



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE – ICA  
ESCOLA DE TEATRO E DANÇA  
CURSO DE LICENCIATURA EM TEATRO

ELCIO LIMA CORRÊA

**DESMONTAGEM COMO PRÁTICA INVESTIGATIVA:**  
O Processo de criação de figurino em *Quem Matou Jack?*

Belém-PA

2025

ELCIO LIMA CORRÊA

**DESMONTAGEM COMO PRÁTICA INVESTIGATIVA:**

O Processo de criação de figurino em *Quem Matou Jack?*

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Curso de Licenciatura em Teatro do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará, como requisito básico para obtenção de título de licenciado em Teatro.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Graziela Ribeiro Baena.

Belém-PA

2025

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD  
Biblioteca Universitária da ETDUFPA-Belém-PA**

---

C824d      Corrêa, Elcio Lima

Desmontagem como prática investigativa: o processo de criação de figurino em *Quem Matou Jack?* / Elcio Lima Corrêa. 2025.

63 f.

Orientadora: Profª Drª Graziela Ribeiro Baena.

Trabalho de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Escola de Teatro e Dança, Curso de Licenciatura em Teatro, Belém, 2025.

1. Teatro. 2. Figurino. 3. Dança. 4. Criação (literária, artística etc.). I. Título.

CDD - 23. ed. 792.01

---

**Elaborado por Rosemarie de Almeida Costa – CRB-2/726**



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE  
ESCOLA DE TEATRO E DANÇA  
CURSO DE LICENCIATURA EM TEATRO

### ATA DE AFERIÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos vinte e oito dias do mês de agosto de dois mil e vinte e cinco, às dezesseis horas, reuniu-se na Sala 06 da ETDUFPA, a Banca Examinadora composta pelos docentes: Profa. Dra. Graziela Ribeiro Baena (Orientadora e Presidente), Profa. Dra. Ézia do Socorro Neves da Silva (Examinadora), Profa. Dra. Cláudia Suely dos Anjos Palheta (Examinadora) e Profa. Dra. Adriana Maria Cruz dos Santos (Examinadora), para a avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Licenciatura em Teatro da UFPA, do graduando **ÉLCIO LIMA CORRÊA**, matrícula nº 201911240015, intitulado: "Desmontagem como prática investigativa: o processo de figurino em "Quem matou Jack?"

Após a apreciação do trabalho escrito e da apresentação pública oral e expositiva, a banca promulgou o seguinte resultado:

O trabalho foi apresentado com conceito Excelente, com as seguintes observações indicado p/ publicação e, após constar, foi lavrada a presente ata que, depois de lida e aprovada, será assinada pela presidente e pelos demais membros da banca examinadora.

Belém, 28 de agosto de 2025.

*Graziela Ribeiro Baena*  
Prof. Dra. Graziela Ribeiro Baena  
Orientadora e Presidente

*Ézia do Socorro Neves da Silva*  
Profa. Dra. Ézia do Socorro Neves da Silva  
Examinadora

*Cláudia Suely dos Anjos Palheta*  
Profa. Dra. Cláudia Suely dos Anjos Palheta  
Examinadora

*Adriana Maria Cruz dos Santos*  
Profa. Dra. Adriana Maria Cruz dos Santos  
Examinadora

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que a tudo provê no seu tempo.

À minha mãe, Mari Lima, e a meu pai, Jorge da Silva, pelo amor e apoio incondicionais.

Aos meus irmãos Victor, Rodrigo e Júlia.

À minha orientadora, Professora Dr.<sup>a</sup> Grazi Ribeiro, sempre sensível na escuta e atenta, sem sua acolhida e confiança o trabalho não seria o mesmo.

À Professora Dr.<sup>a</sup> Ezia Neves, pela sua dedicação e humanidade; Professora Dr.<sup>a</sup> Cláudia Palheta pela atenção e partilha durante o processo do espetáculo; e à Professora Dr.<sup>a</sup> Adriana Cruz, cuja sensibilidade no ensino se tornou um divisor de águas na escrita deste trabalho.

A Thyago Rosário, amigo e parceiro nessa jornada acadêmica desde 2019, grande incentivador do meu trabalho artístico e crescimento pessoal.

À Claudia Maués, amiga, colega de turma e apoiadora a quem sou grato por grande parte do suporte teórico desta pesquisa.

Aos amigos e colaboradores Igor Quadros e Rafaela Cruz pela dedicação e esmero constante ao longo do processo de *Quem Matou Jack?*

Ao amigo Leandro Carneiro pelo suporte técnico e incentivo.

E a todos que de alguma forma compartilharam e contribuíram com esta jornada.

## RESUMO

CORRÊA, Elcio Lima. **Desmontagem como Prática Investigativa: O Processo de criação de figurino em *Quem Matou Jack?***. 63 f. 2025. Monografia (Licenciatura em Teatro) – Escola de Teatro e Dança, Instituto de Ciências da Arte, Universidade Federal do Pará, Belém, 2025.

Este trabalho investiga o figurino como linguagem simbólica, compreendendo-o não apenas como elemento estético, mas como dispositivo narrativo capaz de construir significados e potencializar a dramaturgia. A pesquisa adota o processo de desmontagem cênica como abordagem metodológica aplicada à criação de figurinos, permitindo revisitar, analisar e sistematizar as etapas de concepção, pesquisa, experimentação e execução. Como estudo de caso, realiza-se o mapeamento do processo criativo de *Quem Matou Jack?*, documentando desde a pesquisa iconográfica da década de 1940 até a materialização das peças. A análise evidencia o figurino como síntese de escolhas artísticas, históricas e funcionais, reafirmando-o como parte integrante e simbólica da narrativa cênica.

**Palavras-chave:** figurino; desmontagem; teatro; dança; processo criativo.

## ABSTRACT

CORRÊA, Elcio Lima. **Disassembly as an Investigative Practice: The Costume creation process in *Who Killed Jack?***. 63 f. 2025. Monograph (Degree in Theatre) – School of Theater and Dance, Institute of Art Sciences, Universidade Federal do Pará, Belém, 2025.

This work investigates costume as a symbolic language, understanding it not only as an aesthetic element but also as a narrative device capable of constructing meaning and enhancing dramaturgy. The research adopts the process of stage disassembly as a methodological approach applied to costume creation, allowing for the revisiting, analysis, and systematization of the stages of conception, research, experimentation, and execution. As a case study, the creative process of *Who Killed Jack?* is mapped, documenting everything from the iconographic research of the 1940s to the materialization of the pieces. The analysis highlights costume as a synthesis of artistic, historical, and functional choices, reaffirming it as an integral and symbolic part of scenic narrative.

**Keywords:** costume; disassembly; theater; dance; creative process.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Croqui com proposta de figurino para Morgan.....	15
Figura 2 - Colocações sobre o processo criativo de <i>Estrada Noturna</i> .....	23
Figura 3 - Montando a cenografia no experimento de cena.....	23
Figura 4 - Leitura da dramaturgia.....	24
Figura 5 - Figurinos guardados, a cena se encerra.....	24
Figura 6 – Painel de ambiência usado no processo criativo de <i>Quem matou Jack?</i> .....	33
Figura 7 – Painel de referências do personagem Jack Watson.....	34
Figura 8 – Painel de referências da personagem Alice.....	34
Figura 9 – <i>Noite no Moulin Rouge</i> (1890), de Toulouse-Lautrec.....	35
Figura 10 – Personagens de uma das versões do jogo de tabuleiro Detetive.....	36
Figura 11 – Croqui com figurino para Jack Watson.....	41
Figura 12 – Croqui com figurino para Morgan Watson.....	42
Figura 13 – Joan Crawford em <i>Acordes do Coração</i> (1946) .....	43
Figura 14 – Croqui com figurino para Elliot Watson .....	44
Figura 15 – Croqui com figurino para Alice.....	45
Figura 16 – Croqui com figurino para Phillip.....	46
Figura 17 – Croqui com figurino para Mary Lee.....	47
Figura 18 – Croqui com figurino para Anthony.....	48
Figura 19 – Croqui com figurino para Melissa.....	49
Figura 20 – Croqui com figurino para Sarah Brown.....	50
Figura 21 – Croqui com figurino para Loren, Violet e Martha.....	51
Figura 22 – Face charts criados por Hugo Lima, usados para a maquiagem.....	53
Figura 23 – Elenco completo trajando os figurinos.....	55
Figura 24 – Cena de abertura com Alice em primeiro plano.....	56
Figura 25 – As garçonetes Violet, Loren e Martha.....	56
Figura 26 – A rivalidade entre os irmãos Elliot e Jack.....	57
Figura 27 – A controversa Sarah Brown.....	57
Figura 28 – O grupo dança com Jack em primeiro plano.....	58
Figura 29 – Jack está nas mãos de Melissa e Anthony.....	59
Figura 30 – Os amigos Mary Lee e Phillip se divertem.....	59
Figura 31 – Mais uma vítima no Watson’s Club.....	60

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Análise semiótica peirciana do figurino da personagem Morgan.....	15
Tabela 2 – Itens que integram um projeto de figurino na ETDUFPA.....	37
Tabela 3 – Personagens, funções, característica e cores.....	40

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>09</b>
<b>2. FIGURINO: DA MATÉRIA QUE ENCANTA AO SIGNO QUE FALA.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1. Figurino e semiótica: O traje de cena como código.....</b>	<b>14</b>
<b>3. FIGURINO: DA GÊNESE CRIATIVA À DESMONTAGEM.....</b>	<b>19</b>
<b>3.1. A Desmontagem: Recortes que desvendam um espetáculo.....</b>	<b>20</b>
3.1.1. A Desmontagem e o figurino: roupas que contam histórias.....	22
3.1.2. Costurando experiências e memórias: Entrevista com Nanan Falcão.....	27
<b>4. DESFIANDO A TRAMA: A DESMONTAGEM DE <i>QUEM MATOU JACK?</i>.....</b>	<b>31</b>
<b>4.1. Entre silêncio e rascunhos: O gesto primeiro de um projeto.....</b>	<b>32</b>
4.1.2. Do traço à cena: Os croquis de <i>Quem Matou Jack?</i> .....	39
4.1.3. Rostos vestidos: A Maquiagem.....	52
4.1.4. Orçamento e cronograma.....	53
<b>4.2. Relatos de um figurinista em processo de desmontagem.....</b>	<b>55</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>61</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>63</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho propõe uma reflexão sobre a desmontagem como metodologia pedagógica e artística aplicada ao processo de criação de figurino, tendo como objeto de estudo o processo criativo do espetáculo *Quem Matou Jack?*. A desmontagem, entendida como prática analítica e criativa de desmembramento de uma obra, revela-se uma importante ferramenta didática para o ensino e a investigação em figurino cênico. Ao revisitar cenas, corpos e signos visuais, torna-se possível acessar as camadas simbólicas, estéticas e narrativas que fundamentam o figurino como linguagem.

Nas artes cênicas, o figurino não se limita à função decorativa ou ilustrativa: ele é signo em cena, carrega discursos, constrói identidades e potencializa dramaturgias. Cada tecido, cor, forma e textura carregam significados e sensações, sendo capazes de comunicar estados emocionais, relações de poder, temporalidade e subjetividades. Dessa forma, o figurino se afirma como uma linguagem visual e simbólica essencial para a construção de sentidos no espetáculo.

A pesquisa parte da experiência intuitiva em desmontagem passando por uma entrevista de experiência de prática em desmontagem com a artista e figurinista Nanan Falcão, para só depois chegar no processo de *Quem Matou Jack?*, sempre dialogando com referências visuais, históricas e dramáticas inspiradas no universo *noir*<sup>1</sup> da década de 1940. A metodologia da desmontagem foi utilizada não apenas como ferramenta de análise posterior, mas como uma retomada de processo, permitindo o resgate e a reorganização de croquis, imagens de referências, experimentações e trocas com o elenco. Por meio dessa abordagem, o trabalho busca demonstrar como o figurino pode ser compreendido como instrumento de pensamento, criação e formação, capaz de articular o sensível e o pedagógico no campo das artes da cena.

A desmontagem, enquanto prática metodológica e criativa, tem grande relevância para o campo do figurino cênico, podendo, inclusive, ser aplicada no contexto acadêmico. Ela permite revisitar criticamente todas as etapas do processo de criação – das primeiras imagens de referência aos figurinos na cena – promovendo uma compreensão aprofundada das escolhas estéticas, simbólicas e técnicas que fundamentam o trabalho do figurinista. No figurino, a desmontagem atua como uma ferramenta que revela os caminhos de construção dos signos

---

<sup>1</sup> No contexto da narrativa e da estética, refere-se a um estilo muitas vezes caracterizado por seus temas sombrios, moralidade ambígua e ambientes urbanos. O *noir* é mais do que um mero gênero; ele encapsula uma visão de mundo pessimista e desiludida. (Sidesp, 2025)

visuais, ajudando a entender como o traje se articula à narrativa, ao corpo do intérprete e à atmosfera da cena. Por meio dela é possível analisar as camadas presentes nas roupas, os diálogos com outras linguagens (como cenografia, a luz e o texto) e até mesmo os desvios e imprevistos que enriquecem o trajeto criativo.

Além disso, no campo da formação a desmontagem pode estimular o pensamento crítico, a autonomia criativa e o aprofundamento da percepção estética por parte dos estudantes de figurino, além de gerar um maior envolvimento do espectador com a obra. Ao desconstruir um espetáculo ou projeto, aprende-se não só com os acertos, mas também com os desafios enfrentados, o que transforma a desmontagem em potente recurso didático, artístico e reflexivo.

Toma-se por norte a seguinte questão: como a prática da desmontagem pode ser utilizada como ferramenta pedagógica para potencializar a criação e a compreensão simbólica do figurino cênico? Para assim alcançar o objetivo geral que consiste em analisar a desmontagem como metodologia pedagógica aplicada à criação de figurino cênico, com base na experiência do espetáculo *Quem matou Jack?*.

O trabalho também tem por objetivos específicos:

- Compreender o figurino enquanto linguagem simbólica, bem como o conceito de desmontagem e sua prática no contexto das artes cênicas com ênfase no figurino;
- Mapear as etapas do processo de criação de figurino do espetáculo, com base em registros, croquis e imagens de referência;

No primeiro capítulo se discute as mudanças ao longo do tempo em relação à função do figurino nas artes cênicas, destacando-se sua transição de um papel meramente ilustrativo e realista - voltado à imitação da vestimenta da época em questão – para uma função simbólica e expressiva dentro da cena. O figurino contemporâneo, segundo Pavis (2008), ultrapassa a simples caracterização para se tornar elemento ativo na construção da cena e da dramaturgia visual.

O segundo capítulo versa sobre a desmontagem como prática artística e pedagógica que revela o processo criativo valorizando o percurso em vez do produto. Originalmente, trata-se de uma forma de teatro autorreflexivo que expõe bastidores, escolhas e falhas, propondo um diálogo crítico com o público. Segundo Souza (2017), ela não apenas mostra o que foi feito, mas como foi feito, abrindo espaço para novas leituras, experiências e envolvimento do público

revelando seu potencial transformador. O capítulo conta, ainda, com uma entrevista quem tem como foco a experiência da figurinista Nanan Falcão com a desmontagem.

Por fim, no terceiro capítulo temos a desmontagem de *Quem Matou Jack?* Por meio de um mapeamento do processo criativo a partir da organização e análise de croquis, imagens de referência e pesquisas visuais sobre a década de 1940. Através dessa prática foi possível revisitar as decisões estéticas, narrativas e simbólicas que orientaram a construção dos trajes, evidenciando as relações entre personagem, época e linguagem cênica.

Tem-se por hipótese que a prática da desmontagem aplicada ao trabalho do figurinista, sirva como meio de o artista apropriar-se de sua criação, bem como de que ela seja oportunidade de troca entre alunos em estágios diferentes da aprendizagem, mas também com professores orientadores das várias práticas de montagem.

A metodologia aplicada neste estudo fundamenta-se na articulação entre análise bibliográfica, entrevista e o próprio processo de desmontagem, adotado tanto como objeto quanto como método de investigação. A análise bibliográfica permitiu embasamento teórico, reunindo conceitos e reflexões sobre o figurino, os fundamentos e aplicações da desmontagem cênica e sua pertinência no campo do figurino teatral. A entrevista, conduzida no contexto da desmontagem, teve como foco aprofundar aspectos específicos do processo criativo do figurino, explorando as motivações, decisões e adaptações realizadas ao longo da concepção e execução. Essa abordagem qualitativa possibilitou acessar perspectivas internas e subjetivas do processo, revelando nuances nem sempre visíveis nos registros materiais. Por fim, a própria desmontagem foi empregada como metodologia de pesquisa, funcionando como um exercício analítico-retrospectivo que revisita e sistematiza todas as etapas do trabalho. Ao assumir a desmontagem como método, o estudo transforma o ato de rever o processo criativo em um procedimento investigativo estruturado, capaz de evidenciar relações entre intenção estética, contexto histórico e soluções técnicas, produzindo um conhecimento aprofundado sobre o papel do figurino na cena

A pesquisa evidencia o figurino como signo cênico e linguagem simbólica, articulado à cena e à narrativa. A desmontagem, enquanto prática analítica e reflexiva, constitui um recurso metodológico de significativo valor para o figurinista e para a formação de estudantes na área de figurino cênico. Com apoio da pesquisa bibliográfica, foi possível integrar teoria e prática, ampliando a compreensão do papel do figurinista por meio da desmontagem.

## 2. FIGURINO: DA MATÉRIA QUE ENCANTA AO SIGNO QUE FALA

As artes cênicas são como o sopro da alma no palco do mundo, um gesto que canta, um corpo que dança. É o instante suspenso entre o silêncio e o aplauso, onde a verdade se disfarça em ficção, e a ficção revela verdades as quais nem sabíamos carregar. É o ator vestindo o tempo, o cenário respirando memória, o figurino que sussurra quem se é ou quem se finge ser. Elas constituem-se do conjunto de ações que entrelaçam ideias no urdir elaborado de elementos que convergem para o espetáculo, uma forma de arte que está intrinsecamente ligada ao acontecimento cênico, à presença do espectador e à efemeridade do momento vivido. Para além de uma simples apresentação, ele é o resultado de um processo criativo coletivo cujo objetivo é compor uma experiência estética e sensorial única, e um dos componentes deste processo é o figurino.

Elemento antigo, atrelado à história do vestuário e a eventos ritualísticos, o figurino sempre esteve a serviço da imitação da vestimenta realista, conforme determinada época e necessidades da personagem. Vestir de modo minimamente coerente e de forma crível, já era considerado o suficiente. Contudo, esta prática um tanto reducionista do figurino, embora ainda muito comum, seja pela falta de orçamento adequado ou pela ausência de pesquisa e experiência na área, é um status que muda com o tempo na medida em que se compreende o traje cênico como um item do processo que ocupa um papel fundamental na composição estética e narrativa de espetáculos de teatro e dança, bem como no cinema, na performance e em outras áreas das artes cênicas. Muito além da função prática de vestir o intérprete, o figurino deve atuar como formante expressivo, capaz de contribuir para a construção de personagens e atmosferas, assim como interagir com os demais constituintes da cena.

De acordo com Pavis:

O fato é que o figurino, sempre presente no ato teatral como signo da personagem e do disfarce, contentou-se por muito tempo com o simples papel de caracterizador encarregado de vestir o ator de acordo com a verossimilhança de uma condição ou de uma situação. Hoje, na representação, o figurino conquista um lugar muito mais ambicioso: multiplica suas funções e se integra ao trabalho conjunto em cima dos significantes. (Pavis, 2008, p. 168)

Pavis aponta uma mudança importante na concepção contemporânea: o figurino transcende a simples caracterização e, de um elemento meramente ilustrativo, passa a operar como membro semiótico ativo na construção da cena e da dramaturgia visual. Se antes servia à função descritiva contribuindo apenas para a plausibilidade estética, atualmente ganha maior

protagonismo como signo, não apenas representando, mas também significando e estabelecendo relações simbólicas, metafóricas e até críticas.

Sendo um dos elementos primordiais da *mise-en-scène* teatral, ao se fazer notar de imediato traduz-se em oportunidade para uma primeira leitura do espetáculo, segundo Pavis (2008, p.164) “na medida em que o figurino constitui muitas vezes o primeiro contato e a primeira impressão, do espectador do ator e sua personagem”, podemos inferir que ele, muitas vezes, ajuda de imediato a situar o público no tempo e no espaço.

No universo do teatro e da dança, o figurino deve ser compreendido não apenas como um conjunto de roupas ou adornos utilizados pelos intérpretes. Ao se pensar o espetáculo como um espaço de comunicação, no qual diversas partes dialogam para construir significados, o figurino adquire papel fundamental ao contribuir para a narrativa, complementando e reforçando as informações transmitidas pelo texto e pela atuação. Ele pode quebrar expectativas, criar estranhamento, bem como simbolizar conflitos internos; em vez de apenas reproduzir a realidade, pode, ainda, produzir novas leituras e sentidos.

Quanto a isso, Pavis afirma que:

Como todo signo da representação, o figurino é ao mesmo tempo significante (pura materialidade) e significado (elemento integrado a um sistema de sentido). É assim mesmo que Barthes encara o “bom figurino de teatro”: ele “deve ser material o bastante para significar e transparente o bastante para não constituir seus signos em parasitas...” (Pavis, 2008, p.164)

Um espetáculo é único ainda que apresentado inúmeras vezes. No teatro, as cenas integram um todo que tem a efemeridade do momento como característica, diferente da vida real, que segue e se desenrola dia após dia. Detalhes como cores, padronagens e modelos escolhidos para um figurino devem comunicar muito mais que a indumentária da vida real, se levarmos em conta o tempo que o espectador tem para absorver e decodificar o que vê, ainda que esta tenha muito a dizer, se considerarmos análises sociais e culturais. Pavis reforça uma visão semiótica dual do figurino: ele não é apenas aparência ou ornamento, mas um signo complexo composto por significante (o que se vê) e significado (a ideia ou sentido). Assim como os demais constituintes da cena, faz parte de um sistema de representação, no qual cada detalhe visual contribui para a construção de sentido da obra teatral. Um bom figurino não pode destoar ou chamar atenção indevida para si, muito menos ser incoerente com o todo criando ambiguidade e confusão na leitura do espetáculo. Há que ser visível e expressivo para comunicar, sua presença precisa potencializar a significação.

## 2.1. Figurino e semiótica: O traje de cena como código

Para a semiótica, ciência que estuda os signos, os elementos visuais, sonoros e simbólicos são objetos de estudo. No teatro, figurino é um signo cênico, aqui visto pelo conceito de Charles Peirce, para quem um signo é tudo aquilo que representa algo para alguém em determinado contexto. De acordo com Bagno (2017) em seu *Dicionário crítico de sociolinguística*, a corrente peirciana vê o signo como sendo composto por três elementos: o representamen, que é a forma do signo; o objeto, ou seja, aquilo que ele representa; e por fim o interpretante, que se refere ao efeito que ele produz na mente de quem o interpreta. Quanto a essa relação entre a realidade visível e os significados que ela carrega, Camargo (2020, p. 19) diz que “pensar e representar o mundo em que vivemos só se faz possível por meio dos signos”. A representação que um espetáculo propõe é composta por vários deles, e não apenas a arte, mas a linguagem e a matemática buscam representar e modelar o mundo, seja real ou imaginário. Essa capacidade de criar signos é vista como uma forma de compreender, organizar e, de certo modo, dominar simbolicamente o universo.

A semiótica é essencial no que tange à compreensão das funções do figurino para além de sua função prática e superficial, ela pode conduzir o olhar de um espectador mais atento pelo caminho de pedras que este venha a descobrir, tendo por guia detalhes que revelam a capacidade de representação metafórica que o figurino possui.

Em sua obra *Do Lugar de onde se vê*, Camargo fala:

Um signo, sob a ótica peirciana, pode ser entendido como alguma coisa que ocupa o lugar de outra, ou seja, um signo procura representar um objeto que é, por si só, a causa ou o determinante desse signo. A este signo, portanto equivale o conceito de representação e, de certo modo, sob esse aspecto, representar a natureza, modelando mundos reais ou imaginários, parece ser o papel do homem, como se pretendesse tanger essa mesma natureza em seu estado bruto, fenomenológico, como se quisesse dominar, em sua totalidade, o próprio universo. (Camargo, 2008, p. 19)

Vejamos como se aplica na prática uma análise peirciana da personagem Morgan de *Quem Matou Jack?*, espetáculo apresentado em 2025, no Teatro Universitário Cláudio Barradas: Morgan é uma mulher da alta sociedade de Nova Orleans, dona do *Watson's Club*, integra o grupo de suspeitos dos eventos ocorridos em seu clube em setembro de 1948. Viúva e mãe de dois filhos, Morgan é austera e elegante no vestir, misteriosa, guarda um segredo. Ela traça vestido cinza com detalhes em renda preta e aplicação de pedrarias, chapéu estilo *fascinator*, luvas e sapatos de salto; as joias se resumem em discretos brincos.

**Figura 1 - Croqui com proposta de figurino para Morgan.**



**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

O representamen (signo em si) é o traje elegante e detalhado da dama, o que se vê primeiro – vestido refinado, acessórios sofisticados e postura. O objeto (referente) está no estilo da alta sociedade de 1948, na feminilidade idealizada do pós-guerra, a posição econômica e social elevada que o traje apresenta. Por fim o interpretante (o significado produzido) por meio do qual o público reconhece que essa mulher é rica, refinada, provavelmente influente e habituada a um estilo de vida de luxo e etiqueta com padrões sociais elevados. Se tem caráter, se é honesta, egoísta, generosa, isso são informações que o desenrolar da trama responderá.

**Tabela 1 - Análise semiótica peirciana do figurino da personagem Morgan.**

<b>REPRESENTAMEN</b> (signo)	<b>OBJETO</b> (referente)	<b>INTERPRETANTE</b> (significado produzido)
Vestido cinza e preto com ombreiras e pedrarias, Chapéu <i>fascinator</i> , brincos de brilhantes, sapatos e luvas pretos.	Vestido com modelagem típica da época (1948): evasê, ombreiras e cintura marcada. A roupa remete ao valor aquisitivo elevado pelos seus detalhes e tecidos. O cinza e o preto têm a ver com a condição de uma mulher viúva e comedida no vestir.	A julgar pelos acessórios discretos e a qualidade do traje, é uma mulher rica, austera e rígida. A fase de escassez financeira da Segunda Guerra não a abalou. Parece esconder os olhos não revelando quem realmente é.

**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

Na visão peirciana, o figurino de uma dama rica de 1948 vai além da estética: ele comunica valores sociais, econômicos e culturais por meio de signos que o público reconhece imediatamente. Cada detalhe – do tecido à postura – atua como um signo que constrói e reforça a identidade da personagem. A narrativa que há de se desenvolver irá mostrar mais sobre, por exemplo, se é uma pessoa de bom ou mal caráter, se é honesta, apaixonada, egoísta, generosa, etc. Logo, como num jogo visual, as pistas são dadas e devem ser reunidas ao longo da trama encenada.

Há que se considerar o estudo em torno do qual a semiótica se dedica como um tipo de fruição, uma vez que ultrapassada a primeira imagem, também o figurino rompe a função prática não se limitando mais à sua materialidade cujos objetivos primeiros consistiam apenas em vestir ou proteger o corpo do ator ou dançarino: ele se torna veículo de significados que vão dos mais básicos, como os já citados tempo e espaço, mas também o estado emocional ou até a trajetória de um personagem, e aqui reside sua função simbólica. A mente criativa pode elaborar trajes que comunicam antes mesmo que uma única palavra seja dita, seja por meio de suas cores, texturas e modelagens, mas também pela mensagem intrínseca que suplanta a “simples” ideia de vestir.

Vale ressaltar que o figurino e a imaginação estão profundamente ligados no cenário das artes cênicas. Ele transforma palavras em imagens, cria universos possíveis, bem como projeta identidades, além, claro, de despertar sensações e ampliar o jogo de cena possibilitando para o intérprete suporte para a composição de sua personagem, uma vez que deixa de ser apenas roupa e passa a ser extensão do corpo e do gesto. Em outras palavras, o figurino é a materialização da fantasia imaginativa, ou pelo menos uma parte dela, cheia de significados que podem ser apresentados desde o princípio ou revelados ao longo do tempo em que se apresenta o espetáculo. No contexto das artes cênicas ele ultrapassa a função utilitária, ou seja, não é mais uma simples vestimenta, mas uma linguagem sensível e poética que permite ao espectador acessar uma dimensão emocional da personagem e da cena o que nos remete a uma potência criativa do traje enquanto ferramenta estética, dramática e comunicacional.

Anchieta diz que:

O traje é, portanto, uma das grandes invenções do homem, a partir da qual ele descobriu como proteger seus pontos vulneráveis. Mas o que determinou o sucesso dessa invenção foi, sem dúvida, a grande contribuição da fantasia e da imaginação, que apontaram o caminho das capacidades emotivas e dos seus limites. (Anchieta, 2015, p. 156)

Cada peça de vestuário carrega uma carga semântica, assim, o figurino torna-se expressão do que nem sempre é dito nas falas dos personagens, funcionando como uma camada silenciosa da narrativa, marcada pela fantasia, imaginação e emoção humana. Elementos como cores e texturas podem evidenciar muito mais que uma época ou classe social, eles versam sobre uma poética conceitual que faz sentido dentro da encenação, ou seja, a carga simbólica está para além do signo visto a olho nu. Neste caso, sua simbologia apresenta-se na cena, mas concretiza-se na imaginação do espectador, que passa a reunir as pistas apresentadas e as decodifica (ou não) a partir de seu próprio referencial cultural e sensível. Deste modo, a compreensão do espetáculo depende da leitura dessas camadas alegóricas que compõem sua linguagem cênica. Esse pensamento enriquece a visão do figurino enquanto instrumento poético, resultado da imaginação e da criação artística.

Em sua afirmação, Anchieta convida a enxergar o traje – e, por extensão, o figurino teatral – como uma das mais ricas expressões humanas. Ele é simultaneamente barreira e ponte: protege o corpo, mas expõe a alma, os afetos e a imaginação. Essa perspectiva amplia a compreensão do figurino como um signo complexo e profundamente humano, integrando razão, sensibilidade e criação representativa.

Quanto à arte do espetáculo, Kowzan (in Guinsburg, 2006, p. 97) afirma que “é, entre todas as artes e talvez, entre todos os domínios da atividade humana, aquela onde o signo manifesta-se com maior riqueza, variedade e densidade”, o que corrobora com a necessidade de se realizar um bom projeto no qual se preveja muito mais que orçamentos e prazos, mas detalhes que contribuam para a riqueza simbólica de um signo visual que participa ativamente da dramaturgia como é o caso do figurino.

Em sua obra, *Olho desarmado*, Sônia Rangel propõe uma reflexão sensível sobre os elementos visuais da cena, o que abarca o traje de cena como linguagem significativa no campo das artes cênicas. Rangel convida a perceber além do aparente, explorando os signos visuais como produtores de sentido. Pensemos nessa reflexão aliada à corrente peirciana da semiótica e como ela pode tornar mais rica a experiência do espetáculo que terá seu universo expandido a partir da leitura que se faz do traje de cena, além, claro de enfatizar o papel do figurinista como um criador de linguagem visual que dialoga e joga com o público por meio de símbolos. Não se estranhe a ideia de jogar dentro da perspectiva do artista/criador para quem o sentido das coisas se constitui de signos cujos significados nem sempre estarão claros a quem aprecia sua arte. Ao instigar a descoberta, seja orientado pela imaginação ou por teoria, o jogo acontece.

Sobre isso Rangel pontua:

A palavra “símbolo”, a partir da sua raiz etimológica, está associada ao conceito de jogo. Encontramos no grego SYN – sentido, BALEIN – jogar, SYMBOLON; SYMBOLU, no latim; SINN BILD, no alemão, significando “duas metades”. Portanto, “simbolizar” na intimidade do verbo, é também “jogar” com o sentido (Rangel, 2009, p.117)

Jogar com o sentido das coisas dispostas em cena é uma forma de manter viva e pulsante a narrativa, seja durante, ou mesmo depois de a cortina se haver fechado, as ideias reverberam e, como peças de um quebra cabeça, se organizam, se encaixam e revelam muito mais do que o primeiro olhar vislumbrou. Deste modo o figurino pode ser visto como que por camadas que comunicam podendo ser acessadas sensorial e intuitivamente pelo espectador.

Nos moldes da semiótica peirciana, o símbolo se baseia em convenções culturais e experiências sensoriais compartilhadas, o figurino, nesse contexto, não veste apenas o corpo do ator, mas reveste o sentido da cena, criando imagens que falam diretamente ao inconsciente coletivo e às emoções. Deve, portanto, ser compreendido como símbolo teatral por excelência. Um vestido preto pode simbolizar luto, elegância ou repressão, a depender da dramaturgia e da cena em que está inserido. Logo, o traje não comunica de forma direta ou explicativa, mas sugere, evoca e convoca o imaginário do público a preencher os vazios com as peças que faltam, tornando o espetáculo, a partir do jogo do uso simbólico do figurino, uma intrincada linguagem, onde cada elemento visual colabora na construção poética e simbólica do espetáculo.

Pensemos agora na ideia de símbolo enquanto jogo. As peças do quebra cabeça estão dispostas sobre a mesa, todas encaixadas e formando uma bela e complexa paisagem pictórica. Você admira as cores, o desenho bem feito, os encaixes, bem como observa o grau de dificuldade sem se dar conta da técnica que a pessoa que o montou possa ter usado para concluir seu intento. Mas e se essa bela imagem fosse desmontada aos poucos e todo seu processo fosse revisitado desde a pintura juntamente com quem assiste?

Montar é vestir o mistério no gesto, é bordar silêncios com linha e tecido, é esconder no avesso o não dito, costurar verdades com pontos fingidos. Desmontar é rasgar o enredo contido, descosturar o tempo, o corpo, o mito. Assim, todo o significado da obra ganha novas camadas.

### 3. FIGURINO: DA GÊNESE CRIATIVA À DESMONTAGEM

Uma ideia surge de várias maneiras. Uma palavra, uma imagem, um texto, até mesmo um sonho. A vida em volta que fervilha e pulsa acontecimentos mil também pode servir de inspiração para o artista seja qual for a linguagem a que se dedique. Uma ideia, ainda que pareça, nunca é original, ela sempre surge inspirada por outra coisa já existente. Tudo parte do seu referencial de mundo. O que você assiste na tv, no cinema, no teatro, os lugares por onde viaja, os livros que você lê, tudo torna-se fonte de inspiração e arcabouço para o que será criado. Kleon (2012, p. 15) diz: “O que um bom artista entende é que nada vem do nada. Todo trabalho criativo é construído sobre o que veio antes. Nada é totalmente original”.

Um exemplo claro dessa ideia pode ser visto no trabalho da figurinista Eiko Ishioka, responsável pelos trajes do filme *Drácula de Bram Stoker* (1992), dirigido por Francis Ford Coppola. Ao criar figurinos marcantes e expressivos, Ishioka bebeu de diversas fontes visuais e culturais, como a moda vitoriana, a arte oriental, a simbologia religiosa e até mesmo elementos surrealistas, reconstruindo essas referências em composições visuais inovadoras. Seus figurinos não apenas vestem os personagens, mas ampliam a narrativa e provocam o olhar do espectador, demonstrando como a criação artística no figurino é uma constante colagem de signos e influências. Nesse sentido, sua obra confirma a máxima de que nada é totalmente original, mas sim recriado a partir de um repertório visual e simbólico que atravessa tempos, culturas e linguagens.

Cada artista tem seu próprio caminho até chegar ao produto, embora alguns se assemelhem, a experiência é pessoal e muitas vezes fica registrada apenas como memória de trabalho, documentação biográfica ou simplesmente viram cadernos que se perdem com o tempo, porque, teoricamente, o mais importante já foi entregue. O figurinista sonha com linhas antes que elas vistam a pele, desenha silêncios, cores que contam segredos do corpo que ainda não chegou. Seu processo é uma escuta: ouve o som que o tecido faz ao cair no chão da cena, sente o peso de uma época no corte de uma manga, enxerga na dobra do tecido o contorno de um gesto.

As pessoas apreciam uma obra e a tomam como acabada na medida em que imaginam que não há mais para onde ir diante daquilo que se vê. No caso de uma montagem teatral, ela se encerra quando cai o pano, a desprodução é iniciada e as luzes se apagam. O caminho para casa pode ser tomado pela reverberação do que se viu, o que se escutou, o que foi sentido. Mas e sobre o processo até aquele resultado visto no palco? A quem interessa saber? Cabem

questionamentos sobre métodos e técnicas aplicados? Haveria neste caminho inverso algo a se considerar?

Em *Trajeto Criativo*, Rangel diz que:

A cada criador corresponde uma demanda interna, e como consequência, a cada criador, e a cada processo criativo, correspondem “métodos” diferenciados. Considero que o artista é um pesquisador nato, mas no âmbito acadêmico, além da capacidade de expressar a obra, o artista precisa sentir-se estimulado a discorrer sobre os seus próprios “métodos” e a “experimentar” seu pensamento como criação. A realização da obra artística deverá então fazer parte construtiva do corpo da pesquisa e não apenas considerada como anexo ou apêndice. (Rangel, 2015, p. 21-22)

A importância de o artista falar sobre seu processo criativo dentro do meio acadêmico reside na valorização da experiência sensível como forma de conhecimento.

Quando o artista compartilha suas vivências, métodos e escolhas criativas, ele transforma o que antes era visto apenas como intuição ou prática isolada em material reflexivo, crítico e transmissível. Isso permite que o fazer artístico seja compreendido não apenas como resultado, mas como um percurso de pensamento, pesquisa e invenção. Ao narrar seu próprio processo, o artista contribui para o amadurecimento no âmbito acadêmico.

Uma forma de expandir a obra “acabada” que tem ganhado força, é a chamada desmontagem, processo dialógico/perfomático no qual o artista fala sobre os caminhos trilhados até o que se chama resultado, o espetáculo em si.

O processo criativo é como um rio subterrâneo: nasce de fontes invisíveis, escava caminhos no escuro se bifurca, se perde, até emergir, inesperado, em luz e forma. É sopro, risco, silêncio e ruído. Criar é escutar o que ainda não tem nome, é tatear no escuro com a confiança de quem se guia pelo sentir. Cada obra é uma travessia, uma nova cartografia do invisível. Ao narrar o próprio fazer, o artista revela que criar não é um milagre isolado, mas uma dança com o mundo, com o tempo, com a memória. Falar do processo é continuar criando aquilo que antes nasceu em silêncio.

### **3.1. A Desmontagem: Recortes que desvendam um espetáculo**

Nas artes cênicas, o termo surge em 1993, na X Oficina da Escola Internacional de Teatro na América Latina e Caribe, a partir das demonstrações técnicas e diálogos sobre os trabalhos dos atores do Odin Teatret (Diéguez, 2014). Inicialmente se fala em desmontagem como uma prática para o ator, que expunha suas técnicas durante o processo de criação de sua

personagem, contudo, ao longo dos anos a prática se expande com diretores e demais profissionais que fazem a cena também realizando desmontagem.

O material sobre o conceito ainda é um tanto escasso, mas já se estabelece que a desmontagem consiste em uma apresentação do processo criativo onde o artista dialoga sobre a gênese de sua arte até o resultado, configurando assim uma nova performance. Em suma, a desmontagem é uma forma de teatro autorreflexivo, que expõe seus bastidores, seus dispositivos e até suas falhas. Ao invés de ocultar o processo de criação, ele o expõe como parte da obra. Pode-se dizer que essa abordagem traz consigo certa inspiração no teatro épico de Bertold Brecht, onde há um esforço deliberado para romper a ilusão da cena e fazer o público refletir criticamente sobre o que está vendo.

No caso das desmontagens cênicas, elas possuem um “espetáculo por trás”, ou seja, o procedimento narrativo da desmontagem, tem como pressuposto uma montagem. A partir de um espetáculo feito por aquele ator ou vários espetáculos, a desmontagem apresenta como foi a construção técnica, corporal, afetiva daquele(s) personagem(ens) específico(s). (Souza, 2017, p.49)

Não é exatamente falar sobre o que se fez, mas como se fez. O Ponto de partida é a montagem, o caminho é inverso, o resultado é quase imprevisível se considerarmos a intervenção do público e o caminho que a reflexão dialógica trilha. Nesta prática, a fruição da obra adquire novos olhares e a arte experienciada abarca uma gama de possibilidades e inspirações tanto para o artista quanto para sua audiência, uma vez que “tem na desmontagem algum caráter espetacular e que não pode ser deixado de lado, ela também é um novo espetáculo” (Souza, 2017, p. 50).

A prática revela uma potência transformadora do fazer artístico quando ela se permite questionar as normas estabelecidas, propondo novas possibilidades, novos horizontes de criação e reflexão, tanto para quem faz como para quem testemunha, algo essencial para a manutenção da práxis artística e os estudos que dela podem emergir.

Diéguez afirma que:

Por isso, estas experiências contribuem para desenvolver o horizonte de estratégias, colocando em questão os cânones tradicionais, abrem portas, oxigenam os marcos artísticos e principalmente apresentam novos percursos para aqueles que estudam e refletem sobre a cena. (Diéguez, 2014, p.6-7)

Essa ideia de “abrir portas” é também simbólica – ela remete à criação de acessos para novos discursos, corpos e linguagens que desafiam a hegemonia estética. A atividade artística crítica se torna fundamental não só na criação, mas também na formação de um pensamento sobre a cena, incentivando pesquisadores e artistas a revisarem suas ferramentas e olhares.

### 3.1.1. A Desmontagem e o figurino: roupas que contam histórias

A desmontagem configura-se como uma prática que promove a aproximação entre artista e público ao instaurar espaços dialógicos no âmbito da criação cênica, algo que já se apresenta de forma evidente. Trata-se de um recurso que tem ganhado adesão crescente entre grupos teatrais, atores, atrizes e diretores(as). Considerando, contudo, as múltiplas dimensões que integram um espetáculo, é possível inferir que as possibilidades de análise e discussão se ampliam de maneira exponencial quando esta prática é adotada.

Nesse sentido, a desmontagem emerge como um exercício por meio do qual o(a) ator(atriz) revela seus procedimentos técnicos e o percurso criativo trilhado até a concretização do espetáculo. Assim, todos os sujeitos envolvidos no processo de criação cênica podem recorrer à desmontagem como estratégia metodológica, tornando possível uma exegese da obra. Tal abordagem permite o acesso a novas perspectivas anteriormente ocultas no complexo entrelaçamento de elementos que constituem o espetáculo teatral.

Neste espaço textual, a desmontagem é mediadora do diálogo no qual o artista problematiza sua pesquisa expondo-se. O diálogo com a pesquisa não aparece com o sentido de análise conceitual de um experimento ou de um procedimento: a desmontagem neste procedimento pedagógico conduz as reflexões. (Oliveira, 2014, p. 154)

Em 2024, no contexto de uma mostra de exercícios cênicos desenvolvida durante a disciplina Encenação 3: Visualidade, ministrada pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Adriana Cruz no curso de Licenciatura em Teatro da ETDUFPA, os(as) discentes foram provocados(as) a apresentar pequenas cenas que evidenciassem, de forma prática, o conceito de visualidade. O objetivo das disciplinas anteriores (textualidade e atuação) consistiam em compreender mecanismos textuais da dramaturgia, bem como os percursos que a atuação pode traçar a partir de signos visuais e simbólicos, conduzindo o grupo a uma trajetória investigativa que culminou na identificação de elementos estruturantes da identidade visual de um espetáculo. As cenas podiam ser criadas de maneira livre ou orientadas por um objeto de estudo vinculado à pesquisa do Trabalho de Conclusão, uma vez que esta disciplina correspondia, para a maioria dos(as) estudantes, ao encerramento do ciclo formativo.

Refletir sobre a cena a partir da visualidade orientada por uma temática específica - ainda que familiar - revelou-se uma tarefa mais desafiadora do que inicialmente previsto. Imagens e sons emergiam na mente com a velocidade de um relâmpago, ora iluminando, ora obscurecendo o processo criativo, mais próximos de lampejos sensoriais do que de registros organizados. Com o acompanhamento da docente, definiu-se que o espetáculo *Estrada Noturna*

constituiria o objeto da cena apresentada, uma vez que, à época, representava o tema central do Trabalho de Conclusão. O foco recaiu, especificamente, sobre os figurinos utilizados pelo elenco em uma das três peças curtas que compõem a referida antologia.

A cena, concebida a partir do objeto de pesquisa, tinha como finalidade abordar o processo criativo de maneira direta e transparente junto ao público, desprovida de artifícios ou ornamento. Tratava-se de uma exposição espontânea, próxima de uma prosa poética, sem a rigidez de ensaios prévios ou textos memorizados, mas orientada por um roteiro de ações previamente estruturado. Simultaneamente à construção da cenografia, os figurinos das personagens da peça curta *Traída* (a obra analisada dentre as três peças do espetáculo) eram apresentados em cena. Tais figurinos, suspensos por fios vermelhos ao som da canção *Vienna*, de Billy Joel, representavam visualmente a relação simbólica entre criador e criatura, instaurando uma poética própria no espaço performativo.

**Figura 2 – Colocações sobre o processo criativo de Estrada Noturna.**



Fonte: Claudia Maués, 2024.

**Figura 3 – Montando a cenografia no experimento de cena.**



Fonte: Claudia Maués, 2024.

A cena abordava as dificuldades e alegrias inerentes ao fazer artístico, com ênfase na trajetória pessoal vivenciada durante sua concepção e realização. A encenação também refletia sobre os desafios enfrentados por um indivíduo diagnosticado com transtorno bipolar e autismo nível 1 – condição recentemente identificada no próprio criador, o que acrescentava uma nova camada de complexidade à sua jornada de autoconhecimento. Fragmentos da dramaturgia eram lidos, enquanto se relatavam publicamente episódios de crise e estados transitórios de mania e depressão, os quais deixaram marcas significativas ao longo do processo. Na cena final, os fios que sustentavam os figurinos eram cortados um a um, enquanto se narravam histórias de cada personagem e os caminhos percorridos desde a escrita solitária, iniciada dois anos antes daquele momento.

*Estrada Noturna* foi contemplado pelo Edital da IV Mostra de Teatro Cláudio Barradas e, posteriormente na I Mostra Koringa de Teatro, no distrito de Icoaraci. Ao término da apresentação, todos os figurinos eram recolhidos em uma grande bolsa, gesto que marcava o encerramento da performance e o início de um tempo dedicado ao repouso e à elaboração de novas narrativas. Deitava-me, então, numa metáfora para o “adormecer” criativo

**Figura 4 – Leitura da dramaturgia.**



Fonte: Rapha Rodrigues, 2024.

**Figura 5 – Figurinos guardados, a cena se encerra.**



Fonte: Rapha Rodrigues, 2024.

Criar uma cena autoficcional em que o figurino constitui a base de toda a construção cênica é edificar uma dramaturgia do corpo vestida de memória, símbolo e invenção. Nessa perspectiva, o figurino deixa de ocupar o papel de mero acessório da ação para assumir a função de protagonista silencioso, aquele que narra histórias sem palavras. Cada peça de roupa, cada tecido, dobra ou cor carrega um signo e atua como extensão da subjetividade de quem o veste.

A autoficção, nesse contexto, configura-se como uma poética da exposição sensível. O artista insere-se na cena fundindo realidade e invenção, e o figurino torna-se elemento chave dessa narrativa híbrida. Pode-se imaginar, por exemplo, que uma capa simbolize a ancestralidade, um vestido desgastado e remendado fale de rupturas internas, ou sapatos desiguais evoquem conflitos entre passado e o presente. Tudo, nesse gesto, ganha uma densidade simbólica e função semiótica.

Dar asas à imaginação nesse tipo de criação, é permitir que o figurino fale antes do texto, que ele inaugure a dramaturgia primordial. Nessa cena, o corpo se organiza como um compósito de imagens vivas, onde cada personagem-signo transita entre o real e o imaginado. Trata-se de um teatro que se reveste de uma verdade subjetiva, no qual corpo e tecido se entrelaçam para revelar uma autobiografia em movimento, costurada pela linguagem simbólica e pelo desejo profundo de expressar o indizível.

Enquanto a construção do exercício esteve alicerçada na tentativa de compreender o mundo exterior, absorvê-lo e traduzi-lo para a cena, o fluxo criativo permanecia interrompido. As ideias surgiam como névoas: difusas, evanescentes, inalcançáveis. Nada fluía. Quando, porém, o olhar se voltou para a experiência, com todas as suas crises e atravessamentos, a bússola interior, até então silenciada, passou a indicar um caminho, ainda que impreciso, mas profundamente verdadeiro.

À época do exercício em sala de aula, mesmo que de forma intuitiva, o conceito de desmontagem já se fazia presente na metodologia adotada. O processo criativo era compartilhado em sua integralidade: da gênese do texto dramático, à preparação do elenco, da concepção dos figurinos aos esboços de cenografia, culminando na direção de cena. Cada etapa era revelada - inclusive os erros e desvios - como parte legítima do percurso formativo. Importa destacar que esse método se configurou, para muitas(as) colegas, como ferramenta didática, permitindo-lhes observar, sob uma nova ótica, a exposição das etapas de criação.

Ainda que não fosse o objetivo formal da disciplina tratar sobre processos de criação, tal abordagem revelou-se essencial. Pois naquele contexto, era o aluno-pesquisador que se colocava em cena, refletindo sua experiência a partir do lugar híbrido entre artista e criador, permitindo que a prática se tornasse, também, pensamento.

O pesquisador que reflete sua obra enquanto artista que cria, habita uma zona fértil entre a prática e a teoria, onde o gesto criativo se torna também campo de investigação. Ao se colocar em cena, seja literalmente, seja simbolicamente, esse artista-pesquisador transforma sua experiência sensível em matéria de estudo, articulando pensamento e fazer como instâncias inseparáveis. Sua obra não é apenas produto, mas processo revelador de perguntas, dúvidas e descobertas que atravessam o corpo, o tempo e o espaço da criação. Nesse percurso, refletir sobre a própria prática é mais que um exercício acadêmico: é um ato poético e político de dar sentido ao que se vive e se produz artisticamente.

Baena propõe o seguinte:

Acredita-se que a experiência de verbalizar sobre seus processos de criação para uma plateia, servirá para que os figurinistas reforcem algumas questões problemáticas a respeito de sua prática profissional, como a distribuição de valores orçamentários, a necessidade de etapas como provas de roupa, tomadas de medidas e outros, finalmente sobre o conhecimento do tempo de confecção de roupas. (Baena in Viana, 2025, p. 292)

O contexto a que a citação se refere é justamente o da Escola de Teatro e Dança da UFPA, mas poderia se referir a vários outros lugares como meio de instigar um novo olhar sobre a atividade profissional de um figurinista.

A desmontagem sob a ótica de um figurinista mostra como ele ou ela veste histórias. Não costura apenas tecidos, alinhava tempos, memórias, desejos que ainda não têm nome. Cada fio é uma palavra silenciosa, cada cor, uma emoção que se insinua. É um trabalho que começa no invisível: escuta o corpo do ator como quem lê um segredo, e deixa que o figurino brote dele. E quando alguém da plateia se emociona sem saber o porquê, talvez tenha sido o trabalho do figurinista que tocou primeiro. Porque o figurino é ponte entre o imaginado e o vivido – ele veste o personagem, mas alcança o coração de quem assiste. E é nesse instante silencioso de reconhecimento, nesse toque sem contato, que se sabe que o ofício cumpriu seu destino.

A desmontagem se mostra uma ferramenta fundamental porque revela camadas simbólicas que permitem a compreensão de sua construção não apenas estética, mas também narrativa e conceitual. Ao desmontar, o figurinista expõe o pensamento por trás das escolhas de materiais, formas e cores, transformando o figurino em discurso e não apenas em vestimentas.

Uma experiência que se tornou muito oportuna para a compreensão do conceito foi a série de desmontagens cênicas apresentadas em 2023 na Casa das Artes, em Belém do Pará. Na oportunidade, artistas e grupos de teatro da capital e região metropolitana, apresentaram seus processos criativos por meio de uma cena performática seguida de diálogos com o público. Nanan Falcão foi uma das convidadas e única a falar de sua criação a partir do figurino. A desmontagem deu-se a partir do espetáculo *Histórias que meu guarda-roupa guarda*.

### 3.1.2. Costurando experiências e memórias: Entrevista com Nanan Falcão

Nanan Falcão é uma artista amazônida de 34 anos, atriz substituta do Grupo Inbust Teatro com Bonecos e membra do coletivo do Casarão do Boneco. É figurinista e costureira, ofício que exerce há pelo menos vinte anos, desde quando acompanhava a mãe como assistente. Aliás, a costura é algo que une gerações em sua família uma vez que sua avó materna também costurava. No espetáculo *Histórias que meu guarda-roupa guarda*, no qual atua e assina dramaturgia e visualidade, ela traduz essa memória ancestral em cena, a qual, posteriormente, teve a oportunidade de refletir através de uma desmontagem, fruto de uma programação promovida pela Casa das Artes, que previa um ciclo de desmontagens cênicas. Falcão, contudo, desmonta a partir do figurino.

**- Elcio Lima: Qual o enredo do espetáculo *Histórias que meu guarda-roupa guarda*?**

- Nanan Falcão: O enredo trata de uma figura viajante que recebe de herança um guarda-roupa. Ela entra nele para descobrir o que é essa herança, vasculhá-lo, ver os objetos e assim decidir o que se leva, o que se fixa enquanto personalidade, *persona*. O que se leva a partir desse guarda-roupa? Então basicamente é isso: chega o guarda-roupa, eu mergulho nele, vasculho, pego o que me serve e depois vou para uma viagem com outras peças de roupa, outras vivências.

**- E.L.: Como surgiu a ideia de usar o guarda-roupa como fio condutor narrativo do espetáculo e de que forma os figurinos se tornam extensões simbólicas dessas memórias?**

- N.F.: A ideia do guarda-roupa vem dentro desse processo da pesquisa que é o *Guardo histórias e roupas* e eu começo contando a história da calça, que é uma peça específica. Depois eu queria falar sobre a calça relacionando com o feminismo a partir desse lugar de gênero masculino e feminino, porque ela foi, em sua origem, peça masculina, proibida por muito tempo para as mulheres, então fiz essa relação. E naquele momento eu estava nesse lugar feminino, minha filha tinha acabado de nascer, eu tinha entrado na escola de Teatro e Dança da UFPA e me veio essa coisa muito pessoal. E aí o guarda-roupa foi durante a pandemia, que está num lugar de

processo de perda de muitas pessoas, e eu queria falar de ancestralidade, eu queria falar dessa herança que eu recebi, dessa profissão que eu digo que recebi de herança da minha mãe, que é atriz e costureira. Então nesse universo têxtil de vestuário, o guarda-roupa é essa coisa que guarda, que vem antes, que guarda memórias, que guarda coisas, por isso que ele veio nesse lugar do ancestral, do passado, essa coisa pesada, dura, um móvel que fica ali de gerações em gerações, né? Hoje em dia os móveis são de mdf, mas antigamente ficavam por anos nas famílias, por décadas. E a roupa também vem desse lugar, as peças de roupa, cada uma conta sua história de criação. Se formos pesquisar historicamente tem essas relações de onde? Como? Qual função daquela roupa naquela época... Tem um autor que escreve sobre a psicologia da roupa e ele fala que as roupas têm suas funções de proteção, de enfeite... tem várias funções, então pesquisar isso me dá muitas ideias e isso me alimenta. Vem coisas engraçadas, coisas que eu acho curiosas, coisas que posso linkar com meus desejos, minhas falas, minhas visões pessoais, então acho que vem desse lugar e cada roupa vai ligando alguma coisa. Do que já fiz, a calça era essa coisa do gênero, guarda-roupa era ancestralidade e por último eu fiz a bolsa (performance mais recente) que fala da carga emocional, desse lugar em que a gente está atualmente, todo mundo muito surtado, muitas questões emocionais pós pandemia, tem esse peso, essa carga, essa coisa de carregar coisas, aí eu linkei com a bolsa. Meio que vou nessa ideia de pensar um tema, pensar um objeto, pesquisar e mergulhar nisso.

**- E.L.: Quais aspectos poéticos orientam suas escolhas ao longo do espetáculo?**

- N.F.: Sem dúvida é o lado pessoal. Falamos muito a partir da pesquisa da Wlad Lima, ela orientou toda uma geração, né? A partir da dramaturgia pessoal do ator, então tem essa influência, né? Estamos muito no trabalho autoral, do trabalho solo, não só eu como várias pessoas que saíram no mesmo período da ETDUFPA, temos isso de falar das nossas coisas. O ator dramaturgo, então eu que é daí essa influência geral, acadêmica... falar de mim, dos meus anseios.

**- E.L.: Que função pedagógica você atribui à exposição dos processos de criação dos figurinos e à abertura das estruturas cênicas durante a desmontagem?**

- N.F.: Eu creio que a função pedagógica chega para as pessoas como uma fala técnica, para quem é da cena, para entender esses processos. A desmontagem em si é pedagógica para esses profissionais das artes, uma oportunidade de troca, de se contaminar com ideias e processos, além de aproximar o público do artista. Mas eu acho também que se for falar de uma pedagogia mais clássica e tradicional, é entender que a gente fala de trazer sentimentos humanos, que é

essa coisa pessoal minha enquanto atriz e entender que isso tem um fundamento histórico, porque eu também falo de muitas coisas, de revolução pós-guerra, da revolução francesa e tal, tudo nesse processo. Então a arte tem a ver com a história humana e como isso se desenrola.

**- E.L.: Qual o papel da desmontagem como ferramenta de reflexão crítica sobre o fazer artístico e o ofício de figurinista?**

- N.F.: Eu vejo que está num lugar de valorização. Entender de onde vem, para onde vai, além de ser pedagógico para as pessoas da área, que se interessam em entender, que estão se formando, para que possam ver como se dá o processo criativo de certas pessoas, porque eu acho que a desmontagem focou em formas próprias de se fazer. É um modo de focar nesse fazer, é uma metalinguagem do teatro, além de aproximar o público do artista e da arte em si. Assim como também eu me aproprio do que criei.

**- E.L.: Por que você acha importante que o figurinista reflita e fale sobre seu próprio processo criativo no campo artístico, mas também no acadêmico?**

- N.F.: É uma linguagem. Mesmo quando a gente não quer dizer, mesmo quando se decide não ter um figurino elaborado e se opta por um figurino básico, ainda assim ele está dizendo alguma coisa, sempre diz alguma coisa. A importância está em reforçar o entendimento, que a academia tem isso, né? De entender e teorizar o que se faz. Então temos que trazer para a pauta o figurino porque é uma potência, e que pode ainda potencializar mais esse processo que é coletivo, o teatro é um processo basicamente coletivo. Primeiro de tudo, ator e público, mas sabemos que não é só isso, o ator precisa de todo esse suporte, essas outras linguagens que o cercam para poder criar um todo visualmente bonito e coeso.

**- E.L.: Dentro do cenário cultural e comercial belenense, como você enxerga o figurinista?**

- N.F.: É meio sobrevivência, porque conheço poucos figurinistas que conseguem se manter por muito tempo. Normalmente os figurinistas que eu conheço tem outros trabalhos, são diretores de teatro, são professores. E é também uma coisa que se mistura, tem a coisa da moda, do figurino, do *stylist*... como a gente tem um mercado pequeno, talvez essas coisas se misturem. Já fiz alguns trabalhos para o audiovisual, embora seja muito mais do teatro, mas as coisas se misturam, sim. É difícil entender a importância da formação do figurinista para o teatro. Temos uma escola de teatro que foca nisso, então acho que agora talvez estejamos começando a entender, a separar as coisas, mas vejo que por muito tempo se falou de roupa, de vestuário, entrava moda, entrava *stylist*, que são outras linguagens, outras artes que têm seus

papéis, mas que são diferentes da criação teatral. Eu acho que o figurinista tem uma função, um dever para com o ator, para muito além da imagem que a gente quer passar, é complementar, é ajudar, é fazer parte, é entender a liga desse atuante em cena, aí estar à disposição disso, de mostrar caminhos possíveis através de acessórios, figurinos, de modos de usar o figurino em cena, possibilidades que o figurino te dá na caracterização, quanto entender quais as necessidades desse ator, que perpassam por muitos lugares: do ego, do corporal, tem pessoas que não querem mostrar ou não podem mostrar partes do corpo. Então entender como deixar o ator seguro e ainda assim conseguir passar a mensagem por meio do figurino. Estamos em função de, para além da materialidade, na cena, no espetáculo, como isso funciona. É importante saber se adaptar às necessidades.

No trabalho realizado por Nanan Falcão, a desmontagem adquire uma dimensão de mediação cultural, ao abrir ao público os bastidores e motivações da criação artísticas. Essa exposição do processo, que rompe com a ideia de obra intocável ou fechada, cria ponte entre artista e espectador, aproximando-os e estabelecendo um diálogo mais horizontal. Assim o público não apenas consome a arte, mas é convidado a participar de sua construção simbólica, ampliando a compreensão e a sensibilidade estética. Essa aproximação fortalece a dimensão pedagógica da arte, reafirmando-a como espaço de troca, partilha e reflexão coletiva.

A prática da desmontagem possui um caráter pedagógico relevante, pois permite um deslocamento do olhar, tanto do criador quanto do espectador, sobre o processo de construção de uma obra. Em sala de aula, a desmontagem se configura como um exercício metodológico que evidencia escolhas estéticas, materiais e conceituais, tornando visível aquilo que normalmente permanece oculto na cena finalizada. Dessa forma, o estudante não apenas compreende a estrutura do espetáculo, mas também aprende a problematizar os caminhos percorridos, estimulando a reflexão crítica e a autonomia criativa.

#### 4. DESFIANDO A TRAMA: A DESMONTAGEM DE *QUEM MATOU JACK?*

O espetáculo “*Quem Matou Jack?*” constitui uma obra original com dramaturgia desenvolvida colaborativamente pela turma de estudantes do segundo ano do curso técnico em dança intérprete criador da ETDUFPA. A encenação que mescla elementos de dança e teatro, ambienta-se em Nova Orleans, Estados Unidos, no ano de 1948. Jack Watson, personagem central, é retratado como um *bon vivant* que acumulava desafetos. Cercado por inimigos, sua morte ocorre no interior do *Watson’s Club*, emblemático clube de jazz frequentado por figuras da alta sociedade. A resolução do mistério é confiada à perspicaz detetive Sarah Brown. No enredo, todos - família, amigos, sócios e funcionárias – tornavam-se suspeitos em potencial.

A obra integrou a programação da Mostra Cênica 2024 dos cursos técnicos da Escola de Teatro e Dança da UFPA, sendo apresentada no Teatro Universitário Cláudio Barradas em abril de 2025.

A trajetória desse processo teve início com a apresentação do projeto feita pelas professoras Dr.<sup>a</sup> Mayrla Andrade e Dr.<sup>a</sup> Larissa Chaves aos alunos dos cursos técnicos de cenografia e figurino cênico. A Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ézia Neves foi a responsável por indicar-me ao projeto sob orientação final da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cláudia Palheta. A consolidação da responsabilidade criativa dos figurinos ocorreu em dezembro de 2024.

As diretoras da montagem disponibilizaram um dossiê ilustrado contendo a sinopse da obra, descrições psicológicas das personagens, além de sugestões iniciais para figurino e cenografia, elaboradas em diálogo com o elenco. A Partir desse material, as ideias começaram a germinar. Cabe destacar que tanto a temática quanto o recorte temporal da obra despertaram, desde o princípio, um encantamento particular. As décadas de 1940 e 1950, com sua estética singular e atmosfera marcantes, sempre ocuparam lugar de predileção na minha pesquisa sobre figurino. Assim, entre coincidências e afinidades, o processo encontrou terreno propício para florescer.

1948, um ano suspenso entre ruínas e renascimento, onde o charme caminhava de braços dados com a esperança. O mundo costurava seus retalhos em silêncios profundos, mas nos olhos brilhava futuro. É um tempo de cinturas marcadas e passos decididos, de mulheres que sabiam sorrir com os lábios e dizer que não voltariam atrás. Vestiam-se com tecidos escassos, mas carregavam uma elegância que nem a guerra pôde rasgar. Nos salões, o *jazz* voltava a respirar. Nas telas, o *glamour* de Hollywood aliviava a alma do mundo. 1948 tem o charme de quem já

viu demais e mesmo assim escolhe dançar. Tem a beleza de um tempo que se refaz com ternura, e o brilho de quem carrega cicatrizes como joias escondidas sob a pele.

Quando 2025 despontou, o processo de pesquisa já era atravessado por diversas referências cinematográficas, especialmente de filmes ambientados na década de 1940, os quais contribuíram significativamente para a construção do imaginário visual do projeto. Obras como *A Felicidade não se compra* (Frank Capra, 1946), com sua emblemática cena de dança logo no início; *A Luz é para todos* (Elia Kazan, 1948) e *O Homem do jazz* (Tyler Perry, 2022), fontes inspiradoras para a observação da indumentária da época. Posteriormente, títulos como *La La Land: cantando estações* (Damien Chazelle, 2016) para estudar o movimento do corpo e o caimento de tecidos. Para um estudo do figurino no contexto das obras de mistério, destacam-se também *Entre facas e segredos* (Rian Johnson, 2019) e *Morte no Nilo* (Kenneth Branagh, 2022), que forneceram importantes referências estilísticas e narrativas.

Durante um breve período, houve a tentativa de colaboração com um colega no desenvolvimento do projeto. Contudo, divergências criativas levaram à sua desistência e, desde então, a jornada prosseguiu de forma individual.

Ainda que inicialmente solitário, esse processo se revelou fecundo, pois permitiu maior escuta das próprias inquietações e das múltiplas vozes que ecoavam conceitualmente. Ideias e imagens, inicialmente difusas, emergiam como fragmentos em disputa no interior de um campo criativo efervescente.

#### 4.1. Entre silêncio e rascunhos: O gesto primeiro de um projeto

Cada artista estabelece seu próprio modo de operar, de organizar as imagens e pensamentos que borbulham no espaço sensível da criação. Entre os recursos mais recorrentes nesse processo, destaca-se o **painel de ambiência** ou *moodboard*<sup>2</sup>, como é chamado em outras áreas da criação, uma ferramenta que atua como mapa sensorial e orienta as decisões estéticas do(a) figurinista. Ao reunir imagens texturas, paletas de cores, recortes de revistas, fotografias históricas, obras de arte ou elementos da natureza, o painel de referências ajuda a construir o universo visual de um espetáculo ou personagem. Ele não apenas traduz o conceito dramaturgico em formas visíveis, mas também serve como ponto de diálogo entre o figurinista e os outros profissionais da cena como o diretor, o cenógrafo e o iluminador, promovendo uma linguagem visual coesa e alinhada aos objetivos cênicos. Dessa forma, o painel de ambiência

---

<sup>2</sup>Do inglês, mood = humor, board = quadro.

não é apenas um quadro bonito: é um instrumento criativo e conceitual que contribui diretamente para a construção dos signos visuais que o figurino irá carregar em cena, dando materialidade às ideias e sensações que muitas vezes nascem de intuições subjetivas, mas sempre inspiradas por outras coisas já existentes, em outras palavras, é a expressão visual de um pensamento poético em formação.

**Figura 6 – Painel de ambiência usado no processo criativo de *Quem Matou Jack?***



Fonte: Elcio Lima, 2025.

As imagens possuem um poder único de despertar sensações, memórias e ideias, funcionando como gatilhos visuais que impulsionam o processo criativo. No trabalho artístico, especialmente na criação de figurinos, uma imagem pode sugerir uma atmosfera, evocar uma época, ou mesmo revelar um estado emocional de um personagem. Um simples retrato antigo, uma pintura expressionista ou uma fotografia urbana pode acender no figurinista a centelha de uma proposta estética, guiando escolhas de formas, cores, tecidos e detalhes que, até então, estavam apenas no campo abstrato.

Ao partir dessa apreensão imagética, o painel de ambiência é diluído para a construção de um **painel de referência de personagem**. Como criador, começo a dar corpo às subjetividades que habitam aquele tempo. Seleciono algumas imagens que não só remetem ao período histórico, mas que revelam nuances emocionais, psicológicas e simbólicas de quem se deseja representar. O painel é um mapa visual, um mosaico de signos que orienta a criação da personagem como presença viva no tempo-espaço da cena. Ele reúne poses, cores, gestos,

tecidos, objetos, ícones e atmosferas que ajudam a fundir história e dramaturgia. Assim, o figurino emerge não apenas como vestimenta, mas como extensão narrativa, elo entre o passado apreendido e o presente interpretado. Abaixo exemplos de painéis de duas personagens:

**Figura 7 – Painel de referências do personagem Jack Watson.**



Fonte: Elcio Lima, 2025.

**Figura 8 – Painel de referências da personagem Alice.**



Fonte: Elcio Lima, 2025.

O uso de obras de arte como referência e inspiração para a criação de figurinos também é uma prática bastante comum no campo das artes cênicas, especialmente quando o objetivo é construir atmosferas visuais que evocam épocas, sentimentos e identidades culturais. Neste processo, a obra *Noite no Moulin Rouge* (1890), de Henri de Toulouse-Lautrec, serviu de inspiração em alguns aspectos, uma vez que oferece um rico material iconográfico. Toulouse-Lautrec, ao retratar a vida boêmia da Paris do final do século XIX, não apenas documenta figurinos típicos do cabaré, como também capta a expressividade e os gestos dos corpos inseridos naquele contexto social utilizando cores intensas e contrastantes que explodem na tela

dando uma intensidade vibrante à cena noturna, uma característica que era pretendida para o espetáculo, cores vivas, como uma pintura viva cheia de mistério e teatralidade pulsante.

**Figura 9 – Noite no Moulin Rouge (1890), de Toulouse-Lautrec.**



**Fonte: Google imagens.**

Meu processo criativo nasce quando caminho por dentro de lembranças que não sei se são minhas ou herdadas, fragmentos de cenas antigas, vozes que se apagaram no tempo. A memória, para mim, não é linha reta; é tecido esgarçado, bordado com sonhos e lacunas. É nesse terreno movediço que a imaginação começa a soprar e ela não repete, ela reinventa. Pega um gesto esquecido, a imagem de um filme velho e me oferece como matéria viva. Só então parto na busca das imagens. De certa forma, também construí ativamente cada personagem de *Quem Matou Jack?*.

Rangel faz uma importante reflexão:

No meu processo criativo, memória e imaginação estão sempre fundidas e configuram uma espécie de “jardim” de onde as formas afloram. As formas não são trazidas no momento da observação imediata do mundo. Nunca me interessei, além do necessário, pelas aulas com modelo vivo, nas Escolas de Belas Artes que frequentei. Os meus modelos “realmente vivos” são os que a memória fundiu à imaginação, transfigurados e guardados em camadas de emoções, como filme ou cena, nas coxias do “teatro interior”, com seu roteiro de alusões e sensações. (Rangel, 2009, p. 100-101)

A metáfora do jardim, de onde as formas afloram, é poética e ao mesmo tempo reveladora, ela sugere que a criação não é um ato mecânico, mas orgânico, cultivado silenciosamente pelas experiências vividas e pelas imagens guardadas no corpo e na mente. Rangel destaca que não se interessa pelo excesso de formalismo técnico, e que sua formação sensível se dá através da observação de “modelos vivos”, que ela associa a camadas de emoções e vivências. Isso reforça a ideia de que o ato de criar é profundamente afetivo e subjetivo, e que o artista parte de suas próprias camadas internas.

Tudo me serve: uma fotografia antiga, uma mancha na parede, a natureza viva, uma pintura e até mesmo um jogo de tabuleiro chamado “Detetive”, que foi, aliás, de onde surgiu a ideia de que cada personagem teria uma cor específica, como no jogo, a fim de destacar cada personagem de maneira bem específica.

**Figura 10 – Personagens de uma das versões do jogo de tabuleiro Detetive.**



**Fonte: Google imagens.**

Nesse processo é fundamental haver o diálogo entre o figurinista e a direção, mas também com o elenco. Então esta foi a próxima etapa: apresentar os painéis de referências de cada personagem. A proposta de atribuir cores específicas e marcantes para cada um foi acolhida com entusiasmo pelo elenco e pela direção, que compreendeu que as cores não seriam apenas um elemento estético, mas ícones das personalidades, do estado emocional e das intenções narrativas de cada figura em cena. A direção, sensível à força expressiva do figurino, incentivou a construção de uma paleta coesa, capaz de dialogar com a atmosfera do espetáculo e com os tensionamentos dramáticos da trama.

O elenco, por sua vez, mergulhou na proposta com criatividade. Ao identificar-se com suas respectivas cores, os atores começaram a explorar os significados possíveis desses tons (azul marinho, cinza, branco pérola, laranja, rosa, violeta, verde, amarelo e vinho) em suas construções cênicas. Surgiram sugestões riquíssimas: acessórios que acentuavam características de personalidade, cortes de modelagem, dentre outros. A colaboração entre elenco e figurinista se transformou em uma dança sensível onde cada detalhe contribuía para a densidade simbólica da encenação.

Algum tempo depois, houve a **apresentação do projeto figurino** resultante desta pesquisa, que seguiu diretrizes metodológicas propostas na disciplina Projeto de Figurino Cênico, orientada pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ézia Neves, configurando-se como uma etapa fundamental do processo formativo do Curso Técnico em Figurino Cênico. A atividade teve como objetivo

principal compartilhar com a plateia, composta por estudantes do primeiro ano do curso supracitado e por diretores(as) envolvidos(as) nas diferentes montagens, os caminhos percorridos na elaboração do conceito visual dos figurinos. A exposição contemplou desde a pesquisa iconográfica inicial, passando pela definição de paleta cromática, escolha de materiais e texturas, até o estudo de caracterização simbólica das personagens. Esse momento possibilitou não apenas a socialização das soluções criativas adotadas, mas também fomentou o diálogo com o elenco, por meio do qual se imaginou em antecipar como o corpo que dança se relaciona com os figurinos. Essa escuta sensível entre figurinista e intérpretes colaborou para que as escolhas estéticas também fossem escolhas cênicas.

A iniciativa, além de promover a reflexão crítica sobre os processos de criação em figurino, contribuiu para o fortalecimento do pensamento projetual entre os(as) alunos(as), ao mesmo tempo em que inseriu os(as) estudantes do primeiro ano em um ambiente de escuta, análise e fruição estética desde os estágios iniciais de sua formação. Ao final do encontro já contava com três alunos assistentes.

Para fins de conhecimento, o projeto de figurino contém o seguinte:

**Tabela 2 – Itens que integram um projeto de figurino na ETDUFPA.**

ITEN	DESCRIÇÃO
PAINEL DE AMBIÊNCIA	Mapa de referências visuais e estéticas que guiam as escolhas do figurinista.
PAINEL DE REFERÊNCIA DE PERSONAGEM	Um guia que apresenta paleta de cores acessórios e aspectos simbólicos para cada personagem, considerando o tempo histórico da obra.
CROQUIS	Documentos que apresentam os desenhos com as propostas de figurino para cada personagem.
PROPOSTA DE CABELO E MAQUIAGEM	Imagens de referências para a caracterização + face chart para cada personagem.
ORÇAMENTO	Envolve pesquisa comercial, nele contém os valores estimados para a compra de material, mão de obra e alimentação de equipe (quando necessário).
CRONOGRAMA	Refere-se às datas previstas para cada atividade do processo, tais como: projeto, tomada de medidas, costura, prova de roupas e entrega dos figurinos.

**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

O trabalho do figurinista é um processo complexo que articula pensamentos estéticos, pesquisa histórica, análise dramaturgic e sensibilidade criativa. Ao compor um figurino, o artista não apenas “veste” um personagem, mas constrói visualmente um discurso, inscreve no corpo em cena uma rede de símbolos e sentidos que dialogam com o tempo, o espaço e a

narrativa. Por isso, é fundamental reconhecer que o projeto de figurino não se limita a um resultado visível, mas envolve uma trajetória intelectual e criativa rigorosa, que atravessa diversas etapas, da concepção à realização.

Cada elemento do figurino é fruto de decisões fundamentais, que nascem da escuta da obra, do diálogo com a equipe criativa e da interpretação crítica dos signos presentes na encenação. O figurinista é, portanto, um mediador entre o texto e o corpo, entre o imaginário e o tangível. Assim, no âmbito acadêmico e fora dele, torna-se urgente valorizar e estudar o figurino em sua complexidade, reconhecendo-o como campo de conhecimento, onde arte, técnica e pensamento se entrelaçam.

Daí a necessidade de se falar sobre processos criativos como propõe a desmontagem. Um figurinista carrega consigo uma gama de informações enriquecedoras sobre um espetáculo.

No que concerne à desmontagem, Diéguez afirma:

O propósito de desmontar processos teatrais coloca em discussão de valor o sistema estrutural ao submetê-lo ao olhar dos outros sem pretender perpetuar modelos colocando no terreno da discussão a consciência dura das categorias, das poéticas e dos sistemas fechados de valorização e pensamento. (Diéguez, 2014, p. 8)

A potência crítica da desmontagem teatral é destacada pela autora ao propor a desestabilização de estruturas normativas e a problematização dos sistemas de valorização tradicionais nas artes cênicas. Desmontar um processo é submeter a criação cênica ao olhar do outro, promovendo uma experiência reflexiva que se opõe à fixidez de modelos e categorias pré-estabelecidas.

No campo do figurino, esse princípio pode ser exemplificado quando o figurinista não apenas apresenta os trajes finalizados, mas compartilha as etapas do processo criativo, os esboços, as referências, os testes de material, as decisões (e indecisões) que conduziram às escolhas visuais. Em uma desmontagem, o figurino deixa de ser apenas um resultado plástico e se transforma em objeto de reflexão. Mostram-se as camadas que envolvem sua concepção: o diálogo com a dramaturgia, a escuta do corpo do ator, a interação com a direção e com os demais elementos da cena.

Por exemplo, em uma desmontagem de espetáculo, o figurinista pode relatar como a escolha de uma determinada paleta de cores buscava refletir a transição emocional da personagem, ou como a textura de um tecido foi escolhida para dialogar com o cenário e sugerir um determinado clima. Tal exposição evidencia não apenas o fazer artesanal, mas sobretudo o

pensamento crítico por trás das decisões, desconstruindo a ideia de figurino como mero ornamento. Assim, ao aderir à lógica da desmontagem, o figurinista também participa da desconstrução de hierarquias entre os saberes da cena, abrindo espaço para uma prática artística mais autônoma, consciente e politizada.

#### 4.1.2. Do traço à cena: os croquis de *Quem Matou Jack?*

Um croqui é um desenho inicial esquemático e expressivo, que serve como ferramenta fundamental no processo criativo de diversas áreas. Ele é uma forma de pensamento gráfico, é o momento em que a ideia, ainda em estado bruto ou intuitivo, ganha forma no papel. No campo do figurino, o croqui funciona como um registro visual da intenção do figurinista. Ele antecipa o corpo em cena, indicando volumes, caimentos, texturas e estilos que dialogam com a dramaturgia, com o perfil dos personagens e com a estética da encenação.

Neste projeto, os croquis foram mais que desenhos preparatórios, foram mapas emocionais, esboços de identidade, pistas visuais que se alinham ao mistério e à estética *noir* da dramaturgia, assim o figurino emerge não como adereço, mas como partitura visual da cena.

Importa destacar que não existe um único estilo de croqui que deva ser considerado “correto” ou “oficial”. Ao contrário, há uma ampla variedade de abordagens - do traço gestual e expressivo ao desenho técnico e detalhado – todas igualmente legítimas. A escolha do estilo de croqui está diretamente relacionada ao perfil do figurinista, à natureza do projeto e ao momento do processo criativo. Croquis mais soltos, por exemplo, podem favorecer a fluidez da criação nas etapas iniciais, permitindo uma exploração livre de formas, cores e texturas. Já desenhos técnicos são indicados quando se deseja precisão para a confecção das peças ou para o diálogo com outros membros da equipe de produção. É fundamental, sobretudo para estudantes e iniciantes na área, desmistificar a ideia de que é necessário “saber desenhar” de forma acadêmica para criar um croqui eficaz. O que se busca, antes de tudo, é clareza conceitual e intenção criativa. Cada figurinista pode desenvolver sua própria linguagem gráfica, utilizando inclusive colagens, aquarelas, desenho digital, ou elementos híbridos. O importante é que o croqui cumpra seu papel como ferramenta visual e ponte entre a imaginação e a cena.

Vale ressaltar algo muito importante: por mais livre que seja a criação dos croquis, a representação gráfica deve contemplar o corpo do ator/atriz para que não haja surpresas indevidas e frustração para ambas as partes, quando, por exemplo, se imagina um traje de caimento perfeito em uma figura longilínea, mas o corpo real tem baixa estatura, ou quadris

largos, quem sabe não tenha curva alguma ou ainda apresente seios fartos. São detalhes cruciais para que se obtenha um bom resultado. Neste projeto, o elenco foi fotografado para que os figurinos fossem pensados a partir de seus corpos e não de uma forma idealizada, assim, os estudos foram feitos visando alcançar o máximo possível da realidade. Segundo Anchieta (2015) é essencial levar em conta cada parte do corpo de um ator/atriz, fazendo um estudo a começar pela cabeça, os volumes do tronco e finalmente ombros, braços pernas e pés.

Os croquis de *Quem Matou Jack?* Surgiram como desdobramento de um intenso processo de pesquisa visual e imagética, ancorado principalmente na indumentária da década de 1940, que ajudou a delimitar não apenas formas e silhuetas, mas também a atmosfera estética e simbólica desejada para a encenação. A partir dessas imagens, os croquis foram tomando forma, traduzindo os códigos da década de 40 para a linguagem cênica do espetáculo, sempre com atenção às características dos personagens e ao movimento do corpo em cena, já que além de atuar o grupo dançava.

Uma tabela de detalhes ajudava a guiar a criação dos esboços:

**Tabela 3 – Personagens, funções, característica e cores.**

PERSONAGEM	FUNÇÃO NA TRAMA	CARACTERÍSTICA PSICOLÓGICA	1ª COR	2ª COR
Jack Watson	Cantor e noivo de Alice	Galanteador e dissimulado	Azul	Vermelho
Morgan Watson	Viúva, mãe de Jack e Elliot, dona do clube de jazz	Hipócrita e rancorosa	Cinza	Preto
Elliot Watson	Irmão mais novo de Jack, administra o clube	Mimado e invejoso	Amarelo mostarda	Caramelo
Alice	Cantora e noiva de Jack	Apaixonada e sonhadora	Branco pérola	X
Phillip	Violoncelista, amigo de Jack e apaixonado por Alice	Gentil e Altruísta	Laranja	Bege
Mary Lee	Pianista, amiga de Alice e Phillip	Amorosa e Leal	Rosa chá	Verde
Anthony	Agiota e parceiro de Melissa	violento e perigoso	Violeta	Cinza
Melissa	Comparsa de Anthony	Ardilosa	Verde	X
Sarah	Detetive e cliente do clube	Astuta e perspicaz	Marrom	Vermelho
Loren	Garçonete e amante de Jack	Sedutora	Vinho xadrez	Rosa pink
Violet	Garçonete e amante de Morgan	Alcoviteira	Vinho xadrez	X
Martha	Chefe das garçonetes	Justa e discreta	Vinho xadrez	X

Fonte: Elcio Lima, 2025.

O estudo das características físicas, comportamentais e, sobretudo, psicológicas de personagens é uma etapa fundamental no processo de criação de figurinos e croquis, especialmente no contexto das artes cênicas. Essa investigação permite ao figurinista

estabelecer conexões entre a subjetividade do personagem e sua representação visual, promovendo uma construção simbólica coerente com a narrativa. A escolha das cores, por exemplo, ultrapassa a função estética para assumir um papel expressivo e psicológico. Diversas teorias da cor defendem que tonalidades específicas podem evocar estados emocionais e sugerir arquétipos ou tensões internas. Quanto às cores, aqui, foram utilizadas como recurso dramático que revelam camadas não verbais das personagens.

Portanto, a criação de croquis a partir da análise psicológica dos personagens implica um entrelaçamento entre teoria da cor, psicologia das formas e linguagem simbólica. Trata-se de um processo que exige sensibilidade artística, embasamento técnico e compreensão dramática, possibilitando que o figurino contribua de maneira significativa para a construção da identidade cênica dos personagens.

**Figura 11 – Croqui com figurino para Jack Watson.**



**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

Jack Watson é o ponto central do espetáculo. Sua morte é o ponto de partida da trama e expõe segredos dos demais personagens. Ele veste terno azul com calças de cintura alta (típicos da época), camisa branca, suspensório e gravata vermelha. Na versão final foi acrescentado um colete grafite e um chapéu panamá marrom com pena de pavão.

Segundo Heller (2013) em sua obra *A Psicologia das cores*, o azul é a cor preferida da maioria das pessoas. Assim, como Jack atrai a atenção de tantos, para o bem ou para o mal, pedia uma cor que representasse essa característica, além de jogar com a percepção do espectador. “O efeito psicológico do azul adquiriu um simbolismo universal. Como cor da distância, o azul é também a cor da fidelidade. A fidelidade tem a ver com a distância, pois ela é posta à prova somente quando surge a oportunidade para a infidelidade” (Heller, 2013, p.24). A infidelidade de Jack é oposta ao que sua cor predominante representa, mas isso vai sendo descoberto aos poucos ao longo do espetáculo, bem como sua frieza e orgulho, sendo o segundo simbolicamente representado de maneira sutil pela pena de pavão no chapéu. A gravata vermelha, em oposição ao azul, carrega a aura das paixões, do amor, do ódio e dos vícios, ou seja, as fraquezas de Jack.

**Figura 12 – Croqui com figurino para Morgan Watson.**



**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

Morgan Watson é uma viúva, dona do clube de jazz e mãe de Jack e Elliot. É uma mulher rancorosa, odiava o marido e as atitudes do filho mais velho que punham sua riqueza em risco. Apesar de sua postura ante a sociedade, mantém sua relação amorosa secreta com uma funcionária. A personagem traça um vestido cinza com detalhes em renda preta nas mangas e

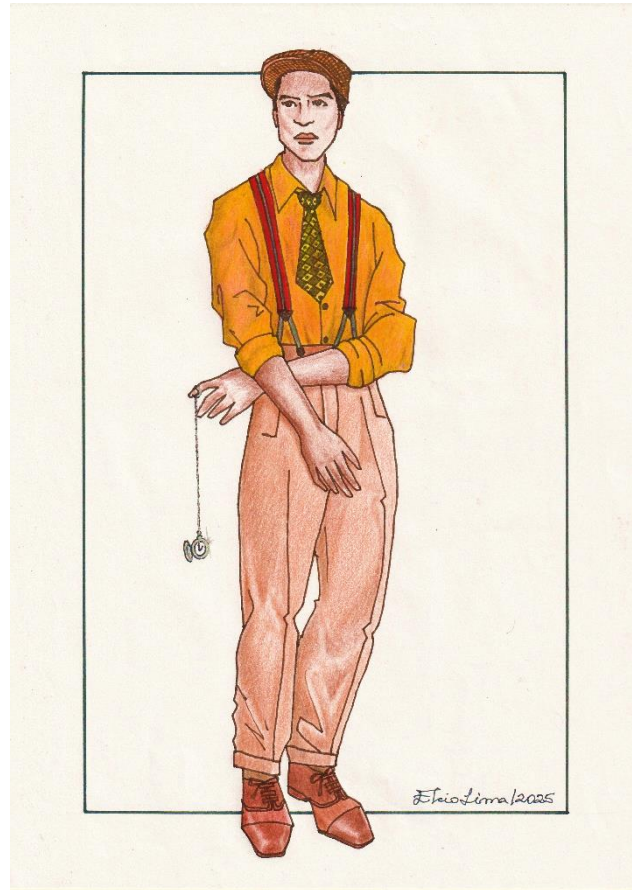
no tronco com aplicação de pedrarias, *fascinator* e sapatos pretos. A caracterização de Morgan remete aos segredos: “à noite todos os gatos são pardos’ (em alemão se diz que são ‘grau’ cinzentos) – o sentido desse provérbio significa: desde que ninguém saiba de algo, ninguém é castigado” (Heller, 2013, p. 272). Morgan se move na surdina, tanto no que concerne aos acontecimentos do clube quanto na vida pessoal, já que Violet, além de sua informante, é sua amante secreta. A cor representa, ainda, um apego com o passado, talvez uma era de grandes riquezas e luxo que Morgan rememora em seu vestir e em sua maquiagem (que tem a década de 20 como inspiração). Os ombros altos denotam a força como mulher à frente dos negócios de família em uma época difícil. Nesta parte do vestido temos uma renda tingida de preto com aplicação de pedrarias na mesma cor, sinal de seu luto, uma demonstração mais por pressão social do que sentimental. A parte de cima do vestido, em termos de volume, foi inspirada em um conjunto usado por Joan Crawford em *Acordes do coração* (Jean Negulesco, 1946).

**Figura 13 – Joan Crawford em *Acordes do Coração* (1946).**



Fonte: Google imagens.

**Figura 14 – Croqui com figurino para Elliot Watson.**



**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

Elliot Watson é o irmão mais novo de Jack, mimado pela mãe, nutre certa inveja e ódio pelo irmão por conta de seu comportamento irresponsável. Elliot administra o clube e sempre arruma motivos para reclamar das funcionárias. O personagem exala certa jovialidade e veste camisa social amarelo mostarda, calça de cintura alta na cor marrom, suspensórios bordô, boina e sapatos marrons, além de um relógio de bolso como acessório. É um jovem adulto, com muito de garoto mimado, daí ser tão diferente em termos de traje em relação a Jack.

Algumas das características do amarelo pouco conhecidas, são a inveja e o ciúme, duas coisas que Elliot sente de sobra em relação ao irmão. Segundo Heller “A inveja é amarela – a inveja é a raiva pela posse alheia. Amarelo é o ciúme – raiva pela existência de outros. Também a cobiça é amarela” (2013, p. 88-89). As emoções negativas nutridas pelo personagem se confundem com o a vibrante cor que ele traja, como quem diz “não se engane com as aparências!”. Seu suspensório bordô é uma lembrança sutil de sua ligação de sangue com Jack.

**Figura 15 – Croqui com figurino para Alice.**

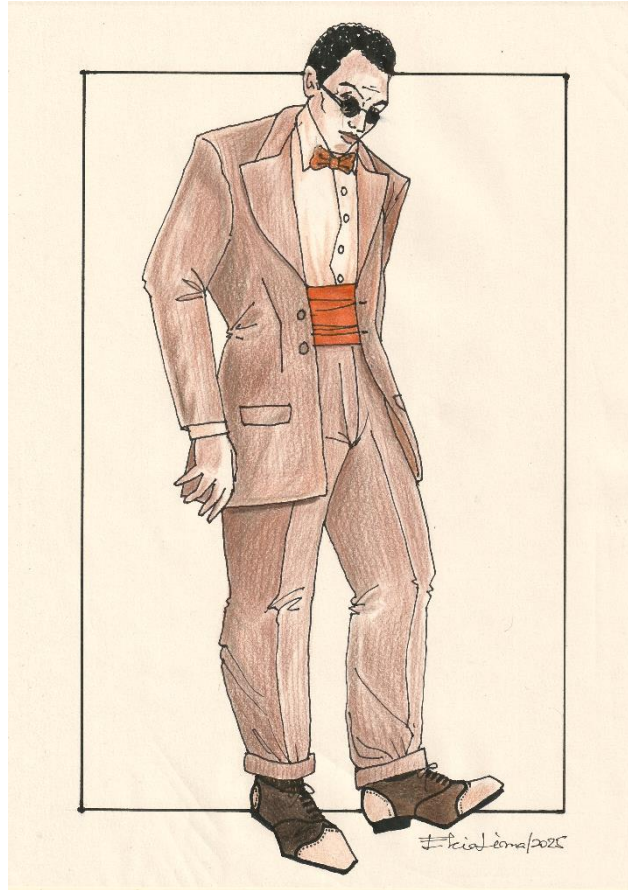


**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

Alice é a cantora do clube de jazz, ama sua arte tanto quanto ama Jack, seu noivo. É uma jovem sonhadora e dedicada, carrega as características típicas da mocinha da trama. Seu figurino é um vestido em cetim branco pérola com aplicações de *strass* e bordados dourados, um adereço de cabeça inspirado em acessórios da década de 20, Luvas acetinadas, sapatos na mesma cor do vestido e pérolas no colar e brincos.

A cor, embora não seja o branco, por aproximação adotou seu simbolismo. Considerado a cor feminina da inocência. Alice sabia que seu amado era um mal caráter e mesmo assim insistiu na relação, isso se justifica nas palavras de Heller: “O branco puro toma do ouro o material esplendor; o versátil azul se torna, ao lado do branco, a cor das virtudes espirituais” (2013, p.157). Um significado latente nas cores do casal ainda que não se concretize. Alice veste-se de noiva, seu desejo maior, veste-se da pureza de intenções, da leveza.

**Figura 16 – Croqui com figurino para Phillip.**



**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

Phillip é um dos músicos do club, amigo de Jack e Mary Lee, apaixonado por Alice desde o primeiro momento e não aceita o que Jack faz para sua amada. Ele guarda a mágoa de ter a música que escreveu para amada roubada por Jack. Phillip veste terno bege na versão final, camisa bege, gravata borboleta e faixa na cintura, ambas na cor laranja, óculos redondos escuros e sapatos marrons.

Se por um lado Jack se apresenta com uma das cores preferidas pela maioria, Phillip veste laranja nos detalhes como alguém que é pouco percebido. Quanto a isso, Heller pontua que: “O laranja desempenha um papel em nosso pensamento, em nosso simbolismo, um papel subvalorizado. Pensamos no vermelho ou no amarelo antes de pensarmos no laranja” (2013, p.181), ou seja, Phillip está presente na descrição de seus passos e no seu falar, quase como um monge que traja laranja, clareando e aquecendo em mistura ideal que alegra corpo e mente. A faixa que o personagem usa não é mero acessório. Faz referência direta à prática de cingir a região dos rins, uma ação descrita na Bíblia e que significa que a pessoa deve conter seus impulsos e agir com prontidão na hora certa, exatamente como o faz o personagem no clímax da trama.

**Figura 17 – Croqui com figurino para Mary Lee.**



**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

Mary Lee é a pianista do clube, amiga leal de Alice e Phillip. Abomina as atitudes cafajeste e desleais de Jack. Ela usa vestido rosa chá com cintura bem marcada e na versão final ficou com sobreposição de renda nas mangas e no busto. O vestido tem aplicação de pedrarias verdes, e seus sapatos são forrados de cetim verde como no cinto.

O rosa é considerado a cor do charme e da simpatia. Representa a sensibilidade, romantismo e elevada sentimentalidade, segundo Heller “O rosa, mistura de uma cor quente com uma cor fria, simboliza as virtudes do meio-termo” (2013, p.214). Daí o equilíbrio por meio de sua cor complementar no círculo cromático, o verde, que aqui ganha mais de um significado, uma referência a um musical muito especial para mim: *Wicked*. Aqui, rosa e verde fazem uma singela homenagem à Glinda e Elphaba, as bruxas que protagonizam o musical, ao mesmo tempo em que simbolizam o equilíbrio que a personagem emana.

**Figura 18 – Croqui com figurino para Anthony.**



**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

Anthony é um agiota que frequenta o clube de jazz. Conhecido por sua elegância, mas principalmente por ser um homem perigoso e violento, especialmente com Jack, que lhe deve muito dinheiro. O personagem veste terno na cor cinza claro, camisa interna lilás, gravata violeta, chapéu fedora com faixa de cetim violeta, anel de pedra e brilhantes, bengala com detalhes dourados e sapatos bicolors.

Anthony veste a discricção do cinza como signo de suas vilanias obscuras, por baixo, o roxo, sinal de seu status, uma vez que a cor remete à nobreza haja vista a raridade de tal pigmento na natureza. Este é um personagem que traz muitas camadas, logo, seu figurino reflete esses signos pontualmente.

É digno de nota observar a proximidade entre os termos “violeta” e “violência”. Em italiano, o nome da flor é “viola” – contudo, “violenza” é “violência” e “violare” corresponde ao verbo “violar”. Tanto na Inglaterra quanto na França, “violência” se diz “violence”, e em ambas temos também “violation”, “violação”. É historicamente plausível que essa ligação tenha surgido em virtude do púrpura, pois o violeta púrpura era na Antiguidade a cor dos governantes. Assim, essa cor, no tom púrpura, tornou-se a cor do poder. E o nome da violeta transformou-se no nome de violência. (Heller, 2013, p.193)

**Figura 19 – Croqui com figurino para Melissa.**



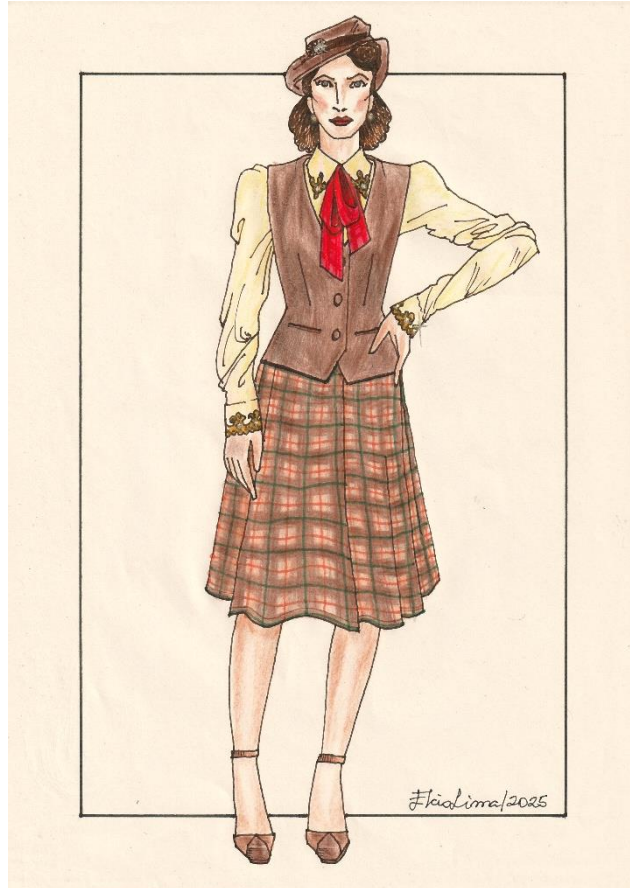
**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

Melissa é a comparsa do agiota Anthony. Uma mulher bela, astuta e ardilosa que frequenta o clube. Elegante, a personagem traça um belo vestido verde cravejado de pedras pretas e metalizadas, com decote no busto e bem marcado na cintura. Seu acessório de cabeça também tem inspiração na década de 20. O conjunto se completa com luvas de veludo preto e sapatos decorados com o mesmo tecido do vestido, uma prática muito comum na década de 40. Na versão final ela usou joias de prata e colar de contas pretas.

A cor escolhida para Melissa precisava expressar sua natureza perigosa, mas ao mesmo tempo equilibrada, calma, daí o verde. Melissa sorri e desliza pelo salão em seus números de dança, leve e certa tal e qual serpente durante um bote (daí as aplicações de pedrarias, como escamas). Que se esqueça aqui a ideia de esperança, o verde é perigo, é ácido, é taça cheia de absinto, é a cor do dinheiro que faz perder o juízo. O verde de Melissa é veneno.

O verde se tornou a cor do veneno em função da tinta usada para pinturas artísticas. Desde a Antiguidade se conhecia um verde luminoso, que era obtido a partir de chapas de cobre que, tratadas com vinagre, produzem azinhavre. Esse azinhavre era raspado e misturado com cola ou gema de ovo, ou ainda com óleo, como aglutinantes – desse modo era produzida a tinta. Esse é o verde intenso que vem dos telhados de cobre, que é também chamado de “verde cobre”, e que tem efeito tóxico. (Heller, 2013, p.114)

**Figura 20 – Croqui com figurino para Sarah Brown.**

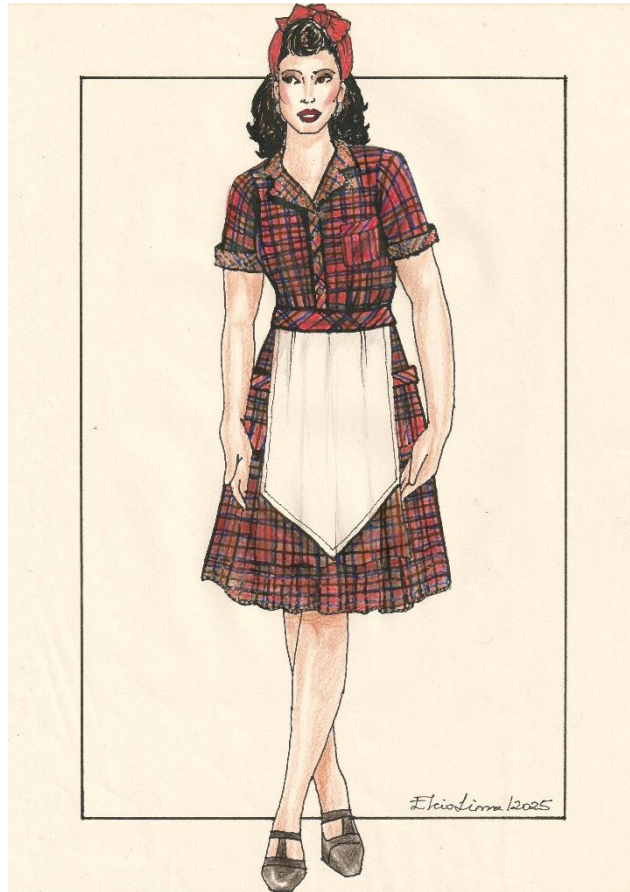


**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

Sarah Brown é uma jovem frequentadora do clube da família Watson. Astuta e perspicaz, quando a morte de Jack cai como uma bomba e os suspeitos se acumulam, ela é a responsável por tentar desvendar o mistério, contudo, Sarah é uma mulher que mostra bem menos do que de fato é capaz. A personagem usa saia evasê de xadrez marrom, camisa creme com detalhes de renda guipure nos punhos e gola, um colete marrom, lenço vermelho, um casaco longo marrom café e sapatos bicolores. Como acessórios um par de brincos de brilhantes. Na versão final, o chapéu foi suprimido.

Há uma leitura interessante sobre o marrom que justifica perfeitamente sua escolha para Sarah “o marrom resulta da mistura de todas as cores: misture-se o vermelho e o verde, teremos marrom; violeta com amarelo, novamente marrom; azul com laranja, lá está outra vez o marrom. E se caso combine qualquer outra cor com o preto, teremos novamente o marrom” (Heller, 2013, p. 255). Quando Sarah revela ser a verdadeira assassina de Jack, ela representa o desejo coletivo aliado ao seu: vingar a mãe destruindo a família de seu pai. Sim, ela é irmã de Jack. Seu lenço vermelho faz contraponto à gravata vermelha de Jack. Laços de sangue, sangue nas mãos, a cor das paixões distorcidas, da ira e da raiva.

**Figura 21 – Croqui com figurino para Loren, Violet e Martha.**



**Fonte: Elcio Lima, 2025.**

Loren, Violet e Martha são garçonetes do clube, mas cada uma tem sua narrativa dentro da trama. Loren é a ambiciosa e sedutora amante de Jack. Violet é a carismática informante e amante secreta de Morgan. Por fim, Martha é a justa e discreta funcionária mais antiga do clube. As três vestem um uniforme base: um vestido xadrez vinho com abotoamento frontal e um avental com recorte típico dos anos 40. Cada vestido recebeu pequenos detalhes que imprimiam uma identidade própria a cada uma: Loren ganhou um decote no busto, vestido mais curto e um lenço rosa *pink* no pescoço; Violet tem *apaulettes* nas mangas em referência à sua “língua solta”, já Martha tem mangas levemente bufantes.

A cor predominante no tecido xadrez, foi o vinho, para combinar com a própria bebida e com a decoração interior do clube. Elas fazem parte daquele espaço, elas o vestem, dependem dele e das relações que ali se desenvolvem, ao mesmo tempo em que de alguma forma tentam ascender socialmente.

O croqui é o primeiro sopro visual de uma ideia que deseja ganhar corpo. Traço após traço, ele revela intenções, explora atmosferas e antecipa movimentos. Mais do que um

desenho, é um ensaio daquilo que ainda não existe, mas pulsa no pensamento do criador. Ao final, compreende-se que o croqui é parte viva do processo, um lugar onde a criação começa a se fazer visível, onde o figurino começa, silenciosamente, a nascer.

#### 4.1.3. Rostos vestidos: A Maquiagem

A **maquiagem** nasce no silêncio dos bastidores, quando o rosto ainda é pele nua e o tempo da cena ainda não começou. Com pinceladas precisas ou borrões intencionais, ela desperta identidades, acende olhares, desenha máscaras que não escondem, mas revelam. Cada cor, cada sombra, é memória e invenção, fragmento de uma história que vai sendo traçada no corpo. No espelho, o intérprete se transforma diante de si, e, com ele, o mundo ao redor se altera. Ela é rito de passagem, é o instante em que o rosto aprende a ser personagem.

A maquiagem cênica é um elemento fundamental na construção da visualidade de um espetáculo. Ela colabora diretamente para a composição estética dos personagens, ampliando traços, revelando características psicológicas, sociais ou simbólicas e dialogando com a proposta visual da encenação.

Ao interpretar a maquiagem nos esforçaremos não apenas para descrever a técnica e o traçado, mas também para compreender como ela modifica e até mesmo constitui o corpo humano e o imaginário ligado a isso. É preciso avaliar a função simbólica que ela preenche em dado momento da espetacularização do corpo. (Pavis, 2008, p. 171)

Por meio da maquiagem, o rosto torna-se extensão dramaturgica, capaz de expressar tensões, épocas, arquétipos ou atmosferas. Sua aplicação não se limita à beleza ou à caracterização, mas integra a linguagem cênica como parte da narrativa visual, contribuindo para a coerência entre corpo, figurino, luz e cena. Ao transformar o intérprete, a maquiagem também transforma o olhar do espectador, aprofundando a experiência sensível e imagética do teatro.

A maquiagem de 1948 carrega o charme e a elegância de uma época marcada pelo refinamento visual do pós-guerra. Inspirada no glamour do cinema clássico de Hollywood, essa estética evidencia pelos bem acabadas, sobancelhas arqueadas, delineadores marcantes e lábios em tons profundos, como o vermelho escuro e o vinho. Há uma busca por perfeição e sofisticação, refletindo o desejo de reerguimento e beleza em tempos de reconstrução. No palco, evocar essa maquiagem é mergulhar em um imaginário de estrelas de cinema e salões noturnos, recriando atmosferas carregadas de drama, mistério e sensualidade contida. Inspirar-se em 1948 é, portanto, reencontrar o poder expressivo do olhar e o gesto preciso da feminilidade estilizada, resgatando uma visualidade que fala tanto da personagem quanto de seu tempo.

**Figura 22 – Face charts criados por Hugo Lima, usados para a maquiagem.**



**Fonte: Hugo Lima, 2025.**

#### 4.1.4. Orçamento e cronograma

Um **orçamento** é um planejamento financeiro detalhado que estima os custos de todas as etapas envolvidas na realização de um espetáculo. No caso específico do figurino, o orçamento abrange os valores destinados a compra de tecidos, aviamentos, sapatos, acessórios, mão de obra (costureiros, modelistas), manutenção e eventuais ajustes. Esse controle é fundamental para garantir que o espetáculo se realize dentro dos limites viáveis de produção, evitando imprevistos financeiros que comprometam sua execução.

Durante o desenvolvimento do projeto de figurino, foi necessário reavaliar o planejamento inicial em decorrência da falta de verba oficial destinada especificamente para a

montagem dos espetáculos. Essa limitação orçamentária impôs uma reconfiguração estratégica no percurso criativo, exigindo adaptação dos materiais originalmente previstos para alternativas mais acessíveis como peças de brechó, peças do acervo de figurinos da ETDUFPA (que foram transformadas em novas roupas), assim como cortinas e aviamentos reaproveitados, tudo sem comprometer a coerência estética e simbólica do figurino em relação ao conceito do espetáculo, que, aliás, adotou o que antes era obstáculo, parte deste conceito, uma vez que a época retratada acaba de sair de uma fase assolada pela Segunda Guerra, onde era muito comum a transformação de uma peça em outra dada a escassez de materiais.

Como consequência direta desse redirecionamento, dois dos figurinos (Alice e Mary Lee) sofreram alterações, tanto em relação aos tecidos (o vestido de Alice foi feito a partir de uma camisola de cetim branco e uma saia evasê de cetim com elastano na cor pérola; já Mary Lee ganhou um belo vestido feito a partir de uma cortina de cetim na mesma cor prevista, rosa chá, além de mangas e busto de renda na cor café com leite) quanto aos acabamentos e detalhes que compunham sua proposta visual. Essa mudança de rota, embora desafiadora, mobilizou soluções criativas e sustentáveis, demonstrando a capacidade de resiliência e flexibilidade da equipe diante de um cenário de restrições financeiras.

Já o **cronograma** de atividades é o planejamento temporal que organiza o desenvolvimento do espetáculo, dividindo-o em etapas e definindo prazos para cada uma delas. No que se refere ao figurino, o cronograma geralmente começa com o projeto criativo, que envolve leitura da dramaturgia ou roteiro, reuniões com a direção e definição dos conceitos visuais. Em seguida passa-se à pesquisa de referências históricas, culturais e estéticas, que embasam a criação dos croquis e ajudam a construir a identidade visual dos personagens.

Depois da pesquisa, realiza-se a compra dos materiais, simultaneamente ou logo após, ocorrem as tomadas de medidas dos atores e atrizes, etapa fundamental para garantir a precisão das peças. A partir dessas medidas, inicia-se a confecção dos figurinos no ateliê, que envolve modelagem, corte, costura, provas e ajustes. Em alguns casos, há também ensaios com figurino, algo que ocorreu neste processo, já que se tratava de um espetáculo de dança com muitos movimentos, logo, era preciso verificar a funcionalidade em cena. O cronograma, portanto, é essencial para garantir que tudo esteja pronto dentro do prazo previsto, respeitando a complexidade de cada fase e assegurando a qualidade final da produção.

A articulação entre orçamento e cronograma garante o equilíbrio entre os recursos disponíveis e os objetivos criativos do espetáculo, transformando ideias em realidade de forma planejada e eficiente.

#### 4.2. Relatos de um figurinista em processo de desmontagem

**Figura 23 – Elenco completo trajando os figurinos.**



**Fonte: Danielle Cascaes, 2025.**

A desmontagem, entendida como um processo reflexivo e retorno às camadas constitutivas de uma criação cênica, tem se consolidado como uma potente ferramenta pedagógica no campo das artes cênicas, no teatro e na performance. Aqui ganha uma nova perspectiva ao se aprofundar no figurino de um espetáculo realizado dentro da Escola de Teatro e Dança da UFPA, um contexto acadêmico e artístico. Ao Propor a análise crítica e detalhada dos caminhos percorridos na construção dos figurinos, desde as primeiras ideias, passando pelas referências visuais e conceituais, até a materialização das peças em cena, percebe-se que a desmontagem promove uma ampliação da percepção simbólica e narrativa do traje de cena, deslocando o olhar para além da funcionalidade estética.

Refletir sobre a própria criação e seus métodos é um exercício fundamental para o amadurecimento artístico e técnico, pois permite que o criador compreenda não apenas o que produziu, mas como e por que chegou a determinado resultado. Esse olhar analítico amplia a consciência sobre as escolhas realizadas, revelando condicionantes estéticos, técnicos, históricos e até emocionais que moldaram o percurso criativo. Ao revisitar o processo, o artista identifica padrões, acertos e limitações, abrindo espaço para o aprimoramento de práticas futuras e para a construção de um repertório mais sólido e autoral.

**Figura 24 – Cena de abertura com Alice em primeiro plano.**



**Fonte: Danielle Cascaes, 2025.**

**Figura 25 – As garçonetes Violet, Loren e Martha.**



**Fonte: Danielle Cascaes, 2025.**

Na experiência do espetáculo *Quem matou Jack?*, a desmontagem foi incorporada como um método investigativo que permitiu revisitar o processo criativo à luz de suas intenções, escolhas e restrições. A partir de croquis, painéis de referência, anotações de pesquisa e antigas fotografias. A criação dos figurinos revelou-se particularmente profícua, não apenas pelo desenvolvimento estético e técnico envolvido, mas sobretudo pelo aprofundamento do entendimento das personagens, da ambientação histórica e da dramaturgia.

**Figura 26 – A rivalidade entre os irmãos Elliot e Jack.**



**Fonte: Danielle Cascaes, 2025.**

**Figura 27 – A controversa Sarah Brown.**



**Fonte: Danielle Cascaes, 2025.**

O processo exigiu uma pesquisa minuciosa sobre a indumentária da década de 1940, cruzando referências visuais, croquis autorais e o diálogo constante com elenco e direção. Vale ressaltar que, por se tratar de um espetáculo de dança com elementos teatrais, o corpo em movimento foi analisado por meio dos ensaios e do diálogo com os intérpretes.

A diferença entre o corpo no Teatro e o corpo na Dança, quando observada sob a ótica do figurino, revela especificidades que vão além da estética e alcançam dimensões funcionais, simbólicas e relacionais.

Na dança, o corpo é, em si, o centro da dramaturgia. Aqui o figurino precisa dialogar com a fisicalidade, a amplitude dos movimentos e a exigência técnica. Mais do que representar, ele acompanha o gesto, potencializa a visualidade do movimento e, muitas vezes, atua como extensão do corpo. Tecidos leves, cortes estratégicos e materiais que não restrinjam a mobilidade são necessários, pois o figurino precisa ser cúmplice do movimento, e não um obstáculo. Em muitas propostas contemporâneas, o figurino não ilustra, mas nesta obra ele precisava caracterizar personalidades muito claramente, logo, carregavam certa autonomia dentro da cena.

Em síntese, enquanto no Teatro o figurino “fala sobre” o corpo, na Dança ele “fala com” o corpo, tornando-se parte do fluxo cinético. Essa diferença marca não apenas os processos criativos, mas também a forma como o espectador percebe a diferença cênica e estabelece sua leitura do corpo em cena.

Esta foi uma jornada marcada pela atuação de uma equipe comprometida formada pelos assistentes de figurino Igor Quadros, Rafaela Cruz e Thalyson Moraes, cuja dedicação constante se refletiu na qualidade das soluções estéticas alcançadas, muitas vezes contribuindo no processo criativo além de apenas executar as ideias. A harmonia no trabalho em grupo, pautada pelo respeito, pela troca de saberes e escuta ativa, favoreceu um ambiente propício à experimentação e ao crescimento técnico e artístico. Esse percurso foi igualmente enriquecido pelo acompanhamento atento da orientadora, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Cláudia Palheta, que, com sensibilidade, ofereceu contribuições valiosas tanto no plano conceitual quanto metodológico.

**Figura 28 – O grupo dança com Jack em primeiro plano.**



**Fonte: Danielle Cascaes, 2025.**

**Figura 29 – Jack está nas mãos de Melissa e Anthony.**



**Fonte: Danielle Cascaes, 2025.**

A clareza de objetivos e o olhar atento aos detalhes foram aspectos centrais que atravessaram todo o processo de criação dos figurinos. Mesmo diante de imprevistos e adaptações necessárias ao longo do percurso, como alterações de materiais ou mudanças no planejamento inicial, manteve-se o compromisso com a qualidade e a coesão estética do projeto. Foi muito importante a capacidade de conciliar organização e sensibilidade, planejamento e flexibilidade. O Cuidado minucioso com cada etapa, desde a pesquisa iconográfica até a finalização das peças, não apenas garantiu a funcionalidade cênica dos figurinos, mas também reafirmou um fazer figurinista que valoriza tanto o rigor técnico quanto o afeto envolvido.

**Figura 30 – Os amigos Mary Lee e Phillip se divertem.**



**Fonte: Danielle Cascaes, 2025.**

**Figura 31 – Mais uma vítima no Watson's Club.**



**Fonte: Danielle Cascaes, 2025.**

Avaliar o próprio método contribui para desenvolver estratégias mais eficazes de pesquisa, concepção e execução, fortalecendo a capacidade de traduzir conceitos em materialidade e simbologia visual. Assim, o ato de refletir não é apenas um retorno ao passado, mas um movimento contínuo de reescrita e aperfeiçoamento da própria linguagem criativa.

Mais do que costurar tecidos, foi um processo de costurar tempos, memórias e sentidos, um figurino que nasceu do detalhe, sobreviveu ao imprevisto e brilhou no mistério.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa permitiu compreender o figurino como uma linguagem simbólica, capaz de construir significados em diálogo com a cena. Ao revisitar o percurso por meio da desmontagem, um conceito artístico que surge nas artes cênicas, foi possível refletir sobre como é possível rever escolhas realizadas, identificar aprendizados e aprofundar o entendimento do processo criativo, especificamente do figurinista.

Compreender o figurino como signo possibilitou ampliar sua leitura para além da materialidade, reconhecendo-o como elemento carregado de significados e narrativas. A aplicação da desmontagem como prática metodológica tornou possível mapear o processo criativo em suas múltiplas etapas, revelando escolhas, desvios e ressignificações. Dessa forma, consolidou-se uma visão mais crítica e consciente do fazer figurinista, integrando criação, reflexão e documentação.

O figurino, para além de sua função estética ou utilitária, contribui para a construção de sentidos, atmosferas e subjetividades, sua presença dialoga diretamente com a dramaturgia, com os corpos em movimento e com o imaginário do público, revelando camadas simbólicas muitas vezes não verbalizadas. Reconhecer o figurino como linguagem significante permite uma abordagem mais consciente e intencional em sua criação, orientada não apenas por referências visuais, mas por conceitos e contextos que estruturam a narrativa cênica.

A pesquisa bibliográfica foi adotada como um dos principais métodos deste trabalho, com o objetivo de fundamentar teoricamente as reflexões sobre figurino cênico, a linguagem simbólica e os processos de criação. Por meio da leitura e análise de obras acadêmicas, artigos científicos, livros técnicos e textos de referência nas áreas de figurino, teatro, semiótica e processos criativos, foi possível construir um arcabouço conceitual que sustentasse a investigação prática. Esse método permitiu o diálogo com diferentes autores e abordagens, favorecendo o aprofundamento crítico, bem como da importância da desmontagem como prática reflexiva e a articulação entre pesquisa, criação e cena.

A entrevista foi utilizada como recurso metodológico complementar em diálogo com a análise conceitual, integrada ao processo de desmontagem, com o objetivo de ampliar a compreensão subjetiva e processual da desmontagem a partir dos figurinos. Alinhada ao caráter investigativo da desmontagem, a escuta da artista envolvida possibilitou compreender por meio de procedimentos outros a importância da desmontagem dentro do segmento de figurino.

Através da narrativa oral, emergiram sentidos, motivações e afetos que enriqueceram a análise e contribuíram de modo muito especial para com o trabalho

A pesquisa aqui iniciada, tendo como base metodológica a desmontagem, pode ser enriquecida com a criação de um diário de processo do figurinista, onde se registram croquis, teste de materiais, decisões de alteração e reflexões ao longo da criação. Isso permitiria um mapeamento mais preciso e sensível do percurso criativo, enriquecendo a desmontagem com dados diretos da experiência.

A ampliação das entrevistas com a equipe de figurino, incluindo costureiras, assistentes e aderecistas como fontes de escuta qualificadas ajudaria a revelar saberes técnicos e criativos muitas vezes invisibilizados, valorizando o conhecimento coletivo envolvido na materialização dos figurinos.

Por fim, uma análise da recepção do figurino pelo público, aplicando-se questionários ou rodas de conversa com espectadores permitiria verificar como os signos visuais foram percebidos, contribuindo para avaliar a eficácia simbólica do figurino dentro da narrativa cênica.

Conclui-se que a desmontagem, quando aplicada ao processo criativo de figurinos, revela-se uma potente ferramenta pedagógica, pois possibilita ao estudante e ao profissional revisitar criticamente as etapas da criação, refletindo sobre escolhas, estéticas, simbólicas e técnicas. Ao sistematizar esse retorno ao processo é possível transformar a experiência prática em conhecimento estruturado, favorecendo o aprendizado autônomo e a consciência do próprio fazer. No contexto do Curso Técnico de Figurino Cênico da ETDUPA, a desmontagem poderia ser incorporada como atividade final de projetos, estimulando o aluno a documentar, analisar e compartilhar sua trajetória criativa. Isso não apenas fortalece a compreensão do figurino como linguagem simbólica, mas também amplia a capacidade de argumentação, de autoavaliação e de construção de repertório, consolidando a formação de figurinistas mais críticos, reflexivos e autorais.

## REFERÊNCIAS

- ANCHIETA, J. **Cenograficamente: da cenografia ao figurino**. 1. ed. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2015. 368 p.
- CAMARGO, C. A. DE A. **Do lugar de onde se vê: aproximações entre as artes plásticas e o teatro**. 1. ed. São Paulo: Editora UNESP; Rio de Janeiro: FUNARTE, 2008. 100p.
- DIÉGUEZ, I. Desmontagem cênica. **Revista Rascunho**, Uberlândia, v. 1, n. 1, p. 5-12, 2014.
- GUINSBURG, J.; NETTO, J. T. C.; CARDOSO, C. (org.). **Semiologia do teatro**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006. 384 p.
- HELLER, E. **A Psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. São Paulo: 2013.
- KLEON, A. **Roube como um artista: 10 dicas sobre criatividade**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2013. 160 p.
- OLIVEIRA, M. S. (RE) Criação e desmontagem. **Revista Rascunho**, Uberlândia, v. 1, n. 1, p. 150-162, 2014.
- PAVIS, P. **A Análise dos espetáculos**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015. 323 p.
- PAVIS, P. **Dicionário de teatro**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- RANGEL, S. **Trajeto criativo**. 1. ed. Bahia: Solisluna, 2015. 80 p.
- RANGEL, S. **Olho desarmado: objeto poético e trajeto criativo**. Salvador: Solisluna Design Editora, 2009.
- SOUZA, T. S. Limites, deslocamentos e atravessamentos: uma tentativa de conceituar a desmontagem. COLÓQUIO DO PPGAC/UNIRIO, 17., 2017, Rio de Janeiro. **Anais ...** Rio de Janeiro: UNIRIO, 2017. p. 48-50.
- NOIR significado: descubra o que realmente é noir. **SIDESP**, 31 mar. 2025. Disponível em: <https://cidesp.com.br/artigo/noir-significado/> Acesso em 12 ago. 2025.
- VIANA, F. *et al.* (org.) Dos bastidores eu vejo o mundo: cenografia, figurino, maquiagem e mais. **Colóquio de moda**. VXII, São Paulo: ECA-USP, 2025. p. 291-302.

