância e sofisticação que nos remetesse para as características visuais das vestes clássicas da Idade Média, sem descurar o corte e o design da atualidade.

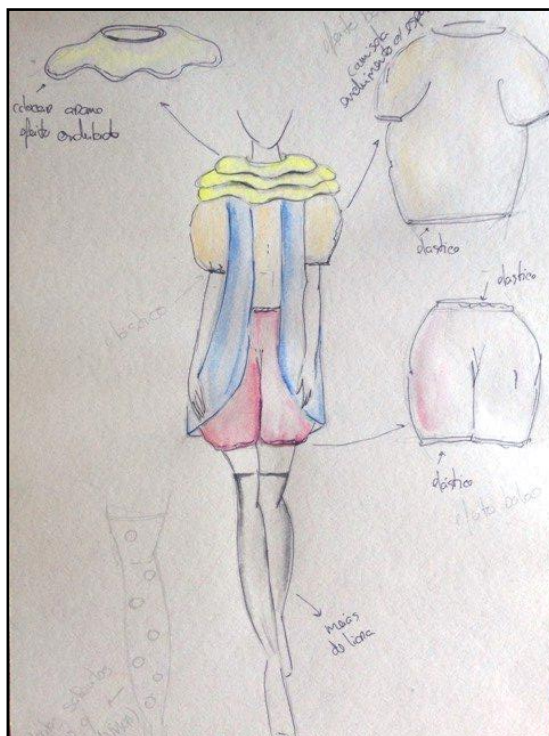


Figura 36: Modelo 3. Foto de autor: Ana Carneiro

7.3.2 Considerações

Efetuada os esboços relativos ao vestuário da personagem Dona Bibas, o estudo 3 foi a hipótese selecionada.

Seguidamente a várias análises aos respetivos esboços desenvolvidos a opção número 3 deve-se a uma maior amplitude de ligações entre o palhaço da atualidade e o bobo da corte presente na Idade Média. Mais especificamente, é na hipótese 3 que se apresentam as principais características inerentes ao projeto, tais como, a correlação entre palhaço e bobo da corte, a transposição dos valores da antiguidade para o presente e o enaltecimento da cultura local.

Assim, o conjunto desenvolvido tem como objetivo captar a atenção dos mais variados tipos de público alvo devido à sua capacidade de se adequar à essência da modernidade sem desvalorizar as particularidades da antiguidade.

7.4 Materiais

7.4.1 A Licra

Perante os objetivos pretendidos para a realização de umas meias, o material selecionado foi a licra, um material bastante elástico, ajustável ao corpo declarando as formas humanas mais sóbrias. O respetivo material é também utilizado em fatos de banho como em nas roupas de ginástica, permitindo assim, movimentos livres sem causar qualquer desconforto ao utilizador.

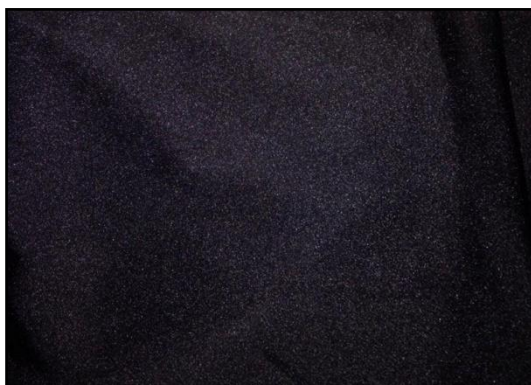


Figura 37: Licra preta. **Foto de autor:** Ana Carneiro

7.4.2 O Cetim

Para a idealização do calção pretendeu-se conceber uma peça de vestuário com uma aparência brilhante e de fácil manuseamento, de forma a possibilitar a criação de 'balão' em cada perna do utilizador. Deste modo, o material selecionado foi o cetim.

O cetim é um tecido requintado, macio e brilhante, adquirido durante as trocas comerciais da época dos descobrimentos século XV e XVI sendo utilizado, mais concretamente, na construção de roupas cerimoniais transmitindo delicadeza e elegância.



Figura 38: Cetim bordo. **Foto de autor:** Ana Carneiro

7.4.3 O Linho

O linho pertence a família das lináceas⁶² composto por fibras que se apresentam por um tom azulado, extraído-se com uma altura entre 50cm a 1m, utilizadas para a produção de tecidos, o linho.

O linho tem uma superfície lisa, derivando de dois tons (cinzento ou amarelo) devido a sua maceração, é um material com elasticidade muito reduzido com também a sua conservação ao calor.



Figura 39: Linho. **Foto de autor:** Ana Carneiro

⁶² **Lináceas** família de plantas que tem por tipo o linho

7.4.4 O Veludo

O tecido veludo apresenta na parte de trás uma textura lisa, contudo, na parte da frente exibe uma textura com uma curta e compacta camada de pelo com fibras verticais, apresentando um toque macio e uma aparência brilhante.

O veludo caracteriza-se como símbolo de luxuria e ostentação de riqueza, extremamente utilizado para compor o vestuário das obras da arte sacra. Na atualidade este mesmo material é utilizado na realização de vestuário feminino.

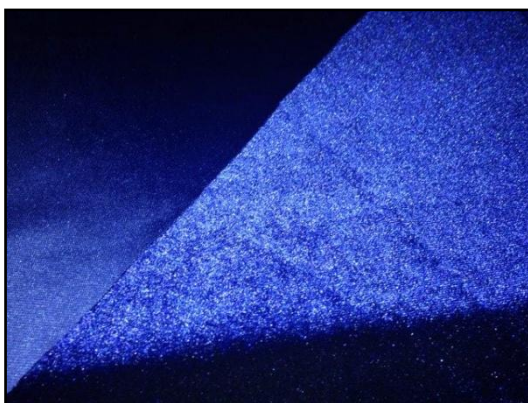


Figura 40: Veludo com licra azul. **Foto de autor:** Ana Carneiro

7.4.5 O Lenço de Viana do Castelo

Existem diversos tons de lenços no traje da lavradeira como, por exemplo, vermelho, verde e amarelo. Enquanto noutras localidades o lenço é colocado na cabeça ou sobre os ombros, no lugar de Santa Marta, pertencente ao distrito de Viana do Castelo, o lenço amarelo é colocado ao peito⁶³ sendo um acessório constituinte do traje minhoto.

O lenço amarelo é 100% viscose⁶⁴, um material produzido através de lascas de madeira de árvores pouco resinosas ou também do algodão. A viscose é utilizada na criação de lenços, vestidos e blusas.

⁶³ **Fonte de dados:** <http://www.martaprozil.pt/pt/produtos/trajes-de-festa/traje-de-lavradeira-com-saia-bordada-a-missanga> acedido a 10/10/2016

⁶⁴ **Viscose** fibra artificial de celulose



Figura 41: Lenço de Viana do Castelo amarelo. **Foto de autor:** Ana Carneiro

7.4.6 A Palha de centeio

A trança de palha é realizada por artesãos em diversos locais da cidade de Fafe na elaboração de objetos de uso quotidiano como, por exemplo, chapéus, bolsas, cestos, carpetes, tapetes e também revestimento de garrafas.

Na elaboração da trança de palha ferrã existem diversos tipos de entrançados tais como o entrançado NYLON, o entrançado REPIQUE, o entrançado TRANCELIM, o entrançado TOCOS, o entrançado PEIXEIRA, o entrançado RÊLO FINO, o entrançado RENDILHADA, o entrançado ESCUMILHA (SOARES, APARO, RODRIGUES, 2016: 507). Tratam-se de técnicas em vias de extinção que merecem e precisam ser reavivadas para garantirem a sua sobrevivência como aconteceu, por exemplo, com o projeto Palea Mater desenvolvido pelo curso de Design do Produto em 2013.



Figura 42: Da esquerda para a direita: Chapéus, bolsas, cestos em palha de centeio.⁶⁵ Bolsas e cestos de palha de centeio floridos.⁶⁶

⁶⁵ **Fonte da imagem:** [http://1.bp.blogspot.com/-5-jlX0f7m0/UOdAAUdjq-I/AAAAAAAAAMTg/N2ZaKK3DfzM/s1600/ARTES%C3%83+MARIA+DE+F%C3%81TIMA+NOGUEIRA+\(2\).JPG](http://1.bp.blogspot.com/-5-jlX0f7m0/UOdAAUdjq-I/AAAAAAAAAMTg/N2ZaKK3DfzM/s1600/ARTES%C3%83+MARIA+DE+F%C3%81TIMA+NOGUEIRA+(2).JPG)
acedido a 10/11/2016

7.5 Patterns da Proposta selecionada

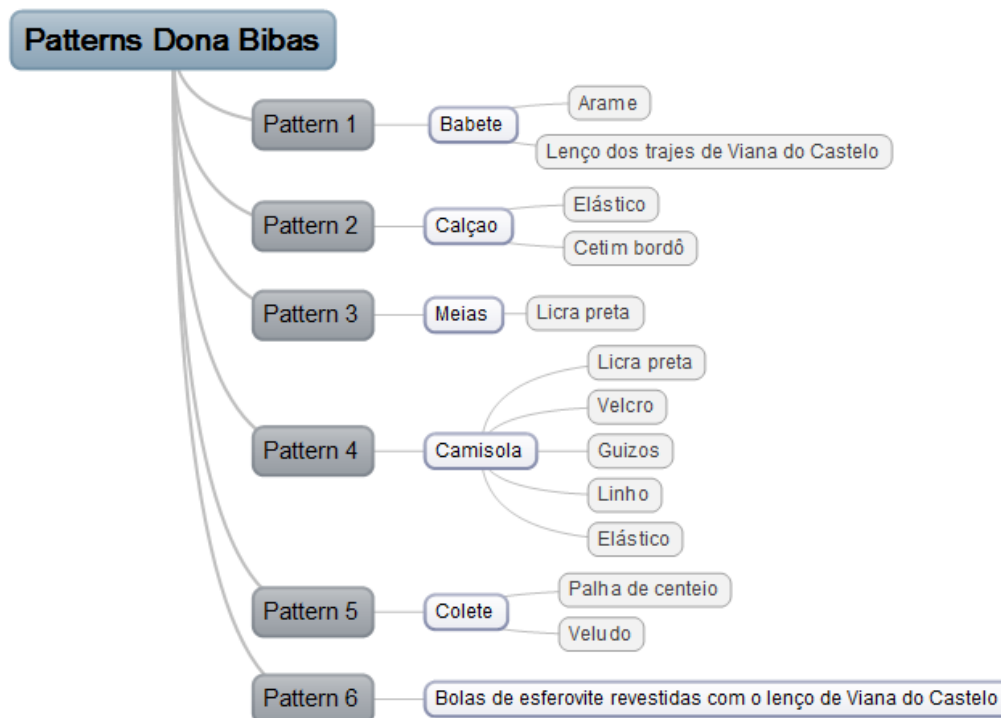


Gráfico 9: Patterns Dona Bibas

7.5.1. Pattern 1 – “Babete”

A pattern 1, 'babete', obteve como principal referência a apropriação dos lenços dos trajes de Viana do Castelo e a sua, conseqüente, utilização.

Neste sentido, explorou-se a colocação do respetivo lenço aos ombros nas lavradeiras minhotas, transportando este mesmo conceito para o desenvolvimento projetual através da criação de 'babetes' também elas colocadas nos ombros da personagem em questão. Mais especificamente, a utilização dos lenços, deve-se ao facto de serem um complemento fulcral nos trajes de lavradeira minhotos da região de Viana do Castelo e, conseqüentemente, um vínculo enaltecendor da cultura do lugar.

⁶⁶ Fonte da imagem: <http://www.expressodefefe.pt/wp-content/uploads/2015/11/Chapeu-em-palha-Fafe1.jpg> acedido a 10/112016

Os lenços caracterizam-se então, por possuírem várias tonalidades compostas por padrões florais, sendo utilizados aos ombros e descaídos sobre o peito.

Assim, perante as características estéticas e formais anteriormente descritas, foi redesenhado e desenvolvido um novo acessório. Um acessório com linhas distintas e elegantes, com o objetivo de enaltecer todo o conjunto, tanto a nível visual, devido à chamativa tonalidade cromática escolhida, o amarelo, tanto a nível conceptual e formal, devido à colocação sobre os ombros e à sua forma circular.

Todo este resultado é alcançado através do estudo e análise da figura do Bobo da Corte, presente na Idade Média, o qual, durante as suas representações teatrais, utilizava um colarinho que remete para a utilização do laço ou gravata na personagem do palhaço na atualidade.

A pattern projetada tem como objetivo mesclar a antiguidade com a atualidade, fortalecer a cultura do lugar através da apropriação dos lenços do traje minhoto para o desenvolvimento projetual e apresentar e divulgar uma nova perspetiva para a disciplina do design através da criação de novos acessórios com o tecido utilizado nos respetivos lenços.

Face à materialização da presente pattern, primeiramente, iniciou-se o estudo com a execução de maquetes de forma a melhor perceber e analisar a forma, dimensões e a interação do produto com o utilizador.

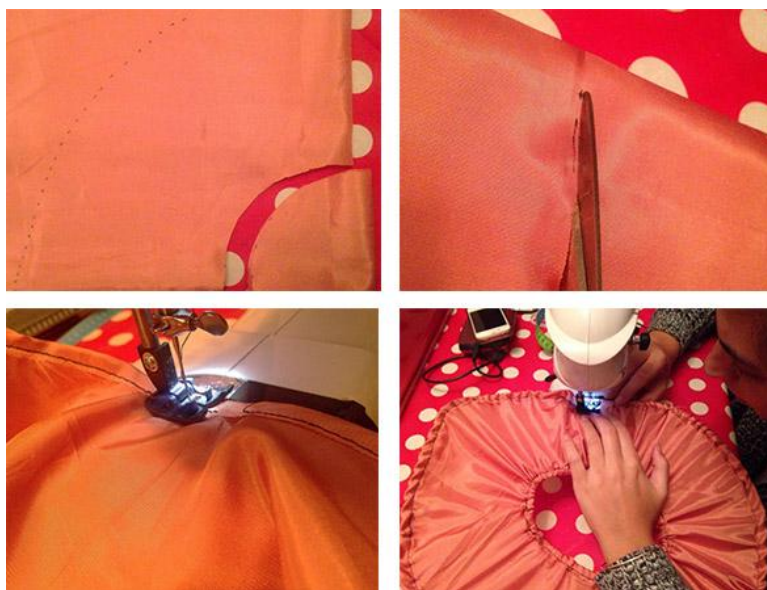


Figura 43: Da esquerda para a direita e de cima para baixo: Pattern 1 - Modelo 3. **Foto de autor:** Ana Carneiro

Depois de elaboradas as maquetes e analisadas as pequenas fragilidades projetuais procedeu-se à elaboração da 'babete' final.

Assim, primeiramente, dobrou-se o tecido em quatro, procedeu-se ao corte da zona de encaixe da cabeça e, posteriormente, cortou-se a zona limite, com a forma circular, da respetiva 'babete'. Deste modo, foram então cortadas três 'babetes' de tamanhos distintos (pequeno, médio, grande) sendo colocadas de forma crescente através da sua sobreposição.

Por fim, procedeu-se à construção das presentes babetes as quais foram cosidas em ponto corrido. Mais concretamente, foi cosido o tecido superior ao inferior e criada uma bainha na margem circular exterior para a colocação de arame, o que permitirá à personagem moldar o acessório.

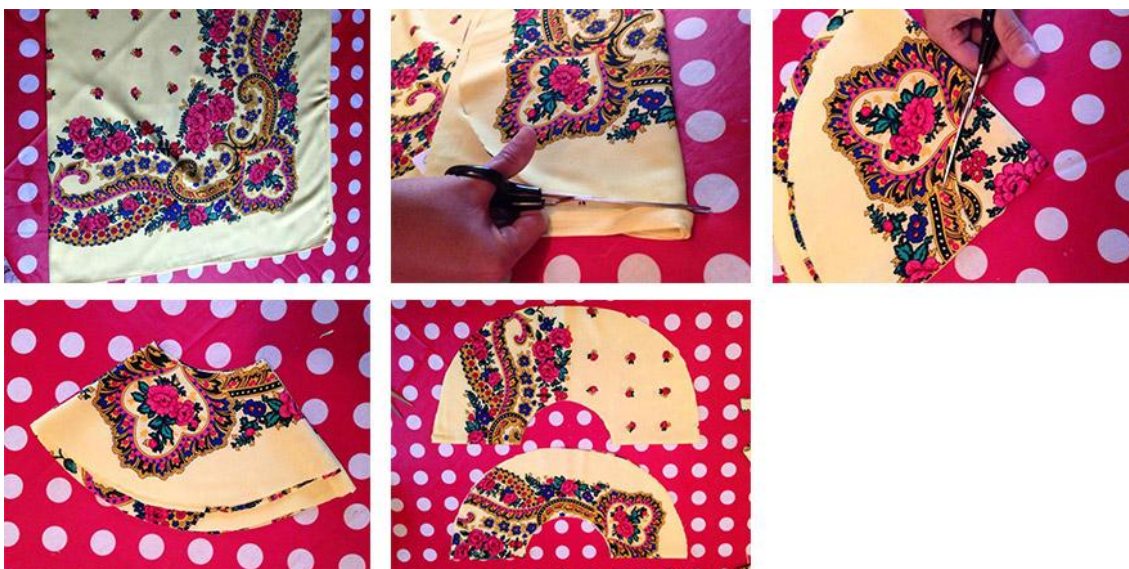


Figura 44: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Elaboração final da pattern 1 - lenço de Viana . **Foto de autor:** Ana Carneiro



Figura 45: Final da pattern 1 - lenço de Viana . **Foto de autor:** Ana Carneiro

7.5.2. Pattern 2 – calção

Para a materialização e idealização da maquete referente à pattern 2 obteve-se como principal referência o vestuário utilizado na Idade Média.

A respetiva pattern surge através da análise aos bobos da corte de Shakespeare, os quais utilizavam calções ao nível dos joelhos. Contudo, nos dias de hoje, é também possível denotar a existência de calções volumosos abaixo dos joelhos que compõe o vestuário do palhaço, gerando desde logo, uma alusão à peça de roupa utilizada no passado pelos bobos da corte. Pretende-se então, criar uma conexão entre o passado e o presente, criando um produto capaz de ir ao encontro das características presentes em cada momento histórico, Idade Média e Século XXI.

Assim, foi projetado um calção curto, em cetim, capaz de enaltecer a personagem em termos físicos e valorizar a sua performance teatral no momento do espetáculo. Mais especificamente, pretende-se a projeção de um produto que denuncie as formas físicas da personagem, neste caso uma mulher, e que conjuntamente proporcione brilho, leveza e requinte à respetiva personagem, através da utilização do tecido cetim.

Face à materialização do presente pattern, numa primeira fase, iniciou-se o processo de maquetagem com o objetivo de analisar as dimensões e o corte que os calções iriam obter.

Deste modo, os calções foram desenvolvidos segundo uma peça de vestuário já existente, principalmente para a obtenção da forma no gancho do calção, com o objetivo de ser criado um molde para um futuro modelo a ser concretizado. Os respetivos calções são compostos por elásticos em ambas as extremidades (cintura e pernas) com o intuito de criar o efeito 'balão' e ajustarem-se comodamente à estrutura física da personagem.



Figura 46: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Pattern 2 - Modelo 3. **Foto de autor:** Ana Carneiro

Depois de realizada a maquete foram inseridos guizos, na parte inferior dos calções, como um simples elemento estético capaz de conferir uma maior personalidade visual e histórica a todo o outfit. Os respetivos guizos foram inseridos com o objetivo de criar uma alusão ao passado pois, na Idade Média, a personagem do bobo da corte utilizava, como complemento teatral, estes pequenos acessórios que se caracterizavam por oferecer espontaneidade e energia aos movimentos através do som ritmado que os mesmos produziam.

Assim, atualmente, pretende-se apelar ao sentido auditivo, despertando um maior interesse e curiosidade do público perante a personagem que se encontrará em cena.



Figura 47: Pattern 2 - Modelo 3. **Foto de autor:** Ana Carneiro

Após a realização da maquete, foi materializado o produto final com base no molde idealizado na fase da maquetagem. Os calções finais foram desenvolvidos em cetim, um tecido capaz de conferir um aspeto leve, brilhante e glamoroso à respetiva peça e, conseqüentemente, a todo o visual. Mais concretamente, o presente produto foi concebido em ponto corrido passando depois de alinhavado para a maquina de cose e corte, a qual se caracteriza por aparar a margem de tecido cosido em ponto corrido, conferindo assim, um ótimo acabamento à peça.

Por fim, foi criada uma bainha, também ela em ponto corrido, que se destina à colocação dos elásticos que conferem à peça o efeito 'balão'.

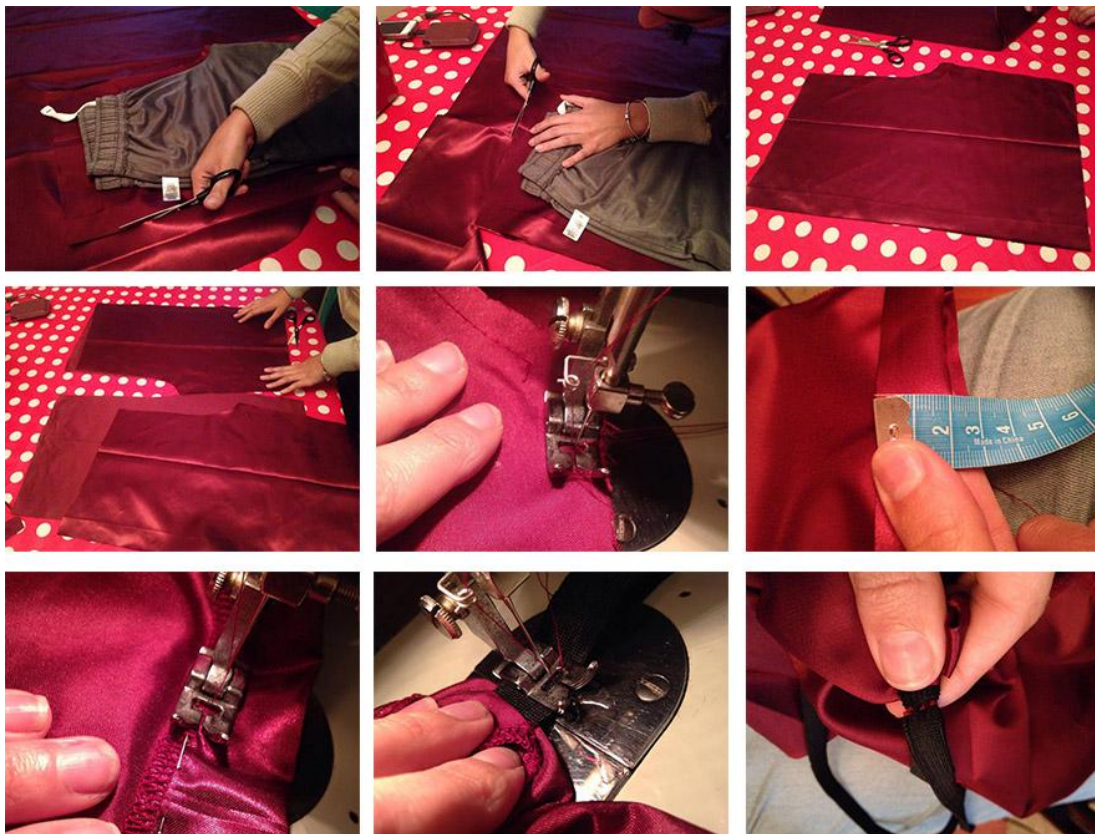


Figura 48: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Elaboração final da pattern 2 - Calção. **Foto de autor:** Ana Carneiro



Figura 49: Final da pattern 2 - Calção. **Foto de autor:** Ana Carneiro

7.5.3. Pattern 3 – calça/meia

A maquete referente à pattern 3, meias, foi idealizada perante a observação dos bobos da corte de Shakespeare transportando as características dos mesmos para a atualidade.

Na Idade Média as personagens caracterizavam-se por utilizar umas meias justas sobre os calções, onde cada perna apresentava uma tonalidade diferente. Atualmente, é ainda notória a utilização do mesmo complemento, sendo que, nos palhaços atuais as meias são colocadas, na maioria das vezes, ao nível do joelho. Contudo, a referida utilização das meias, deve-se também ao facto de se apresentarem como um acessório fulcral nos trajes de lavradeira minhotos, criando assim, um vínculo enaltecedor da cultura do lugar em conexão com a cultura histórica da Idade Média. Mais especificamente, as meias apresentam a cor branca e são colocadas acima dos joelhos.

Face aos detalhes anteriormente mencionados, foram idealizadas umas meias, colocadas a cima do joelho, fomentando assim, a interligação entre duas épocas opostas, Idade Média e Século XXI. Deste modo, as respetivas meias apresentam-se como um complemento esteticamente apelativo capazes de proporcionarem ao conjunto uma modesta sedução e elegância.

Para a realização dos estudos tridimensionais, referentes à pattern 3, iniciou-se o processo utilizando o tecido licra que possui como principal propriedade a elasticidade. Seguidamente, deu-se origem ao processo de corte, tendo como molde umas meias já existentes e, posteriormente, procedeu-se à costura das mesmas, Primeiramente a costura foi realizada de modo a se encontrar na lateral da perna, contudo, o resultado encontrado não foi o pretendido visto que a costura causava desconforto ao andar.



Figura 50: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Pattern 3 - Modelo 3. **Foto de autor:** Ana Carneiro

De forma a colmatar o desconforto existente na maquete realizada procedeu-se à realização de uma costura que se encontra na parte posterior da perna e na parte da frente dos dedos do pé. O produto final foi também realizado em licra, visto se apresentar como um tecido com fortes propriedades elásticas capaz de se adaptar às mais variadas estruturas corporais.

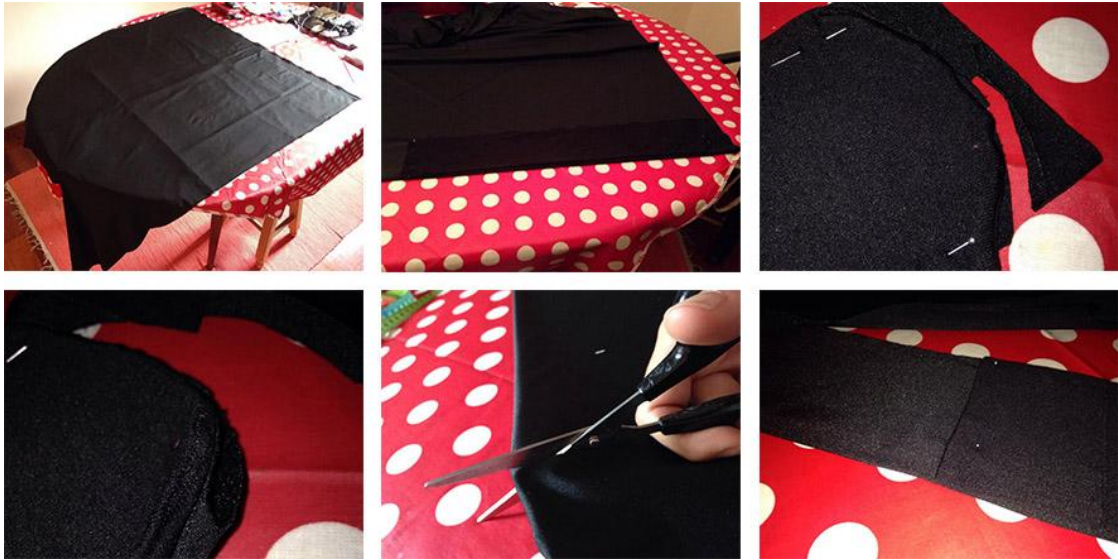


Figura 51: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Elaboração final da pattern 3 - Meia. **Foto de autor:** Ana Carneiro



Figura 52: Final da pattern 3 - Meia. **Foto de autor:** Ana Carneiro

7.5.4. Pattern 4 – camisola

A idealização da pattern 4, camisola, foi concebida segundo as características ditadas por Alexandre Herculano em relação à personagem Dom Bibas. Mais especificamente, o autor descreve o bobo da corte sendo “barrigudo como um cónego de Toledo”, o que remete para a idealização de uma personagem com um elevado peso corporal. Contudo, no século XXI os palhaços apresentam também uma estrutura física volumosa o que permite criar uma correspondência entre as duas épocas históricas, desenvolvendo assim, um produto capaz de interligar as características físicas presentes no bobo da corte e no respetivo palhaço.

Face ao exposto, foi então projetada uma camisola capaz de transmitir a ideia de uma personagem corpulenta, mais especificamente, na zona da barriga. O presente produto foi materializado em linho, um tecido extremamente utilizado na indústria têxtil portuguesa e nas camisas dos trajes dos grupos folclóricos minhotos, de forma a enaltecer a cultura do lugar em que o projeto se insere.

Para a idealização da maquete de estudo, foi utilizada uma camisola já existente que serviu como molde para o desenvolvimento produtivo do respetivo produto. Depois de realizados os moldes foi cosido no interior, tanto na parte da frente como na parte de trás, da camisola, a licra, com o objetivo de criar um espaçamento entre ambos os tecidos (linho e licra) de forma a permitir a aplicação de espuma triturada para criar o efeito de barriga saliente. A licra foi então utilizada por se definir como um tecido de elevada elasticidade capaz de se ajustar às dimensões desejadas.

Finalizada a maquete, percebeu-se que a colocação da espuma no redor interior da camisola, não apresentava o melhor resultado estético pois, a personagem apresentava dimensões desproporcionais entre a parte superior e inferior do corpo.



Figura 53: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Pattern 4 - Modelo 3. **Foto de autor:** Ana Carneiro



Figura 54: Da esquerda para direita: Pattern 4 - Modelo 3. **Foto de autor:** Ana Carneiro

Depois de analisados os pontos fracos e os erros no desenvolvimento da maquete, procedeu-se à materialização do produto final. Assim, primeiramente,

foram cortados ambos os lados da camisola. Seguidamente, foi cosida a licra apenas na face dianteira da respetiva camisola e, por fim, foi costurado todo o conjunto.

A inserção da licra e consequentemente da espuma triturada, apenas na parte frente, permite obter uma estrutura corporal mais homogénea, dando saliência apenas na zona fronteira do corpo. Mais especificamente, a licra encontra-se cosida nas extremidades do linho, sendo também, implementada uma fita de velcro cosida em ambos os tecidos de forma a facilitar a introdução e remoção do enchimento da barriga com espuma triturada.

Em suma, a camisola foi costurada na maquina de ponto corrido e, posteriormente, realizados os acabamentos das bainhas na maquina de corte e cose. A referida camisola apresenta um corte simples de forma a contrastar com a exuberância das restantes peças de vestuário que complementam todo o conjunto.



Figura 55: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Elaboração final da pattern 4 - Camisola. **Foto de autor:** Ana Carneiro



Figura 56: Final da pattern 4 - Camisola. **Foto de autor:** Ana Carneiro

7.5.5. Pattern 5 – colete

Para a idealização da pattern 5, interpretou-se o colete utilizado nos trajes folclóricos como elemento chave para a idealização do produto.

Mais especificamente, a presente pattern tem como objetivo aliar a tradições das regiões de Viana do Castelo e Fafe, transportando desde logo, a cultura do lugar, presente nas cidades anteriormente referidas, para o desenvolvimento projetual. Ao observar o vestuário utilizado nos grupos folclóricos, é imediatamente notório o uso do colete no traje feminino de Viana do Castelo e no traje masculino e feminino de Fafe. Assim, perante a observação do respetivo colete, enquanto elemento constituinte do vestuário dos grupos folclóricos, procedeu-se à idealização da pattern 5 (colete), criando uma conexão entre as tradições etnográficas e o design como agente impulsionador de novas tendências associadas à moda. Projetou-se então, um colete comprido, com linhas retas e um corte fluido, capaz de enaltecer toda a personagem e criar um elo de ligação entre as restantes peças de vestuário constituintes do conjunto.

Para a realização da maquete, utilizou-se como molde um colete já existente, de forma a idealizar uma peça com as medidas principais (largura das costas e abertura para a colocação dos braços) adequadas ao corpo feminino, realizando posteriormente, os cortes estéticos, tais como o maior comprimento da parte frontal. Depois da demarcação do tecido, passou-se para o corte das três partes que iriam origem ao colete (parte das costas e duas partes frontais) e, seguidamente, para a costura das mesmas.

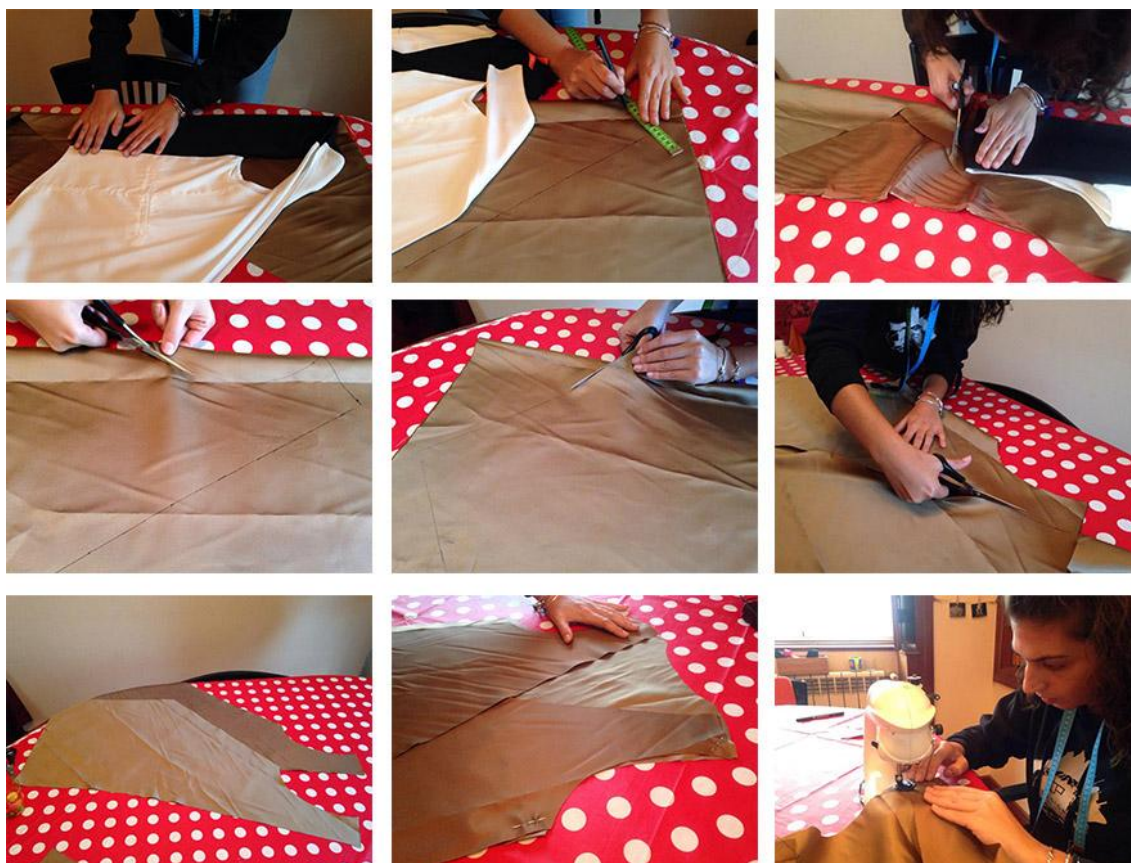


Figura 57: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Pattern 5 - Modelo 3. **Foto de autor:** Ana Carneiro

Após a realização da maquete percebeu-se que esta possui uma grande abertura para a colocação dos braços, sendo necessário diminuir o seu diâmetro de forma a se ajustar à estrutura corporal feminina.

Já na fase de materialização do produto final, recorreu-se ao molde idealizado, na fase de maquetagem, para iniciar a produção. Por fim, a peça foi cosida em ponto corrido e, posteriormente, as costuras foram passadas na máquina de corte e cose para a obtenção de um melhor acabamento.

A respetiva peça foi realizada em veludo, um tecido que traduz elegância e requinte e, posteriormente, debruada a palha com o objetivo de enaltecer a cultura material da região de Fafe.

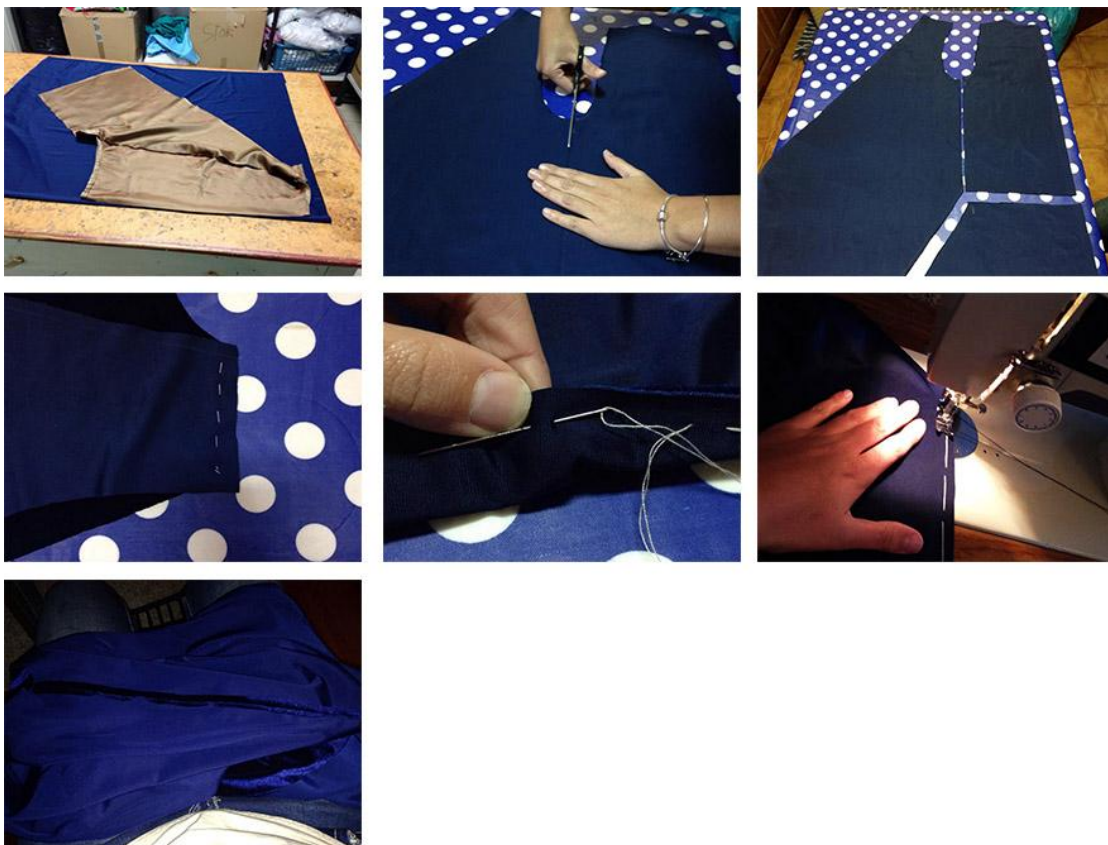


Figura 58: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Elaboração final da pattern 5 - Colete. **Foto de autor:** Ana Carneiro



Figura 59: Final da pattern 5 - Colete. **Foto de autor:** Ana Carneiro

7.5.6. Pattern 6 – Elementos decorativos

A presente pattern 6 foi idealizada em combinação com a pattern 3. Assim, pretende-se a inserção de componentes estéticos que se apresentem como elementos decorativos das meias.

Mais especificamente, foram colocadas, nas meias, bolas de esferovite revestidas com o tecido do lenço de Viana do Castelo de forma enaltecer a cultural do lugar presente na região. Deste modo, pretendia-se promover a sensibilidade ao tato e apelar ao sentido da visão através da cor e dos padrões presentes no revestimento dos elementos decorativos.

Em suma, as características anteriormente referidas têm como objetivo ir ao encontro da sensibilidade tátil e visual das crianças que se apresentam como o público-alvo do Encontro de Palhaços do Mundo.



Figura 60: Da esquerda para direita e de cima para baixo: Pattern 6 - Modelo 3. **Foto de autor:** Ana Carneiro

7.6. Proposta final



Figura 61: Da esquerda para direita: Modelo Dona Bibas em pé no teatro Municipal Sá de Miranda. **Foto de autor:** João Teixeira



Figura 62: Da esquerda para direita: Modelo Dona Bibas sentada no teatro Municipal Sá de Miranda. **Foto de autor:** João Teixeira

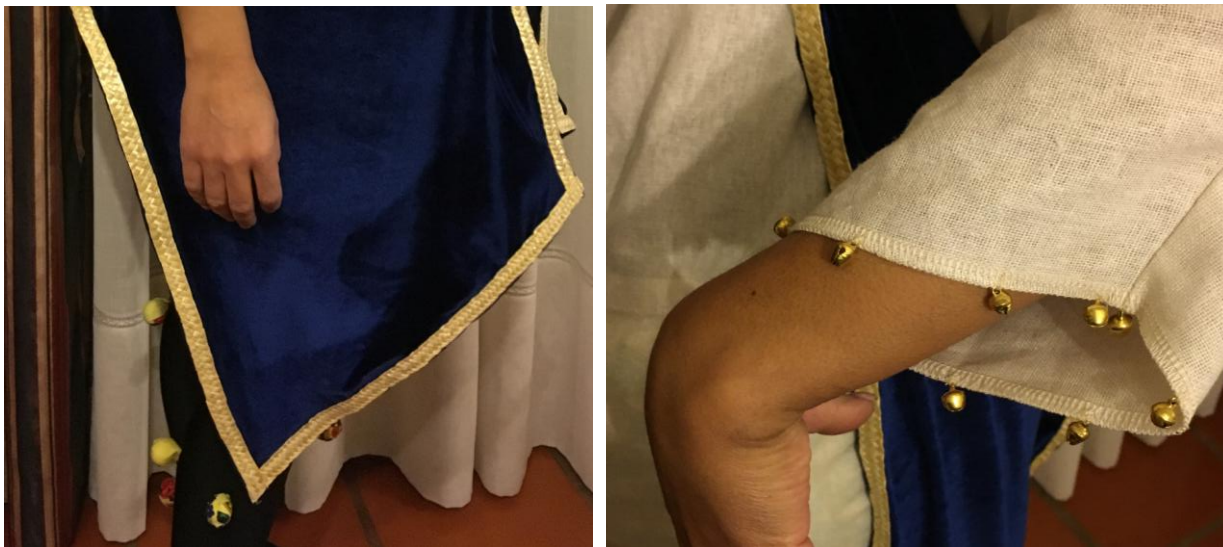


Figura 63: Da esquerda para direita: Colete de veludo azul com palha de centeio. Manga de camisola com guizos dourados. **Foto de autor:** Michael Silva

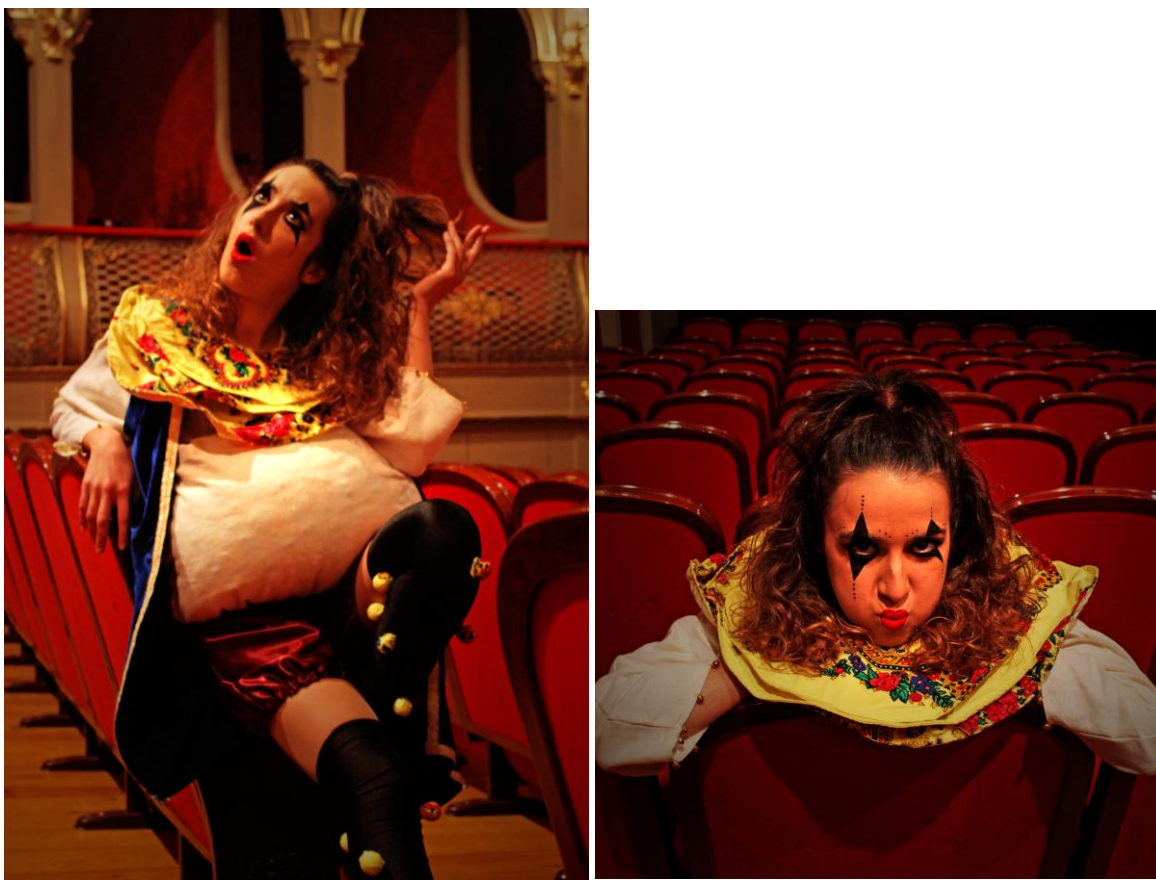


Figura 64: Da esquerda para direita: Dona Bibas **Foto de autor:** João Teixeira

7.7 Considerações para futuras aplicações projetuais

Após a conclusão do produto final de um figurino foi de facto possível verificar alguns aspetos importantes, entre os quais se identificaram diversas vantagens aplicado a um projeto que se encontra inserido no âmbito de design de figurinos.

Acima de tudo, percebeu-se a importância e as potencialidades deste projeto sendo como projeto piloto para futuras aplicações tais como, novas parcerias de fornecedores de tecidos como também de outros materiais utilizados na costura.

Deste modo, no projeto design de figurinos, o uso de uma produção semi-industrial, conjuntamente com a produção artesanal, possibilitou uma maior capacidade de produção como de leitura, aproximadamente, do produto final. Na conjugação de dois tipos de produção poder-se-á verificar mais rigor, detalhes, conjugação de outros materiais como também de novas técnicas de costura, para além da produção têxtil.

Perante este produto, é possível afirmar que estamos perante um projeto sustentável e empreendedor, ou seja, as empresas parceiras possíveis partem para novos caminhos, distintos dos que se inserem, possibilitando associar outras indústrias diversas das indústrias têxteis. Com o design de figurino é possível ceder a diversas empresas, tais como, empresas de calçado, empresas de acessórios, empresas de tecidos como também artesãos da região, criando conexões empresariais e uma nova perspectiva de experiência e conhecimento.

Para a Academia este projeto abre contactos empresariais como também novos caminhos de investigação para novos designers que pretendem alcançar novos mercados de trabalho.

Em termos de aplicações futuras será possível o desenvolvimento de adereços ou de outras peças de vestuário, podendo ser agregadas as peças existentes. Num figurino, principalmente para um palhaço haverá sempre a possibilidade de novas criações, sendo que, o palhaço realiza diversas performances com inúmeros acessórios e peças de vestuário distintas, dando a possibilidade de criação de um chapéu, de um casaco ou mesmo umas calças.

Nesta investigação é sempre possível agregar ao figurino a um novo produto.

8. Conclusões

Esta investigação pretendia contribuir para o desenvolvimento da criatividade sustentável de um lugar, criando conexões entre o teatro de Fafe e o sector têxtil presente na região, desenvolvendo um produto capaz de integrar as mesmas potencialidades. Este estudo ambicionava desenvolver um figurino portador das mais valias dos sistemas produtivos locais, assumindo o design como veiculador de conexões e permuta de valores de locais.

Após a elaboração do presente estudo foi possível concluir aspetos de extrema relevância e importância que se verificaram no desenrolar da presente investigação. Pretendia-se, portanto, destacar aquelas que foram mais importantes, bem e malsucedidas, que se destacaram a ser conclusões mais próximas dos objetivos pretendidos inicialmente.

Deste modo, é importante destacar que este estudo é fruto de um processo com avanços e recuos, e que, como tal, ao longo de toda fase de desenvolvimento foi sofrendo alterações que se basearam nos constrangimentos projetuais que se foram apresentando.

Numa primeira instância, esta investigação orientou-se para o estudo do sector têxtil no norte de Portugal, especificamente, na zona do Ave. As reflexões e considerações encadeadas durante o processo de análise e de trabalho de campo, possibilitou o desenvolvimento projetual em função das circunstâncias do sector. Esta metodologia permitiu identificar os pontos fortes e pontos fracos da indústria têxtil. A consulta a dados estatísticos e a leitura atenta acerca da evolução da indústria têxtil no norte de Portugal desde a Revolução Industrial até atualidade, permitiu, igualmente, confirmar a força do sector na atualidade e perceber as dinâmicas das empresas que interagem com o sector do teatro, nomeadamente, com a Plataforma da Cidade das Artes de Fafe. Por um lado, a identificação desta empatia permitiria identificar o que as empresas podiam oferecer, em função do que o teatro procura, de forma a inovar e a estimular as suas peças de teatro. Por outro lado, tratava-se de uma oportunidade que o sector têxtil se transformar, promovendo a sustentabilidade e, eventualmente, a competitividade. Em suma, esta fase, permitiu

construir um diagnóstico aos dois setores – indústria têxtil e teatro – identificando os caminhos mais adequados para provocar a criatividade e a inovação.

Durante o desenvolvimento da dissertação foi possível alcançar um projeto de investigação aplicada promotor de sustentabilidade e de criatividade. A criação de conexões entre as micro-empresas do sector têxtil, os artesãos pertencentes à mesma região e teatro proporcionou que todos os intervenientes tivessem a oportunidade para se transformarem, em sintonia com a realidade, igualmente, metamórfica. Esta alteração criava um cenário de hipóteses de novos sectores, distintos daqueles que tipicamente abordavam, validando o design como uma disciplina mediadora de criatividade inovação para as micro-empresas e para o teatro.

As ligações criadas permitiram, também, a implementação de uma nova perspectiva cultural para o desenvolvimento de figurinos para teatro. Uma abordagem que se refere à união de micro-empresas a artesãos locais, mais especificamente, a artesãs de Fafe que trabalham a palha de centeio. Considerando que este material e as suas técnicas são símbolos de Fafe, o projeto revela-se um agente cultural, oferecendo identidade às empresas e ao teatro. Deste modo, as propostas de projeto foram desenvolvidas considerando a tradição e a cultura do lugar. A combinação das técnicas, dos materiais e do desenho deu origem a produtos inovadores, um sistema de produto potenciador de uma vasta gama de produtos de serem utilizados na atualidade.

Para além do contexto produtivo de ligações diferentes, foi importante a escolha da metodologia projetual que cruzou o trabalho de campo com o desenho, a construção de modelos.

Primeiro, o trabalho de campo refere-se, mais concretamente à estadia temporária no teatro de Fafe como ponto de referência para a aplicação projectual. Para tal, a estadia revelou-se de extrema importância, quer devido a captação de novas técnicas de trabalho, quer devido ao conhecimento adquirido sobre o teatro e também sobre como os atores usufruem do figurino. O trabalho analisado e realizado no teatro de Fafe permitiu, igualmente, perceber as realidades distintas entre o desenvolvimento atrás das cortinas e a visualização para o público. Esta visualização de diferentes realidades torna-se essencial, partindo do princípio que se pretende

desenvolver uma investigação que tem como objetivo a transmissão da cultura local com a cultura industrial no teatro. O trabalho de campo foi prolongado até a fase de desenvolvimento projetual.

Segundo, o papel do desenho foi importante para o projeto porque partia-se da idealização de um figurino e a escolha de possíveis tecidos e materiais a se agregarem ao figurino.

para a produção de uma maquete, verificando se o produto atingia o objetivo pretendido.

Terceiro, a construção de modelos antes do protótipo final foi importante porque verifica-se se o produto atinge o objetivo pretendido e principalmente a confirmação da produção do produto, pois que seja funcional.

No protótipo final, a utilização de palha de centeio de Fafe e o lenço de Viana do Castelo utilizado nos trajes folclóricos, serviu essencialmente para comprovar e validar a importância da cultura do lugar.

Ao longo da dissertação, a elaboração de hipóteses satisfatórias de figurinos que pudessem ir ao encontro das empresas e do teatro, foram essenciais para a elaboração do produto. Esta fase de desenvolvimento foi elaborada devido aos conhecimentos aprendidos durante a estadia no teatro de Fafe e também devido aos conhecimentos pessoais adquiridos anteriormente, possibilitando a demonstração dos conhecimentos adquiridos.

Assim, todas as características anteriormente referidas qualificavam a personagem de referência do projeto – o Bobo da Corte, Dom Bibas, da obra literária “O Bobo” de Alexandre Herculano que se desenrola em Guimarães, cidade da região. A personagem Dom Bibas em conexão com a cultura do lugar deu origem ao elemento base para a definição da fase conceptual do produto final, conduzindo uma inovação tecnológica do material e possibilitando a implementação de valores e significados culturais. Em suma, a investigação culminou na idealização de desenvolvimento projetual, que originou a conclusão de uma investigação de conexão empresarial e de transmissão de valores culturais da região do Minho.

Para o design reconhece-se a importância de um projeto relacionado com o design de figurinos, apresentando soluções que dignificam a cultura local com uma imagem renovada e proporcionando um sistema de empresas entre o sector têxtil e o teatro.

Em termos metodológicos, esta investigação prima pela utilização de várias metodologias, nomeadamente, os casos de estudo de Sonia Delaunay e da Plataforma das Artes da cidade de Fafe, reconhecendo a amplitude desta disciplina e a sua capacidade de desenvolver produtos com técnicas artesanais em risco de extinção.

A investigação destina-se a investigadores e a estudantes da área do design, mais especificamente, da área do design de moda, do design de figurinos e de desenho a investigadores e estudantes de teatro. Para a Academia salienta-se a importância de estimular investigações, abrindo caminhos de negócios, preparando os futuros designers para as novas realidades e para o mercado de trabalho.

Pessoalmente, é uma enorme satisfação verificar os resultados obtidos, no sentido que no desenrolar desta caminhada foi possível adquirir e explorar novos conhecimentos com artesãos, indústria têxtil e o teatro de Fafe. A concretização de uma dissertação em design de figurino possibilitou a aquisição de novos conhecimentos e novos conceitos perante a indústria de vestuário, classificando como uma mais valia para o futuro. Perante o futuro pretende-se abrir um negócio de vestuário, permitindo que todos os conhecimentos sejam exposto e exibidos no mercado.

Finalmente, durante toda a investigação foi possível ampliar novos caminhos de projeto a desenvolver principalmente para o MeDeIn. Isto é, surgiu uma proposta de desenvolvimento de dissertação com a Plataforma de Fafe, Cidade das Artes no mundo do teatro, explorando um sector diferente analisando conhecimentos que se encontram relacionados. Verificando deste modo que Design se encontra em todos os caminhos e produtos desenvolvidos, podendo produzir algo novo juntamente com elementos que se tornam em desuso.

9 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEXANDER, Chistopher (1977) "A Pattern Language". Nova York: Oxford University Press

ALVAREZ, José Carlos; REBELLO, Luiz Francisco; MELO, Jorge Silva; JACQUES, Mário; GONÇALVES, Maximiano; SANTOS, Vítor Pavão dos; AREZ, Ana (2005) "Museu Nacional do Teatro – Roteiro", Lisboa, Instituto Politécnico de Museus

APARO, Ermanno; SOARES, Liliana, RODRIGUES, Helena Santos (2013) Designing innovation with craft-evolution to develop sustainability. in Bártolo et al. (eds). "Green Design, Materials and Manufacturing Processes published". London. Taylor & Francis Group. London. ISBN: 978-1-138-00046-9.

APARO, Ermanno.; SOARES. Liliana (2012) "Sei progetti in cerca d'autore|Seis projectos à procura de autor". Firenze: Alinea.

APARO, Ermanno; SOARES, Liliana (2007) O Design como factor de desenvolvimento do terceiro mundo. In Revista Design em Foco. Vol. 4, No 1 (2007) 6a edição Jan/Jun 2007, Salvador-Bahia: EDUNEB, 2007.

BAUMAN, Zygmunt (2007)"A Vida Fragmentada: Ensaios sobre a Moral Pós-Moderna". Lisboa: Relógio D'Água Editores

BROWN, Tim (2009) "Change by design : how design thinking transforms organizations and inspires innovation". New York : HarperCollins

BUCK, Paul (2002) "Lisbon: a cultural and literary companion". Oxford: Signal Books

CASTRO, Marta Sorelia Felix; COSTA, Nara Célia Rolim (2010) Figurino – O Traje de Cena in Iara – Revista de Moda, Cultura e Arte – São Paulo – V.3 No.1. ago 2010 – Artigo 1

CAMPOS, Raquel (2009) "Metodologia de Antecipação das Paletas de cor nas Tendências de Moda" Universidade do Minho.
<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10815/1/tese%20MDM%20Raquel%20Campos.pdf> (acedido a 27/05/2016)

CARLYON, David (2002). "The Trickster as Academic Comfort Food". The Journal of American Culture. Bowling Green. (pp. 14-18)

COSTA, Daciano da (1998) Design mal estar. Centro Português de Design: Porto

COSTA, Francisco Araújo da (2002) O figurino como elemento essencial da narrativa. In Sessões do Imaginário. Porto Alegre. Nº 8. Agosto. 2002. Semestral. FAMECOS/PUCRS.

CROSS, Nigel (2011) "Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work": Oxford New York, Berg.

HERCULANO, Alexandre (s.d.) "O Bobo". Porto: Porto Editora

LAPLANTINE, F.; NOUSS, A. (s.d.) "A Mestiçagem". Lisboa: Instituto Piaget.

LA PIETRA, Ugo (1997) "Didattica, progettualità e cultura artigianale" in MOROZZI, Cristina (coord.) Disegnare l'artigianato. Torino: Lindau. (pp. 23-29)

LANARO, Janaina Thais (2013) "A Estampa como meio de diferenciação e comunicação da cultura brasileira". Universidade do Minho. https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/27584/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o_Janaina%20Thais%20Lanaro_2013.pdf (acedido a 27/05/2016)

MUNARI, Bruno (1995) "Design e Comunicação Visual". Lisboa: Edições 70

MORIM, Maria (2012) " O DESIGN COMO VEICULADOR CULTURAL NO DESENVOLVIMENTO DE UM PRODUTO CALÇADO". Instituto Politécnico de Viana do Castelo. <http://repositorio.ipv.pt/handle/20.500.11960/1253> (acedido a 29/09/2016)

MCDOWALL, Carolyn (2013) ART DECO - A REVOLUTION OF DESIGN & STYLE PARA A IDADE MODERNA. Disponível em: <http://www.thecultureconcept.com/art-deco-a-revolution-of-design-style-for-the-modern-age> (acedido a 19/05/2016)

NOVAES, MARIA HELENA; DESSANDRE, Suely de Almeida B (2010) "PSIG - Programa sistêmico integrado global de ativação cerebral criativa, SUBSÍDIOS BÁSICOS DE APOIO" Rio de Janeiro, e-papers. (acedido a 03/10/2016)

NICOLETTE, Caio Fernando (2016) "O Palhaço" Brazil, Clube de autores.

PAZ, Juliana Ferreira (2012) "A análise da ironia da personagem Dom Bibas no romance O Bobo, de Alexandre Herculano". Porto Alegre, Nau Literária.

PRITCHARD, Jane e MARSH, Geoffrey (2013) "Diaghilev and the Ballets Russes, 1909-1929: When Art Danced with Music"

<http://www.nga.gov/content/dam/ngaweb/exhibitions/pdfs/diaghilev-brochure.pdf> (acedido a 22/12/2015)

ROWEN, Susan (2003) "Graphic Modernism: Selections from the Francey and Dr. Martin L. Gecht Collection at the Art Institute of Chicago". Chicago: Art Institute of Chicago.

SANTA CLARA, Graça Maria da Silva Rodrigues (2009) "O desenho de figurino e a formação académica". Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/1980>, (acedido a 14/04/2015)

SOARES, Liliana, APARO, Ermanno, RODRIGUES, Helena Santos (2016) "Craft-design collaboration between design education and the local context: a case study". In E. Bohemia, L. Buck, K. Eriksen, A. Kovacevic, N. Ovesen, C. Tollestrup (Eds.) Design Education: Collaboration and Cross-Disciplinary (pp. 505-510). Proceedings for the 18th International Conference on Engineering & Product Design Education. Institution of Engineering and Designers and The Design Society, 2016. United Kingdom.

SOARES, Liliana (2012), "O designer como intérprete de cenários de equipamentos". Universidade de Aveiro. (acedido a 14/04/2015)

SOARES, Liliana, DONEGANI, Dante. (2011) O Design e a Interpretação do Lugar. Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura, América do Norte, 0, Jul. 2011. (acedido a 15/04/2016)

SILVA, Ana Moreira da, (2014). "Daciano da Costa: o ensino de desenho na formação em design e em arquitectura da ESBAL à FA/UTL". Universidade de Lisboa. Faculdade de Arquitectura. (acedido a 24/09/2016)

SWIFL, E. Anthony (2002) "Popular theater and society in tsarist Rússia". London: University of California Press.

WARNER, Elizabeth A. (1977) "The Russian Folk theatre". Paris, De Gruyer.

Apêndice 1 - Diário do Projeto

1 DE MARÇO DE 2016 - ÍNICIO DA INVESTIGAÇÃO

Orientação da Prof. Liliana Soares e coorientação do Prof. Joaquim Escaleira.

Mês de Março, Abril e Maio:

Experiências realizadas para a companhia de teatro Cão à Chuva no âmbito da peça "Pozzo"

Neste projeto pretendia-se desenvolver uma proposta de adereço para uma personagem da "Pozzo", a nova criação da companhia de teatro Cão à Chuva. Esta companhia de teatro é constituída pelo palhaço Rui Paixão e pelo músico Carlos Reis. Trata-se de um espetáculo que é uma metáfora da vida, apelando à descoberta do mundo em diferentes personagens, sendo em si um espetáculo cômico e interativo.

No briefing do projeto o encenador Moncho Rodriguez pediu a criação de um adereço. Uma das personagens terá umas assas negras confeccionadas por arame, plumas pretas, renda preta, madeira e o suporte de segurança para ajustar as assas ao corpo do ser humano é um cinto de segurança de um carro.

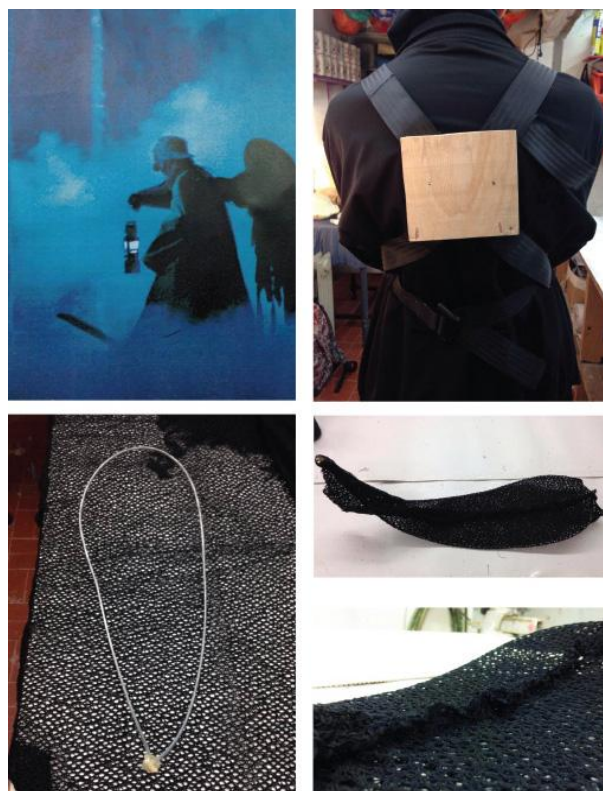


Figura 65: Da esquerda para direita e cima para baixo: Inspiração das assas; Forma das assas em arame. Suporte das para as assas; Revestimento do arame com renda; Costura da renda. **Foto de autor:** Ana Carneiro

A primeira imagem é a inspiração para a criação das assas, onde estas foram concebidas da seguinte forma:

- Corte de arame a medida precisa, dando-lhe assim a forma pretendida;
- Escolha do tecido mais adequado para a cobertura do arame;
- Corte do tecido, procedendo a costura do mesmo em volta do arame;
- Remate do tecido;
- Costura das plumas no tecido de renda preto, tanto na parte superior como inferior deixando plumas caídas na parte inferior dando assim o desejado objetivo;
 - Colocação das assas no suporte de madeira;



Figura 66: Da esquerda para a direita e cima para baixo: Costura das plumas ao tecido na parte superior; Costura das pulas na parte inferior; Asa com as plumas cozidas; Asas finais. **Foto de autor:** Ana Carneiro

- Costura de botoes nos fatos de Pozzo

Aula de preparação da descoberta do corpo do brincam-te

- Aquecimento, mobilidade corporal, jogos de dinâmica no grupo e ritmos

Corte de calças, camisolas e mangas para Jornadas Literárias

- Aurela do tecido sempre na vertical

Aula de preparação da descoberta do corpo do brincam-te

- Aquecimento das articulações corporais
- Dança da energia - dança circular cantada, em sentido oposto aos ponteiros do relógio
- Respirar pelo diafragma, não usar apenas uma parte dos nossos pulmões

- Manipular uma pessoa, podendo articular um corpo que não o nosso/mascaras
- Personagem é a mascara e nós somos a energia da personagem - dar vida a mascara manipulando-a

Revestiementto de uma marioneta para Jornadas literarias

- Utilização de cola branca com tecido, dado uma textura de pele



Figura 8: Da esquerda para a direita e cima para baixo: Corte do tecido; Utilização de cola de contacto para a colocar o tecido; Aguardar a preparação da cola; Colagem;

- Recorte de duas tiras de tecido, passadas por maquina corte-coze e ponto corrido
- Utilização das duas tiras de tecido, objetivo de ajustar a marioneta à cintura do ser humano
- Escolha dos tecidos para a elaboração do figurino

Semana das jornadas literarias, elaboração de um figurino - velha

- Elaboração da saia sobreposto ao tecido branco

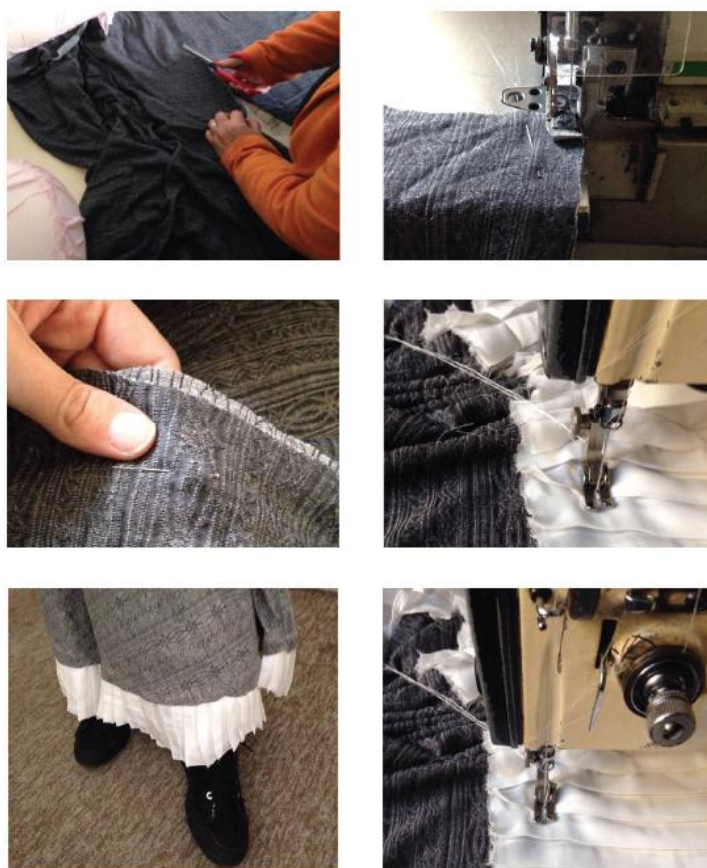


Figura 67: Da esquerda para a direita e cima para baixo: Costura das plumas ao tecido na parte superior; Costura das pulas na parte inferior; Asa com as plumas cozidas; Asas finais. **Foto de autor:** Ana Carneiro

- Realização de um casaco na maquina corte-coze com dois tipos de tecidos sobrepostos
- Elaboração de um avental com quatro pregas

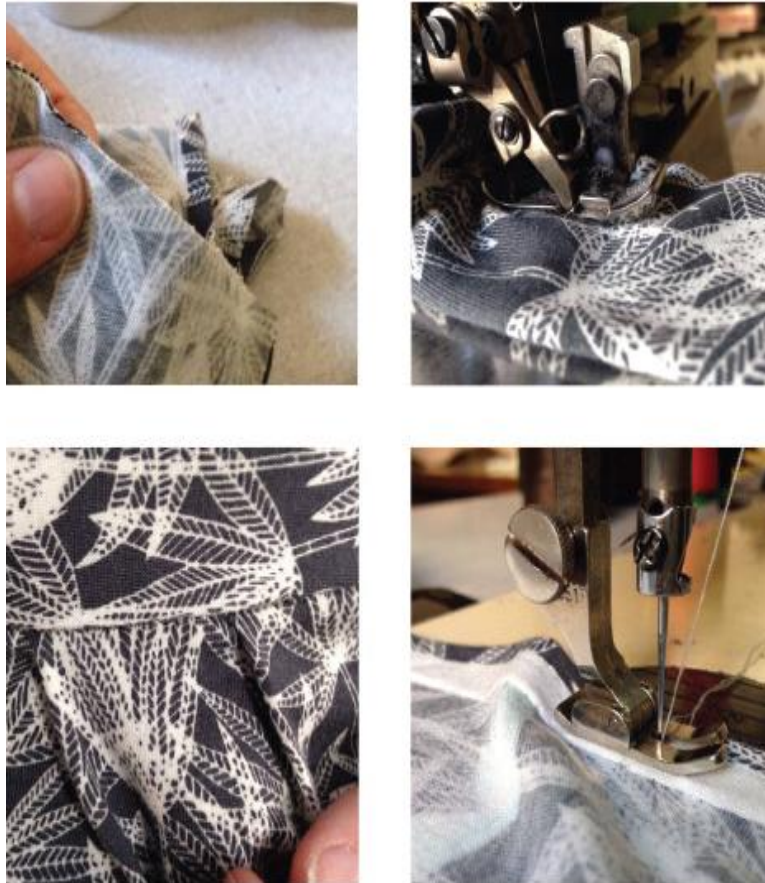


Figura 68: Da esquerda para a direita e cima para baixo: Costura das plumas ao tecido na parte superior; Costura das pulas na parte inferior; Asa com as plumas cozidas; Asas finais. **Foto de autor:** Ana Carneiro

Apêndice 2 - Entrevista realizada a Costureira D. Marília de Fafe Cidade das Artes

Entrevista realizada pelas 14 horas, do dia 05 de Maio de 2016, na Casa da Cultura, em Fafe

Ana Filipa-Formação académica e formação profissional?

D. Marília: Formação académica 9º ano, curso de corte e costura.

A.F- Quando começou seu interesse pela costura?

D. M: Desde sempre, andava na escola já fazia o vestidos para as minhas bonecas e para as bonecas das minhas amigas.

A. F- E o interesse pelo teatro?

D. M: Desde sempre, os meus pais gostavam de teatro e tinha familiares atores amadores.

A.F- Há quanto tempo trabalho em figurinos para teatro?

D. M: Trabalho à dez anos em figurinos.

A.F- O que é para si o figurino?

D.M: Faz parte da encarnação de um personagem, o figurino encarna a personagem ou ajuda a mesma. Como por exemplo se fizer o papel de uma rainha não vai vestir uma calça de ganga.

A.F- Na criação do figurino é importante ter em conta as características físicas e históricas na qual ele se insere?

D. M: Físicas nem sempre, porque pode existir um ator baixo a representar uma personagem alta. Mas as características históricas são mais importantes.

A.F- Quais são os figurinos que obtiveram mais trabalho e mais concentração?

D.M: Foram tantos figurinos que obtiveram mais concentração e trabalho, porque todos os figurinos realizados são muito elaborados. O Moncho não desenha coisas simples.

A.F- Qual o figurino que obteve um grande realce com o publico?

D.M: Tiveram muitos figurinos realce no publico, mas principalmente do D. Afonso Henriques que tem o seu escudo realizado em caricas de latas de metal, mas também a D. Teresa com um vestido de sete saias toda em renda.

A.F- Os figurinos presentes são adaptados de peça para peça ou para cada peça realiza-se um figurino?

D.M: Todas os figurinos são realizados cada um para a sua peça, caso não exista muito tempo de trabalho é que poderá se utilizar figurinos de outras cenas, mas raramente se o faz.

A.F- Sendo costureira do Teatro Cinema como obtém todo o material de trabalho?

D.M: Oferecido pelas fabricas, materiais que não usam, e que aqui nós lhe damos uso.

A.F- Quais as empresas que doam material para o teatro? Em que região estão inseridas?

D.M: As empresas são: Pocargil de Povia de Lanhoso, Davitex, Gravotêxtil e Ramiro e Carvalho encontrando-se estas na região do Ave.

A.F- Que tipo de material as empresas oferecem?

D.M: Estas empresas oferecem tecidos, fitas, botões, rendas, linhas, fechos. Os tecidos que são oferecidos pelas fabricas vem de coleções passadas.

A.F- Esse tipo de material, como chega ao teatro? As empresas deixam no teatro ou tem que se dirigir as empresas?

D.M: Temos que nos dirigir as empresas, para trazer o material. Antigamente íamos com uma carrinha do teatro hoje em dia vai se de carro porque a oferta também e menor.

A.F: Com quem é que aprendeu a fazer os figurinos?

D.M: Por ninguém, o Moncho desenha os figurinos e eu costuro, claro que aprendi novas aplicações com o Moncho.

A.F: Com quem trabalha na construção dos figurinos?

D.M: Trabalho com o Moncho, pois ele desenha e eu produzo.

Fafe, 05 de Maio de 2016

Costureira: Marília Martins

Anexo 1 - Email referente á candidatura:

[DESIGNA2016] Your submission has been accepted!

DESIGNA2016

On behalf of the DESIGNA2016 ERRO(R) november 24-25,

I am pleased to inform you that your project, titled

ID380 - O design de figurino para teatro como catalisador de criatividade: o caso de estudo Plataforma Fafe - Cidade das

has been accepted to the DESIGNA's Program.

We have included any eventual remarks by the reviewers at the end of this message.

Please, see the registration and submission guidelines at the conference website

<http://designa.ubi.pt>

Once again, thanks and congratulations.

DESIGNA2016 Program Committee,

Francisco Paiva - ftapaiva@gmail.com

<http://designa.ubi.pt>

Anexo 2 - Documento publicado

